



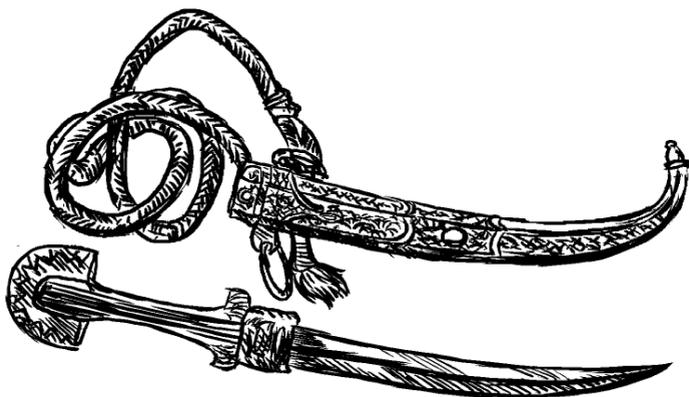


# Les Sabres d'Asguenn

*Texte et scénario d'Emmanuel Quaireau*

*Illustrations de Guillaume Roméro*

*Carte réalisée par Sandra Quaireau*





## Un livre et un jeu

*Les Sabres d'Asguenn* est une aventure qui ne se lit pas comme un roman classique.

Le héros de cette histoire a une identité qui lui est propre et ce sont ses péripéties qui sont narrées à l'intérieur de cet ouvrage. Cependant, ce personnage vous ressemble par certains aspects ; et pour cause : c'est vous qui dicterez sa conduite, qui effectuerez à sa place les choix dans les moments cruciaux et qui serez responsable de sa vie ou de sa mort face aux périls qui le guettent.

L'histoire est divisée en de nombreux paragraphes. A la fin de chacun, il vous sera précisé à quel autre paragraphe vous rendre pour lire la suite de l'histoire. Vous ne les suivrez donc pas dans l'ordre croissant. Votre objectif sera d'atteindre l'ultime paragraphe du récit qui est le seul à proposer une fin heureuse. Si le héros connaît au contraire un destin tragique, vous avez évidemment la possibilité de reprendre la lecture depuis le tout début et de tenter à nouveau votre chance en explorant des voies que vous aviez ignorées jusqu'alors.

Avant de commencer la lecture, il vous faut apprendre les règles qui régissent ce livre et déterminer le profil du héros.

# FEUILLE

ADRESSE

DEFENSE

BONUS DE FORCE

3

VITALITE

ARMES

BOURSE (MAXIMUM=30)

## SAC A DOS

- |         |         |
|---------|---------|
| 1 ..... | 5 ..... |
| 2 ..... | 6 ..... |
| 3 ..... | 7 ..... |
| 4 ..... | 8 ..... |

OBJETS DIVERS

TALENTS

# D'AVENTURE

## COMBATS

DA : DIFFERENTIEL D'ATTAQUE

JOAN

DA

VITALITE

ENNEMI

DA

VITALITE

## Les Règles

Pour lire l'histoire en vivant de manière ludique les combats et épreuves auxquels va être soumis Joan, le héros de ce récit, vous devez vous munir de deux dés à six faces et de quoi écrire sur la Feuille d'Aventure que vous trouverez ci-devant.

Chaque fois que le texte vous demandera de lancer les dés, il s'agira, sauf mention contraire, d'additionner les chiffres obtenus par le lancer de *deux dés*.

Si vous n'avez pas de dés sous la main, vous pouvez utiliser les grilles se trouvant à la fin du livre. Prenez alors votre crayon pour le pointer au hasard sur la grille concernée (un ou deux dés) et obtenir ainsi un nombre.

Joan se distingue par plusieurs caractéristiques chiffrées, des scores qui reflètent ses capacités physiques.

## Les Caractéristiques

### *La Vitalité*

Ce nombre représente l'état de santé dans lequel se trouve Joan. *Si à un moment de l'histoire, ou pendant un combat, ce score devait tomber à 0 ou en dessous, cessez alors immédiatement la lecture car Joan vient de succomber à ses blessures.* Comme évoqué précédemment, vous pourrez dans ce cas recommencer la lecture depuis le début de l'histoire, après avoir tiré de nouvelles caractéristiques pour le héros.

Pour déterminer la *Vitalité*, lancez deux dés et ajoutez 20 au nombre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 22 à 32.

Ce total diminuera fréquemment mais pourra aussi remonter grâce à des soins efficaces. Mais dans tous les cas, *il est impossible que la Vitalité dépasse son niveau de départ.* C'est pour cette raison que vous devez toujours vous souvenir du total initial de *Vitalité* obtenu à la création du personnage.

## *L'Adresse*

Ce nombre représente l'habileté de Joan avec des armes de contact ou dans un combat à mains nues. Plus il est élevé et plus Joan aura de chances de réussir ses attaques lors des combats qu'il devra malheureusement mener pour sauver sa vie.

Pour déterminer l'*Adresse*, lancez un dé, divisez le résultat par deux en arrondissant au supérieur puis ajoutez 13 au chiffre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 14 à 16.

Ce nombre sera susceptible d'augmenter, lorsque Joan utilisera des armes particulièrement efficaces par exemple, mais aussi de diminuer en certaines circonstances.

## *La Défense*

Ce nombre intègre divers facteurs tels que les réflexes de Joan, sa maîtrise des armes et les protections dont il dispose. Plus il est élevé et plus les adversaires de Joan auront des difficultés à toucher et blesser au combat ce dernier.

Pour déterminer la *Défense*, lancez un dé, divisez le résultat par deux en arrondissant au supérieur puis ajoutez 15 au chiffre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 16 à 18.

Ce nombre sera susceptible d'augmenter, lorsque Joan trouvera des pièces d'armure par exemple, mais aussi de diminuer à l'instar de l'*Adresse*.

Vous remarquez tout de suite que Joan a plus de chances de posséder un meilleur total de *Défense* que d'*Adresse*. La raison est qu'en dépit de sa grande taille, il dispose d'une excellente vivacité. Par contre, il n'a jamais eu l'occasion de se battre sérieusement, si l'on excepte les jeux de guerre avec des épées en bois contre ses deux frères...



## ***Le Bonus de Force***

Ce chiffre représente en partie les dégâts infligés par Joan quand il blesse un adversaire en combat rapproché. Contrairement aux caractéristiques précédentes, celui-ci n'est pas déterminé aléatoirement.

Joan possède un *Bonus de Force* de 3, comme cela est déjà précisé sur la *Feuille d'Aventure*.

C'est un chiffre élevé par rapport aux standards humains, qui reflète la vigueur remarquable de notre jeune héros. Le *Bonus de Force* peut diminuer si Joan utilise une arme peu redoutable ou simplement ses poings, tout comme il peut augmenter avec une arme plus meurtrière.

### ***Récapitulatif des caractéristiques initiales***

|                |               |
|----------------|---------------|
| Adresse        | 1 dé ÷ 2 + 13 |
| Défense        | 1 dé ÷ 2 + 15 |
| Vitalité       | 2 dés + 20    |
| Bonus de Force | 3             |

## **Les Combats**

Bien qu'il n'ait jamais été préparé à cela, Joan risque fort de devoir se battre pour sauver sa vie. Quand cela arrivera, les caractéristiques de son adversaire seront alors présentées et le combat devra être résolu selon les règles suivantes.

### ***Le choix des armes***

Vous devez déterminer l'arme utilisée par Joan pendant le combat et il ne pourra pas en changer avant la fin. Cette étape ne sera vraiment importante que lorsque Joan aura plusieurs armes à sa disposition, ce qui ne sera pas le cas au début de l'aventure. A noter que certaines armes (telles que le gourdin possédé initialement) imposent des modificateurs à l'*Adresse*, à la *Défense* ou au *Bonus de Force* du héros.

## *L'Initiative*

Elle détermine qui porte le premier coup. Lorsque Joan doit combattre, c'est le texte qui vous informera s'il dispose ou non de *l'Initiative*.

### *Le Différentiel d'Attaque (DA)*

Il faut à cette étape calculer le *Différentiel d'Attaque* pour Joan et pour son adversaire.

Pour calculer celui de Joan, appliquez la formule suivante:

$$\text{Différentiel d'Attaque de Joan} = \text{son Adresse} - \text{la Défense de l'adversaire.}$$

Notez ainsi le chiffre obtenu, même s'il est négatif, dans la case *Différentiel d'Attaque de Joan* prévue sur la *Feuille d'Aventure* pour le combat en cours.

Pour calculer celui de l'ennemi, appliquez la formule suivante:

$$\text{Différentiel d'Attaque de l'ennemi} = \text{son Adresse} - \text{la Défense de Joan.}$$

Notez là encore le chiffre obtenu dans la case prévue à cet effet. A moins de circonstances particulières précisées le moment voulu dans le texte, ces deux *Différentiels d'Attaque* resteront inchangés jusqu'au terme du combat.

### *Exemple*

Joan affronte un BANDIT de grand chemin. Joan possède 14 points d'Adresse pour 15 points de Défense tandis que le BANDIT a 14 points d'Adresse et 12 points de Défense.

Joan a donc un *Différentiel d'Attaque* de  $14 - 12 = +2$  et le BANDIT un *Différentiel d'Attaque* de  $14 - 15 = -1$ .

## ***La notion d'assaut***

Le combat se déroule schématiquement de la manière suivante : le protagoniste ayant l'*Initiative* porte un coup. Si l'autre est encore debout après cette attaque, il riposte en frappant à son tour. Ces deux attaques successives représentent un *assaut*.

Le duel se poursuit ainsi sur plusieurs *assauts*, jusqu'à la mort d'un combattant qui a donc vu son score de *Vitalité* tomber à 0 ou moins. Cette notion d'*assaut* peut avoir son importance à certains moments où le temps sera compté. Mais cela vous sera alors précisé dans le texte le moment venu.

## ***La Résolution d'une attaque***

À présent que les *Différentiels d'attaque* ont été déterminés, le combattant ayant l'*Initiative* peut entamer le combat en portant une attaque. Il est alors considéré comme l'*attaquant*.

Reportez-vous à la *Table de Combat* que vous pouvez trouver à la fin du livre. Sur ce tableau, repérez la ligne supérieure des *Différentiels d'Attaque* possibles et trouvez la colonne correspondant à celui de l'*attaquant*.

Lancez ensuite deux dés. Le nombre obtenu est à trouver dans la colonne de gauche et vous indique quelle ligne vous devez suivre. L'intersection entre le *résultat des dés* et le *Différentiel d'Attaque* vous indique quel est le résultat de l'attaque par un nombre allant de 1 à 15 ou par le symbole « - ».

Si c'est un symbole « - », cela signifie que le coup est manqué, soit ayant été paré ou esquivé, soit n'ayant pas réussi à traverser les protections de la cible.

Si c'est un *nombre*, ajoutez-y le *Bonus de Force* de l'*Attaquant*. Le total obtenu représente les dégâts infligés, donc le nombre de *points de Vitalité* que perd celui qui est touché. (Certains adversaires faibles peuvent avoir un *Bonus de Force* négatif. On le *soustrait* alors des dégâts prévus par la *Table de Combat*).

Si le protagoniste touché tombe à 0 point de *Vitalité*, le combat cesse. Si le vaincu est l'ennemi, vous pouvez poursuivre la lecture; si c'est Joan qui meurt, vous devez abandonner le récit et espérer trouver un meilleur chemin à votre prochaine tentative.

### *Exemple de combat*

Joan est face au BANDIT de grand chemin mentionné plus haut. Son *Différentiel d'Attaque* est de +2 tandis que celui du BANDIT est de -1. Au début de l'affrontement, Joan possède 21 points de *Vitalité*, le BANDIT 22. Il est précisé dans le texte que le BANDIT a un *Bonus de Force* 1 et que Joan a l'*Initiative*.

#### *Premier round*

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 7. La *Table de Combat* indique des dégâts de 3, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 6 points de *Vitalité* au BANDIT, qui tombe à 16.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 9. La *Table de Combat* indique des dégâts de 4, mais majorés par son *Bonus de Force* 1, il fait perdre 5 points de *Vitalité* à Joan, qui tombe à 16.

#### *Deuxième round*

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 11. La *Table de Combat* indique des dégâts de 7, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 10 points de *Vitalité* au BANDIT qui tombe à 6.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 5. La *Table de Combat* indique un « - » donc cette attaque échoue et Joan reste à 16 points de *Vitalité*.

#### *Troisième round*

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 6. La *Table de Combat* indique des dégâts de 2, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 5 points de *Vitalité* au BANDIT qui tombe à 1.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 8. La *Table de Combat* indique des dégâts de 3, mais majorés par son *Bonus de Force* 1, il fait perdre 4 points de *Vitalité* à Joan qui tombe à 12.

### *Quatrième round*

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 8. La *Table de Combat* indique des dégâts de 4, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 7 points de *Vitalité* au BANDIT qui tombe à 0.

Le combat cesse tout de suite par la mort du BANDIT.

### *Combat contre plusieurs adversaires*

Lorsque Joan doit affronter plusieurs ennemis en même temps, le combat se déroule de la manière habituelle car le groupe d'ennemis dispose d'un total global d'*Adresse*, de *Défense*, de *Bonus de Force* et de *Vitalité*.

L'*Adresse* du groupe risque d'être élevée car les probabilités par Joan d'être touché au combat sont accrues, mais ses propres attaques a contrario ont plus de chance de faire mouche et la *Défense* adverse sera en conséquence légèrement moins importante que dans le cas d'un adversaire isolé. Lorsque la *Vitalité* du groupe d'ennemis atteint 0, cela signifiera que Joan a terrassé tous ses adversaires.

## L'Équipement

### *Armes*

Quand Joan combat au corps à corps, il choisit quelle *arme* il utilise, sachant qu'il peut en transporter *deux au maximum* avec lui. La plupart des armes n'infligent aucun modificateur pendant le combat mais certaines (telles que le gourdin que Joan possède au départ, voir le chapitre *équipement de départ*) infligent un malus ou un bonus quand on s'en sert. Il est donc rigoureusement impossible de cumuler les avantages de deux armes « spéciales ».

Par contre, les bonus procurés au combat par certains objets spéciaux peuvent s'additionner, sauf indication contraire précisée dans le texte. Enfin, si le héros trouve une arme qui l'intéresse mais qu'il en possède déjà deux dans son équipement, il doit en abandonner une pour faire de la place.

Si Joan doit se battre sans *arme*, son *Bonus de Force* diminue de 2 points pour tomber à 1.



### *Sac à dos*

Le héros est muni d'un *sac à dos* dans lequel il peut ranger jusqu'à **huit objets**.

### *Objets divers*

Ces objets prennent peu de place ou n'ont pas à être rangés dans le *sac à dos*. Il n'y a pas de limite au nombre d'*objets divers* pouvant être portés. Chaque fois que Joan trouvera un objet, il sera indiqué dans le texte s'il est à ranger dans le *sac à dos* ou dans les *objets divers*.

### *Bourse*

Elle sert à conserver précieusement la fortune de Joan. La monnaie en vigueur dans le Royaume de Tannorie et dans la plupart des pays voisins se nomme la *pistole*. Les *pistoles* sont des pièces épaisses, qu'une main de nourrisson ne pourrait complètement recouvrir. En grande partie constituées d'or pur, elles se sont généralisées depuis peu de temps dans les campagnes où le troc est encore très usité. La *bourse* peut contenir un maximum de 30 *pistoles*.

Il existe des pièces encore plus grosses appelées *palets* qui sont échangées lors d'importantes transactions commerciales mais elles ne concernent que la noblesse et les plus riches bourgeois.

### ***Provisions***

Les *repas* désignent une quantité de nourriture de toute sorte constituant un dîner ou un déjeuner. Ils sont toujours placés dans le *sac à dos* où chacun d'eux occupe une place. Si Joan se retrouve sans nourriture, il risque de voir sa *Vitalité* diminuer à force de privations.

### ***Equipement de départ***

Au début de cette aventure, le héros possède **deux repas** rangés dans le *sac à dos*, un *gourdin* qui prend la place d'une *arme* et un certain nombre de pièces de monnaie.

*Lancez deux dés*, le résultat obtenu représente le nombre de *pistoles* à noter dans la *bourse* de Joan.

Le *gourdin* quant à lui est une *arme* lourde et mal équilibrée. Diminuez de **2 points** la valeur d'*Adresse* de Joan tant qu'il se bat avec.

## Les Talents

A la création du personnage, vous devez choisir **une** option de départ parmi les trois qui sont détaillées ci-dessous :

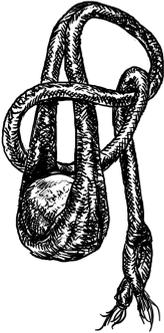
### ***Kity***

C'est le nom d'un furet que Joan a apprivoisé et qui l'accompagne partout où il va; l'adorable animal n'a en effet pas peur de dormir dans les larges poches de sa tunique. Ce furet est très proche de son maître, voire très protecteur. Dans certaines circonstances, il lui est déjà arrivé de



planter ses dents pointues dans la chair de personnages indésirables... Si vous choisissez cette option, inscrivez *Kity* dans la liste des *objets divers*.

### ***Fronde***

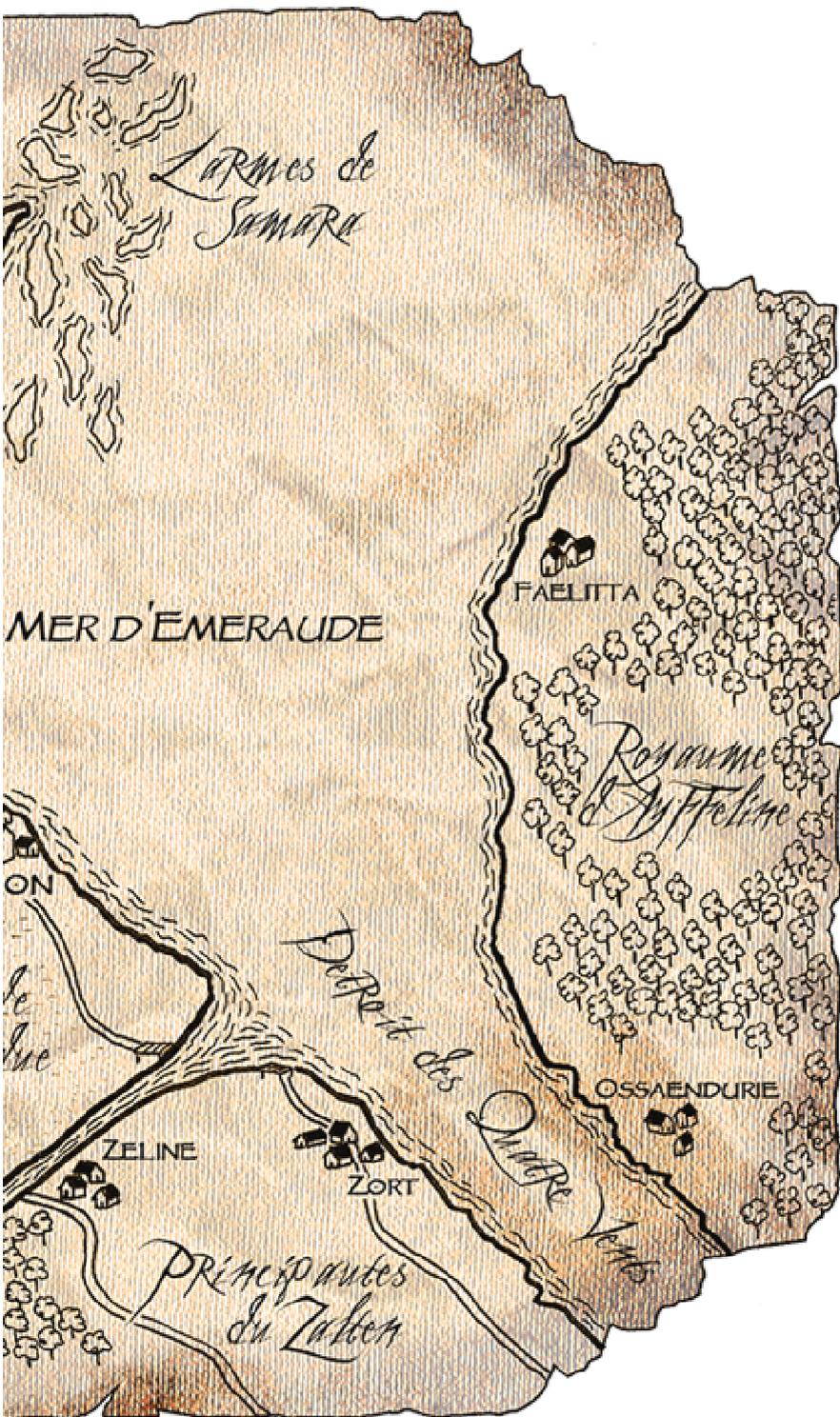


Joan a eu l'occasion de s'exercer pendant longtemps au maniement de la fronde. Il n'est pas un tireur d'élite et ne peut pas chasser avec cette arme rudimentaire mais il saurait s'en servir avec suffisamment d'habileté pour punir ceux qui souhaiteraient porter atteinte à son intégrité physique. Si vous choisissez cette option, inscrivez la *Fronde* dans la liste de vos *armes*. Joan garde toujours quelques munitions dans ses poches et ne devrait pas connaître de problème pour se réapprovisionner.

### ***Bagout***

Notre jeune héros est particulièrement sociable et n'a pas sa langue dans sa poche, sans doute un héritage de son aubergiste de père. Sa gouaille est telle qu'il peut facilement inspirer la sympathie chez ses congénères ou bien leur faire avaler des couleuvres avec la même aisance. Si vous choisissez cette option, inscrivez *Bagout* dans la case *Talents*.





## La Rencontre

Haquilon, capitale de la Tannorie, dans une cave creusée sous les fondations du temple de la déesse Samara.

Harnicus est un prêtre déjà fort âgé, peut-être même le doyen de sa congrégation. Cela, il n'en sait rien mais il n'en a cure : il a oublié son âge véritable au fil des années par la pratique d'une discipline qu'il aime désigner sous le terme d'*oblitération*. En ignorant les calendriers et les anniversaires de toute sorte, en constatant le temps qui passe à travers le seul prisme des saisons, il est parvenu à faire une totale abstraction des dates et des nombres qui jalonnent trop souvent l'existence de ses contemporains.

Par contre, il ne peut guère ignorer les douleurs rhumatisantes qui tiraillent régulièrement sa frêle carcasse et celles-ci lui rappellent qu'il n'est plus le novice qui a autrefois participé à l'édification du temple. Dans cette salle froide aux murs d'albâtre suintants, ses vieux os le font particulièrement souffrir. Mais il en faut plus pour distraire Harnicus de l'objectif qu'il s'est fixé. Chaque soir depuis maintenant quatre jours, agenouillé sur le dallage glacé, il se plonge dans une transe méditative afin de contacter l'esprit du grand prêtre de Samara décédé au début de l'été. Emporté par une maladie foudroyante, le malheureux n'a pas eu le temps de désigner son successeur pour diriger l'église de la Tannorie mais lui seul doit porter la responsabilité d'un tel choix. Harnicus est le plus versé dans l'art occulte du spiritisme et c'est donc à lui qu'incombe le devoir d'interroger son défunt supérieur. Il a par le passé connu de nombreux succès dans cet exercice, mais là, il peine à capter les traces éthérées que doit abandonner derrière elle l'âme d'un trépassé.

Enfin, sa foi et sa concentration sont récompensées. Les yeux clos, il voit apparaître dans son esprit l'image fuligineuse d'une silhouette humaine. Mais quand celle-ci se densifie, force est de constater que l'apparition lui est inconnue. Craignant l'assaut d'un spectre maléfique échappé des territoires de l'au-delà, Harnicus tente vainement de rompre le contact psychique. Un flot d'images le submerge, des épisodes en pagaille de la vie antérieure de cette âme égarée.

– Qui es-tu donc pour ne pas défaillir de peur comme tous les autres ?

La voix est presque chaude et indéniablement amicale. Presque trop proche et il n'en faut guère plus au prêtre pour comprendre que ce

fantôme n'a pas encore basculé dans l'autre royaume. Il se ressaisit et répond sans desserrer les lèvres.

– Je suis un fidèle de la déesse Samara. Ce n'est pas la première fois que je communique avec un non-vivant mais, sans vouloir t'offenser, j'attendais quelqu'un d'autre. Peut-être es-tu porteur d'un message de l'au-delà à notre égard ?

Il croit voir l'intrus esquisser un sourire.

– Navré de vous décevoir. J'ai entendu votre appel et je n'ai pu résister à la tentation d'y répondre. J'ai l'impression de me perdre dans les limbes depuis une éternité... Si vous êtes prêtre, vous devez sans doute connaître le service que je vais vous demander ?

– En effet, soupire Harnicus avec résignation, en effet... Je t'écoute mon enfant.

Le vieil homme sait que les âmes qui restent trop longtemps à la frontière entre le monde terrestre et le territoire des morts risquent de connaître une éternité d'errance sans obtenir le repos. Leur unique recours pour échapper à un tel sort est de raconter les grands événements de leur vie passée à une personne appartenant au monde des vivants. A cette condition seulement leur vie passée s'efface de leur mémoire et se rompt alors l'ultime lien avec leur existence terrestre.

Le prêtre change de posture pour s'asseoir en tailleur. Même s'il n'a jamais encore été confronté à une telle expérience, il sait que le récit peut s'éterniser. Après tout, le fantôme, lui, a tout son temps.

***Rendez-vous au 1.***



Mon nom est Joan.

Jusqu'à ma seizième année, mon existence ne fut guère trépidante et j'ai peu à raconter sur cette heureuse époque de ma vie. Ma famille est depuis plusieurs générations propriétaire d'un relais de diligence situé le long de la route de Milona, dans la plus large vallée de la Crête aux Ours. Les affaires tournaient moyennement, nous n'étions pas riches mais mes frères moi et n'avons jamais manqué de rien. C'est une région isolée où nous pouvions passer trois soirées sans voir de clients mais au moins, nous ne souffrions pas de la concurrence et les groupes de voyageurs pouvaient difficilement éviter notre établissement.

L'auberge s'appelle tout simplement Le Refuge. J'ai longtemps cherché à convaincre mon père que ce nom était ridiculement banal et qu'il fallait changer l'enseigne. Mais comme j'étais le cadet de la famille, une telle critique relevait à ses yeux de l'impertinence et je n'ai jamais eu gain de cause. N'allez cependant pas croire qu'il avait l'esprit étroit. C'était un brave homme, protecteur et affectueux envers ses trois garçons à l'instar de son épouse. Bref, j'en connais qui ont vécu dans de pires foyers.

Je savais lire et écrire et je devais cette bénédiction à un moine itinérant du nom de Gweldin. Ce dévot vénérait toutes les divinités bienveillantes sans prêter allégeance à l'une d'elles en particulier. Il s'arrêtait régulièrement à l'auberge car ses pèlerinages l'amenaient à sillonner toute la Tannorie. Mes parents étaient très pieux et refusaient tout paiement de la part du saint homme. Pour exprimer sa gratitude, celui-ci pouvait alors rester une journée entière sous notre toit au cours de laquelle il contribuait à mon éducation, ainsi qu'à celle de mes frères. La vie s'écoulait ainsi sereinement jusqu'à ce terrible été.

Ma mère avait préparé un fabuleux festin à l'occasion de mon seizième anniversaire, celui qui me faisait symboliquement passer de l'enfance au monde des hommes. Mais cela faisait longtemps qu'on ne me considérait plus comme un gamin vu que j'étais d'une taille assez exceptionnelle et d'une carrure fort respectable, une force de la nature d'après certains patrouilleurs de passage dans l'auberge. Ces compliments étaient quelque peu exagérés même s'ils devaient receler quelque vérité puisque, à l'arrivée de l'hiver, mon père me chargeait systématiquement de la corvée de bois.

Au terme de ce fameux repas, mes parents abordèrent un sujet inquiétant qui dissipa la bonne humeur occasionnée par l'ingestion de cidre et de vin. Des rumeurs persistantes d'attaques de bandits circulaient dans la région et avaient été confirmées par la troupe de troubadours qui avait séjourné la veille à l'auberge. Des pillards sévissaient régulièrement par chez nous à cause de l'isolement de notre taverne et de la faible fréquence des patrouilles royales. Mais visiblement, ceux-ci se montraient plus virulents que d'accoutumée ces derniers temps et il était fort à craindre que nous soyons prochainement la cible de brigands. L'établissement était fortifié et nous nous sentions capables de le défendre nous-mêmes. Mais nous manquions d'armes, en particulier d'arcs et de flèches pour tenir à distance d'éventuels assaillants. L'un d'entre nous devait aller en chercher au plus vite pour parer au pire et c'est là que mon père eut l'idée de m'envoyer au village d'Asguenn. Ce gros bourg blotti aux pieds de la chaîne de Galabad était entouré par des terres incultes et la population, essentiellement composée de mineurs, faisait venir des vivres de l'extérieur pour améliorer son ordinaire.

J'avais eu l'occasion d'y accompagner plusieurs fois Silas, mon frère aîné, pour échanger des céréales contre divers ustensiles de cuisine ou des fers à chevaux et d'autres objets métalliques. Mais pour cette fois, mon père suggéra que je m'y rende avec un chariot chargé de vivres que je pourrai monnayer contre des armes auprès du forgeron local. Personne ne contesta cette idée. Mes deux frères ne pouvaient masquer entièrement leur déception mais ils connaissaient l'inflexibilité du chef de famille. Quant à ma mère, son inquiétude à mon égard était perceptible mais mes parents avaient dû débattre de la question auparavant et elle ne pipa mot. C'est ainsi que j'encaissais une foule d'instructions avant d'entamer un bon repos censé me préparer au voyage qui m'attendait. Evidemment, je ne fermai guère l'œil de la nuit tant l'entreprise m'excitait. De mémoire, je ne m'étais jamais éloigné tout seul si loin du domicile familial.

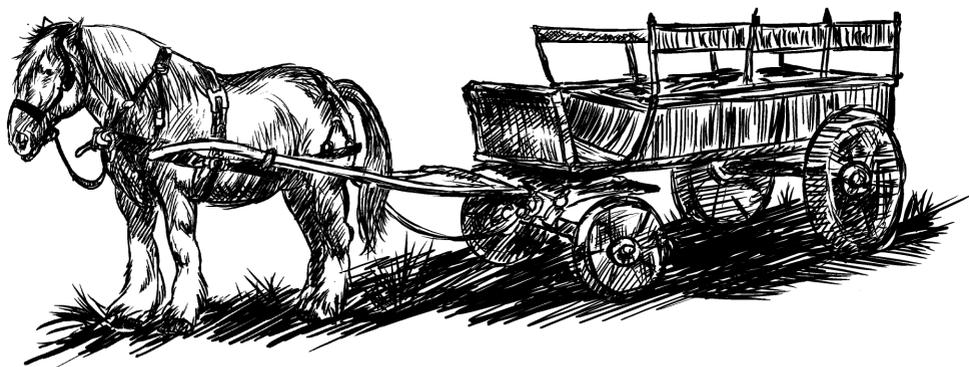
Je me levai avec l'aube et m'habillai en hâte. Je vissai sur ma tête un chapeau de paille tressée pour me protéger du soleil qui tapait fort depuis quelques jours, puis sortis dans la cour où mon père finissait de préparer l'attelage. Il s'agissait d'une carriole légère non bâchée, dans laquelle s'entassaient une dizaine de sacs en toile rebondis. Ceux-ci étaient remplis de produits alimentaires non périssables : haricots, farines et autres denrées qui manquaient tant à Asguenn. Bouffi était

harnaché au chargement. C'était mon dernier frère, Finnan, qui avait si affectueusement baptisé le cheval de trait chargé de conduire l'attelage jusqu'à ma destination, en référence à son apparence quelque peu bovine. Mon père m'indiqua le sac à dos et le gourdin qui m'attendaient à l'avant de la voiture puis me saisit doucement par les épaules malgré ma plus haute taille.

– Sois prudent, Joan. Mais surtout, hâte-toi et ne traîne pas en chemin. Les troubadours d'hier étaient formels au sujet de ces bandits : ils sont de plus en plus nombreux à fréquenter le coin et m'est avis que nous ne sommes plus en sécurité nulle part. Nous avons besoin de ces armes. Ne me déçois pas, fils et ne prends pas de risques inutiles. Ta mère me tuerait s'il t'arrivait quelque chose...

Je le rassurai d'un hochement de tête déterminé puis rentrai pour embrasser le reste de ma famille. Une fois installé à la place du conducteur, j'agitai une dernière fois la main à leur intention avant d'encourager Bouffi à s'engager sur la route de Milona, vers le sud.

***Rendez-vous au 271.***



## 2

Le trappeur ne chercha pas à dissimuler sa déception. D'un ton peu amène, il me lança un « Bon vent » qui sifflait plutôt à mes oreilles comme une bourrasque me poussant à poursuivre sans attendre mon chemin. Je ne me fis pas prier et attendis de me trouver hors de vue de ce peu sympathique énergumène pour faire une pause et dévorer une bonne partie de mes provisions.

***Otez un repas du contenu de votre sac à dos.***

Je fis boire Bouffi à une mare d'eau boueuse et presque asséchée puis repris la route sous un soleil de plomb au zénith. Quelques minutes après ce déjeuner, j'aperçus au loin un attelage qui s'approchait en sens inverse. A l'endroit où nous allions nous croiser, la piste n'était guère large aussi incitai-je mon cheval à s'arrêter pour laisser passer les voyageurs. Ils étaient deux, assis à l'avant d'une carriole du même gabarit que la mienne et tractée par une bête de somme à la robe crémeuse. L'un des hommes portait un bonnet coloré et ses vêtements semblaient de très bonne facture malgré la poussière qui s'y était collée tandis que le second ressemblait à une brute épaisse avec sa mâchoire carrée et ses gros yeux globuleux. Leur chargement se réduisait à deux armoires basses attachées par des cordes et recouvertes en partie de couvertures épaisses, sans doute pour les protéger des cahots. Quand ils parvinrent à ma hauteur, le voyageur au bonnet stoppa sa voiture et m'apostropha avec amabilité.

– On ne croise pas grand monde sur cette route. Je suis content de voir que tous les habitants de cette région ne sont pas morts de soif. Avec cette chaleur, je commençais à m'inquiéter...

– C'est vrai qu'il fait bien chaud depuis quelques temps, même pour la saison, surenchéris-je par politesse. Vous venez d'Asguenn ou de Milona ? Je me rends à Asguenn et j'aimerais bien savoir ce qui m'attend d'ici là. Vous n'avez pas croisé de brigands ?

– Pas un seul. Il faut croire que j'ai eu de la chance. Ou plutôt, ce sont eux qui en ont eu ! Olf n'apprécie pas beaucoup ces gens et a tendance à se montrer de mauvais poil avec eux quand il les croise, glissa-t-il ironiquement à l'intention de son garde du corps.

L'intéressé ne parut pas comprendre qu'on parlait de lui car il ne cessait de me fixer du regard et j'avais la désagréable impression qu'il n'attendait qu'un mot de son employeur pour venir me fracasser le crâne. L'autre reprit :

– Faites attention si vous allez à Asguenn. Nous en venons et toute une compagnie de cavaliers originaires du Zalten s'y est installée depuis peu. Je crois que ce sont des mercenaires mais personne n'a voulu m'éclairer à ce sujet. Ces guerriers du sud ne sont pas commodes et je vous conseille de ne pas les approcher. Si Olf ne m'avait pas tenu compagnie, je crois bien qu'ils auraient pris ma marchandise sans me demander mon avis. A ce propos, vous êtes peut-être intéressé par m'acheter quelques

potions ? Je suis un apothicaire ambulante et j'ai forcément des produits susceptibles d'intéresser une personne qui voyage toute seule comme vous.

Mon pécule était bien maigre et l'idée de le gaspiller dans ce qui avait de fortes chances d'être des remèdes de charlatan ne m'emballait guère.

*Si Joan préfère conserver son or, il salue le colporteur avant de poursuivre sa route. **Rendez-vous alors au 312.** S'il souhaite finalement lui acheter quelque chose, **allez au 110.***

### 3

L'officier ennemi avait dû affronter et terrasser un bon nombre d'habitants d'Asguenn car il souffrait de plusieurs blessures. Mais Siméon ne se portait guère mieux et montrait au contraire bien plus de signes d'épuisements.

J'allais me joindre à lui quand le tavernier tenta une botte audacieuse. Malheureusement, son adversaire avait deviné ses intentions et, profitant de la vulnérabilité de l'aubergiste, il lui passa toute la longueur de son cimenterre à travers le corps. Avec une singulière présence d'esprit, il se tourna vers moi pour se protéger avec le cadavre empalé. Une explosion de colère me brouilla l'esprit quand mon arme frappa la chair du père d'Ana.

Le Zalténite dégagea enfin sa lame, fit un bond en arrière pour esquiver mon nouvel assaut, avant de riposter par une attaque en pointe qui manqua de peu de m'arracher un œil. Comprenant qu'affronter rageusement un tel escrimeur ne pouvait que me coûter la vie, je me mis en garde et tournai autour de lui en guettant la faille.

*Notez que le lieutenant zalténite est déjà blessé et qu'il ne possède plus que **14 points de Vitalité**. Calculez les **différentiels d'attaque** en sachant qu'il possède **23 points d'Adresse** et **19 points de Défense**. Notez dans la marge de la Feuille d'Aventure ces quotients afin de ne pas les oublier pour la suite du combat. Notez également que cet adversaire dispose d'un **Bonus de Force de 2** et qu'il a l'Initiative. Décidez tout de suite quelle **arme** va utiliser Joan.*

*Si Joan feinte une attaque aux jambes pour lui porter aussitôt un coup au visage, **rendez-vous au 120** ; s'il exécute quelques passes d'armes pour l'acculer au frêne situé à trois pas derrière lui, **allez au 195** ; s'il*

*se prépare à parer le premier coup et riposter dans la foulée, partez au 55.*

## 4

Les mouvements de l'araignée perdaient en vivacité au fur et à mesure que mon arme s'abattait sur elle. A la suite d'une énième roulade me permettant d'éviter ses pattes tranchantes, je me retrouvai face à sa tête immonde et à portée de ses mandibules démesurées. Elle n'eut cependant pas l'occasion de me dévorer car mon arme s'abattit au milieu de ses yeux réunis en grappe, dans un giclement d'humeurs jaunâtres et d'ichor puant. J'entendis un ultime chuintement sortir de la bouche du monstre avant que celui-ci ne s'immobilise, définitivement terrassé par mon attaque qui lui avait pulvérisé la cervelle.

A bout de souffle, je rejoignis Ana qui semblait hypnotisée par la carcasse de l'araignée, comme si elle ne parvenait pas à réaliser sa mort. Mais nous n'étions pas en sécurité pour autant car des sifflements ténus se rapprochaient de la caverne. Les autres résidentes des profondeurs venaient prudemment aux nouvelles de leur suzeraine et elles risquaient de tout mettre en œuvre pour venger cette dernière quand elles découvriraient son cadavre.

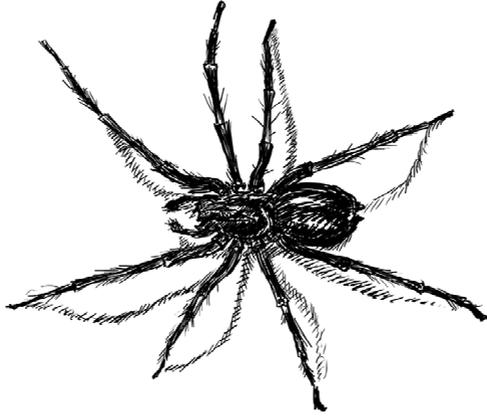
Nous fonçâmes sans plus attendre vers le boyau légèrement surélevé puis nous nous aidâmes l'un et l'autre pour parvenir à nous y faufiler. Nous prîmes alors nos jambes à nos cous, trouvant une fois de plus dans la peur les ressources nécessaires pour compenser notre état d'épuisement. Quand le tunnel se termina sur un puits au sortir d'un coude, nous fûmes dans l'incapacité de nous arrêter à temps et le sol se déroba brutalement sous nos pieds. *Rendez-vous au 56.*

## 5

Ma compagne cria de panique en agitant sa torche devant les monstrueuses araignées. L'effet en fut miraculeux.

Les créatures s'arrêtèrent net à la vue du brandon dont la lueur se reflétait à la surface de leurs yeux multiples. Elles craignaient visiblement la lumière, la chaleur ou le mouvement ondoyant de la flamme et Ana prit conscience de leur faiblesse.

Avec courage, la jeune femme s'élança vers elles en décrivant de grands arcs de cercle avec son bras. Les monstres s'esquivèrent en grim pant à la paroi ou en disparaissant dans la faille, ce qui nous donna l'occasion de tenter une échappée vers la corniche opposée, avec l'espoir que celle-ci ne nous mène pas à son tour dans un cul-de-sac. Mais une araignée plus audacieuse que les autres chercha à me planter ses crochets dans le mollet lorsque je passais à sa hauteur. *Lancez les dés. Si vous faites de 2 à 8, rendez-vous au 61 ; de 9 à 12, allez au 335.*



6

Tandis que mon père parlementait à travers le battant avec les intrus, je m'approchai d'une fenêtre pour tenter de distinguer quelque chose malgré l'obscurité et la pluie qui tombait désormais sans discontinuer. Mon cœur se serra à la vue des dizaines de cavaliers qui se trouvaient à l'extérieur mais je remarquai finalement que ceux-ci n'avaient ni l'allure ni l'équipement des redoutables Zalténites. Mon père ouvrit alors la porte pour laisser pénétrer une foule de soldats portant les uniformes des écuyers de Tannorie. D'autres accompagnèrent mes frères aux écuries pour y entasser tant bien que mal leurs montures. Notre auberge était vaste, certes. Mais ce fut en tout pas moins de cinquante hommes d'armes accompagnés de leurs chevaux qui s'y entassèrent pour passer la nuit et se protéger du violent orage. Nous fûmes bien sûr confrontés à quelques soucis logistiques mais la protection promise par ces combat-

tants contre une éventuelle attaque de pillards valait bien nos multiples efforts pour leur proposer un nombre suffisant de couchettes.

Alors que les écuyers s'étaient chacun trouvé une place dans la salle commune pour y entamer leurs provisions de route, j'observais de loin mon père en train de discuter avec leur capitaine. Il s'agissait d'un homme bien moins âgé que la majorité des soldats dont il avait le commandement. Malgré sa jeunesse, il avait fière allure et imposait le respect avec son harnois rutilant, son bouclier sanglé à l'épaule et son heaume en argent qui reflétait les flammes de l'âtre. De longs cheveux clairs glissaient de sous son casque qui ne dissimulait pas ses yeux gris et son visage imberbe. Il devisait avec un calme et une attention laissant deviner une vive intelligence. Sur son plastron était gravé un faucon avec les serres en avant, le symbole des chevaliers du royaume.

Je sentis la présence de Silas qui s'était approché de moi.

– Peuh...encore un noble parvenu. Même pas sûr qu'il sache tenir correctement son épée.

– Tu peux toujours lui demander, rétorquai-je sans me retourner.

– Mais c'est vrai ! Regarde sa lame. Elle est trop grande pour qu'il puisse la manier d'une seule main. C'est pour faire joli, c'est tout.

Je haussai les épaules en cherchant des yeux l'arme à sa ceinture. Effectivement, le fourreau dans lequel elle était glissée était si long qu'il s'en fallait de très peu pour qu'il ne touche le sol. Mon père quitta ensuite le jeune chevalier pour venir nous parler.

– Vous pouvez aller dormir, les garçons. Certains soldats sont de garde au cas où il y aurait des brigands cette nuit. A vrai dire, avec tous ces gaillards à l'intérieur de nos murs, l'idée de les voir nous rendre visite me ferait presque plaisir, ajouta-t-il avec une franchise que je ne lui connaissais pas.

– Et ces soldats ? Que font-ils par ici, demanda Silas.

– C'est à propos de ceux que nous avons vu passer le mois dernier. Personne à Haquilon n'a plus reçu de leurs nouvelles et on suppose qu'ils ont eu des problèmes avec les bandits dans la région. Ça expliquerait d'ailleurs pourquoi on n'a pas vu non plus de marchands de minerais depuis un bail s'il y a plein de brigands autour de Milona. Ils vont donc là-bas voir ce qui s'y passe.

Les paroles de mon père confirmaient ce que m'avait dit le forgeron à Asguenn. Les pillards du Zalten étaient nombreux, très nombreux. Au

point d'avoir peut-être combattu une armée du roi. Ces patrouilleurs avaient prévu d'aller à Milona pour enquêter, et non à Asguenn. Si je leur racontais la situation du village minier, peut-être cela ferait-il changer leur chef d'avis et qu'ils iraient y délivrer la population une fois pour toutes ? Le chevalier avait disparu et je parcourus des yeux la foule des soldats qui discutaient en étalant au sol leur paquetage.

L'un d'eux au crâne rasé mais à l'allure avenante s'était installé tout près de moi, juste en bas de l'escalier.

*Si Joan a le **talent bagout** et qu'il désire l'aborder, rendez-vous au 89 ; s'il n'a pas ce **talent** mais qu'il désire quand même lui parler, allez au 164 ; s'il préfère finalement abandonner cette idée et monter dormir dans sa chambre, partez au 117.*

## 7

La tête de l'officier zalténite percuta lourdement le sol et son heaume en ogive se détacha sous le choc, révélant une chevelure sombre et huilée. Bien qu'il gisait le visage dans l'herbe, je m'écartai de lui au cas où il me réserverait une mauvaise surprise en simulant le trépas. Mais il ne bougeait plus. J'avais tué le chef des pillards.

Sortant de ma torpeur, je ressentis la brûlure des multiples entailles dont j'étais recouvert et qui avaient souillé mes vêtements. Le sang collait ma chemise sur ma peau, une odeur métallique émanait de mes coupures à vif. La nausée me prit et j'inspirai à pleins poumons pour dissiper mon envie de vomir.

Des gémissements me poussèrent enfin à me déplacer pour contempler le massacre. Entre les arbres reposaient les dépouilles des combattants qui s'étaient entre-tués. Seuls deux hommes d'Asguenn avaient survécu à la bataille et les épées ensanglantées qu'ils tenaient encore en main prouvaient qu'ils avaient vaincu leurs derniers adversaires. Mais aucun n'était en mesure de célébrer leur victoire.

L'un d'eux était assis contre le tronc d'un frêne et sa jambe droite présentait une terrible blessure, une large plaie par laquelle était visible la blancheur de son tibia. Il avait les yeux clos et son front était baigné de sueurs. Le deuxième villageois s'approchait de moi en titubant, une main passée dans ses longs cheveux rougis. Il souffrait apparemment d'un coup reçu à la tête et des larmes coulaient de ses yeux hagards.

– Quelle chérie, mais quelle chérie... Firlan, Jonas, Karle... ils ont tous crevé. Et lui, qui c'est ? Oh non, Varek ! Il allait se marier à la prochaine lune... Même Siméon y est passé. Je n'ose même pas penser à tous ceux qui se sont fait tuer au village...

Le nom du tavernier m'inspira une bouffée d'angoisse et je me levai pour m'approcher de sa silhouette même s'il n'avait évidemment pas survécu.

Siméon était mort en brave, en héros, pour son idéal de liberté et son refus de se soumettre à la tyrannie des occupants venus du sud. Mais ces louanges seraient bien inutiles à l'heure d'apprendre la mort de son père à Ana. Par-dessus tout, je ne voulais pas être celui qui lui annoncerait la nouvelle.

Le villageois blessé au crâne avait cessé ses lamentations pour se pencher avec moi au-dessus du cadavre de Siméon.

– Tu peux m'aider à ramener Gert ? Il s'est évanoui mais on ne peut pas le laisser comme ça. Il n'y a pas long à faire, pas besoin de lui fabriquer un brancard. A deux, nous devrions pouvoir l'emmener ; suffit juste de faire attention à ne pas laisser traîner sa jambe.

J'acquiesçai et nous entreprîmes de soulever le moribond. En nous approchant d'Asguenn, nous vîmes que les combats avaient cessé et que les villageois en étaient sortis victorieux. Des femmes et des hommes aux visages marqués par le chagrin s'étaient attelés à la macabre tâche de récupérer tous les morts pour les réunir sur la route. Tels de sinistres corneilles rapportant des brindilles pour augmenter la taille du nid, ils sortaient et rentraient sans relâche des habitations les plus proches pour convoier les corps immobiles jusqu'au charnier. Les battements de mon cœur s'intensifièrent alors que je recherchais vainement Ana des yeux.

***Rendez-vous au 319.***



## 8

J'attendis que la ronde prudente du Zalténite le conduise à ma hauteur pour bondir du toit et lui tomber dessus comme la foudre. Ma manœu-

vre audacieuse réussit pleinement et l'homme reçut mon poids sur ses épaules. Nous roulâmes tous deux au sol et je fus le premier sur pieds, ma chute ayant été efficacement amortie par le matelas improvisé. Mais le guerrier était d'une résistance peu commune et, là où tout autre aurait été étendu pour le compte par un tel choc, lui se relevait péniblement en secouant la tête pour chasser son étourdissement. Son cimenterre avait glissé dans l'herbe et j'en profitai pour l'attaquer.

|                              |                |    |
|------------------------------|----------------|----|
| <b>ZALTÉNITE (désarmé) :</b> | Adresse        | 11 |
|                              | Défense        | 13 |
|                              | Bonus de Force | 0  |
|                              | Vitalité       | 19 |

*Joan a l'Initiative.*

*S'il tue son adversaire en moins de cinq assauts, allez au 129. Si le Zalténite est encore en vie à l'issue du quatrième assaut, cessez immédiatement le combat et partez au 194.*

## 9

Une lourde pierre s'abattit sur le sommet de mon crâne et je perdis aussitôt connaissance. Je mourus ainsi, le corps écrasé par une multitude de gravats qui, en s'amoncelant, formèrent un tumulus inattendu sur ma dépouille déchiquée.

## 10

L'allonge de mon arme me permit dans un premier temps de repousser efficacement mon adversaire. Mais il avait deviné la présence de l'arbre dans son dos et il prit le risque de contre-attaquer plutôt que de se retrouver bloqué contre le tronc. Il ne put éviter d'être égratigné par la pointe de mon arme, mais son adresse au maniement du cimenterre lui permit de trouver l'ouverture nécessaire pour me frapper à la cuisse. *Considérez que vous avez obtenu un 5 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant et un 6 pour celle de Joan puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un combat normal.*

D'un coup de pied, l'homme me repoussa et nous reprîmes brièvement notre souffle en nous éloignant l'un de l'autre. *Si Joan recule pour se saisir d'un poignard de jet traînant dans l'herbe non loin de là, allez au*

**212** ; *s'il attend que son adversaire le charge pour se jeter dans ses pieds et espérer le blesser au bas-ventre, **partez au 304.***

## 11

Les geignements aigus de mon animal de compagnie me réveillèrent en sursaut. Je n'eus alors aucun mal à découvrir la source de son affolement.

Une silhouette grise et efflanquée fouillait dans mon sac qu'elle avait tiré à quelques mètres du chariot, sous les arbres. Malgré la présence impressionnante de mon cheval de trait, le loup avait trouvé le courage de s'approcher de l'attelage et d'attraper entre ses crocs la lanière de mon sac à dos. A présent, la bête enfouissait son museau dans le paquetage pour engloutir la nourriture repérée par son puissant odorat.

*Si Joan saute à terre en poussant un grand cri, **rendez-vous au 266** ; s'il abandonne sa collation en demeurant dans l'abri du chariot, **allez au 288.***



## 12

L'officier se dégagea sans prévenir et m'infligea dans la foulée une profonde estafilade en travers de mon poignet. La douleur fut telle que je dus lâcher mon arme. Sans réfléchir, je serrai mon poing valide pour décocher un terrible coup sous le menton de mon ennemi. Celui-ci fut sonné un bref instant par le choc et j'en profitais pour le jeter au sol.

*Considérez que vous avez obtenu un **6 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant et **un 7** pour celle de Joan puis ajustez leurs totaux de*

*Vitalité comme dans le cadre d'un combat normal. Si l'officier est mort, rendez-vous au 7.*

Nous roulâmes tous les deux dans l'herbe jusqu'à ce que le guerrier parvienne à prendre l'ascendant et à m'immobiliser sous lui. *Si Joan accable son ennemi de coups de genoux dans le ventre, rendez-vous au 134 ; s'il lutte pour le repousser et remettre ensuite la main sur son arme, allez au 29 ; s'il agrippe sa gorge pour l'étrangler, partez au 66.*

## 13

Je fis glisser le coffre sur le sol pour le caler contre un mur, pris appui avec un pied sur ce même mur, appuyai d'une main contre le bord du coffre puis tirai de l'autre sur l'antique serrure. Mes doigts recroquevillés blanchirent sous l'effort et une intense bouffée de chaleur me monta au visage. Cependant, je ne relâchai pas ma pression car je sentais la plaque de métal rouillé qui commençait à donner du jeu dans son logement. Enfin, je parvins à désolidariser la serrure du bois mais elle s'arracha avec une telle violence que le coffre m'échappa et se retourna en renversant son contenu sur le sol. J'entendis un bruit de verre brisé qui me fit redouter le pire.

L'inspection de la caisse désormais béante me permit de mettre à jour des fragments de petites fioles par lesquelles s'étaient écoulés des fluides, évidemment irrécupérables. Rien d'autre.

Pestant contre ma malchance, j'abandonnai pour de bon le cellier et m'empressai de rejoindre la sortie des mines. ***Rendez-vous au 149.***

## 14

Je sentis un mouvement dans mon dos. C'était Kity qui me frôlait les mains de sa blanche fourrure et qui commençait à effiloche grâce à ses puissantes incisives le chanvre de mes liens. Mon animal de compagnie avait compris que je me trouvais en fâcheuse posture ou alors, ne supportait pas de voir son maître privé de ses mouvements. Quoiqu'il en fût, l'initiative du furet me combla d'aise et je l'encourageai de la voix au grand étonnement des plus proches prisonniers. Il ne lui fallut guère de temps pour réduire la corde à quelques fils tressés que je cassai d'un coup sec. Les mains enfin libres, je défis le nœud entravant mes chevils-

les puis prit pris le temps de flatter Kity en lui caressant son adorable petite tête.

Mes autres compagnons de cellule commencèrent à s'agiter en voyant mes attaches tomber au sol mais le barbu leur intima le silence avant de se tourner vers moi.

– Fais attention, les gardes ne doivent pas être loin, me souffla-t-il.

J'acquiesçai en silence puis m'approchai des planches espacées qui nous séparaient du tunnel. Ce dernier était également éclairé par des torches et je n'y vis personne en faction. Certaines des planches dans la herse de fortune avaient été sciées en deux endroits pour former une porte verrouillée au moyen d'un cadenas. Je n'en crus pas mes yeux quand je vis la grosse clé en fonte qui en dépassait.

La négligence du geôlier me sidéra mais je pris finalement cet heureux coup du sort comme une compensation pour tous les malheurs que j'avais connus depuis le début de mon voyage.

Derrière moi, un des captifs m'interpella.

– Eh, libère-nous ! Ne nous laisse pas moisir ici.

– Non, s'interposa le barbu. Pars maintenant, petit. Essaie plutôt de trouver où ces sales bandits ont emprisonné Siméon. Il saura comment nous sortir tous de ce pétrin.

– Ce sera trop tard ! glapit le premier prisonnier. Ils vont venir nous tuer avant que quiconque n'ait eu le temps de nous sortir de là.

– Et à plusieurs, nous aurons plus de chance de nous en tirer si les gardes sont dans le coin, surenchérit un autre.

Des murmures d'approbation parcoururent l'ensemble du groupe et tous me supplièrent de leur ôter leurs cordes pour m'accompagner. Mais le barbu haussa la voix.

– Au contraire. Ils vont vite nous repérer si on essaie tous de s'échapper et ils sont bien trop nombreux pour que nous puissions les vaincre. Va-t'en, gamin. Cours chercher Siméon s'il est encore temps de le sauver.

Je me trouvais face à un terrible dilemme. Le barbu avait sans doute raison : tout seul, j'avais bien plus de chances de quitter discrètement cet endroit qu'en compagnie des autres prisonniers. Mais par ailleurs, ces Zalténites semblaient d'une cruauté sans égale et je redoutais de laisser ces malheureux dans les griffes des pillards.

*Si Joan prend seul la poudre d'escampette, rendez-vous au 35. S'il préfère dénouer les liens des prisonniers et tenter une sortie groupée, allez au 97.*



## 15

La chance était avec nous car nous tombâmes sur le ruisseau recherché avant que les chiens ne nous eussent aperçus. Ses eaux étaient très vives mais nous y immergeâmes nos bottes pour en remonter le courant avec célérité, tout en prenant garde de ne pas glisser sur les pierres qui en tapissaient partiellement le lit. Les aboiements derrière nous se muèrent soudain en geignements plaintifs. Les molosses devaient avoir atteint à leur tour le cours d'eau et ne savaient plus dans quelle direction traquer leurs proies, comme je l'avais escompté. Lorsque leurs maîtres les auraient rejoints, nous serions alors bien trop éloignés pour qu'ils puissent nous retrouver de sitôt.

Nous prolongeâmes notre marche aquatique encore quelques temps avant de regagner la berge d'un commun accord pour y sécher nos pieds trempés. Ana et moi étions assis presque côte à côte et ne disions rien, nous contentant de reposer nos organismes harassés par la course. La présence intimidante de la jeune femme, le dais étoilé par-dessus la voûte des arbres et la paix revenue dans les bois me rappelaient les poésies romantiques que chantonnaient parfois les troubadours de

passage au Refuge. Je me sentais gauche en compagnie de cette présence féminine et je m'efforçai de rompre le silence.

– Nous nous en sommes bien sortis, constatai-je platement.

– Oui, Joan. Ton idée était fabuleuse. Tu nous as sauvé la vie.

Je me tournai vers Ana pour lire dans ses yeux noirs une sincère admiration. Sa longue chevelure d'ébène semblait auréolée d'argent sous l'éclairage d'un rayon de lune qui trouait les frondaisons. Confus, je voulus répondre par une banalité faussement modeste mais elle se redressa lestement en essuyant avec les mains sa houppelande humide.

– Nous sommes tout près de la cabane, maintenant. Il va falloir redoubler de prudence.

J'acquiesçai et la suivis docilement une fois de plus. Mais au fond de moi, j'aurai bien aimé prolonger encore un peu cet instant rare de quiétude en sa compagnie. *Rendez-vous au 326.*

## 16

L'arbre derrière lequel nous étions dissimulés possédait un tronc si épais que nous pouvions nous tenir tous deux debout dans son ombre sans craindre d'être repérés par les occupants de la clairière. La chaumière n'était pas très grande mais paraissait surtout très basse de plafond. Deux bâtons aux extrémités enflammées avaient été plantés dans le sol et envoyaient des panaches de fumée noire vers les cieux étoilés. Ces torches géantes, hautes comme des hommes, illuminaient efficacement les lieux mais cet éclairage en surplus nous procurait un avantage car les bois au-delà de la clairière devaient paraître encore plus sombres aux trois Zalténites de faction. J'aperçus une fenêtre aux volets tirés. La porte d'entrée, étonnamment étroite, était bloquée par un guerrier adossé contre son bois. Il ne dormait pas mais semblait contempler rêveusement les flammes crépitantes du flambeau le plus proche. Les deux autres pillards se tenaient debout au centre de la clairière, des lances dans les mains, et conversaient en ponctuant fréquemment leur discussion par des gestes animés. Les trois guerriers avaient leurs torses protégés par des plastrons teints en rouge et étaient coiffés de hauts casques coniques. Je ne vis aucune trace d'un habitant d'Asguenn. Siméon devait donc être retenu captif à l'intérieur de la maisonnée.

– Connais-tu un autre moyen d'entrer dans la cabane ? chuchotai-je à l'oreille d'Ana.

– Non. Je suis déjà venu ici et il n'y a que cette porte. Peut-être une autre fenêtre à l'arrière mais ils ont dû la bloquer, comme celle-là. Je me creusais les méninges pour trouver un moyen de neutraliser les gardes quand je ressentis un chatouillement dans le nez. Il s'en fallut alors de très peu pour que je me mette à éternuer mais je bloquai ma respiration à temps. Une fois le danger passé, je reniflai discrètement et compris que mon expédition nocturne en tenue estivale était en train de me coûter un bon rhume. *Si Joan possède un **remède fortifiant**, c'est peut-être le bon moment pour le boire. Otez-le alors du contenu du sac à dos.*

Il était maintenant urgent de passer à l'action avant que les ennemis ne nous repèrent par ma faute.

*Si Joan possède une **fronde** et qu'il souhaite viser l'un des pillards, **rendez-vous au 349** ; s'il est accompagné par **Kity** et qu'il souhaite utiliser le furet pour distraire leur attention, **allez au 87**. S'il ne se trouve dans aucun de ces cas ou s'il n'a pas confiance dans ces tactiques, il peut charger les ennemis avec le bénéfice de la surprise, **partez alors au 95** ; ou se faufiler discrètement derrière la cabane pour neutraliser ensuite le garde assis devant la porte d'entrée et n'avoir ainsi plus qu'à affronter les deux autres guerriers, **rendez-vous au 337**.*

## 17

J'esquivai la charge de l'animal juste à temps et atterris tête la première dans la fange bordant l'étang. Chassant la boue sur mon visage d'un geste de la main, je vis le sanglier stopper sa course quelques mètres plus loin et se retourner, visiblement déterminé à me faire un mauvais sort. Si je lui tournais le dos pour fuir, je savais qu'il en profiterait pour m'écharper de ses défenses recourbées. Je dégainai donc mon arme et devançai la nouvelle charge du sanglier en tentant courageusement de le frapper entre les deux yeux.

### SANGLIER :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 9  |
| Défense        | 13 |
| Bonus de Force | 3  |
| Vitalité       | 25 |



**17** – *Je vis le sanglier stopper sa course et se retourner.*

*Joan a l'Initiative. S'il parvient à faire tomber la **Vitalité** de la bête à 6 points ou moins, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au 220.*

## 18

Je percutai violemment de l'épaule le malandrin juste au moment où il se redressait. Il partit en arrière, bascula la tête la première et tomba lourdement de la carriole. Sans perdre un instant, je me retournai vers mon dernier agresseur pour constater qu'il était parvenu à se sortir de sa fâcheuse position en se laissant tomber sur un sac de farine. Il commençait juste à se remettre sur pieds quand je me ruai sur lui pour l'estourbir d'un coup de gourdin.

|                 |                |    |
|-----------------|----------------|----|
| <b>BANDIT :</b> | Adresse        | 10 |
|                 | Défense        | 9  |
|                 | Bonus de Force | 0  |
|                 | Vitalité       | 14 |

*Joan a l'Initiative. S'il gagne ce combat, rendez-vous au 54.*

## 19

J'avais surestimé mes capacités physiques après avoir traversé tant d'épreuves au cours de cette nuit. Mon bond fut trop court et je ne pus qu'effleurer des doigts le rebord de la corniche d'en face avant de basculer dans le vide, en poussant un hurlement de terreur.

J'avais trahi la confiance de Siméon : sa fille ne pouvait plus compter que sur elle seule pour échapper aux voraces araignées des profondeurs.

## 20

J'admirai le sang-froid d'Ana qui ne cédait pas à la panique malgré sa position délicate. Elle attrapa la corde que je lui lançai puis je bandai tous mes muscles pour la sortir de ce piège. L'entreprise ne fut pas aisée car la terre fangeuse ne souhaitait pas libérer sa prisonnière mais à force de persévérance et au prix de beaucoup de sueur, je réussis à extraire la jeune femme de la fondrière et elle s'allongea sur le dos en haletant dès qu'elle atteignit un sol plus ferme. Moi-même était épuisé par l'effort

fourni et nous restâmes ainsi plusieurs minutes à récupérer notre souffle. Enfin, Ana se releva et s'approcha de moi. Ses bottes, son pantalon, le bas de sa houppelande étaient complètement maculés de boue mais elle ne semblait pas s'en soucier. Comme je me redressai à mon tour, elle me prit les mains dans les siennes et je me noyai dans ses prunelles brillantes comme des onyx.

– Je ne sais pas comment te remercier, Joan. Je n'aurai jamais pu me sortir de là toute seule.

– Bah... Tout le monde en aurait fait autant. Nous aurions du mal à sauver ton père si tu étais restée coincée dans ce borbier, remarquai-je avec un sourire amusé pour dissimuler mon embarras.

– Il n'empêche que tu m'as sauvé la vie, répliqua-t-elle avec le plus grand sérieux, son joli minois planté à quelques centimètres du mien. Je suis heureuse que le destin t'ait mis sur ma route et que tu m'accompagnes. Avec toi, je suis persuadée que nous allons réussir.

Les déclarations élogieuses d'Ana allumèrent un brasier dans mon ventre qui mit le feu à mon visage. J'hésitai entre la prendre dans mes bras avec une fausse assurance ou bredouiller quelque chose pour dissimuler mon émoi. Mais le croassement et l'envol d'une corneille dans les branches qui nous dominaient me firent sursauter et ma compagne fronça les sourcils en regardant autour d'elle d'un air soucieux.

– Nous avons perdu beaucoup de temps à cause de moi. Il faut y aller avant qu'il ne soit vraiment trop tard.

J'opinai du chef et ressentis une sensation affreuse de vide au moment où ses doigts desserrèrent leur étreinte. Ana attendit que je range ma corde dans mon sac à dos puis nous reprîmes notre progression avec une circonspection accrue envers la fermeté du terrain.

Je suivais la jeune femme avec l'impression déprimante d'avoir laissé passer une importante occasion. ***Rendez-vous au 102.***

## 21

Nous escaladâmes sans grande difficulté la pente que nous avons accidentellement dévalée quelques minutes auparavant. Une fois revenus au sommet du vallon, nous ne vîmes ni n'entendîmes le moindre signe de la présence des ennemis et Ana repartit sans attendre à travers le sous-bois. Elle n'hésita pas sur la direction à suivre et j'en déduisis qu'elle était familière de toute cette partie de la forêt. Nous avons cessé

de courir et progressions sans relâcher notre vigilance, tous les sens en éveil.

J'entendis un son ténu mais qui se rapprochait progressivement. Je reconnus des aboiements et j'interrogeai Ana du regard.

– Ils ont des chiens avec eux, dit-elle le visage crispé. Des bêtes terrifiantes. Une race qu'on ne connaît pas en Tannorie. Ils les ont dressés pour le combat. Pour nous impressionner, ils ont lâché ces monstres sur des mineurs qui avaient voulu leur résister et tout le village a dû les regarder se faire dévorer vivants.

Le visage de la jeune femme était d'une pâleur mortelle et ses yeux magnifiques se figèrent dans le lointain à l'évocation de ce douloureux souvenir. Je ne pus m'empêcher de lui étreindre légèrement l'épaule dans un élan de compassion mais elle enleva doucement ma main.

– Nous sommes perdus s'ils repèrent notre odeur, glissa-t-elle d'une voix blanche.

– Sais-tu s'il y a une rivière ou un ruisseau près d'ici ? demandai-je, pris d'une subite inspiration. Si nous marchons dans l'eau, les chiens ne pourront pas suivre notre piste. Juste à l'ouest du village, j'ai traversé un pont qui enjambait un ruisseau. Peut-être saurais-tu le retrouver ?

Le regard sombre d'Ana s'éclaira et ses lèvres délicates s'étirèrent sur de charmantes fossettes, puis elle m'entraîna dans une autre direction qui ne nous éloignait guère des aboiements, toujours plus sonores. Ceux-ci redoublèrent soudain d'intensité et je compris avec terreur que les chiens avaient repéré notre trace. Les limiers étaient bien plus proches que je ne l'avais pensé dans un premier temps et, ignorant si nous nous trouvions proches du cours d'eau que j'avais évoqué, je doutais fortement que nous puissions leur échapper.

*Si Kity le furet accompagne Joan, rendez-vous au 181. Sinon, lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 5, allez au 22 ; de 6 à 12, partez au 15.*



Je ne m'étais pas trompé. Les molosses gagnaient du terrain sur nous à une vitesse effroyable et je ne pus m'empêcher de regarder par-dessus mon épaule. Ils étaient aussi monstrueux que la description d'Ana l'avait laissé entendre. Le pelage noir et brun, minces, presque efflanqués, des oreilles pointues, des gueules allongées aux babines retroussées et écumantes, ces chiens n'avaient aucune similitude avec ceux que je connaissais. J'en comptais sept, peut-être huit, mais je ne m'assurai pas vraiment de leur nombre, préférant utiliser toutes mes forces pour fuir ces démons canins. Cependant, Ana fatiguait et ne parvenait pas à suivre mon allure. Réalisant que nous n'avions de toutes les manières aucune chance d'échapper aux bêtes, je fis courageusement volte-face l'arme à la main, prêt à faire un rempart de mon corps à ma si jolie compagne. Celle-ci dégaina alors son poignard et se campa à coté de moi, elle aussi prête à subir l'assaut de la meute hurlante.

Les chiens de guerre nous percutèrent avec une telle violence que nous tombâmes aussitôt à terre sous le choc. Je réussis à assommer une bête d'un coup chanceux mais quatre autres enfoncèrent leurs crocs dans mes jambes ou mes bras, s'acharnant sur moi comme des enfants terribles sur une poupée de chiffons. J'eus l'épouvantable vision d'un molosse en train de se repaître de la gorge d'Ana avant de sombrer dans une inconscience miséricordieuse et définitive.



Ma cible n'allait pas être aisée à atteindre car elle se mouvait avec célérité et à une grande distance de moi. Mais si je voulais sauver le gagoul de ses griffes, il me fallait décocher ma pierre sans même prendre le temps de viser.

*Lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 4, rendez-vous au 137. De 5 à 8, rendez-vous au 182. De 9 à 12, allez au 70.*

## 24

Le boyau s'enfonçait plus nettement vers le bas et nous devions progresser avec plus de prudence au risque de faire une mauvaise chute. Les murs s'arrondissaient progressivement et leur surface se faisait de plus en plus lisse, jusqu'à devenir presque vierge d'aspérités. J'avais l'impression de marcher dans un tunnel infini qui, au mieux, nous conduisait tout droit dans des profondeurs hostiles peuplées de dangereuses créatures. La voix inquiète d'Ana me fit alors sursauter.

- On dirait qu'un rampe-cavernes est passé par ici.
- Un rampe-cavernes ? Qu'est-ce que c'est ?
- Des monstres qui vivent sous la montagne. Ils ressemblent à des vers gigantesques, d'une taille incroyable. Ils dévorent tout sur leur passage, y compris la pierre, et creusent en avançant des galeries bien propres, un peu comme celle-ci.

Je regardai autour de moi en essayant d'imaginer une chose assez grosse pour remplir un tel espace. J'avalai péniblement ma salive.

- Tu en as déjà vu ?
- Non, heureusement, répondit Ana. Ils sont plutôt rares. Mais il y a parfois des accidents dans les mines à cause d'eux et j'ai déjà entendu parler de travailleurs imprudents qui avaient fini dans leur estomac. Mais bon, ça ne sert à rien de trop y penser. Un ver a très bien pu creuser ce tunnel l'année dernière et de toute façon, s'il y en a un dans les parages, nous aurons le temps de l'entendre venir.

Son sourire crispé me rassurait moyennement. Comme pour exorciser nos craintes, elle se mit à me décrire avec une feinte décontraction la liste des animaux étranges que l'on pouvait croiser dans les montagnes de Galabad.

J'aimais beaucoup son timbre de voix, à la fois sobre et régulier. Elle n'avait pas l'accent mélodieux des natifs de Milona ou d'Asguenn mais son intonation rassurante me berçait et me réchauffait l'âme au cœur de ces sinistres souterrains. Distrain par ses descriptions imagées, je ne vis que trop tard la brusque déclivité qui prolongeait le tunnel.

Je tombai en avant en me protégeant instinctivement des bras, puis me mis à glisser à une allure folle dans le boyau, incapable de freiner ma

chute dans cet interminable toboggan. Je crus ma dernière heure venue mais le tunnel se redressa finalement avant de me projeter sur le sol étrangement moelleux d'une caverne. Je n'eus pas le temps d'examiner en détail ce nouvel environnement car Ana avait suivi le même chemin et je dus m'écarter pour éviter la collision. **Rendez-vous au 125.**

## 25

Alerté par le sifflement de la pierre, le garde que j'avais visé détourna la tête juste avant que le projectile ne l'atteigne et celui-ci ricocha sur son casque. L'homme assis à la porte se releva d'un bond et les deux autres nous chargèrent de leurs lances. Avec horreur, je vis Ana s'élaner le poignard à la main en direction du Zalténite qui bloquait l'accès à la maison et l'un des deux autres guerriers changea de direction pour l'intercepter. Elle n'avait aucune chance de s'en sortir contre ces deux combattants chevronnés mais quand je voulus la rejoindre, le troisième guerrier se dressa en travers de mon chemin. Je lui décochai une attaque rageuse mais il l'esquiva habilement et riposta en m'écorchant le bras de la pointe de sa lance.

|                          |                |    |
|--------------------------|----------------|----|
| <b>GARDE ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 12 |
|                          | Défense        | 14 |
|                          | Bonus de Force | 2  |
|                          | Vitalité       | 24 |

*Le garde a l'Initiative. Après **deux assauts**, cessez immédiatement le combat et **rendez-vous au 299.***

## 26

Les trois cadavres des Zalténites gisaient inertes parmi les herbes folles de la clairière. Un silence irréel avait succédé au fracas métallique et cet instant de calme me permit de mieux appréhender l'exploit que nous venions de réaliser : un jeune homme et une jeune femme sans expérience, à peine entrés dans l'âge adulte, avaient vaincu au combat trois guerriers rompus au maniement des armes. Ana ne devait pas se trouver en proie à de telles considérations car son premier mouvement, sitôt la bataille achevée, fut de s'élaner vers la porte et de l'ouvrir à la volée. Je

l'entendis pousser une exclamation puis elle s'engouffra dans la cabane, sans doute pour y libérer son père.

Avant de la rejoindre, j'entrepris de fouiller les corps prostrés de nos ennemis. Malgré notre victoire éclatante, je subodorai ne pas être au bout de mes peines avec les pillards Zalténites et je fis donc le tri dans l'équipement militaire de nos victimes.

En plus de leurs armes et de leurs armures, chaque homme possédait au moins une petite gourde contenant un liquide à la forte odeur d'amandes. Je reconnus sans peine des potions de guérison infusées à partir d'herbes de chantefeuille, des élixirs qui permettaient d'accélérer la régénération naturelle des chairs meurtries ou des blessures à vif. Je trouvai en tout quatre de ces précieuses gourdes. J'en plaçai deux dans mon havresac et réservai les deux autres pour Ana.

*Ajoutez les **deux potions de chantefeuille** au contenu du sac à dos (elles prennent chacune la place d'un objet). Joan peut en boire une à tout moment sauf au cours d'un combat et il regagnera alors **5 points de Vitalité**.*

J'examinai ensuite les heaumes et les armures des pillards pour constater que certains pouvaient convenir à mon gabarit.

*Joan peut prendre un **casque conique** s'il le souhaite. Il gagne dans ce cas **1 point à son total de Défense** tant qu'il le porte. Notez alors le **casque conique** parmi les **objets divers**. Joan ne peut pas bénéficier de deux casques à la fois.*

*Il peut revêtir aussi un **plastron** qui ajoute aussi **1 point au total de Défense** tant qu'il est porté. Notez alors le **plastron** parmi les **objets divers**. Il est possible de porter un **plastron** par-dessus une **chemise de mailles** et/ou une **veste en cuir** et de cumuler dans ce cas les différents bonus.*

*Enfin, Joan peut ajouter à ses **armes** un **cimeterre** ou une **lance**. Contrairement au **gourdin**, ces **armes** n'infligent aucune pénalité d'Adresse en combat.*

Une fois mon inspection achevée, je rejoignis Ana dans la chaumière.  
**Rendez-vous au 165.**

## 27

J'atteignis l'extrémité du couloir en même temps que les guerriers étrangers pénétraient dans le bâtiment. Leurs cris redoublèrent lorsqu'ils

m'aperçurent et je gravis sans hésitation les marches menant à l'étage. Là encore, un couloir séparait le bâtiment en deux avec d'autres portes encastrées de chaque côté, bien qu'en nombre plus restreint. A l'opposé, une échelle rivée au mur donnait accès à une trappe percée dans le plafond. Il s'agissait sans nul doute possible d'un moyen d'accéder au toit de la maison.

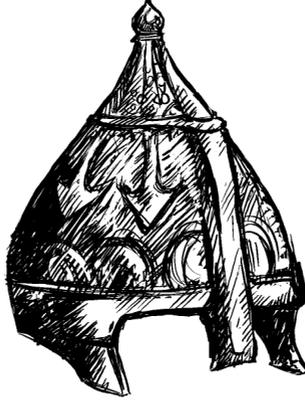
*Si Joan poursuit sa course jusqu'à l'échelle dans l'espoir de passer par la trappe, **rendez-vous au 301**. S'il dégaine plutôt son arme pour attendre de pied ferme ses poursuivants avec l'avantage de se trouver en haut de l'escalier, **allez au 292**.*



## 28

Je repérai un sac en toile déformé par son contenu mais je fus déçu de n'en retirer qu'un casque de forme oblongue. A l'instar du cimenterre, il devait avoir été fabriqué dans le pays de ces étrangers car il ne ressemblait à rien aux bassinets habituels qui couvraient les têtes des soldats réguliers de Tannorie. Je l'essayai à tout hasard et eus la surprise de constater qu'il s'adaptait parfaitement à la taille de mon propre crâne. Cependant, l'idée de porter un casque à l'aspect si étrange me dérangeait quelque peu, à moins que ce ne fût un élan de patriotisme exacerbé qui m'inspirait un sentiment de défiance envers ces étrangers patibulaires. *Si Joan conserve tout de même ce **casque conique**, il rajoute **1 point au total de Défense** tant qu'il est porté et vous devez alors le noter dans les **objets divers**.*

Dans la chambre commune, les dormeurs ronflaient toujours aussi régulièrement. *Si Joan se décide enfin à ressortir du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, rendez-vous au 146. S'il poursuit ses fouilles dans le vestibule, allez au 241.*



29

Non content de savoir tenir une lame comme s'il était né avec, l'officier s'avérait être un pugiliste confirmé et, bien que je le surpassais en force brute, il réussit à me retourner un bras dans le dos. Comme je ne pouvais me délivrer de sa prise, il en profita pour appuyer sur mon épaule dans l'intention de me briser ou de me déboîter les os. La souffrance était intolérable. De ma main encore libre, je tâtonnais dans l'herbe à la recherche de mon arme et mes doigts se refermèrent par miracle sur son pommeau. Malgré ma difficile position, je la soulevais pour l'abattre sur le flanc de mon adversaire qui me chevauchait.

*Si Joan manie une **arme** tranchante à une main (**cimeterre, sabre ou hache de bataille**), rendez-vous au 103 ; s'il manie une autre **arme**, allez au 136.*

30

Je ressentis une douleur cuisante lorsqu'un disque me trancha les chairs en haut de ma cuisse droite avant de se perdre dans les buissons non loin d'Ana. Cette dernière se retourna en entendant mon cri de douleur mais je la pris par le bras et continuai à courir malgré ma souffrance. *Joan*

*perd 5 points de Vitalité.* Même si je sentais le sang dégouliner de la blessure, je serrai les dents pour ne pas ralentir l'allure.

– Ils vont nous rattraper si nous continuons par là, haleta la jeune femme. Suis-moi !

Elle quitta soudain la piste en sautant agilement par-dessus un buisson de fragon et nous nous enfonçâmes tous deux dans le sous-bois encombré. Notre progression y était moins aisée et plus dangereuse mais nos poursuivants subissaient évidemment les mêmes contraintes. Au sein de cette végétation touffue et à la seule lueur des étoiles, les Zalténites devaient de surcroît avoir quelques difficultés à nous repérer. J'en étais même à me demander s'ils n'avaient pas déjà perdu notre piste, dans l'hypothèse où ils ne nous auraient pas vu quitter le sentier, quand je vis Ana disparaître devant mes yeux. Une seconde plus tard, je dévalai à mon tour cul par-dessus tête une pente abrupte et ma course incontrôlée s'arrêta dix mètres plus bas au fond d'un minuscule vallon. Je me hissai sur les coudes pour constater avec soulagement que je ne souffrais que de contusions bénignes. *Joan perd néanmoins 1 point de Vitalité.* Ana s'approcha de moi en rampant.

– Tu n'as rien ? me chuchota-t-elle.

– Non, ça va. Et toi ?

Elle me rassura d'un bref hochement de tête avant de lever les yeux en direction des cris de nos poursuivants. Nous écoutâmes avec inquiétude leur progression mais il me sembla qu'ils s'éloignaient de notre position. Si j'avais été seul, j'aurais attendu prudemment qu'il règne un silence complet avant de sortir de la combe mais Ana était pressée de repartir.

– Il faut y aller. J'ai peur qu'ils envoient des renforts pour surveiller l'endroit où est retenu Siméon s'ils nous savent dans le coin.

– Siméon ?

– C'est mon père. Il a toujours voulu que je l'appelle par son nom et que je le tutoie, me confia-t-elle avec un fier sourire.

*Si Joan accepte de prendre le risque de se diriger tout de suite vers la prison de Siméon, rendez-vous au 21. S'il insiste pour se dissimuler encore quelques temps, allez au 334.*



## 31

Je me défendis de mon mieux mais Varek connaissait toutes les subtilités de la bougnette et ne commettait aucune erreur. Je fus par contre victime d'une étourderie fort dommageable puisque mon adversaire se retrouva avec les six boutons colorés devant lui, mettant ainsi un terme prématuré à la partie. L'unijambiste ne fit pas semblant de dissimuler sa joie.

– Ah, ah ! Il n'est pas encore né le gamin qui réussira à me battre ! Je pensais que tu aurais tenu un peu plus longtemps mais t'es vraiment pas doué à ce jeu. Pas vrai ?

Je serrai les dents et me contentai de poser ma mise sur la table avant de lui lancer un regard noir. *Otez **une pistole** au contenu de la **bourse**.* Très énervé par son attitude goguenarde, je quittai la table sans répondre lorsque le vieillard me proposa une seconde partie. *Si Joan aborde discrètement la fille de l'auberge, **rendez-vous au 67**. S'il file dans sa chambre, **allez au 193**.*

## 32

Je bondis sur l'officier mais celui-ci fit preuve d'une promptitude sidérante en roulant sur le côté pour esquiver mon attaque puis en me jetant son lourd oreiller à la figure. L'instant d'après, le guerrier s'était déjà emparé de son cimenterre et me portait un terrible coup d'estoc. Mon adversaire était un magnifique bretteur et, bien qu'il fût dépourvu de son armure, je sus être engagé dans un combat perdu d'avance.

|                               |                |    |
|-------------------------------|----------------|----|
| <b>LIEUTENANT ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 23 |
|                               | Défense        | 17 |
|                               | Bonus de Force | 2  |
|                               | Vitalité       | 24 |

*Le lieutenant a l'Initiative. Si Joan terrasse cet ennemi contre toute attente, rendez-vous au 348.*

## 33

Je testai le confort des sacs de denrées que contenait la carriole et décrétai que ceux remplis de farine étaient légèrement plus moelleux

que les sacs de haricots secs. Je m'installai du mieux possible sur ce grabat de fortune en me consolant à l'idée de passer ma nuit suivante dans un vrai lit à Asguenn.

Mon sommeil ne fut pas troublé et je me levai environ une heure après l'aube. *Ce repos permet à Joan de récupérer 2 points de Vitalité s'il en avait perdu.*

De providentiels nuages avaient fait leur apparition et éclipsaient par moments le soleil, m'assurant une matinée moins suffocante que la précédente. Je ne croisai personne sur la route et ne dus mes brefs moments de distraction qu'à quelques rapaces tournoyant au-dessus de ma tête. Au sud, les montagnes de Galabad se faisaient plus proches et, comme lors de mes précédents voyages, je m'émerveillai de la persistance de la neige au sommet des pics déchiquetés. Lorsque j'atteignis un petit pont de bois érigé au-dessus d'un ruisseau aux eaux vives, j'arrêtai mon attelage pour permettre à Bouffi de s'abreuver. Le soleil approchait de son zénith et j'estimai ne plus être très loin de mon objectif. Profitant de cette pause, je descendis me dégourdir un peu les jambes avant de m'adosser à un rocher blanc. Mon ventre criait famine et j'ouvris mon havresac pour épuiser ma réserve de nourriture.

*Otez un repas du sac à dos. Si Joan n'a rien à manger, il perd 3 points de Vitalité.*

Face à moi s'étendait la vaste plaine rocailleuse des Landes Perdues. Détendu par le calme glougloutement du ruisseau, je fermai les yeux en ignorant ma bonne conscience qui me poussait à repartir sans délai.

*Lancez seulement un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au 126. Si vous obtenez un résultat de 4 à 6, allez au 198.*

## 34

Attendant une ouverture pour me faufiler en direction de la porte, je ne pris pas garde à un écuyer qui reculait sous les assauts d'un Zalténite enragé et muni d'une masse d'armes. L'homme me percuta si violemment que nous nous affalâmes tous deux sur le plancher de la pièce. Profitant de notre situation délicate, le pillard à la masse m'écrasa la jambe de son arme. *Joan perd 5 points de Vitalité.* Par bonheur, l'écuyer que j'avais fait accidentellement chuter se releva en enfonçant son épée dans le ventre de mon assaillant et je pus me dégager de la mêlée.

Conscient que je représentais plus une gêne qu'autre chose pour les soldats du roi, je reculai prudemment jusqu'à l'escalier.

***Rendez-vous au 92.***

## 35

– Je ferai tout pour vous aider », promis-je aux prisonniers tout en manoeuvrant la clé de la herse.

En mon for intérieur, mon unique préoccupation était de sortir vivant de ces souterrains mais je tenais à rassurer les captifs. J'avais bien trop peur qu'ils ne se mettent à crier en me voyant partir seul. Mes craintes s'avèrent infondées et ils cessèrent leurs protestations. Ce n'étaient pas de mauvais bougres et j'eus un pincement au cœur à l'idée de vraiment les abandonner à leur sort.

Le tunnel après la herse était grossièrement taillé et n'avait pas été entretenu depuis très longtemps. Des écoulements d'eau ruisselaient par endroits sur ses parois granitiques et des gravats parsemaient le sol là où la voûte s'était quelque peu effondrée. Une dizaine de mètres après la herse en bois, le boyau formait un coude et une planche montée sur des tréteaux occupait une partie de ce virage. A ma grande joie, j'aperçus sur cette table improvisée mon sac à dos, mon arme et tout le reste de mon équipement. Je m'assurai que la suite du tunnel était déserte avant de remettre main basse sur mes possessions.

Quelques pas plus loin, le boyau débouchait dans une caverne, elle aussi illuminée par quelques torchères, mais je m'arrêtai prudemment avant d'y pénétrer en y entendant des ronflements sonores. Je m'avançai avec précaution sur le seuil pour découvrir une petite grotte percée de deux autres tunnels. Un homme assis sur un tonneau était vautre dans une posture inconfortable, la tête et les bras reposant sur un tabouret. Sa peau cuivrée et ses cheveux d'ébène coiffés en natte m'assurèrent qu'il s'agissait bien d'un guerrier venu des Principautés du Zalten. Il dormait comme un bienheureux avec une miche de pain sérieusement entamée et une massue entre ses pieds.

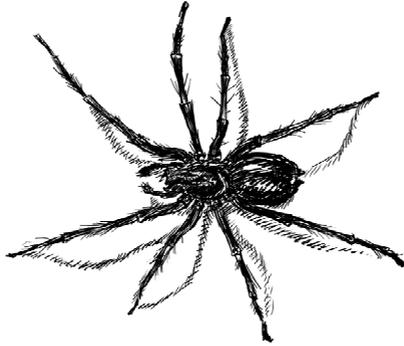
*Si Joan possède une **fronde** et qu'il l'utilise pour abattre l'homme dans son sommeil, **rendez-vous au 187.***

*S'il traverse la caverne sur la pointe des pieds, lancez les dés.*

*Si vous obtenez de 2 à 5, **rendez-vous au 308** ; de 6 à 12, **allez au 239.***

L'idée que ces visiteurs impromptus ne me souhaitaient peut-être pas de mal m'effleura l'esprit mais je déchantai aussitôt en apercevant le groupe d'hommes en armes qui pénétrèrent en vociférant dans ma chambre. Leur peau naturellement hâlée, leurs cheveux d'un noir d'encre et de leurs cuirasses teintées de rouge me firent comprendre qu'ils n'appartenaient pas à la population d'Asguenn.

Sitôt cette réflexion faite, je dus reculer pour ne pas être submergé par mes agresseurs. J'esquivai et parai quelques coups d'épées avant que l'un des combattants ne parvienne à m'estourbir du plat de sa lame. Je vacillai un instant sur mes pieds en sentant un voile noir tomber devant mes yeux, avant que mes jambes ne se dérobaient complètement sous moi. *Rendez-vous au 115.*



Je restai assis pendant quelques minutes à contempler rêveusement le soleil qui miroitait à la surface de l'étang. Lorsque je me décidai enfin à me lever à mon tour, de violentes crampes se déclarèrent dans mes bras et mes jambes, si fulgurantes que je retombai dans l'herbe en me massant les muscles. Le poison que m'avait inoculé l'araignée était responsable de ces souffrances. Destiné à paralyser les petits animaux, il ne risquait pas de m'être fatal mais me plongeait tout de même dans un grave état de faiblesse. *Enlevez 1 point au total d'Adresse de Joan ainsi qu'à son total de Défense.* La crise finit par s'atténuer progressivement. Frissonnant de douleur, je fis alors une nouvelle tentative pour me remettre sur pieds. *Rendez-vous au 76.*

J'utilisai le heurtoir en bronze suspendu à la porte puis attendis quelques temps avant d'entendre des pas s'approcher à l'intérieur de la maison. Une clé tourna dans la serrure puis un visage adipeux surmonté d'une touffe de cheveux clairsemés apparut dans l'embrasure.

– Qu'est-ce que tu veux ?

– J'arrive à Asguenn pour échanger des marchandises et je cherche un responsable. Enfin... quelqu'un qui pourrait m'indiquer qui rencontrer à ce sujet car c'est la première fois que je viens commercer ici, répondis-je avec un sourire innocent.

L'homme plissa ses petits yeux porcins puis me fit signe d'entrer. Il referma la lourde porte en bois juste derrière moi en donnant deux tours de clé à la serrure. Puis il me précéda dans un couloir tapissé avant de me faire asseoir dans une pièce adjacente, face à un bureau en bois. Il enfonça son corps en forme de barrique dans un confortable fauteuil avant de se présenter.

– Je suis le bourgmestre Calvyn, le plus haut dignitaire de cette ville. Tu ne pouvais pas mieux tomber en frappant à ma porte. Alors, quel genre de marchandises livres-tu et que désires-tu en échange ?

J'exposai ma situation et la raison de ma venue. Quand j'eus terminé mon récit, le sieur Calvyn ne me parut guère dans son assiette, comme si j'avais dit quelque chose qui l'ennuyait.

– Tu tombes au mauvais moment, petit. Notre armurier a été débordé de travail ces derniers temps et n'a pas eu le loisir de forger beaucoup d'armes. Mais bon... les affaires sont les affaires et je lui en toucherai un mot dès demain matin pour voir ce qu'il a en réserve. Le grain que tu apportes serait le bienvenu à Asguenn.

– Merci beaucoup, messire Calvyn. Je vous en serai fort reconnaissant.

– Ne me remercie pas, c'est normal. Les marchands ne passent pas souvent par ici. C'est donc toujours pour moi une grande joie que de les accueillir. Je vois que le soir est presque tombé, ajouta-t-il en regardant au travers d'une lucarne. Sais-tu où passer la nuit ? Notre taverne a des chambres très confortables mais si tu es en manque de monnaie, je peux te loger à titre exceptionnel. Depuis que mes enfants sont partis et que ma femme est morte, ce ne sont pas les chambres qui manquent dans cette bicoque.

La proposition généreuse du bourgmestre me surprit et je m'empressai de le remercier avec chaleur. La lumière du jour déclinait et il me fallait effectivement penser à un endroit où dormir. *Si Joan n'a plus d'or ou s'il souhaite dormir chez Calvyn, rendez-vous au 240. S'il préfère quitter le manoir pour se payer une chambre à la Petite Pépète, allez au 322.*

## 39

Malgré ma promptitude, je reçus sur la tête et les épaules quelques grosses pierres tranchantes. *Joan perd 3 points de Vitalité.* Mais j'avais réussi l'essentiel en m'écartant à temps pour éviter de succomber sous les larges plaques rocheuses qui s'empilaient désormais en un tas conique emplissant toute la largeur du couloir. Du plafond éventré coulait un mince filet de poussière et le calme avait succédé au boucan infernal qui avait accompagné l'effondrement. Heureux d'avoir échappé au piège mais inquiet à l'idée que des ennemis puissent avoir été alertés par le bruit, je me dirigeai vers l'extrémité du tunnel où se profilait par l'ouverture une forêt de sapins baignée par la lumière des astres nocturnes. Je ralentis le pas avec prudence au cas où les Zalténites auraient installé un autre dangereux mécanisme ou placé une sentinelle pour garder l'accès aux mines. Je ne m'étais pas trompé, sauf sur l'identité du gardien qui me laissa tout pantois.

Caché dans le tunnel derrière un pan du mur, j'observai avec incrédulité l'énorme silhouette d'un rapace enchaîné par une patte sur un promontoire rocheux, à quelques pas seulement de l'ouverture. Il ressemblait à un aigle au pelage sombre comme celui d'un corbeau à l'exception d'une large tache jaune qui lui couvrait le jabot jusque sous la racine des ailes. Sa tête se démarquait aussi de celle du noble volatile par une forme plus ronde et un bec plus droit, moins recourbé. Mais la principale différence entre cet oiseau et un aigle commun résidait plutôt dans sa taille aberrante qui atteignait presque celle d'un cheval.

La créature n'avait pas pris conscience de ma présence. Elle se penchait de temps à autre sur la carcasse d'un animal difficilement identifiable, peut-être un veau ou un cochon, pour y arracher un lambeau de chair et le faire disparaître dans son bec disproportionné. Le charognard sautillait parfois pour changer de place et la pierre crissait alors affreusement sous ses serres longues comme des poignards. Il me tournait le dos mais

je devais inévitablement passer tout près de lui pour gagner le sentier qui descendait du flanc de la montagne jusqu'au arbres en contrebas. Je repérai sur ma gauche un second tunnel qui s'enfonçait également dans les profondeurs mais je décidai de l'ignorer car je ne souhaitais pour rien au monde demeurer plus longtemps dans les mines. Il me fallait trouver absolument un moyen de franchir cet obstacle mais je n'étais pas certain de pouvoir terrasser un adversaire aussi imposant, même si sa chaîne semblait quelque peu restreindre ses mouvements. *Si Joan possède une fronde et souhaite harceler l'oiseau géant en lui décochant des pierres, rendez-vous au 293 ; s'il le charge avec une autre arme, allez au 282 ; s'il tente de passer en courant à côté de lui pour rejoindre le sentier, partez au 208.*

## 40

L'arme en avant, je pourfendis l'araignée en même temps qu'elle tentait de me sauter à la gorge. Elle eut le temps de m'enfoncer ses crocs dans le bras avant de tomber en arrière, ses huit pattes recroquevillées, immédiatement terrassée par mon attaque qui venait de lui déchirer l'abdomen. *Joan perd 2 points de Vitalité et vous devez noter que du venin lui a été inoculé.* D'un vigoureux coup de pied, je repoussai dans le gouffre sa répugnante carcasse puis reprit dans l'instant suivant ma fuite éperdue sur la corniche. **Rendez-vous au 249.**

## 41

En même temps que l'ours m'éraflait la cuisse d'un coup de patte (*Joan perd 4 points de Vitalité*), la première flèche du trappeur atteignit sa cible et brisa net l'élan de l'animal. Une fois parvenu à la hauteur de mon compagnon, je me retournai pour voir la bête agonisante, deux traits profondément enfoncés dans son flanc. **Rendez-vous au 274.**

## 42

Je tâchai de ne pas montrer ma peur au chien et entrepris de lui débiter d'une voix apaisante un flot de paroles sans importance. L'animal continuait de grogner sourdement mais au bout de plusieurs minutes inquiétantes de ce manège, il cessa de gronder et se contenta de m'observer avec une expression indéchiffrable en s'asseyant sur son posté-

rieur. Avec des gestes lents et mesurés, je m'approchai des caisses mais il ne fit pas mine de me mordre. Rassuré sur ses intentions inoffensives, j'examinai de plus près la cassette. **Rendez-vous au 251.**

## 43

L'ours ne put me poursuivre plus longtemps. Rogar était un archer exceptionnel et ses deux flèches firent mouche, à mon grand soulagement. Je n'osai imaginer mon sort s'il n'avait pas abattu la bête à temps. Je vis en me retournant que les mortels projectiles étaient enfoncés dans le flanc de l'ours qui gisait au sol, remuant faiblement des pattes.

**Rendez-vous au 274.**

## 44

Une subite inspiration m'incita à présenter au bourgmestre la chevalière en onyx que j'avais récupérée lors de mon voyage.

– Cet objet vous dit quelque chose, messire Calvyn ?

Mais j'avais à peine posé ma question que je compris qu'il en était indubitablement l'ancien propriétaire. Ses yeux s'arrondirent sous l'effet de la surprise, se remplirent presque de larmes, et sa lippe disgracieuse tremblota nerveusement.

– Ma bague ! Où l'as-tu trouvée ? parvint-il à bredouiller tout en prenant du bout des doigts le bijou que je lui tendais.

– Pas très loin d'Asguenn, sur la route de l'ouest. Je suis tombé dessus ce midi. Elle se trouvait juste au bord d'un ruisseau, au niveau d'un petit pont.

– Cela fait si longtemps, souffla-t-il d'un ton rêveur en caressant amoureusement son bien.

J'étais fort satisfait de la joie du bourgmestre et ne regrettai en rien mon acte généreux. Le notable se remit peu à peu de son émoi pour reporter à nouveau son attention sur moi et je vis que son expression s'était subtilement modifiée. Son attitude étrangement bienveillante avait laissé place à une certaine gêne et je m'étonnai de son trouble. Il fit glisser un tiroir puis y prit quelques pièces qu'il m'offrit à titre de remerciement (*ajoutez 5 pistoles à la bourse et supprimez la chevalière en onyx de vos objets divers*).

– Prends ça mon garçon, même si c'est bien peu par rapport à ce que représente cette bague à mes yeux.

– Tout le plaisir est pour moi, messire.

Le gros bourgmestre me considéra une fois de plus avec un regard soucieux, presque coupable, puis il se pencha sur son bureau pour me chuchoter à l'oreille.

– Tu dois quitter Asguenn au plus vite. Les ennemis sont partout et s'ils te voient, ils te feront un mauvais sort. Quitte la ville ! C'est le meilleur conseil que je puisse te donner.

– Que voulez-vous dire ? De quels ennemis parlez-vous ? rétorquai-je, passé mon premier instant de stupeur.

– Chut, Parle plus bas ! Ils sont même dans mes murs. Je ne peux pas t'en dire plus, ils me tueront s'ils apprennent que je t'ai raconté ça. Pars d'ici ! Quitte cette ville !

Le comportement du bourgmestre me parut complètement irréaliste mais ses trémolos angoissés et la sueur qui perlait à grosses gouttes de son visage adipeux me convainquirent de l'urgence de la situation. Sans dire un mot de plus, le sieur Calvyn me prit le bras, me raccompagna jusqu'à son perron et referma la porte sur moi après m'avoir adressé un dernier regard désespéré.

Sidéré, je demeurai sur le seuil du manoir en tentant de trouver une logique à l'attitude du notable. Soit cet homme était mentalement déséquilibré, soit il me cachait quelque chose de grave. Mais dans ce cas, pourquoi m'avait-il dans un premier temps invité à dormir chez lui ? *Si Joan fait le tour du manoir pour trouver un moyen d'y pénétrer par effraction, rendez-vous au 311. S'il préfère réserver une chambre à l'auberge locale, allez au 322.*

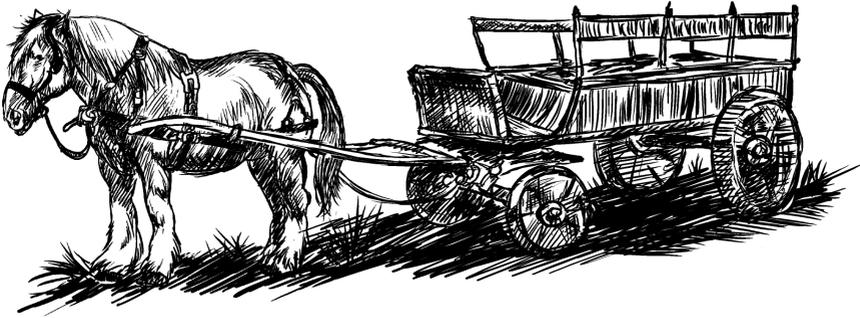
## 45

L'animal enfin neutralisé, je me précipitai vers mon havresac pour constater les dégâts occasionnés à mes provisions. Le loup avait eu le temps de dévorer un sandwich mais le dernier était heureusement intact. *Otez un repas du sac à dos.*

Satisfait d'avoir au moins sauvé mon déjeuner du lendemain, je retournerai m'installer à l'arrière de la carriole. Ma victime devait sûrement appartenir à une meute qui rôdait dans les parages et la pensée de devoir me défendre contre plusieurs de ces animaux m'inquiéta un instant.

Mais j'étais vraiment trop harassé pour reprendre tout de suite la route aussi je pris le risque de me rendormir sans changer de lieu.

**Rendez-vous au 338.**



46

Ma charge avait obligé le Zalténite à reculer vers la fenêtre ouverte. Lorsque je parvins à lui infliger une grave estafilade le long de sa mâchoire, il chancela puis bascula par l'ouverture en poussant un hurlement.

Je m'approchai pour voir l'homme allongé dans l'herbe sur le dos, les bras en croix. Une échelle de bois reposait non loin de lui tandis qu'un petit groupe de pillards s'éloignait d'Asguenn en emportant diverses marchandises. Il me fallait prévenir Siméon au plus vite. Mais lorsque je ressortis de la pièce, lui et les villageois rescapés se bousculaient pour dévaler l'escalier. Je fonçai jusqu'à la balustrade du palier pour le héler et il s'arrêta un instant pour lever la tête vers moi.

– Il y en a qui s'enfuient par derrière ! l'avertis-je.

– J'ai vu. C'est leur chef. Il ne faut surtout pas qu'il s'échappe !

Il franchit alors la porte du manoir à la suite de ses hommes, sans attendre de voir si j'allais les suivre. Mais j'avais compris combien il était vital d'arrêter ces gredins avant qu'ils n'alertent leurs comparses restés dans la forêt ou dans les mines, aussi m'élançai-je pour rattraper Siméon. Alors que je franchissais à mon tour le seuil de l'entrée, un pillard équipé d'une arbalète me prit pour cible.

*Si Joan possède un **porte-bonheur**, rendez-vous au 278.*

*Sinon, lancez les dés. Si vous obtenez 2 ou 3, **allez au 287** ; de 4 à 7, **allez au 256** ; de 8 à 12, **partez au 59**.*

Sans l'ombre d'une hésitation, je portai une attaque à mon poursuivant alors qu'il tentait de se redresser sur les ardoises du toit.

|                             |                |    |
|-----------------------------|----------------|----|
| <b>GUERRIER ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 13 |
|                             | Défense        | 14 |
|                             | Bonus de Force | 1  |
|                             | Vitalité       | 22 |

*Joan a l'Initiative. Lors des **deux premiers assauts**, seul Joan porte une attaque car son ennemi se contente de parer le coup avec son cimenterre tandis qu'il se relève.*

*Si au cours du combat l'un des protagonistes cause une perte de **7 points de Vitalité ou plus en un assaut**, son ennemi tombe du toit sous la violence du coup et se tue en atterrissant cinq mètres plus bas. S'il s'agit de Joan, son aventure se termine évidemment ici.*

*Si Joan est vainqueur de ce duel, **rendez-vous au 96**.*

Le guerrier décocha son projectile au moment où je franchissais le seuil du couloir et une vive douleur embrasa ma cuisse gauche quand le carreau de l'arbalète s'y enfonça. *Joan perd **4 points de Vitalité***. J'arrachai rageusement la petite flèche avant de suivre Ana. Celle-ci emprunta un escalier qui grimpait sur la gauche mais après le premier coude, les marches s'arrêtaient devant un amoncellement de gravats. Le plafond s'était effondré pour une raison inconnue et avait rendu l'escalier totalement impraticable, ce qui expliquait pourquoi on y avait laissé les torchères vides une fois les flambeaux consumés. Nous nous tapîmes dans l'ombre contre les pierres de l'éboulement et je priai pour que les Zalténites nous dépassent sans penser à fouiller l'escalier. Les dieux entendirent mon appel.

J'attendis que leurs voix furieuses s'éloignent dans le corridor pour pousser un soupir de soulagement. Je m'attendais à une remarque ironique de la part d'Ana au sujet de mes crises d'éternuements intempestifs mais elle fixait les décombres avec dépit.

– Il fallait passer par ici pour atteindre la machine ?

– Oui, soupira-t-elle. La pièce du concasseur se trouve juste en haut. Quelle poisse !

– Il doit bien avoir un autre moyen de s'y rendre.

– Peut-être. De toute façon, nous n'avons pas trop le choix. Nous devons continuer... même si je ne sais pas où mène ce tunnel.

Nous regagnâmes la galerie après nous être assurés que les lieux étaient déserts. Nous ne devons pas perdre de temps car les Zalténites risquaient de revenir par ici dès qu'ils admettraient avoir perdu notre trace. Nos pas nous menèrent bientôt à un embranchement où un boyau s'éloignait sur notre gauche tandis que celui que nous suivions continuait dans la même direction. Nous allions parvenir à cette intersection quand une silhouette voûtée apparut en provenance du couloir de gauche. Elle s'immobilisa lorsqu'elle nous aperçut. La vieille femme ployait sous le poids d'un épais fagot qui devait servir de combustible dans les mines. Ses yeux s'arrondirent de frayeur sous sa longue chevelure filasse et blanchie et elle se mit à reculer vers le tunnel qui nous faisait face en tremblant de tous ses membres. *Si Joan possède le **talent bagout**, rendez-vous au 184 ; sinon allez au 246.*

## 49

Je quittai le sentier pour me frayer un passage à travers les fougères et les taillis. Dans ce sous-bois touffu, la lumière stellaire ne parvenait presque plus à traverser les frondaisons et j'escomptais que les pillards y perdent ma trace. Alors que ma course m'avait conduit dans une partie de la forêt au relief plus marqué, j'aperçus un trou d'une bonne taille creusé dans le flanc de l'escarpement que j'étais en train de gravir. Juste assez grand pour que je puisse m'y réfugier, il devait s'agir de la tanière d'un animal fouisseur.

*Si Joan souhaite s'y faufiler pour se cacher des Zalténites, **rendez-vous au 107**. S'il préfère continuer à courir en espérant trouver un meilleur abri, lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 5, **allez au 139** ; de 6 à 12, **partez au 276**.*



J'étais le seul à occuper la route qui traversait le village et j'avais la désagréable impression de sentir peser sur moi des dizaines de regards à travers les fenêtres des habitations. Je ne croisai que quelques âmes, uniquement des femmes ou des enfants qui s'esquivaient rapidement à l'approche de la carriole. Comme cette atmosphère de sourde hostilité me minait le moral, je m'empressai de trouver l'échoppe du forgeron. Je la repérai un peu plus loin dans Asguenn grâce aux échos métalliques qui en provenaient. Il s'agissait d'une bâtisse plus petite que les autres mais entièrement occupée par l'atelier du forgeron dont la famille devait résider à l'étage.

Plus proche de moi, une autre maison de même taille jouxtait la forge. Les ouvertures en étaient plus étroites et la porte à un seul battant. Cette dernière était surmontée d'un large panneau de bois dans lequel étaient pyrogravés les mots « Galen Miramas - Négociant en minerai ». De l'autre côté de la route, une taverne de belles dimensions étendait sur moi son ombre rafraîchissante et je lus « La Petite Pépite » sur son enseigne rouillée.

Juste après la taverne, un bâtiment à deux étages faisait face à la forge. Il n'était pas le plus imposant d'Asguenn mais il dominait le village par sa hauteur. Bien que présentant des signes de décrépitude aussi avancés que le reste du hameau, la maison se distinguait imperceptiblement par les ferronneries qui protégeaient ses fenêtres et par sa porte d'entrée en bois sculpté à laquelle on accédait par un perron. Visiblement, ce manoir de fortune devait appartenir à un membre important de la communauté minière. Hormis ces quatre bâtisses, le centre d'Asguenn était occupé par de vastes et affreux baraquements en pierre.

Je laissai mon attelage à l'arrière de la forge avant d'hésiter à pénétrer dans l'atelier. L'artisan devait se trouver en plein ouvrage car le rythme des échos métalliques ne faiblissait pas. Même si j'étais impatient de récupérer des armes pour la défense du Refuge, la transaction avec le forgeron s'avérerait peut-être plus aisée à conclure si je l'interpellais une fois son travail du jour achevé. *Joan peut en attendant se reposer dans la taverne, rendez-vous alors au 322 ; discuter un peu avec le marchand de minerai, partez alors au 297 ; frapper à la porte du manoir, allez au 38. Mais s'il préfère ne pas perdre de temps et entrer dans*

*l'échoppe du forgeron, quitte à examiner ses produits si l'homme n'est pas de suite disponible, rendez-vous au 142.*

## 51

Ma fuite ne passa pas longtemps inaperçue. Ignorant les hurlements qui m'étaient destinés, je fonçai en direction des arbres dans l'espoir d'y semer mes poursuivants ou de me dissimuler dans la végétation. Mais alors que j'avais accompli la moitié de la distance me séparant de l'orée des bois, je reçus dans les mollets un objet contondant qui me fit tomber dans l'herbe. *Joan perd 1 point de Vitalité.* Je ne pus me relever car mes jambes étaient empêtrées dans un étrange lasso composé de trois cordes, à l'extrémité desquelles étaient fixés des sacs de cuir lestés de pierres. Je tentai de me dépêtrer de ces bolas mais les lanières en cuir s'étaient entortillées d'une manière inextricable. Des guerriers aux plastrons écarlates coururent dans ma direction. Je rampai piteusement vers les arbres mais ils n'eurent aucun mal à me rattraper. L'un d'eux m'envoya alors en pleine tête sa botte ferrée et je sombrai dans le néant.

***Rendez-vous au 115.***



## 52

La maîtresse des lieux allait s'abattre de toute sa masse sur nous. Je tirai violemment Ana vers moi puis plongeai avec elle sur le côté, juste avant que le monstre ne s'écrase à l'endroit où nous nous tenions l'instant précédent. Nous nous relevâmes aussitôt pour faire face à l'abomination.

Le corps gris clair de l'araignée atteignait des dimensions incroyables, qui dépassaient aisément celles d'une vache ou même d'un destrier. Juchée sur ses immenses pattes, elle nous dominait d'un bon mètre en faisant cliqueter de frustration ses mandibules. Malgré la terreur que ce monstre m'inspirait, je cherchai immédiatement un moyen de le fuir mais je dus me résoudre à abandonner cette idée. De sa masse, l'araignée géante nous bloquait l'accès au tunnel par lequel nous étions arrivés. Quant à celui que j'avais repéré quelques secondes plus tôt, il eut été naïf de penser pouvoir le rejoindre avant elle.

La colossale créature dressa en l'air ses premières pattes et nous pûmes constater qu'elles se terminaient par des excroissances acérées en forme de faux. Il nous fallait chercher une faille dans l'épaisse cuirasse de l'araignée tout en esquivant ces couperets meurtriers.

|                              |                |    |
|------------------------------|----------------|----|
| <b>REINE DES ARAIGNÉES :</b> | Adresse        | 22 |
|                              | Défense        | 17 |
|                              | Bonus de Force | 4  |
|                              | Vitalité       | 35 |

*Lors de ce combat, Ana combat aux côtés de Joan et la reine partage ses attaques entre les deux humains. **Divisez par deux les blessures subies à chaque assaut en arrondissant la perte à l'entier supérieur.** Dès que Joan a perdu **au moins 12 points de Vitalité**, Ana est elle-même trop grièvement blessée pour poursuivre le combat et, à partir de l'assaut suivant, Joan subira alors l'intégralité des dégâts.*

*Si Joan porte une **flamme éternelle** en plus de son arme, **diminuez de 3 points l'Adresse et la Défense de la reine.** Il ne peut dans ce cas pas utiliser de **bouclier**, ni de **grand cimeterre**.*

*Si Ana porte une **torche** allumée en plus de son poignard, **diminuez l'Adresse et la Défense de la reine de 3 points.** Cependant, la reine regagne ces points si Ana abandonne le combat.*

*La reine peut donc perdre au total **6 points d'Adresse et de Défense** si les deux conditions précédentes sont remplies. Joan n'a cependant pas le temps d'allumer une **torche** pour lui, même s'il dispose du matériel adéquat.*

*Joan et Ana ont l'Initiative. S'ils survivent à cet affrontement titanesque, **rendez-vous au 4.***

Grandement affaibli par mes précédentes péripéties, je ne pus frapper le garde aussi fort que je le souhaitais et mon front percuta son nez sans toutefois parvenir à le casser. Il partit en arrière mais réussit à maintenir son équilibre tandis que je m'affalais à genoux sur le sol à cause de mes entraves. Sa surprise passée, l'homme au teint bistre me cracha des insultes dans sa langue puis fit voler son martinet pour m'en cingler le dos. Les lanières de cuir m'arrachaient des cris de douleur mais ceux-ci n'apaisèrent pas la colère du geôlier. Il parut au contraire se laisser envahir par une vague de fureur et il dégaina un long couteau avant de se pencher sur moi. Des larmes m'inondèrent le visage et j'implorai sa pitié sans retenue, terrorisé à l'idée de mourir. En réponse à mes suppliques, l'homme me saisit par les cheveux pour me redresser le visage et il m'égorgea sous les regards horrifiés des mineurs d'Asguenn.



Mon dernier adversaire mis hors d'état de nuire, j'attrapai les rênes de l'attelage pour freiner la course folle de Bouffi. Celui-ci ne se montra guère docile et un certain temps me fut nécessaire avant d'avoir raison de sa nervosité et d'arrêter complètement la voiture. J'inspectai ensuite le corps du brigand. Une enflure grosse comme un œuf de pigeon ornait son front et j'estimai que l'homme resterait évanoui pendant un long moment encore. La fouille de ses vêtements crasseux me permit de trouver deux pistoles que je m'empressais d'empocher (*ajoutez cette somme au contenu de votre **bourse***). Bien que piqueté de rouille par endroits, son sabre m'intéressait au plus haut point. Je m'en saisis et, après quelques passes d'armes imaginaires, sa légèreté me convainquit de le conserver.

*Notez le **sabre** dans la case **armes**.*

*Contrairement au **gourdin**, il n'inflige **aucune pénalité** à l'Adresse quand on l'utilise.*

Je tirai le malandrin par les pieds et le fit chuter sans ménagement hors de la carriole. Pas mécontent de m'être si brillamment débarrassé de ces détrousseurs, je remis la voiture en branle en espérant accomplir un peu de chemin avant la tombée de la nuit. **Rendez-vous au 201.**

Me voyant faire preuve de pusillanimité, l'officier prit confiance et se jeta sur moi en balayant l'air de sa longue et courbe lame. Malgré sa silhouette émaciée, l'homme était nanti d'une force peu commune et il me fut difficile de dévier efficacement le coup. Le cimenterre glissa jusqu'à mon épaule mais je ripostai aussitôt en lui portant une attaque dans le flanc.

*Considérez que vous avez tiré **un 6 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant et **un 7** pour celle de Joan, puis ajustez leurs **totaux de Vitalité** en conséquence, comme dans le cadre d'un assaut normal. Si Joan possède un **bouclier** ou une **targe**, **minorez de 2 points sa perte de Vitalité**.*

D'un coup de pied, l'homme me repoussa et nous reprîmes brièvement notre souffle en nous éloignant l'un de l'autre. *Si Joan prend l'initiative en sautant à nouveau sur son adversaire, sans perdre de temps, **rendez-vous au 254** ; s'il recule pour se saisir d'un poignard de jet traînant dans l'herbe non loin de là, **allez au 212** ; s'il attend que son adversaire le charge pour se jeter dans ses pieds et espérer le blesser au bas-ventre, **partez au 304**.*



La chute me sembla durer une éternité. Le cœur au bord des lèvres, je savais que j'allais mourir d'un instant à l'autre. Un rideau de lumière emplît soudain mon champ de vision puis il y eut un choc terrible quand mon corps plongea dans une étendue liquide.

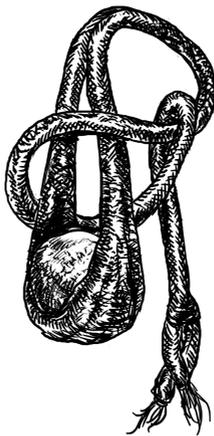
Le contact inattendu de l'eau fraîche me fit l'effet d'un coup de fouet et je m'agitai furieusement pour éviter la noyade. La panique me saisit quand je compris que le poids de mon équipement m'empêchait de nager correctement mais mes mains rencontrèrent alors le contact

rugueux d'une épaisse racine. Je bénis intérieurement la providence et m'aidai de cette corde improvisée pour regagner la surface. L'éclat du soleil m'éblouit cruellement après tant d'heures passées au plus profond de la montagne et je gagnai à l'aveuglette une berge herbeuse avant de m'y étendre sur le dos. **Rendez-vous au 280.**

57

Je lâchai les rênes tout en me redressant de mon siège. Malgré la vision effrayante de ces trois forcenés courant dans ma direction les armes au clair, je refusai de céder à la panique et attrapai dans ma poche un caillou pointu. L'instant d'après, ma fronde tournoya brièvement puis l'homme de tête s'effondra après avoir reçu le projectile en plein front.

*Lancez un seul dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au 122 ; de 4 à 6, allez au 163.*



58

Depuis que nous étions entrés dans le complexe minier, tous les couloirs rencontrés étaient relativement bien éclairés par des torches accrochées aux murs environ tous les dix pas. Mais la grotte qui s'ouvrait à l'extrémité du boyau ne respectait pas cette règle car seul un unique flambeau crépitait à son entrée. La sombre caverne semblait pourtant de taille fort respectable avec un plafond particulièrement haut mais il était malaisé de distinguer ses limites en raison du faible éclairage. Seule une lueur

tremblotante quelques dizaines de mètres plus loin suggérait une issue à cet endroit inquiétant.

Nous avançâmes d'un pas circonspect en plissant les yeux, attentifs au moindre mouvement dans les ténèbres. Mais la menace était aussi invisible que silencieuse.

Ce fut à peine si je perçus un léger souffle d'air avant d'étouffer sous une masse épaisse qui m'était tombée sur la tête et les épaules. Quand je tentai instinctivement d'arracher la chose qui se collait à mon visage comme une cape vivante, mes mains rencontrèrent le contact lisse et charnu d'une créature et je compris être la proie d'un mystérieux prédateur souterrain. Cédant à la panique, je me secouai comme un forcené pour échapper à la prise du monstre. *Si Joan désire le décoller de son corps à la force des poignets, rendez-vous au 235 ; s'il préfère dégainer une arme et l'en frapper avec, allez au 317.*



## 59

Le sifflement du projectile m'alerta du danger mais, si vifs que fussent mes réflexes, j'étais incapable de m'écarter à temps de sa trajectoire. Le carreau glissa sur le haut de mon plastron avant d'écorcher la chair tendre de mon cou. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Mon agresseur se trouvait dans l'embrasure d'une fenêtre et je pus croiser son regard sournois avant qu'il ne disparaisse à l'intérieur du bâtiment.

Même si elle me cuisait, ma blessure était relativement bénigne et j'étais en mesure de reprendre ma course pour sortir d'Asguenn et rejoindre le groupe de Siméon. *Rendez-vous au 219.*

## 60

Mes réflexes me sauvèrent la vie car je réussis à m'écarter juste avant qu'une avalanche de débris ne s'abatte à l'endroit où je me trouvais l'instant d'avant. Quelques cailloux m'étaient tombés sur le crâne mais ces légères contusions n'étaient qu'un prix très faible à payer au vu des larges plaques rocheuses qui s'empilaient désormais en un tas conique

emplissant toute la largeur du couloir. Du plafond éventré coulait un mince filet de poussière et le calme avait succédé au boucan infernal qui avait accompagné l'effondrement. Heureux d'avoir échappé au piège mais inquiet à l'idée que des ennemis puissent avoir été alertés par le bruit, je me dirigeai vers l'extrémité du tunnel où se profilait par l'ouverture une forêt de sapins baignée par la lumière des astres nocturnes. Je ralentis le pas avec prudence au cas où les Zalténites auraient installé un autre dangereux mécanisme ou placé une sentinelle pour garder l'accès aux mines. Je ne m'étais pas trompé, sauf sur l'identité du gardien qui me laissa tout pantois.

Caché dans le tunnel derrière un pan du mur, j'observai avec incrédulité l'énorme silhouette d'un rapace enchaîné par une patte sur un promontoire rocheux, à quelques pas seulement de l'ouverture. Il ressemblait à un aigle au pelage sombre comme celui d'un corbeau à l'exception d'une large tache jaune qui lui couvrait le jabot jusque sous la racine des ailes. Sa tête se démarquait aussi de celle du noble volatile par une forme plus ronde et un bec plus droit, moins recourbé. Mais la principale différence entre cet oiseau et un aigle commun résidait plutôt dans sa taille aberrante qui atteignait presque celle d'un cheval.

La créature n'avait pas pris conscience de ma présence. Elle se penchait de temps à autre sur la carcasse d'un animal difficilement identifiable, peut-être un veau ou un cochon, pour y arracher un lambeau de chair et le faire disparaître dans son bec disproportionné. Le charognard sautillait parfois pour changer de place et la pierre crissait alors affreusement sous ses serres longues comme des poignards. Il me tournait le dos mais je devais inévitablement passer tout près de lui pour gagner le sentier qui descendait du flanc de la montagne jusqu'au arbres en contrebas.

Je repérai sur ma gauche un second tunnel qui s'enfonçait également dans les profondeurs mais je décidai de l'ignorer car je ne souhaitais pour rien au monde demeurer plus longtemps dans les mines. Il me fallait trouver absolument un moyen de franchir cet obstacle mais je n'étais pas certain de pouvoir terrasser un adversaire aussi imposant, même si sa chaîne semblait quelque peu restreindre ses mouvements. *Si Joan possède une **fronde** et souhaite harceler l'oiseau géant en lui décochant des pierres, rendez-vous au 293 ; s'il le charge avec une autre arme, allez au 282 ; s'il tente de passer en courant à côté de lui pour rejoindre le sentier, partez au 208.*

## 61

La vermine à huit pattes réussit à me mordre près de la cheville et j'eus alors la sensation d'être marqué par un fer rouge. *Joan perd 2 points de Vitalité et vous devez noter que du venin lui a été inoculé.* Faisant abstraction de la douleur et du poison qui s'infiltrait dans mon organisme, je bondis par-dessus la créature pour reprendre ma course avec Ana le long de la corniche. **Rendez-vous au 171.**

## 62

Une fois la grille franchie, nous examinâmes le concasseur qui nous dominait de sa masse imposante, tel un géant endormi. Je remarquai deux portes en bois permettant de quitter la pièce mais je préfèrai évidemment m'approcher de la machine complexe.

– Comment allons-nous le mettre en marche ? demandai-je à Ana.

– Mon père tirait sur cette chaîne. Là, tout en haut.

– Hein ? fis-je, incrédule, en apercevant l'objet mentionné qui pendait du plafond et dont l'extrémité se trouvait à plus de cinq mètres de hauteur. Comment peut-il l'atteindre ?

– Il montait sur une échelle. Normalement, il y en a toujours une à côté. Elle ne doit pas se trouver bien loin.

Nous fouillâmes minutieusement la salle mais nous dûmes rapidement nous rendre à l'évidence : aucune échelle n'y était dissimulée. Avec résignation, j'avisai la colonne de bois et de métal qui constituait la partie principale du concasseur. En prenant tour à tour appui sur elle puis sur la plus proche des quatre grosses roues de pierre, il me paraissait possible d'escalader la machine et d'atteindre alors la chaîne suspendue.

Ana comprit mon intention quand elle me vit retirer mon plastron et mon sac à dos.

– Laisse-moi plutôt y aller.

– Hors de question, rétorquai-je avec un sourire rassurant. Avec mes deux frères, c'était toujours à celui qui grimperait à l'arbre le plus haut, dans le jardin. Ça ne m'a pas l'air beaucoup plus compliqué...

Je frottai mes mains l'une contre l'autre puis entamai avec prudence l'ascension. Les prises se révélèrent toutefois fort nombreuses et je parvins sans grande difficulté au sommet de l'ouvrage. La chaîne, par

contre, n'était pas si proche que je l'avais escompté et, même en tendant le bras, je ne parvenais pas à l'atteindre. Je changeai alors de position en m'accrochant d'une main à une gouttière fixée au plafond et reliée à la machinerie. Puis, je me suspendis au-dessus du vide, un seul pied touchant encore le sommet du concasseur, et je me tendis comme un arc pour atteindre la chaîne. *Lancez les dés. Si Joan possède une lance, il peut tenter d'en passer la pointe à travers un maillon et vous ajoutez alors 2 au chiffre obtenu.*

*Si vous faites de 2 à 5, rendez-vous au 261 ; de 6 à 14, allez au 106.*

## 63

Une furieuse mêlée s'engagea entre les trois guerriers du sud et les habitants d'Asguenn. Les meubles renversés ne représentèrent qu'un mince rempart face au courroux vengeur des villageois qui prirent rapidement le dessus. Au cours du combat, un pillard tenta de me frapper avant que je ne lui abatte mon arme sur le crâne. *Lancez un seul dé. Si vous tirez de 1 à 3, Joan perd 4 points de Vitalité ; de 4 à 6, il esquive le coup et ne perd rien.*

L'un des villageois avait été tué dans le combat et un autre gisait au sol, inconscient. Pendant que ses voisins tentaient de comprimer sa grave blessure, je retournai dans le couloir pour prêter main-forte à qui en aurait le plus besoin. Siméon venait de terrasser son adversaire mais il prenait appui sur une cloison pour reprendre son souffle. Il avait visiblement encaissé quelques attaques car sa chemise était imbibée de sang. Quand je m'approchai pour lui venir en aide, il fit une moue agacée et agita sa main pour m'inciter à ne pas m'inquiéter de son sort.

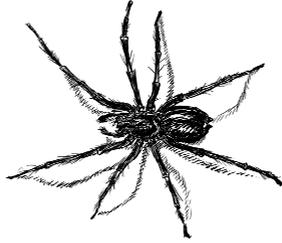
Le vacarme dans la pièce au fond du couloir n'avait pas cessé et je m'y dirigeai avec prudence pour découvrir la source de cette agitation.

***Rendez-vous au 148.***

## 64

Après la fourche, la galerie de gauche se rétrécissait tellement que nous ne pûmes courir que l'un derrière l'autre, Ana menant le train. Mes pires craintes se réalisèrent quand nous vîmes finalement le boyau se terminer en cul-de-sac.

Ravalant mon dépit, je fis immédiatement volte-face pour rejoindre l'intersection mais la chance ne se trouvait vraiment pas de notre côté. Deux silhouettes sombres avançaient rapidement à notre rencontre en effleurant à peine le sol de leurs huit pattes. *Si l'arme tenue par Joan est une lance, rendez-vous au 272 ; sinon, allez au 263.*



65

Au pied de la falaise se trouvait une caisse carrée, sans couvercle, remplie de bouts de bois emmaillotés dans des linges huileux. Les torches n'étaient pas de la prime jeunesse mais semblaient encore fonctionnelles. Malheureusement, nous ne trouvâmes aucun briquet dans la caisse ou aux alentours pour les enflammer. *Si Joan désire néanmoins en emporter, chaque **torche** éteinte compte pour un objet dans le **sac à dos**. S'il possède un **briquet à silex**, il peut en allumer une et Ana se propose alors pour la tenir d'une main, son poignard dans l'autre.*

Dans cette partie plus profonde de la caverne, la fissure laissant entrevoir le ciel ne se résumait plus qu'à une étroite fente au centre du lointain plafond. Nos yeux s'étaient néanmoins habitués à la pénombre et nous vîmes à faible distance un tunnel circulaire. En nous en approchant, nous pûmes discerner à son extrémité une étrange et faible lueur. Intrigués, mais n'ayant de toute façon pas d'autre option pour poursuivre notre expédition dans les profondeurs, nous nous y engouffrâmes bravement et le suivîmes jusqu'à atteindre le seuil de la grotte éclairée.

**Rendez-vous au 125.**

66

L'officier ne s'attendait pas à ce que je me jette sur lui à la manière d'une bête sauvage. Mes doigts se refermèrent autour de son cou et je bandais les muscles de mes bras pour accentuer mon étreinte. Le Zalténite

agitait frénétiquement ses mains pour me faire lâcher prise mais il ne réussit qu'à m'infliger quelques griffures sans conséquence. Finalement, ses yeux écarquillés roulèrent dans leurs orbites et il cessa de se débattre. *Rendez-vous au 7.*



## 67

Au bout de quelques minutes, la sorcière disparut par la porte de derrière. Je pris mon courage à deux mains et me levai pour m'approcher avec une fausse nonchalance du comptoir que la fille était en train d'astiquer. Une boule d'angoisse me nouait la gorge mais je trouvai la force de lui parler avec le plus de naturel possible.

– Il n'y a vraiment pas grand monde ce soir. Je pensais que les gars du coin venaient se désaltérer ici après leur journée de travail, non ?

Elle me lança un regard acéré, totalement dénué de bienveillance et je devinai qu'elle était habituée à éconduire les lourdauds dans mon genre, ceux trop pressés de lui faire la cour. Dans ma poitrine, mon cœur battait trop vite et la honte me submergea à tel point que je voulus disparaître sous les lattes du parquet. Néanmoins, c'est avec une voix neutre qu'elle me répondit en poursuivant son travail.

– Non, en effet. On a peu de clients en ce moment.

– Ah, dommage. Pour une fois que je venais à Asguenn... C'est à cause du travail ? Ils sont trop fatigués après leur journée dans les mines ?

– C'est un peu ça.

Je compris à son ton évasif que le sujet ne l'emballait guère. Même si elle ne manifestait aucun désir de poursuivre la conversation, j'étais pour ma part tombé en pâmoison de son visage d'ange farouche et il m'était impossible d'en rester là.

– Je dois voir le forgeron pour lui acheter des armes mais je ne l'ai pas encore rencontré. Crois-tu que je peux le déranger ou est-il lui aussi trop occupé en ce moment ?

– C'est un brave homme. Je ne l'ai jamais vu s'énerver contre quelqu'un. Tu ne crains pas grand chose à aller lui parler maintenant. Pourquoi as-tu besoin d'armes ? m'interrogea t-elle en me regardant par dessous ses longs cils.

Je me réjouissais intérieurement d'avoir enfin éveillé la curiosité de la belle. *Si Joan raconte son histoire, rendez-vous au 238. S'il préfère se faire passer pour un soldat chargé d'une mission par son officier, allez au 289.*

## 68

Je faisais preuve d'un courage remarquable en restant campé sur mes appuis malgré l'apparition effrayante du sanglier mais cet affrontement risquait fort de m'être fatal. Peu d'hommes étaient en effet capables de survivre à la charge d'une telle bête.

|                   |                |    |
|-------------------|----------------|----|
| <b>SANGLIER :</b> | Adresse        | 9  |
|                   | Défense        | 13 |
|                   | Bonus de Force | 3  |
|                   | Vitalité       | 25 |

*Le sanglier a l'Initiative.*

*Lors du **premier assaut**, les **points d'endurance** perdus par Joan sont **triplés** car il subit de plein fouet la masse imposante du sanglier lancé à vive allure. Ensuite, les dégâts sont calculés de la manière habituelle. Si Joan parvient à faire tomber la **Vitalité** de la bête à **6 points ou moins**, cessez immédiatement le combat et **rendez-vous au 220**.*

## 69

Quand je quittai la forge, le soleil se couchait au bout de la piste. Je m'arrêtai un instant pour contempler le spectacle du magnifique disque rouge sang qui semblait se fondre dans les terres situées à l'est d'Asguenn. Mais ce moment poétique fut brusquement gâché par l'irruption de quatre cavaliers montés sur d'étranges montures de petite taille. Les hommes ne semblaient pas natifs de la région avec leur peau hâlée par le soleil, leurs casques en ogive et leur chevelure d'un noir ténébreux. Ils portaient de surcroît des plastrons teints en écarlate et de longs fourreaux recourbés se balançaient à leur ceinture.

Ces combattants exotiques chevauchaient de front et se dirigeaient d'un trot décidé dans ma direction. Inutile de préciser que je n'en menais pas large.

Si Joan possède le **talent bagout** et qu'il souhaite converser avec les guerriers, **rendez-vous au 118**. S'il n'a pas ce **talent** mais qu'il désire néanmoins parlementer, **allez au 324**. S'il préfère éviter ces étrangers en se faufilant entre deux bâtiments, **partez au 328**.

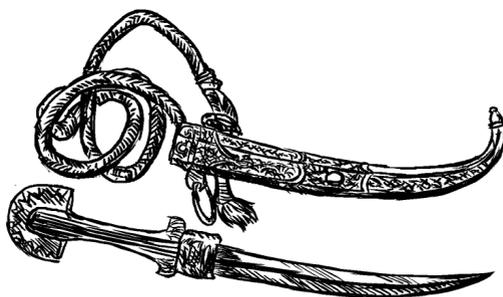
## 70

Mon geste fut trop précipité et ma pierre manqua le monstre reptilien d'une bonne longueur. Dans l'incapacité d'atteindre une cible mouvante à une si longue distance, je me résolus à rengainer ma fronde. *Si Joan tente le tout pour le tout en courant vers les deux créatures, **rendez-vous au 113***. S'il considère finalement que ce drame ne le concerne pas et qu'il vaut mieux reprendre la route sans tarder, **allez au 75**.

## 71

Dans un prompt réflexe, je dirigeai mon arme vers l'homme au moment où celui-ci cherchait à m'immobiliser d'une clé au cou. Il s'immobilisa soudain et son corps devint flasque ; seule ma dague plantée dans son cœur l'empêchait de s'écrouler sur le plancher. Je m'écartai alors pour le laisser tomber face contre terre.

Le vacarme dans la pièce au fond du couloir n'avait pas cessé et je m'en approchai avec prudence pour découvrir la source de cette agitation. **Rendez-vous au 148**.



## 72

J'agitai furieusement les rênes en poussant un « dia ! » particulièrement agressif. Le cheval réagit en accélérant l'allure de façon remarquable et la charrette derrière moi bringuebala dangereusement sur la piste. Mais

le galop de Bouffi harnaché correspondait au trotinement d'un coursier et je serrai les dents lorsque mon cheval et moi arrivâmes à la hauteur des coupe-jarrets. Ceux-ci parurent dans un premier temps surpris par mon audacieuse manœuvre mais ils se rangèrent vite sur le côté pour sauter ensuite sur l'attelage. D'un vigoureux coup de botte, j'écrasai le nez d'un brigand qui avait réussi à agripper la plate-forme où j'étais juché. L'homme lâcha prise et roula sur le sol poussiéreux. J'abandonnai les rênes pour attraper mon gourdin en espérant de tout mon cœur que Bouffi poursuivrait sa course sans sortir de la piste, puis je me retournai pour faire face à mes agresseurs. L'un d'eux se hissait en ahanant à l'intérieur de la charrette du côté arrière tandis que son compère, plus proche de moi, était juché à califourchon sur le plat-bord à ma droite. Ce dernier se trouvait en bien mauvaise posture à cause du rythme rapide imposé à l'attelage par mon cheval et il ne savait comment abandonner son perchoir sans subir une chute douloureuse. *Si Joan attaque l'homme en équilibre, rendez-vous au 150. S'il préfère foncer sur celui qui a réussi à grimper à l'intérieur du chariot, allez au 18.*

## 73

Je dissimulai ma bourse à l'intérieur de ma chemise, saisis mon gourdin d'une main, puis me redressai de toute ma hauteur sur le siège, tentant le tout pour le tout. Les malandrins cessèrent de courir quand ils me virent ainsi les défier et je les apostrophai avec assurance sans leur laisser le temps de réagir.

– Doucement, les amis. Si vous cherchez à me prendre mes biens, vous allez être très déçus. Voilà tout ce que j'ai ! » Ostensiblement, j'écartai les bras d'un air théâtral en priant pour que le renflement de ma bourse ne déformât pas mes habits. » C'est sûr que si vous êtes en manque de vêtements trop grands ou si vous avez toujours rêvé de posséder une bonne grosse massue en chêne, vous pouvez me les demander mais je ne vais pas vous les servir sur un plateau.

Sur ces paroles, je redressai mon arme rudimentaire tout en les regardant dans le blanc des yeux. Mon attitude de matamore et ma position dominante les firent hésiter comme je l'avais escompté. Ils avaient le loisir de constater ma musculature et ma haute taille, surtout que, même à terre, je les eus dominés de presque une tête chacun tant ils étaient malingres. Comme l'un d'eux tentait de distinguer le contenu du chariot,

je m'emparai avec promptitude d'un sac et en écoulai une petite partie du contenu à terre.

– A moins que vous ne souhaitiez faire bombance de haricots secs ? surenchéris-je avec moquerie. C'est à vous de voir si vous souhaitez m'acheter tous ces trésors. Je suis prêt à vous les livrer et il vous en coûtera simplement une bonne bastonnade.

Ma vantardise les agaçait mais ils ne parvenaient pas à trouver une faille dans ma démonstration. Je tentai alors de porter le coup de grâce en abandonnant mon ton belliqueux pour leur parler avec connivence.

– Par contre, il y a quelques minutes, j'ai croisé un voyageur à pied qui était pressé de gagner la capitale pour y écouler des pierres précieuses. Des pierres brutes, mais des gemmes quand même, des vraies. J'ai discuté un peu avec lui, c'est un prospecteur complètement inoffensif mais qui vient d'avoir un gros coup de chance. Si vous vous battez avec moi, ce n'est pas sûr que vous ayez ensuite l'occasion de le rattraper. Décidez-vous vite car je n'ai pas toute la journée devant moi.

Je ponctuai mon discours en glissant les deux mains autour du manche de mon gourdin. Ils se coulèrent des regards entendus puis l'un d'eux s'écarta pour me laisser passer. Les deux autres l'imitèrent aussitôt et je n'en attendis pas plus pour inciter Bouffi à reprendre la route à bonne allure. Quand je passai à côté d'eux, l'un des brigands cracha sur la carriole.

– T'avise pas de rester dans le secteur ou on te fera la peau, me lança haineusement un autre.

Mais je n'avais cure de leurs invectives car je pouvais poursuivre mon chemin bien vivant et sans même une égratignure. Pas peu fier de ma tentative réussie d'intimidation, je me mis à siffloter entre mes dents après m'être une dernière fois assuré que le trio cheminait bien dans le sens opposé. ***Rendez-vous au 201.***

## 74

Craignant qu'une villageoise téméraire ne se fasse tuer en approchant de trop près les guerriers, je me faufilai à travers le cercle et bondis sur l'un des ennemis. Prise au dépourvu, ma cible ne put esquiver mon attaque et l'homme s'effondra après avoir encaissé un terrible coup à la poitrine. Mais son partenaire me blessa au bras dans le même temps avec son cimenterre. ***Joan perd 3 points de Vitalité.*** Je réussis à parer son

deuxième estoc et n'eus pas l'occasion de riposter car les femmes se jetèrent sur lui pour l'accabler de coups.

Je les laissai donner libre cours à leur colère pour grimper les marches en bois de l'étroit escalier en colimaçon. A l'étage, certaines chambres aux portes béantes résonnaient du fracas des armes et je vis deux combattants sortir de l'une d'elles en poursuivant leur duel dans le couloir. Un villageois de petite taille reculait vers moi en tentant de repousser de sa hachette un Zalténite armé d'une lance. Mais le pillard se montrait bien plus habile malgré ses blessures. Sous mes yeux, il enfonça son arme dans la panse du pauvre homme et je lui sautai immédiatement dessus pour lui faire payer son forfait.

**PILLARD ZALTÉNITE**  
**(blessé) :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 14 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 16 |

Joan a l'Initiative. *S'il sort vainqueur du combat, rendez-vous au 144.*



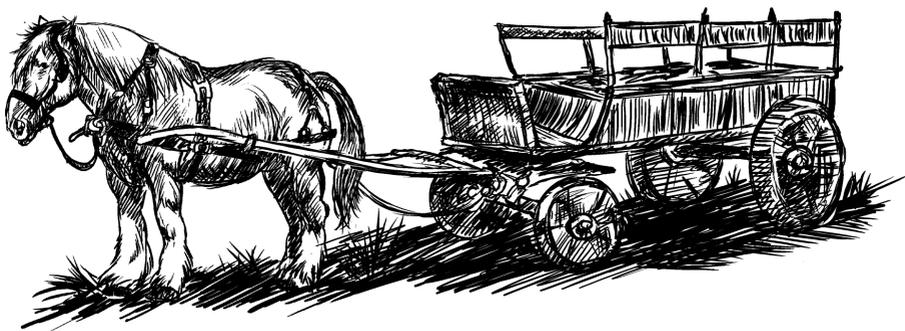
75

Une fois le pont de bois franchi, la piste s'élargissait en même temps que se raréfiaient les fourrés en bordure. Cet entretien sommaire de la voie signifiait peut-être que j'approchais enfin du village d'Asguenn. Je ne me trompais point et, au sortir d'un virage qui permettait à la route de contourner un piton rocheux, j'aperçus enfin les premières habitations de la communauté minière.

Les édifices s'alignaient consciencieusement de chaque côté de la chaussée qui constituait ainsi l'unique rue du hameau. Je dénombrai au total une quarantaine de bâtisses, toutes présentant au moins un étage et rivalisant chacune de laideur avec leurs voisines. Quand du minerai précieux fut découvert jadis, des dizaines d'années avant ma naissance,

dans les montagnes de Galabad, cette ville poussa comme un champignon et les logements furent bâtis à la hâte avec des matériaux peu coûteux. Toutes les constructions arboraient désormais de sinistres lézardes sur leurs façades et aucune ne se démarquait des autres par son esthétisme. Elles se ressemblaient affreusement et présentaient toutes le même aspect fonctionnel dénué d'âme. Les maisons individuelles étaient rares et la grande majorité du village composée de vastes baraquements dans lesquels dormaient plusieurs familles de mineurs à la fois. Quelques commerces et ateliers d'artisans parachevaient le tableau peu engageant de l'endroit.

Les passants semblaient rares au premier coup d'œil mais cela ne me surprit guère. Les mineurs travaillaient beaucoup à la belle saison car les premières neiges rendaient les déplacements impossibles en montagne et tous devaient être en train de piocher à cette heure. A l'entrée d'Asguenn, la première maison que je dépassais était une bicoque en rondins, située quelque peu à l'écart de la route. La porte en était ouverte et on avait entassé à l'extérieur tout un assortiment de vêtements en fourrure. *Si Joan possède une collection de peaux de lièvre, rendez-vous au 175. Sinon, allez au 50.*



## 76

Une fois debout, j'avisai des arbrisseaux croulant sous les myrtilles et les framboises. Je me chargeai de les en délester pour calmer mon début de fringale. Ana me rejoignit peu après et je constatai avec amusement qu'elle avait profité de mon absence pour lisser ses cheveux qui s'étaient entremêlés, suite à notre bain forcé. Je remarquai également combien ses traits étaient tirés par l'épuisement.

– L'autel est juste là, m'annonça-t-elle en souriant. Nous serons à Asguenn dans moins d'une heure.

– Parfait. A qui est consacré cet autel, au juste ?

Elle haussa les épaules en esquissant une moue évasive.

– Personne ne le sait vraiment. On l'appelle l'autel des anciens parce qu'il était là bien avant que ne se crée le village. Certaines vieilles prétendent qu'il est dédié à Samara depuis la nuit des temps, d'autres disent qu'il est maudit... Peu de gens y font attention, en fait. Comme il est à l'écart de la route, seuls les gens d'ici sont au courant de son existence. Bon, tu es prêt à y aller ?

*Si Joan suit Ana pour retrouver la piste menant à Asguenn, **rendez-vous au 298**. Si la curiosité l'incite à visiter auparavant l'autel, **allez au 230**.*

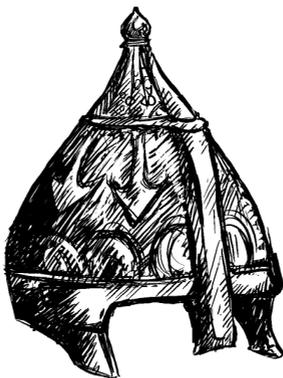
## 77

L'un des gardes avait le buste tourné dans ma direction et j'attendis qu'il pioche un morceau dans un plat de viande pour trotter vers la commode, le corps plié en deux. Les bruits de mastication et la conversation n'avaient pas cessé lorsque je me dissimulais derrière le meuble et j'entrepris aussitôt de faire glisser mes mains sur le rebord où reposait le cimenterre que je convoitais. Mes doigts se refermèrent sur la poignée de l'arme et je la soulevai avec mille précautions car son poids n'était pas négligeable. Je tentai ensuite de calmer les battements effrénés de mon cœur.

Soudain, les quatre guerriers s'esclaffèrent bruyamment au milieu de leur conversation, sans doute en réponse à une blague de leur cru, et j'en profitai pour regagner de la même manière le tunnel. Lorsque je fus certain que mon passage dans la pièce était passé inaperçu, je poussai un long soupir de soulagement avant d'examiner plus en détails mon acquisition. La garde du cimenterre était particulièrement large et sa longue poignée permettait de le manier à deux mains. Il pesait lourd au bout de mon bras et ne paraissait pas d'un maniement aisé. Mais je me doutais qu'une arme si impressionnante pouvait trancher les armures les plus résistantes et neutraliser les adversaires les plus coriaces.

*Notez le **grand cimenterre** parmi les **armes** de Joan. Si celui-ci l'utilise au combat, Joan perd **1 point d'Adresse** à cause de son maniement peu aisé mais cette **arme** inflige de graves blessures et augmente de **1 point le Bonus de Force** de celui qui l'utilise au combat.*

De plus, ce cimenterre se manie à deux mains et empêche donc l'utilisation conjointe d'un **bouclier** (mais pas celle d'une **targe**). Si Joan possède un **bouclier**, il doit choisir entre lui et le **grand cimenterre** au combat, même s'il peut transporter ces deux objets dans son équipement. Je longeai ensuite le tunnel, désireux de fuir au plus vite les quatre Zalténites. **Rendez-vous au 290.**



78

J'interrogeai l'aimable forgeron pour connaître les prix de divers articles de nature à m'intéresser. La plupart étaient bien trop coûteux pour moi mais le matériel semblait d'une qualité irréprochable et il m'était difficile de résister à leur attrait.

Joan peut acheter ce qu'il veut dans la liste ci-dessous. Le **casque**, la **veste** et la **chemise** sont des protections cumulables. Si Joan possède une **targe**, il ne peut pas la manier en même temps qu'un **bouclier**.

|                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| <b>Casque</b>             | <b>4 pistoles</b>  |
| <b>Veste en cuir</b>      | <b>5 pistoles</b>  |
| <b>Chemise de mailles</b> | <b>6 pistoles</b>  |
| <b>Bouclier</b>           | <b>10 pistoles</b> |
| <b>Hache de bataille</b>  | <b>4 pistoles</b>  |

Le **casque** est un **objet divers** qui rajoute **1 point** au total de **Défense**, tant qu'il est porté.

La **veste en cuir** est un **objet divers** qui rajoute **1 point** au total de **Défense** tant qu'elle est portée.

*La chemise de mailles est un objet divers qui rajoute 1 point au total de Défense, tant qu'elle est portée.*

*Le bouclier est un objet divers qui rajoute 2 points au total de Défense tant qu'il est porté. Il n'est pas possible de l'utiliser conjointement avec une targe si Joan en possède une.*

*La hache de bataille est une arme qui n'inflige aucun malus à l'Adresse, contrairement au gourdin.*

Une fois mes achats effectués, je m'empressai de sortir en quête d'un lieu où dormir avant la tombée de la nuit. **Rendez-vous au 69.**

## 79

Comme mes deux mains étaient prises, je perdis un bref instant à transférer mon arme uniquement dans celle de gauche avant d'attraper le poignard de l'autre. Je le lançai aussitôt au visage de l'officier mais ce délai lui avait permis d'être déjà presque sur moi. La panique me fit perdre de la précision et la dague se planta dans son épaule. Il se vengea d'un coup de cimeterre qui m'entaille le bras, avant d'arracher l'arme de son membre avec un douloureux rictus.

*Considérez que vous avez tiré un 5 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant et un 8 pour Joan puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Si le lieutenant est mort, rendez-vous au 7.*

La blessure avait rendu l'officier fou de rage et son masque hautain et impassible se fissurait devant mon acharnement à ne pas mourir. Il me décocha un coup de pied qui m'envoya valdinguer au sol puis se précipita sur moi dans l'intention de m'achever.

*Si Joan attend le dernier moment pour rouler sur le côté afin d'esquiver la charge, rendez-vous au 341 ; s'il se relève précipitamment avec son arme levée pour parer le coup à venir, allez au 157 ; s'il agrippe les jambes du guerrier pour l'entraîner au sol dans une lutte à mains nues, partez au 347.*

## 80

Je constatai avec joie que la clé de cuivre récupérée parmi les effets de l'officier zalténite permettait d'ouvrir les deux cadenas. L'homme qui commandait les pillards à Asguenn désirait sans doute conduire en

personne le chef des rebelles à sa sentence au petit matin et je souris en songeant à la mauvaise surprise qui l'attendait au réveil.

– Décidément, notre jeune ami est un homme de ressources, déclara avec satisfaction Siméon en massant ses poignets à nouveau libres. Allez, partons pendant qu'il en est encore temps.

Le tavernier passa sa tête par l'embrasure de la porte pour s'assurer que la voie était libre puis nous partîmes tous les trois à travers les arbres à l'arrière de la chaumière. Après, environ dix minutes d'une marche rapide, Siméon nous enjoignit de le suivre au cœur d'une pineraie qui formait un espace de verdure plus clair parmi la sombre forêt de mélèzes. Nous nous accroupîmes parmi les sapins serrés à l'abri des regards hostiles, et j'en profitai pour confier à Ana les deux dernières potions de guérison que j'avais récupérées sur les cadavres. **Rendez-vous au 313.**



## 81

Si les meilleurs combattants du village se dirigeaient vers cette grande demeure, la raison en devait être qu'elle abritait un grand nombre de pillards. Je courus à leur suite en me disant que mon soutien ne serait pas superflu pour vaincre l'ennemi.

J'entendis des bruits de combat en provenance de l'intérieur du manoir, juste avant de franchir à mon tour le seuil de la porte d'entrée. Le hall donnait sur un grand et large escalier où l'on se battait dans un tumulte de vociférations et de cris de douleur. Les villageois affrontaient sur les marches un groupe de Zalténites en provenance de l'étage. Ces derniers se trouvaient en infériorité numérique mais ils se battaient farouchement et leur position en haut de l'escalier leur fournissait un avantage indéniable. Siméon menait l'assaut. De sa masse d'armes, il parvint à faucher les jambes d'un ennemi qui tomba par-dessus la balustrade. Ce dernier dut se tordre le cou en atterrissant dans le hall mais les villageois massés en bas s'empressèrent quand même de l'achever rageusement.

*Si Joan possède une **fronde**, il peut l'utiliser contre les Zalténites interdisant l'accès à l'étage. **Rendez-vous alors au 145.** Sinon, il n'a d'autre*

*choix pour aider les villageois que de se frayer un chemin dans l'escalier, allez au 197.*

## 82

Ma surprise fut grande quand je reconnus la très jolie fille de la Petite Pépite. Que pouvait-elle bien faire ici à espionner les dangereux pillards ?

La lumière surgit en quelques instants dans mon esprit. Galen m'avait précisé que Siméon était le propriétaire de la taverne. Cette jeune femme ne devait pas être une serveuse travaillant pour son compte mais plutôt son épouse ou sa fille ; et celle-ci avait visiblement l'intention de tirer elle-même son mari ou père des griffes de ses ravisseurs. Son courage raffermi encore plus l'attirance impulsive que j'avais éprouvée envers elle en la rencontrant dans la taverne. Il me fallait attirer son attention avant qu'elle ne se décide à tenter l'irréparable mais si j'essayais de m'approcher d'elle, sa réaction risquait de nous faire tous deux repérer par les Zalténites postés près de la cabane.

Je ramassai une branche pas trop grosse et la lançai à quelques pas derrière elle. Le son produit était suffisamment tenu pour ne pas alerter les étrangers mais réussit quand même à attirer l'attention de la jeune femme qui se retourna, son beau visage crispé par l'inquiétude.

Je me redressai lentement et agitai les bras pour l'inviter à me rejoindre. Sa bouche s'ouvrit sous l'effet de la surprise mais elle avait des nerfs d'acier et elle sut contenir le cri qui lui était monté aux lèvres. Elle resta à m'observer pendant un long moment, lança un coup d'œil en direction des hommes qui n'avaient pas bougé dans la clairière, puis consentit enfin à me rejoindre en rampant silencieusement. Je lui souris timidement quand elle parvint à ma hauteur mais son expression en disait long sur son état de nervosité. Cependant, le couteau avec lequel elle me menaçait ne tremblait pas d'un pouce.

– Que fais-tu là ? me chuchota-t-elle hargneusement.

– Je suis un ami de Galen Miramas, le négociant. Il m'a parlé de Siméon et de sa capture par les Zalténites et j'ai promis de l'aider.

– Tu veux délivrer mon père ?

Elle écarquilla ses grands yeux sombres, ayant visiblement du mal à me croire bien que ma présence à cet endroit ne pouvait trouver aucune autre justification. Quant à moi, l'information que je venais de glaner sur

son ascendance m'inspira une réjouissance incongrue. J'admets, avec le recul, que mon soulagement de savoir cette jeune femme non mariée était vraiment puéril alors que des tueurs se trouvaient à seulement à vingt pas de nous.

– Pourquoi fais-tu ça ? s'enquit-elle avec suspicion. Tu es un mercenaire ?

– Non, pas du tout. Je suis venu à Asguenn pour bien d'autres raisons mais Galen m'a raconté ce qui était arrivé avec ces pillards. Ma famille risque bientôt d'être attaquée à son tour. Elle tient aussi une auberge, mais sur la route d'Haquilon. Je voulais acheter des armes par ici mais c'est devenu impossible à cause de ces Zalténites. C'est pour ça que j'ai accepté de venir en aide à Galen et de tenter de sauver ton père. Galen m'a affirmé qu'il est le seul capable de tenir tête aux envahisseurs puisqu'il a déjà préparé un début de rébellion parmi les habitants d'Asguenn. C'est bien vrai ?

La jeune femme acquiesça d'un hochement de tête en me regardant gravement. Son expression se détendit et le ton de sa voix se fit plus amène.

– C'est très noble de ta part de prendre autant de risques pour des gens que tu connais à peine.

– Disons que nos intérêts sont les mêmes, répondis-je après une hésitation. Et il aurait été vraiment égoïste de ma part de m'enfuir d'Asguenn sans rien faire.

– Il n'empêche que tout le monde n'aurait pas réagi comme toi, rétorqua-t-elle.

Je haussai les épaules, gêné par la tournure de la conversation même si les compliments de la jeune femme me réjouissaient en mon for intérieur.

– Bon, allons voir ensemble comment la situation se présente, proposai-je. A nous deux, nous aurons plus de chances de délivrer ton père, non ?

Elle n'y vit aucun inconvénient et nous gagnâmes ensemble l'abri qu'elle venait de quitter à la lisière de la clairière, non sans nous être au préalable présentés l'un à l'autre. Elle s'appelait Ana et son prénom se grava à jamais dans ma mémoire.

***Rendez-vous au 16.***



**82** – *Son prénom se grava à jamais dans ma mémoire.*

Au cours de notre lente progression dans l'étroit passage, je repérai une mare d'eau claire qui avait creusé le milieu de la galerie. Très peu profonde, elle n'occupait de surcroît pas toute la largeur du boyau et nous avions la possibilité de passer à côté sans y tremper nos bottes.

Cette grosse flaque m'intriguait car la roche aux alentours était sèche et aucun écoulement ne suintait du plafond. Une torche intacte avait été abandonnée à quelques pas de là. Je me penchai pour saisir le morceau de bois emmaillotté d'un linge huileux.

*Si Joan possède un **briquet à silex**, il allume la **torche** et la confie à Ana, deux sources d'éclairage n'étant pas de trop dans ces galeries obscures. Sinon, notez la **torche** dans le **sac à dos**.*

*A présent, si Joan recueille un peu d'eau dans sa main pour se désaltérer, **rendez-vous au 200** ; s'il préfère longer la mare et poursuivre plus en avant, **allez au 24**.*



– Tu es dans un sale état, constata le marchand. Si tu veux survivre à cette nuit, il vaudrait mieux que l'on s'occupe de soigner tes plaies. Attends un peu, j'ai dans mes affaires une pommade médicinale d'Ayffeline qui soulage les blessures.

Galen s'absenta dans sa chambre pour en revenir avec un pot en terre cuite contenant une pâte brune et grumeleuse. J'en pris avec les doigts pour m'en badigeonner le corps comme le marchand me le conseillait. La douleur de mes diverses entailles se réveilla d'une manière cuisante avant de laisser place à une agréable chaleur qui se diffusa dans tout mon être. *Joan regagne **5 points de Vitalité***. Ragailardi par l'effet du formidable produit, je me rhabillai avant de serrer maladroitement dans mes bras Galen.

– Bonne chance Joan. Tous nos espoirs reposent sur toi et même si je ne suis pas un bon croyant, je vais prier les dieux pour qu'ils veillent à ton succès.

Sur ces encourageantes paroles, je quittai l'échoppe pour gagner les ombres de la nuit. **Rendez-vous au 86.**

## 85

Une latte du parquet craqua brusquement près de mon lit et le bruit me réveilla en sursaut. J'eus à peine le temps d'ouvrir les yeux et de voir une imposante silhouette dressée devant moi avant qu'un objet contondant ne s'abatte sur mon crâne et ne me plonge dans d'insondables abîmes. **Rendez-vous au 115.**

## 86

Je traversai avec prudence la grande rue bien que tout le village semblait s'être endormi. Seul le chant des grillons troublait le calme de cette douce soirée. Cette impression de quiétude affaiblit ma vigilance et je fus pris au dépourvu lorsqu'un groupe de trois hommes en armes apparut au coin de la forge, à proximité de mon chariot. Grâce à la clarté lunaire, je remarquai leurs casques coniques, leur teint hâlé et les longues lames courbes qu'ils tenaient en mains. Tous portaient de longues moustaches et avaient taillé leurs barbes en pointe. Il ne m'était guère difficile de comprendre que j'étais en présence de guerriers zalténites, ceux dont Galen venait de me parler. Je me trouvais à ce moment précis au beau milieu de la route et ils furent les premiers à réagir en me criant un ordre dans leur langue natale, dont je ne comprenais évidemment pas un traître mot.

Pestant contre ma malchance, je m'engouffrai dans la ruelle la plus proche, celle séparant la taverne d'une vaste habitation impersonnelle. J'entendis avec effroi des voix qui braillaient devant moi et deux autres pillards apparurent à l'autre bout du passage, me bloquant la sortie du village. J'étais cerné !

Pris de panique, j'ouvris à la volée une porte qui donnait sur la ruelle et, par miracle, celle-ci n'était pas verrouillée. J'entrai dans le bâtiment en claquant le battant dans mon dos et me mis à courir comme un dératé le long d'un couloir où s'alignaient en vis-à-vis une dizaine d'autres portes. Tout au bout, le corridor s'achevait par une dernière porte précédée par un escalier en colimaçon qui donnait accès à l'étage.

*Si Joan entre dans une pièce au hasard sur sa gauche, **rendez-vous au 99**. S'il entre plutôt dans une pièce sur sa droite, **allez au 265**. S'il fonce au bout du couloir pour grimper à l'étage, **partez au 27**.*

## 87

Ana me vit avec surprise sortir mon furet de ma poche et le déposer à terre.

– Je vais tenter quelque chose avec lui. S'ils le voient, ça va peut-être les distraire et nous laisser l'occasion d'entrer dans la cabane.

Ma compagne fit une moue dubitative mais ne me retint pas quand je poussai l'animal en direction de la clairière. Kity parut au départ ne pas vouloir obtempérer mais finalement, la curiosité qui le caractérisait reprit le dessus et il s'avança en frémissant des moustaches pour explorer le terrain dégagé. Quand les hommes du sud aperçurent la fourrure immaculée qui se baladait dans l'herbe, leur réaction dépassa mes espérances. L'un fit un signe à son compère, désigna l'animal du doigt, puis leva doucement sa lance à la manière d'un javelot. Je craignis que mon stratagème ne coûte la vie à mon furet mais l'arme tomba à un bon mètre de sa cible. Furieux de s'être ridiculisé aux yeux de son camarade, le guerrier dégaina une longue épée courbe et les deux Zalténites s'élançèrent de concert à la poursuite de Kity qui prenait la fuite à l'opposé de la clairière.

Le garde à la porte se leva précipitamment et les héla sans succès mais il ne quitta pas son poste. Je choisis ce moment pour sortir du bois et le charger en compagnie d'Ana. La mâchoire de l'homme s'affaissa sous l'effet de la stupeur quand il vit un couple de jeunes gens lui sauter dessus, des armes dans les mains. Il parvint de justesse à détourner mon attaque de sa lance mais Ana réussit à lui plonger sa courte lame dans le bras. La douleur le fit hurler puis lâcher son arme en j'en profitai pour lui porter un coup fatal.

Mais nous ne pouvions pas nous réjouir de cette facile victoire car malgré sa brièveté, le combat n'avait pas échappé aux deux autres guerriers qui avaient renoncé à poursuivre le furet jusque dans les bois. Quand ils nous aperçurent à proximité de la cabane et les armes souillées par le sang de leur camarade, ils nous chargèrent en poussant de grands cris.

|   |                |    |
|---|----------------|----|
| <b>GARDE ZALTÉNITE<br/>(au cimeterre) :</b> | Adresse        | 11 |
|   | Défense        | 12 |
|   | Bonus de Force | 1  |
|   | Vitalité       | 22 |
| <b>GARDE ZALTÉNITE<br/>(à la lance) :</b>   | Adresse        | 12 |
|   | Défense        | 14 |
|   | Bonus de Force | 1  |
|   | Vitalité       | 24 |
| <b>ANA :</b>                                | Adresse        | 11 |
|   | Défense        | 11 |
|   | Bonus de Force | 0  |
|   | Vitalité       | 14 |

*Les deux gardes ont l'Initiative.*

*Celui armé du cimeterre attaque Joan tandis que celui tenant une lance affronte Ana. Pour résoudre cette mêlée, menez simultanément les deux combats en **lançant quatre fois les dés par assaut**, pour les attaques de chaque protagoniste (le garde au cimeterre contre Joan, la riposte de Joan, le garde à la lance contre Ana et la riposte de cette dernière).*

*Si au terme d'un assaut, Joan tue le garde au cimeterre, il s'interpose à **l'assaut suivant** entre le garde à la lance et Ana, puis affronte ce garde dans un combat standard, hormis que le soutien d'Ana lui procurera alors un bonus de **2 points d'Adresse et de Défense** jusqu'au terme de ce dernier combat (Ana ne craint donc plus rien à partir de ce moment).*

*Si Ana tue son adversaire avant Joan, elle ne lui vient pas en aide, étant trop affaiblie par le combat qu'elle vient de livrer.*

*Si Ana trouve la mort avant que Joan n'ait pu éliminer son propre adversaire, cessez aussitôt l'affrontement et **rendez-vous au 299** ; si Joan et Ana éliminent les deux gardes, **allez au 26**.*

## 88

Je n'avais pas accompli dix mètres à l'extérieur de la maison que des cris furieux m'avertirent que j'avais été repéré. Jamais mes jambes ne m'avaient porté aussi vite et chaque foulée me rapprochait un peu plus de l'abri des arbres. Au milieu des hurlements de mes poursuivants,

j'entendis de sinistres sifflements et ce bruit me fit tourner la tête. Avec horreur, je vis en une fraction de seconde d'étranges disques d'acier filer dans ma direction avant que l'un des mortels projectiles ne me décapite et ne mette un terme définitif à ma fuite.

## 89

– Puis-je m'entretenir un instant avec vous, messire ? Je viens d'Asguenn et il s'y passe des événements en rapport avec votre mission.

Le guerrier chauve m'adressa un regard circonspect mais mon ton résolu et sérieux le fit froncer les sourcils.

– Vas-y, je t'écoute.

– Les Mines de Galabad. Elles sont passées sous le contrôle de...

Je fus interrompu par un cri d'alerte et des vociférations en provenance de l'extérieur. En quelques secondes, tous les écuyers présents s'étaient levés en hâte pour se masser à la porte. **Rendez-vous au 133.**

## 90

Par chance, la roche dans mon dos présentait un affleurement anguleux sur lequel je m'échinai à frotter la corde nouée autour de mes poignets. Après plusieurs minutes de ce travail harassant, les liens se déchirèrent sans prévenir. **Joan perd 1 point de Vitalité.**

J'ôtai dans la foulée ceux qui entravaient mes chevilles puis me redressai en massant mes muscles endoloris sous les regards éberlués des autres prisonniers. Ils commencèrent ensuite à s'agiter en me voyant libre mais le barbu leur intima le silence avant de se tourner vers moi.

– Fais attention, les gardes ne doivent pas être loin, me souffla-t-il.

J'acquiesçai en silence puis m'approchai des planches espacées qui nous séparaient du tunnel. Ce dernier était également éclairé par des torches et je n'y vis personne en faction. Certaines des planches dans la herse de fortune avaient été sciées en deux endroits pour former une porte verrouillée au moyen d'un cadenas. Je n'en crus pas mes yeux quand je vis la grosse clé en fonte qui en dépassait.

La négligence du geôlier me sidéra mais je pris finalement cet heureux coup du sort comme une compensation pour tous les malheurs que j'avais connus depuis le début de mon voyage.

Derrière moi, un des captifs m'interpella.

– Eh, libère-nous ! Ne nous laisse pas moisir ici.

– Non, s'interposa le barbu. Pars maintenant, petit. Essaie plutôt de trouver où ces sales bandits ont emprisonné Siméon. Il saura comment nous sortir tous de ce pétrin.

– Ce sera trop tard ! glapit le premier prisonnier. Ils vont venir nous tuer avant que quiconque n'ait eu le temps de nous sortir de là.

– Et à plusieurs, nous aurons plus de chance de nous en tirer si les gardes sont dans le coin, surenchérit un autre.

Des murmures d'approbation parcoururent l'ensemble du groupe et tous me supplièrent de leur ôter leurs cordes pour m'accompagner. Mais le barbu haussa la voix.

– Au contraire. Ils vont vite nous repérer si on essaie tous de s'échapper et ils sont bien trop nombreux pour que nous puissions les vaincre. Vaut'en, gamin. Cours chercher Siméon s'il est encore temps de le sauver. Je me trouvais face à un terrible dilemme. Le barbu avait sans doute raison : tout seul, j'avais bien plus de chances de quitter discrètement cet endroit qu'en compagnie des autres prisonniers. Mais par ailleurs, ces Zalténites semblaient d'une cruauté sans égale et je redoutais de laisser ces malheureux dans les griffes des pillards.

*Si Joan prend seul la poudre d'escampette, **rendez-vous au 35**. S'il préfère dénouer les liens des prisonniers et tenter une sortie groupée, **allez au 97**.*

## 91

J'ouvris l'armoire pour constater avec satisfaction qu'elle ne comprenait aucune étagère et je me cachai dedans en refermant les portes. L'angoisse me saisit quand j'entendis les exclamations de mes poursuivants qui venaient de pénétrer dans la pièce. Leurs ombres passèrent devant l'interstice mais je ne pouvais rien voir de plus et dus me fier à mes seules oreilles pour suivre leurs actions. Ils s'invectivèrent tout à tour de m'avoir laissé échapper puis l'un d'eux s'échina également à ouvrir la fenêtre récalcitrante.

L'espoir me vint qu'ils quittent les lieux sans découvrir ma cachette lorsque les battants de l'armoire s'ouvrirent à toute volée sur les visages hostiles de quatre guerriers. Avant que je ne puisse me défendre, l'un d'eux me porta un coup à la tête et je sombrai dans l'inconscience.

*Si Joan possède un **rubis**, **allez au 285**. Sinon, **rendez-vous au 115**.*

## 92

Je me saisis d'un arc qui reposait contre la balustrade de l'escalier puis y encochai une flèche. Mais la mêlée dans la salle commune était si intense que je risquais de blesser accidentellement un allié et je renonçai donc à l'utiliser dans l'immédiat. Par une lucarne, j'entrevis une certaine animation dans la cour intérieure, à proximité des écuries. Les pillards allaient dérober les montures des écuyers !

Je courus jusqu'à la porte menant sur le côté de la taverne et l'ouvris pour contempler le désastre. Une vingtaine de Zalténites avait fait sortir la plupart des animaux de leurs stalles et certains s'enfuyaient déjà dans la nuit avec leurs prises. Un pillard à la barbe grisonnante sortit de l'écurie en essayant de calmer un cheval effrayé. Il ne se trouvait qu'à dix mètres de moi et j'avais l'occasion de le prendre pour cible.

*Si Joan possède une fronde, rendez-vous au 283 ; sinon, allez au 191.*

## 93

– Je suis navré madame mais je n'ai pas une pièce en poche. Par contre, je peux vous rendre service si vous voulez...

Je n'avais même pas terminé ma phrase que la mégère m'arracha la chope des mains en me renversant une partie du contenu sur mon gilet.

– Dehors ! hurla-t-elle. C'est pas un hospice ici. Dégage de là vite fait et retourne dans ta campagne, le péquenot !

La folle se saisit d'un balai et menaçai de me frapper avec. Ne souhaitant pas me créer d'ennuis dès mon arrivée, je reculai prudemment puis me dirigeai vers la sortie en tentant de conserver un semblant de fierté même si la situation ne s'y prêtait guère, d'autant plus que l'unijambiste ricanait bêtement en me voyant retourner à la porte. Une fois dehors, je regrettai amèrement ne pas avoir eu l'occasion de côtoyer plus longuement la si séduisante jeune femme de la taverne mais je me promis d'y retourner dès le lendemain. Peut-être le forgeron me laisserait-il quelque monnaie en sus des armes s'il estimait la transaction à son avantage. Rassuré par cette considération, je choisis une nouvelle destination.

*Un lieu où Joan n'est pas encore allé bien sûr. Si Joan souhaite visiter l'échoppe du négociant, rendez-vous au 297. S'il désire frapper à la porte du manoir, allez au 38. S'il se rend finalement à la forge, partez au 142.*

## 94

Mon adversaire s'écroula au sol suite à mon ultime attaque mais je dus me soutenir contre le mur pour ne pas l'imiter. La tête me tournait et j'eus vaguement conscience des écuyers qui passaient en courant à côté de moi pour affronter les voleurs de chevaux. Quelqu'un s'approcha de moi et se baissa pour que je puisse m'appuyer contre son épaule. C'était le chevalier à l'épée luisante qui me conduisait à l'intérieur du bâtiment. Exténué et sanguinolent, j'étais incapable de garder mes paupières ouvertes et encore moins de me redresser pour sauver ma dignité. J'entendis mon porteur s'adresser à d'autres personnes restées dans la salle commune.

– Vous pouvez être fier de votre fils, il s'est battu avec bravoure et talent. Mais je crains qu'il ne succombe à ses blessures si vous n'apportez pas tout de suite de quoi le soigner.

J'entendis une cavalcade dans l'escalier avant de sombrer pour la seconde fois en autant de journées dans un sommeil proche de l'évanouissement. **Rendez-vous au 350.**

## 95

Je surgis de ma cachette sans crier gare et me ruai sur celui des deux gardes qui me paraissait le plus costaud. Bien que je ne l'eusse pas prévenue de mon initiative, Ana m'avait imité et s'attaquait à l'autre adversaire. Notre attaque surprise prit les Zalténites totalement au dépourvu et je réussis à abattre mon arme sur la poitrine de mon ennemi, enfonçant ainsi sa cuirasse et lui causant par la même occasion une cuisante blessure. Mais le guerrier trouva la force de riposter.

**GARDE ZALTÉNITE**  
**(blessé) :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 12 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 15 |

*Le garde a l'Initiative. Si Joan s'en défait en **moins de quatre assauts**, rendez-vous au 269 ; si le garde est encore en vie **au terme du troisième assaut**, cessez le combat et allez au 299.*

Ma dernière botte eut raison de mon adversaire qui s'écroula en travers de la trappe par laquelle menaçaient de surgir ses acolytes. Ce bref répit me permit d'atteindre le bord du toit et de prendre mon courage à deux mains pour sauter quelques quinze pieds plus bas.

La terre sèche n'amortit pas complètement ma chute et je réprimai un gémissement de douleur quand mes jambes encaissèrent le choc. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Des éclats de voix dans la rue principale m'incitèrent néanmoins à filer sans attendre sous le couvert des arbres. *Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 111. Sinon, allez au 51.*

Ignorant les ultimes protestations du barbu, je dénouai ses liens et il finit par me remercier de sa voix bourrue. Nous procédâmes de la même manière avec tous les autres mineurs et bientôt, notre petite troupe franchit silencieusement la herse en bois. Le boyau humide était désert et je fus fort satisfait d'y découvrir dans un virage une table rudimentaire sur laquelle étaient abandonnés mon arme, mon sac à dos et le reste de mon équipement. Au moins l'un d'entre nous était-il désormais armé...

Plus loin, une petite grotte percée de deux autres tunnels nous attendait. La panique nous gagna lorsque nous y rencontrâmes l'un de nos ravisseurs. Nous lui passâmes sur le corps mais il eut le temps de hurler à pleins poumons avant de périr et les autres occupants du complexe souterrain répondirent à son appel en convergeant dans notre direction. Le barbu semblait connaître les lieux et il nous mena en courant vers un tunnel censé nous conduire à l'air libre. Mais quatre guerriers surgirent d'une pièce adjacente et il s'ensuivit un combat au cours duquel bon nombre de mes compagnons désarmés perdirent la vie et où moi-même reçus de nombreuses blessures. Le temps de les éliminer, une dizaine d'autres Zalténites nous avaient rejoints et nous dûmes fuir cette fois-ci ce combat par trop inégal.

J'aperçus la lumière tombant des astres nocturnes quand la vision d'une incroyable sentinelle me fit pousser un gémissement de désespoir. Un rapace grand comme un cheval était enchaîné à la sortie du tunnel et poussait des piaillements surexcités. Coincé entre le marteau et l'enclume, je tentai une manœuvre désespérée en essayant de passer comme

une flèche entre la paroi et l'oiseau géant. J'étais cependant trop affaibli par mon précédent combat pour pouvoir éviter le coup de bec qu'il m'infligea. Je m'écroulai sur le sol, incapable de résister au monstrueux animal qui larda ma carcasse de ses serres jusqu'à ce que la mort vienne me prendre.

## 98

– Très bien ! Laisse donc ton chargement ici. De là-haut, nous aurons largement le temps de voir venir quelqu'un qu'en voudrait à ton chariot. Je descendis de la voiture pour rejoindre l'homme hirsute et celui-ci me proposa aimablement de partager son déjeuner avant d'escalader la pente. Son faisan en ragoût ne me laissa pas un souvenir impérissable mais il me contenta l'estomac, tout comme la bouteille de piquette que nous vidâmes sans vergogne. J'étais un peu inquiet à l'idée d'affronter un ours mais le vin dissipa mes quelques craintes et c'est d'un pas décidé que je suivis Rogar, mon camarade de chasse. Je m'épuisais rapidement tant l'ascension était difficile avec tous ces cailloux qui roulaient sous nos pas. Mais en plaçant mes pieds et mes mains exactement aux mêmes endroits que lui, je parvins à l'accompagner jusqu'à un surplomb de belles dimensions. En contrebas, ma carriole et Bouffi me paraissaient bien petits mais Rogar ne me laissa pas contempler le paysage. Il dirigea mon attention vers une ouverture dans la roche dont la forme me faisait penser à une sombre oreille pointue.

– Il faut que tu t'avances juste à l'entrée. Tu cries, tu fais le plus de bruit possible et dès que tu l'entends, tu reviens ici. Il ne nous aura même pas vu que je lui aurai réglé son compte.

Comme pour ajouter du poids à sa parole, il prit son arc long et en testa la corde avant de se saisir d'une flèche empennée de plumes bleues. Voyant qu'il était prêt à agir, j'avançai prudemment vers la grotte, le cœur saisi par une certaine appréhension. Les ours n'étaient pas rares autour du Refuge et ce n'est pas un hasard si la Crête se nomme ainsi. Mais je ne m'étais jamais aventuré à les approcher de près...

Parvenu au seuil de la caverne, j'écarquillai les yeux pour tenter de m'accoutumer aux ténèbres. Je n'eus pas le temps de faire un pas de plus ni d'appeler l'animal qu'un grondement bestial retentit dans le noir, juste en face de moi. La bête m'attendait et j'étais à portée de ses griffes. Dans un réflexe inespéré, je fis volte-face et courut vers Rogar qui écarquillait

les yeux de stupeur. Je sentis dans mon dos le souffle de l'ours, vis le trappeur qui s'écartait de ma trajectoire tout en décochant une flèche sur mon poursuivant avant d'en sortir une deuxième de son carquois pour la tirer dans la foulée.

*Lancez les dés. Si vous obtenez 2 ou 3, **rendez-vous au 128**. Si le chiffre est compris entre 4 et 8, **rendez-vous au 41**. S'il est entre 9 et 12, **allez au 43**.*

## 99

J'entrai dans le logement d'une famille qui poussa des hurlements de frayeur en me voyant faire irruption dans leur intimité. Une femme vêtue d'une simple chemise de nuit protégeait ses deux enfants tandis que je quêtai désespérément une issue. Des bruits de course et des jurons en provenance du couloir m'incitèrent à ouvrir une fenêtre et à me faufiler au travers sans réfléchir. A une cinquantaine de mètres devant moi, la sombre forêt m'attendait, prête à me dissimuler en son sein aux yeux de mes inquiétants poursuivants. Mais je perçus les voix d'autres guerriers restés à l'extérieur et je craignis qu'ils ne me tombent dessus si je me mettais à courir en direction des arbres. Juste à côté de la fenêtre, des pitons métalliques étaient rivés dans le mur de la maison et permettaient de grimper aisément jusqu'au toit.

*Si Joan tente le tout pour le tout en courant vers l'orée des bois, **rendez-vous au 88**. S'il juge plus prudent d'escalader le pan de la bâtisse pour atteindre le toit et d'y attendre le bon moment avant de fuir le village, **allez au 242**.*

## 100

La créature lâcha prise et tomba au sol. Ayant enfin recouvré la vue, je pus détailler mon agresseur : une espèce de poisson plat géant à la chair bleuâtre qui frétillait de façon écoeurante. Je l'envoyai valdinguer plus loin d'un coup de pied puis me tournai vers Ana qui écharpait de son couteau une autre de ces créatures gisant près d'elle. Des mouvements dans les ombres du plafond me firent lever la tête et mes cheveux se dressèrent à la vue d'une colonie entière de ces bestioles qui s'agglutinaient en grappes tout le long de la caverne.

Sans lui laisser le choix, j'attrapai ma compagne par le bras pour retourner à vive allure dans le tunnel. Une fois en sécurité, je lui racontai en frissonnant ce qui m'avait poussé à fuir la grotte infestée de monstres et elle se rangea aussitôt à mon avis, à savoir trouver un autre chemin pour rejoindre la salle du concasseur. *S'il ne l'a pas déjà fait, Joan peut ouvrir la porte, rendez-vous au 315 ; ou s'engager dans l'escalier, allez au 214.*



## 101

Je venais seulement de terrasser la grotesque créature quand un cri étouffé m'obligea à me retourner. Ana disparaissait sous une meute grouillante d'arachnides dont certains commençaient déjà à faire jaillir de leurs ventres ballonnés de gluants filaments. Je n'eus pas le temps de réagir à cette vision d'épouvante qu'une masse charnue me tomba par surprise sur les épaules. D'immondes pattes velues s'accrochèrent à mon dos et autour de ma poitrine avant que des crocs suintant de venin ne viennent s'enfoncer dans la chair tendre de mon cou. Rendu fou par la douleur, la répulsion et la panique, je roulai au sol pour faire lâcher prise à mon assaillant. Je me débattis si bien que nous glissâmes tous deux dans la crevasse où ma chute me parut durer une éternité.

Je suppose que les résidentes de ces cavernes durent par la suite accomplir un long chemin pour se repaître de mon cadavre disloqué.

## 102

Notre itinéraire nous fit traverser un terrain particulièrement humide mais nous ne rencontrâmes heureusement pas de borbier aussi dangereux que celui dans lequel était récemment tombée Ana. Nous entrâmes ensuite dans une clairière assez vaste et occupée dans sa majeure partie par un étang aux eaux calmes qui miroitaient sous la clarté lunaire. Les lieux dégageaient une atmosphère paisible qui tranchait avec notre fuite effrénée devant les pillards zalténites et qui raffermiit mon optimisme quant au succès de notre entreprise. Nous n'avions plus perçu aucun signe de leur présence dans les parages depuis environ une heure et j'avais désormais bon espoir que nous soyons parvenus à les semer pour

de bon. Il ne nous restait plus qu'à espérer que la prison de Siméon ne soit pas trop étroitement surveillée.

En longeant la mare, je repérai une zone recouverte par d'immenses roseaux qui ployaient sous le poids de leurs quenouilles duveteuses. En dépit de la pénombre, je remarquai la blancheur de leurs longues feuilles ciselées, une caractéristique propre à une espèce dont la sève est réputée pour ses vertus cicatrisantes. Je me remémorai alors les cours de botanique du moine Gweldin qui appelait ces plantes *plumes de cygne*.

Je fis signe à Ana de m'attendre le temps que j'aie en arracher deux ou trois plants puis m'approchai en prenant garde de ne pas m'enliser dans la terre boueuse qui bordait l'étang. Je ne me trouvais qu'à quelques pas des roseaux quand un bruissement m'alerta. Les grandes tiges s'agitèrent furieusement puis une masse sombre et trapue en sortit pour me charger sans autre forme de procès. Je venais de déranger un sanglier pendant qu'il se désaltérait et je risquais de payer au prix fort cette lourde erreur.

*Si Joan se jette sur le côté pour éviter l'assaut de l'animal, **rendez-vous au 17**. S'il préfère sortir son arme et esquiver au dernier moment tout en frappant la bête, **partez au 68**.*

## 103

Ma lame fendit du premier coup l'armure de mon adversaire et lui infligea une blessure au flanc, légère mais suffisante pour lui faire desserrer l'étau de ses phalanges.

*Considérez que vous avez tiré **un 5 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant contre Joan et **un 8** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Uniquement pour cet assaut, Joan ne dispose pas de son Bonus de Force.*

*Si l'officier est mort, **rendez-vous au 7**. Si ce n'est pas le cas mais que Joan est encore en vie, **allez au 183**.*

## 104

Je vis soudain une silhouette apparaître dans le dos du guerrier étranger avant que le fer d'une hachette ne lui transperce l'arrière du crâne. Il tomba en avant et je dus m'écartier pour laisser passer son cadavre qui dégringola jusqu'au bas des marches. Mon sauveur était un villageois de petite taille et au front dégarni.

Il me dévoila toute sa dentition mais son sourire se figea quand la pointe ensanglantée d'une lance émergea de sa poitrine, au niveau du cœur. Le petit homme émit un râle pitoyable en roulant des yeux, lâcha le manche de son arme avant de me tomber dans les bras. Son meurtrier m'apparut à l'entrée du couloir, un Zalténite à la cuirasse cabossée et au bras gauche pendant lamentablement sur le côté. Ivre de rage, j'achevai de grimper l'escalier pour venger la mort du villageois.

**PILLARD ZALTÉNITE**  
**(blessé) :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 14 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 16 |

*Joan a l'Initiative. S'il sort vainqueur du combat, rendez-vous au 144.*

## 105

Je m'étais montré quelque peu présomptueux en pensant réussir là où les meilleurs soldats de la Tannorie peinaient. Je voulus attaquer l'homme à la hache dans le dos mais il prit conscience de ma présence et réussit à m'infliger une blessure au bras du tranchant de son arme. *Joan perd 3 points de Vitalité.* Ma manœuvre n'aura cependant pas été vaine car les écuyers les plus proches profitèrent de ma diversion pour s'abattre sur le colosse et lui passer leurs lames en travers du corps.

Conscient que je ne me trouvais pas d'une très grande utilité au cœur de cette mêlée, je reculai prudemment vers l'escalier. *Rendez-vous au 92.*



## 106

Malgré mon numéro d'équilibriste, je ne parvenais qu'à frôler la chaîne sans réussir à véritablement m'en saisir. Je tentai alors une manœuvre

audacieuse qui me permit d'attraper les derniers maillons et de tirer dessus, mais je faillis perdre par la même occasion mes appuis. D'un violent coup de reins, je me collai à nouveau contre le bois de la machine tandis qu'un sourd vrombissement annonçait le réveil du concasseur en faisant trembler les gouttières et les tuyaux métalliques au plafond. La carcasse à laquelle j'étais accroché se mit également à bouger et je sautai immédiatement à terre en me réceptionnant par une magnifique roulade. **Rendez-vous au 262.**

## 107

Je me pliai en deux pour me faufiler dans l'étroite ouverture et progressai ensuite sur les genoux pour m'enfoncer plus loin sous terre, à l'abri des sabres de mes sinistres poursuivants. Mais un bruit devant moi m'incita soudain à porter la main à mon arme. Une masse velue surgit alors de l'obscurité en grognant hargneusement et s'approcha pour me lacérer de ses griffes et éventuellement me planter ses dents dans la gorge. Je venais d'importuner le propriétaire des lieux et celui-ci était prêt à défendre son terrier au prix de sa vie.

|                   |                |    |
|-------------------|----------------|----|
| <b>BLAIREAU :</b> | Adresse        | 9  |
|                   | Défense        | 8  |
|                   | Bonus de Force | -1 |
|                   | Vitalité       | 9  |

*Le blaireau a l'Initiative.*

*En raison de l'obscurité et de l'exiguïté du boyau, Joan perd **6 points de Défense** pour la durée de cet affrontement. S'il en sort néanmoins vainqueur, **rendez-vous au 166.***

## 108

La voûte de ce tunnel était régulièrement soutenue par des étais en bois et le sol y était plus propre et plus lisse que dans la partie précédente du complexe. Après une vingtaine de pas, je découvris un wagon abandonné à l'extrémité de rails qui se poursuivaient ensuite tout le long du boyau. Hormis quelques cailloux qui traînaient au fond, il avait été vidé de son chargement et je l'abandonnai pour poursuivre mon chemin. Peu

après, le tunnel donnait accès à une vaste salle dont je n'osai trop m'approcher par crainte d'être découvert. J'y entendis en effet des sons révélateurs d'une intense activité : raclements de pelles, chocs de têtes de pioches sur la pierre, gémissements rauques des travailleurs et voix autoritaires des Zalténites.

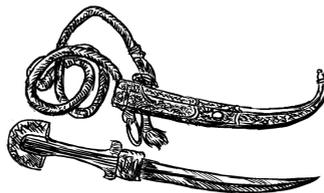
Je m'accroupis dans l'ombre à égale distance entre deux torchères puis observai l'entrée de la caverne où semblaient converger plusieurs voies métalliques permettant le passage d'autres wagons. Des silhouettes de guerriers aux plastrons écarlates allaient d'un bout à l'autre de la salle pour en sortir ou pour distribuer des ordres aux travailleurs que je ne pouvais pas voir de ma position. Mais je me doutais qu'il s'agissait des mineurs d'Asguenn condamnés à besogner sous le joug des pillards.

L'endroit était vivement éclairé et malheureusement fort surveillé. Je me demandais comment j'allais bien pouvoir traverser cette salle sans me faire prendre. *Si Joan renonce et retourne sur ses pas pour emprunter l'autre tunnel en sens inverse, rendez-vous au 229 ; s'il préfère tenter sa chance en progressant vers la caverne aux mineurs, allez au 255.*

## 109

Dans un premier temps, l'épreuve me parut plutôt aisée à surmonter. La pente était douce et quand mon pied glissait, j'avais le temps de me raccrocher à l'une des nombreuses prises formées par les rochers saillants. Mais à mi-hauteur, la falaise s'inclinait plus abruptement et il me fallait plus de temps pour repérer les endroits où caler la pointe de mes bottes. A un moment, je crus être bloqué contre la paroi sans possibilité de descendre plus bas. Mais un nouveau creux sur ma gauche attira finalement mon attention et je tendis la jambe dans sa direction.

Soudain, le moellon auquel j'étais accroché se libéra de la roche, incapable de supporter plus longtemps mon poids conjugué à celui de mon équipement. Je percutai par deux fois la falaise avant de me briser la nuque sur le sol rocailleux.



L'apothicaire m'invita à grimper dans le chariot avec lui puis entreprit d'ouvrir divers tiroirs des deux commodes pour en extraire de minuscules fioles contenant des liquides aux couleurs variées. Il m'en présenta un grand nombre en me décrivant tour à tour leurs effets supposés et en me précisant diligemment leurs prix respectifs mais au bout d'un moment, je préférâi l'arrêter avant de perdre trop de temps en sa compagnie. J'avais tenté de trier le douteux de l'utile et j'annonçai mon choix au colporteur ravi.

*Joan peut acheter autant de produits qu'il souhaite dans la liste ci-dessous. Ces fioles existent en plusieurs exemplaires et prennent chacune la place d'un objet dans le sac à dos.*

|                                    |                   |
|------------------------------------|-------------------|
| <b>Potion de chantefeuille</b>     | <b>3 pistoles</b> |
| <b>Potion d'artibois :</b>         | <b>4 pistoles</b> |
| <b>Elixir de courage :</b>         | <b>6 pistoles</b> |
| <b>Extrait d'herbes à songes :</b> | <b>2 pistoles</b> |
| <b>Remède fortifiant :</b>         | <b>1 pistole</b>  |

*La **potion de chantefeuille** peut être bue à tout moment sauf pendant un combat et permet de regagner **5 points de Vitalité** car elle accélère la guérison naturelle.*

*La **potion d'artibois** peut être bue juste avant un combat et permet de gagner **2 points d'Adresse et de Défense** pour la durée de celui-ci car elle augmente momentanément la vivacité et les réflexes.*

*L'**élixir de courage** est un puissant euphorisant qui augmente la confiance en soi sans atténuer la lucidité. Il permet d'utiliser une fois le **talent bagout** même si on ne le possède pas.*

*L'**extrait d'herbes à songes** est un liquide sans saveur mais surtout un puissant narcotique qui plonge dans un sommeil profond celui qui en boit.*

*Le **remède fortifiant** est réputé guérir ceux atteints de maladies bénignes telles qu'un rhume ou une angine.*

Une fois mon choix effectué, je tendis la somme convenue à l'apothicaire puis le quittai en lui souhaitant une bonne route. Il me rendit la politesse et ma surprise fut immense quand Olf daigna me grogner un « salut » qui se voulait amical. **Rendez-vous au 312.**

J'atteignis la lisière de la forêt avec le fol espoir que ma fuite fût passée inaperçue mais un cri d'alerte retentit au moment où je pénétrais dans le domaine sylvestre. Pestant contre ma malchance, je suivis une piste tracée de main humaine sans diminuer l'allure. Sous les frondaisons, les ténèbres nocturnes gagnaient en épaisseur et m'empêchaient de distinguer d'éventuelles racines résurgentes. Mais des éclats de voix et des bruits de course derrière moi me dissuadèrent de ralentir. Un bref coup d'œil en arrière me permit de discerner les silhouettes de mes poursuivants sur lesquels j'avais encore une longueur d'avance.

*Si Joan continue son effort en misant sur sa vélocité pour distancer les pillards du Zalten, **rendez-vous au 321** ; s'il quitte la piste pour s'enfoncer dans les broussailles à la recherche d'une cachette, **allez au 49**.*



*Si Ana tient une **torche** enflammée, **rendez-vous au 268** ; sinon, **allez au 101**.*

A peine avais-je commencé à courir vers eux que le gagoul et son poursuivant m'aperçurent et obliquèrent dans ma direction. La langue pendante et le regard affolé, l'humanoïde à la peau grise poussa une exclamation plaintive à mon intention que je ne compris pas exactement

mais qui se passait de toute traduction. Voyant cette nouvelle proie qui la défiait crânement au lieu de s'enfuir, le lézard géant délaissa le gagoul pour se porter à ma rencontre. La créature tendait vers moi ses courts membres antérieurs tout en bondissant à grandes enjambées sur ses puissantes pattes arrière. Sa large gueule grande ouverte, elle paraissait prête à m'arracher la tête d'un seul coup de mâchoires et je serrai nerveusement le manche de mon arme en attendant le choc.

|                 |                |    |
|-----------------|----------------|----|
| <b>KWOLAH :</b> | Adresse        | 12 |
|                 | Défense        | 13 |
|                 | Bonus de Force | 2  |
|                 | Vitalité       | 17 |

*Le kwolah a l'Initiative. Le premier assaut se déroule normalement. A partir du **deuxième**, le gagoul viendra prêter main-forte en lançant des pierres au kwolah. Cette distraction **diminuera son Adresse et sa Défense de 4 points**. Si Joan et le gagoul terrassent le monstre, **rendez-vous au 152**.*



## 114

Mon désir était grand de participer activement au combat et de pourfendre un ennemi au passage mais je ne pouvais pas me frayer un passage au travers des combattants. Quelques Zalténites particulièrement coriaces parvinrent cependant à progresser dans la salle. Un colosse armé d'une hache d'armes venait d'assommer un écuyer et faisait à présent virevolter son arme au-dessus de sa tête pour tenir en respect ses autres ennemis. Plus prêt de moi, deux pillards dos à dos résistaient à quatre

soldats dans un coin de la pièce. Au niveau de la porte, le chevalier était engagé dans un duel avec un manieur de cimeterre expérimenté mais sa lame étincelante repoussait toutes les attaques du Zalténite. *Si Joan s'avance vers le guerrier à la hache, rendez-vous au 105 ; s'il s'approche des deux pillards dans le coin, allez au 222 ; s'il insiste pour franchir la ligne de combattants afin d'apporter son aide au chevalier, partez au 34 ; s'il renonce finalement à se mêler à la bataille pour retourner vers l'escalier, rendez-vous au 92.*

## 115

Je repris conscience sous l'effet d'une puissante migraine qui me vrillait sans relâche la cervelle. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Je crus un instant que la douleur était forte au point de m'empêcher le moindre mouvement mais je compris finalement que mes chevilles et mes poignets étaient entravés par des liens solides. J'étais assis sur de la pierre nue, les bras attachés dans le dos. A mes côtés, d'autres hommes avaient subi le même sort et se trouvaient pareillement saucissonnés. En tout, nous étions une dizaine de prisonniers incarcérés dans une caverne éclairée par des torchères huileuses. Un tunnel s'échappait de la grotte mais son accès était bloqué par une herse en bois grossièrement équarri.

– Il se réveille, fit une voix bourrue toute proche.

Je tournai ma tête alourdie vers un visage mangé par une barbe broussailleuse.

– Comment ça va, petit ?

– Pas très fort, parvins-je à articuler. Où suis-je ?

– Dans les mines d'Asguenn. Du moins, dans la partie que ces salauds ont aménagée en prison pour ceux dont la tête ne leur revient pas.

– Excusez-moi mais je ne vous suis pas très bien. De qui parlez-vous ? Qui m'a emmené ici ?

– Je me disais bien que je ne t'avais jamais vu avant, remarqua doctement l'inconnu. On dirait tout simplement que t'as mis les pieds au mauvais endroit et au mauvais moment.

J'écarquillai les yeux pour confirmer mon incompréhension et inciter mon compagnon d'infortune à poursuivre.

– Ils sont arrivés voilà dix jours. Des dizaines de cavaliers zalténites. Tu connais le Zalten ? C'est un pays très chaud, désertique, de l'autre

côté des Monts Galabad et du Dornos. Ils n'ont pas de roi là-bas, juste des princes qui passent leurs temps à se faire la guerre les uns contre les autres. Bref, ces étrangers sont arrivés par surprise et ils ont massacré un bon nombre d'hommes avant de soumettre tous les habitants d'Asguenn. Nous avons cru au début qu'ils partiraient une fois que nous leur aurions cédé toutes nos richesses, mais non. Ils sont restés et se contentent d'être nourris et logés à nos frais. Enfin... pas exactement. Certains d'entre eux supervisent le travail des mineurs et en ont fait de véritables esclaves, leur laissant juste de quoi survivre. Tous les hommes jeunes et valides y ont été envoyés de force hormis quelques spécialistes dont ils ont encore besoin. Comme tu vois, leur comportement est étrange. A mon avis, ce ne sont pas de simples pillards mais ils doivent appartenir à une armée venue pour conquérir la Tannorie.

– C'est incroyable ! Personne n'a cherché à s'organiser contre eux ? Personne n'a tenté de contacter le roi pour le prévenir ? Il pourrait envoyer ses soldats pour vous venir en aide.

L'homme soupira en secouant la tête avec lassitude.

– Si, bien sûr. Certains comme moi ont voulu résister ou quitter la ville en douce mais, soit ils les ont tués, soit ils les ont gardés bien au frais. Maintenant, tu comprends ce que nous faisons ici !

La situation se révélait vraiment critique. Cette attaque organisée de pillards sur Asguenn confirmait les craintes de mon père. Si ces Zalténites avaient entrepris de conquérir le royaume, l'auberge du Refuge ne serait plus pour longtemps en sécurité. Quant à moi, il me fallait trouver un moyen d'échapper à ces ennemis avant toute chose. Le barbu interrompit mes réflexions.

– Ces derniers jours, nous étions en train de préparer secrètement un plan pour chasser les Zalténites. C'est Siméon, le propriétaire de la taverne, qui en a eu l'initiative. Je faisais partie de cette résistance. Siméon est parvenu à collecter et à cacher des armes quelque part en ville et il souhaitait les distribuer aux mineurs pour attaquer par surprise les pillards. Malheureusement, il a été trahi juste avant que l'on mette son projet à exécution. Ils l'ont attrapé chez lui et aux dernières nouvelles, il serait retenu prisonnier dans une cabane dans les bois. J'ai aussi entendu dire qu'ils comptaient le torturer demain devant tout le monde pour en faire un exemple...

– Ils sont ignobles !

– Je ne te le fais pas dire. Ce sont des barbares et je ne crois pas qu'ils connaissent le sens du mot pitié. (Il marqua une pause avant de reprendre dans un souffle.) Si seulement quelqu'un pouvait le libérer, je suis sûr que Siméon saurait comment nous sortir de cette impasse. C'est un véritable meneur d'hommes.

Les autres prisonniers dans la caverne semblaient abattus, en proie à une profonde déprime. Mon mal de tête commençait lentement à se dissiper et j'en profitai pour me creuser l'esprit à la recherche d'un moyen d'évasion. L'idée du barbu de faire libérer le chef de la résistance d'Asguenn n'était pas mauvaise mais ce n'était pas en se morfondant dans cette geôle improvisée que les villageois allaient y parvenir.

*Si Kity le furet accompagne Joan, **rendez-vous au 14**. Sinon, il tente de rogner ses liens contre une aspérité rocheuse de la grotte. Lancez alors les dés. Si vous obtenez un chiffre compris de 2 à 6, **allez au 90** ; si ce chiffre est compris de 7 à 12, **allez au 342**.*

## 116

Attrapant la poignée de la fenêtre, je l'ouvris avec une telle force que la pièce en bois me resta dans la main. La porte derrière moi s'ouvrit violemment et une meute d'hommes en armes pénétra en hurlant dans ma chambre. Cette vision d'épouvante ne me fit pas hésiter plus longtemps et je sautai dans la rue principale d'Asguenn en contrebas. J'atterris très rudement sur la piste en terre battue et je dus rester quelques instants prostré au sol pour reprendre mon souffle. *Joan perd 3 points de Vitalité*. Fort heureusement, je n'avais rien de cassé et je pus me relever. *Dans sa précipitation, Joan a abandonné sa targe. Enlevez-la des objets divers et pensez à supprimer le bonus de Défense qu'elle conférerait.*

La porte d'un bâtiment proche claqua et trois autres guerriers se ruèrent dans ma direction en vociférant. Grâce à la clarté lunaire, je remarquai leurs casques coniques, leur teint hâlé et les grandes lames courbes qu'ils tenaient en mains. Tous portaient de longues moustaches et avaient taillé leurs barbes en pointe. Mon esprit était en proie à la confusion la plus totale devant cette succession d'événements mais mon premier réflexe fut de fuir ces étrangers aux allures sanguinaires. Je m'engouffrai dans la ruelle la plus proche, celle séparant la taverne d'une vaste habitation impersonnelle. J'entendis avec effroi des voix qui

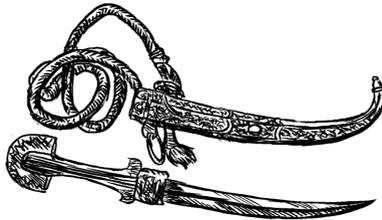
braillaient devant moi et deux autres hommes apparurent à l'autre bout du passage, me bloquant la sortie du village. J'étais cerné !

Pris de panique, j'ouvris à la volée une porte qui donnait sur la ruelle et, par miracle, celle-ci n'était pas verrouillée. J'entrai dans le bâtiment en claquant le battant dans mon dos et me mis à courir comme un dératé le long d'un couloir où s'alignaient en vis-à-vis une dizaine d'autres portes. Tout au bout, le corridor s'achevait par une dernière porte précédée par un escalier en colimaçon qui donnait accès à l'étage.

*Si Joan entre dans une pièce au hasard sur sa gauche, **rendez-vous au 99**. S'il entre plutôt dans une pièce sur sa droite, **allez au 265**. S'il fonce au bout du couloir pour grimper à l'étage, **partez au 27**.*

## 117

J'avais grimpé les marches et m'apprêtais à entrer dans ma chambre lorsqu'un cri d'alerte retentit tandis que des vociférations éclataient à l'extérieur de l'auberge. Je me ruai à nouveau vers l'escalier pour voir tous les écuyers présents dans la salle commune se lever en hâte et se masser à la porte. **Rendez-vous au 133**.



## 118

J'attendis sans montrer une quelconque crainte l'arrivée des cavaliers qui s'arrêtèrent à un pas de moi, de façon à me dominer du haut de leurs montures. La poussière soulevée par ces dernières m'infligea une violente quinte de toux. L'un des guerriers m'apostropha avec agressivité mais je ne compris pas un traître mot de son langage rapide et saccadé. Un de ses acolytes le tança alors vertement avant de se tourner vers moi et de me parler dans ma langue natale.

– Qui es-tu ? Que fais-tu ici ?

– Rien de plus qu'un simple marchand, répondis-je avec l'expression la plus anodine possible. Je fais halte à Asguenn pour la nuit mais c'est

plus à l'est, à Zeline, que je dois me rendre pour affaires. Savez-vous où l'on peut dormir par ici ?

Les guerriers aux cheveux noirs me détaillaient sans aménité. Mon intuition me dictait la prudence la plus élémentaire avec ces personnages aux intentions visiblement belliqueuses et c'est pourquoi je ne m'étendis pas plus longuement sur les raisons véritables de mon voyage. Enfin, celui qui m'avait interrogé tendit le bras pour désigner un point par-dessus mon épaule. Je tournai la tête et compris qu'il m'indiquait l'auberge du village. Je m'empressai alors de le remercier avant de me diriger vers l'enseigne de la Petite Pépité. Je devinais leurs regards braqués sur moi et, bien que je mourais d'envie de les fuir à toutes jambes, je m'efforçai de marcher d'un pas tranquille jusqu'à la porte de la taverne. *Rendez-vous au 322.*



119

Le guerrier se dressa de toute sa hauteur en esquissant un sourire sardonique. Il tenait en mains un immense cimenterre et il comptait bien profiter de son allonge supérieure pour me tracter ou me faire choir du toit. Mais son rictus s'effaça quand mon furet surgit sans prévenir de mes vêtements pour courir vers lui et s'agripper à la toile de son pantalon. Il tenta de saisir mon compagnon animal par la fourrure mais Kity lui planta ses dents dans la chair de sa cuisse et l'homme poussa un hurlement en laissant tomber son arme. Il allait se saisir du furet quand celui-ci lâcha enfin prise. Ce fut le moment que je choisis pour réagir et je balançai un coup de pied dans la poitrine du guerrier qui recula sous le choc. Ses talons rencontrèrent alors le rebord du toit et il bascula dans le vide la tête la première.

Celui-là ne pouvait plus me nuire mais j'entendis mes autres poursuivants qui escaladaient à leur tour l'échelle. Je ramassai Kity puis sautai quelques quinze pieds plus bas à proximité du cadavre à la nuque brisée.

La terre sèche n'amortit pas complètement ma chute et je réprimai un gémissement de douleur quand mes jambes encaissèrent le choc. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Je voulus fouiller le corps inanimé de ma victime mais des éclats de voix dans la rue principale m'incitèrent à filer sans attendre sous le couvert des arbres.

*Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 111. Sinon, allez au 51.*

## 120

Peut-être mon jeune âge avait-il poussé l'officier à me sous-estimer, à moins que la fatigue des combats ne lui ait fait perdre de sa lucidité. Quoi qu'il en fut, son erreur de jugement lui coûta assez cher.

Ma tactique réussit à merveille car il se trompa sur mes intentions et abaissa son cimenterre comme je l'avais escompté. Seule une esquive instinctive lui sauva la vie mais mon arme l'atteignit quand même à la mâchoire avec une telle force qu'il vacilla et tomba dans l'herbe. Je voulus pousser mon avantage mais il roula dans l'herbe et parvint dans le même temps à m'infliger une légère blessure au mollet.

*Considérez que vous avez tiré un 6 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant sur Joan et un 9 pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Uniquement pour cet assaut, le lieutenant ne dispose pas de son Bonus de Force.*

*Si Joan empêche le Zalténite de se relever en lui portant une nouvelle estocade pendant qu'il se trouve encore à terre, rendez-vous au 254 ; s'il recule pour se saisir d'un poignard de jet qui traîne dans l'herbe non loin de là, allez au 212.*

## 121

Sous le regard apeuré de Kity, je m'allongeai dans l'herbe et faufilai ma main par l'ouverture juste assez large, mes doigts grattant la terre fraîche à l'aveuglette dans l'espoir d'attraper une trouvaille intéressante. J'avais le bras enfoncé jusqu'à l'épaule quand je sentis le contact d'écailles dures et lisses comme du verre. L'instant suivant, le serpent dérangé enfonça ses crocs dans mon poignet et je me dégageai en hurlant comme un possédé. Rendu fou par la douleur, je me tortillai au sol en poussant des cris jusqu'à en perdre la voix. Une froideur brûlante et indicible s'éten-

dait dans mon membre blessé et je compris avoir été mordu par une vipère cendrée, sans doute le reptile venimeux le plus dangereux de la région. Dans un sursaut de volonté, je tentai de me traîner en direction de mon attelage mais mes forces me quittaient trop rapidement. C'est à peine si je perçus sur mon visage les reniflements inquiets de Kity lorsque j'exhalai mon dernier souffle.

## 122

Les deux autres malandrins stoppèrent aussitôt leur course. Leurs regards s'arrêtèrent quelques instants sur le corps inanimé de leur compagnon avant de remonter vers moi qui plaçais déjà une seconde pierre dans le morceau de cuir. Voyant mon intention de récidiver, l'un des hommes prit ses jambes à son cou en direction des arbres les plus proches, suivi dans la foulée par le troisième membre du groupe. Renonçant à tirer sur ce dernier pendant qu'il s'enfuyait, je restai à l'écoute de leur course jusqu'à ce que je fusse certain qu'ils avaient bien abandonné leur comparse sur le carreau. Un peu surpris par ce manque de solidarité, je descendis examiner ma victime. Du sang coulait abondamment de sa blessure à la tête et la poussière autour prenait une effrayante teinte noirâtre. Avec fiévre, je me penchai sur son visage, cherchant sa respiration. Mais l'homme était mort.

Je restai plusieurs minutes ainsi, accroupi devant le cadavre, l'esprit à la fois confus et affreusement vide. Une humeur grise se mélangeait très doucement au fluide carmin.

J'ai entendu dire que l'on peut ressentir un sentiment de perte indéfinissable lorsqu'on découvre pour la première fois l'acte d'amour ; comme si un morceau de nous même disparaissait en même temps que l'on devenait un homme. Moi, à ce moment précis, j'avais l'impression que des pans entiers de mon innocence s'effondraient, sans que j'eusse la moindre possibilité de les retenir.

Mon engourdissement se dissipa peu à peu et je me ressaisis en pensant à ma famille en danger. L'idée que mes parents et mes frères soient assaillis par une horde de brutes du même acabit que celle qui gisait devant moi me fouetta les sangs et j'entrepris avec résolution de fouiller le brigand. Ses haillons crasseux dissimulaient deux pistoles (*ajoutez cette somme au contenu de la bourse*) dont je me saisis sans trop de scrupules. Je pris également le sabre tombé sur la route. Il était par

endroits piqueté de rouille mais encore très tranchant et je fis quelque passe d'armes imaginaires, n'ayant encore jamais eu l'occasion de manier une véritable épée. Je le glissai à ma ceinture en espérant trouver un fourreau à Asguenn.

*Notez le **sabre** dans la case des **armes** à la place du **gourdin**. Contrairement à ce dernier, il ne diminue pas l'Adresse quand on se bat avec.*

Pour soulager ma conscience, je déplaçai le corps jusque dans les taillis. Cela ne l'empêcherait pas d'être dévoré par les animaux mais l'idée d'un voyageur l'apercevant en travers de la route me répugnait curieusement. Je remontai ensuite dans l'attelage et intimai à Bouffi l'ordre de continuer encore un peu avant la tombée de la nuit. **Rendez-vous au 201.**

## 123

Il me fallait attendre que l'étranger s'endorme profondément et je restai donc tapi dans la salle à manger à l'affût du moindre bruit. Au bout de plusieurs minutes au cours desquelles je n'avais plus entendu le plus petit son dans le manoir, je me mis à fouiller un buffet proche de ma cachette et trouvai à l'intérieur un carafon à moitié rempli d'un liquide ambré. J'étais tombé sur la réserve personnelle de cognac du sieur Calvyn et je m'en octroyai une généreuse rasade, histoire de me donner du courage pour la suite des événements. *Joan regagne 1 point de Vitalité.* De temps en temps, je m'avançai près d'une fenêtre pour observer les constellations dans le ciel sans nuage. Je me décidai à passer à l'action une fois la lune au sommet de sa course nocturne.

Je m'avançai de plusieurs pas dans le couloir lambrissé, dépassait la chambre où était entrée l'officier, puis m'arrêtai devant une porte à laquelle je collai mon oreille. Rassuré par le silence, je pénétrai dans un vestibule encombré d'objets abandonnés dans le plus complet désordre. Une porte béante donnait accès à une seconde pièce d'où émanaient des ronflements sonores. J'approchai prudemment pour y jeter un coup d'œil et la peur s'empara de moi quand je vis une demi-douzaine d'hommes endormis sur des couchettes étalées à même le sol. N'osant plus remuer le moindre cil, j'étais néanmoins convaincu qu'il me fallait quitter le manoir au plus vite. Au vu des armes et des vêtements que les occupants de la chambre avaient entreposés dans le vestibule, je compris me trouver en présence des soldats que l'étranger avait mentionnés. S'ils se réveillaient, j'étais certain qu'ils me réserveraient un bien mauvais sort.

Toute ma prudence m'incitait à quitter les lieux mais d'un autre côté, certaines des pièces d'équipement qui jonchaient le vestibule pouvaient m'être utiles...

*Si Joan choisit la voie de la sagesse et ressort du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, **partez au 146.***

*S'il désire fouiller autour de lui, lancez les dés. Si vous faites un chiffre de 2 à 9, **rendez-vous au 216** ; si vous faites de 10 à 12, **allez au 241.***



## 124

Cet étranger aux manières autoritaires m'intriguait fortement et j'étais certain de trouver dans son paquetage les réponses à mes trop nombreuses questions. Sa présence à Asguenn en compagnie d'autres soldats du même acabit n'augurait rien de bon et je me demandais s'il n'y avait pas un lien avec les rumeurs de brigandage qui se répandaient dans le sud de la Tannorie. Mais avant de fouiller ses affaires, il me fallait attendre qu'il s'endorme profondément et je restai donc tapi dans la salle à manger à l'affût du moindre bruit.

Au bout de plusieurs minutes au cours desquelles je n'avais plus entendu le plus petit son dans le manoir, je me mis à fouiller un buffet proche de ma cachette et trouvai à l'intérieur un carafon à moitié rempli d'un liquide ambré. J'étais tombé sur la réserve personnelle de cognac du sieur Calvyn et je m'en octroyai une généreuse rasade, histoire de me donner du courage pour la suite des événements. *Joan regagne 1 point de Vitalité.* De temps en temps, je m'avançais près d'une fenêtre pour observer les constellations dans le ciel sans nuage. Je me décidai à passer à l'action une fois la lune au sommet de sa course nocturne.

Je sortis de la salle à manger et avançai dans le couloir lambrissé. Une fois parvenu devant la porte par laquelle avait disparu l'officier au costume chamarré, j'y collai mon oreille. Tout était silencieux de l'autre côté et j'appuyai doucement sur le loquet pour pousser la porte d'une chambre.

Malgré la chaleur, son occupant sommeillait sous une couverture. Sans doute l'homme au teint bistre venait-il d'une région plus méridionale où

il connaissait des températures encore moins supportables. Sa lente respiration me confirma qu'il dormait à poings fermés et je refermai la porte derrière moi en prenant le temps d'habituer ma vue à la pénombre, seulement adoucie par le faible halo nocturne qui filtrait de la fenêtre.

Sous cette fenêtre se trouvait une malle recouverte par un tas de vêtements ainsi qu'un coffre ouvert qui attira inévitablement mon intention. Le plancher du manoir ne craquait pas et j'entrepris donc de passer comme une ombre devant le lit pour atteindre les effets personnels du soldat. Même si le sang battait à mes tempes plus bruyamment que jamais, je réussis à gagner la fenêtre sans déranger le dormeur. Je commençai ensuite par faire les poches de l'uniforme et j'y trouvai une clé en cuivre gravée d'une calligraphie inconnue qui me rappela des pattes de mouche. Je la cachai dans ma veste avant de m'intéresser au coffre. *Notez la **clé de cuivre** dans vos **objets divers**.*

Celui-ci contenait des habits de rechange mais également des parchemins recouverts des mêmes lettres exotiques. J'étais certain qu'ils recelaient des informations majeures mais je dus renoncer à les déchiffrer, à ma grande déception. Sous les feuilles étaient vaguement cachées une bourse en cuir rebondie ainsi qu'une curieuse boîte cubique fabriquée dans un métal ouvragé. Un gémissement dans mon dos me fit bondir le cœur dans la poitrine mais l'officier parut se rendormir après avoir changé de position dans son sommeil.

*Si Joan estime qu'il est temps de ressortir, il peut regagner prudemment le couloir pour fouiller une des autres chambres au hasard, **rendez-vous alors au 147** ; ou pour ressortir du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon et trouver un logement plus tranquille, **partez au 146**. S'il attend quelques instants avant de s'emparer de la bourse, **allez au 300** ; ou de la boîte métallique, **allez au 178**.*



Nous avons pénétré dans une caverne naturelle, au sol et aux murs presque entièrement recouverts par une substance blanchâtre, souple et filandreuse. Un halo d'un vert clair phosphorescent émanait de divers endroits à la base des parois et ces mystérieux lumignons baignaient la grotte d'une clarté surnaturelle, quelque peu inquiétante.

Je me mis à genoux pour tâter la couche immaculée qui tapissait le sol. D'une main, j'arrachai une poignée épaisse de fils légèrement poisseux et il me fallut un certain temps pour comprendre qu'il s'agissait d'épaisses toiles d'araignées, tissées les unes par-dessus les autres.

– Par Samara ! Où avons nous bien pu tomber ? s'exclama Ana.

Sa voix trahissait une intense frayeur et je devinai qu'elle luttait pour ne pas perdre pied. Voir mon intrépide compagne dans cet état ne fit que rapprocher un peu plus le spectre de la panique, aussi serrai-je vigoureusement les poings pour conserver mon calme.

La jeune femme se rapprocha de moi et nous nous fîmes dos à dos pour embrasser du regard les limites de la caverne. Mais rien ne bougeait au milieu de ce nid gigantesque.

Quand le courage me revint, je m'avançai vers le mur le plus proche. Douillettement blottis parmi un amas de fils particulièrement compacts, une dizaine d'œufs gélatineux irradiaient une lueur blafarde et je vis plus loin d'autres tas luminescents qui participaient à l'éclairage de la grotte. Chaque œuf était aussi gros que celui d'une oie.

Je voulus dire à Ana qu'il était urgent de quitter les lieux mais ma langue n'était plus qu'un morceau de bois dans ma bouche asséchée. Je sentis sa main sur mon bras et je réussis à tourner la tête pour découvrir l'entrée du nouveau tunnel qu'elle avait repéré. Un passage voilé par un mince rideau arachnéen s'ouvrait dans le mur du fond.

Mourant d'envie de nous enfuir à toutes jambes, nous y entrèrent néanmoins d'un pas mesuré, tous nos sens en éveil. La galerie était également emplie par les toiles amalgamées et nos bottes s'enfonçaient à chaque pas, avec des crissements propres à nous taper sur les nerfs. A espaces réguliers apparaissaient des groupes d'œufs phosphorescents, répugnantes balises jalonnant un chemin tressé de soie.

J'aperçus bientôt une forme sombre et immobile qui jurait au milieu du mur blanc. J'eus du mal à reconnaître le cadavre d'un gros rat, ficelé par des centaines de fils épais qui formaient comme un linceul autour de sa

dépouille encore intacte. Nos nous hâtâmes de dépasser le malheureux rongeur.

Une dizaine de mètres plus loin, mon cœur s'emplit d'espoir lorsque je remarquai les pans de murs non recouverts de toiles. Plus nous avançons et plus les tapis blancs perdaient en épaisseur. Ana dut parvenir aux mêmes conclusions que moi car nous pressâmes en même temps l'allure, avides de laisser derrière nous ces inquiétants amas organiques. La galerie se termina au bord d'un immense précipice. Arrêtés à seulement quelques pas du ravin, nous observâmes avec incrédulité le paysage souterrain qui se dévoilait à nos yeux.

Un gouffre insondable nous barrait le passage, rempli par des souffles d'air qui tournoyaient en mugissant dans ses profondeurs opaques. L'entrée d'un autre tunnel apparaissait de l'autre côté mais il était vain de penser pouvoir l'atteindre tant la balafre terrestre était large. De l'endroit où nous nous trouvions, une corniche courait le long du gouffre, mais les lumières éparses des œufs n'étaient pas assez vives pour nous permettre de savoir où les deux chemins possibles menaient.

Alors, elles arrivèrent.

Un premier chuintement m'alerta, puis un bruit léger de tapotements contre la pierre attira mon attention vers les hauteurs. Des dizaines de silhouettes sombres et rebondies descendaient furtivement le long des parois pour se diriger dans notre direction. Chacune avait au moins la taille d'un chien mais leurs proportions variaient considérablement, certaines possédant des abdomens boursoufflés, gros comme des verrats. Ana poussa un hurlement hystérique quand les premières pattes velues apparurent tout près de nous en s'extrayant de la crevasse. Ce fut seulement à ce moment que je sortis de ma paralysie pour entraîner la jeune femme dans une fuite éperdue.

*Si Joan court sur la corniche vers la gauche, **rendez-vous au 171** ; ou vers la droite, **allez au 207**.*

## 126

J'allais m'assoupir quand des braillements suraigus me firent sursauter. Deux créatures venaient de surgir d'un bosquet à une trentaine de mètres de moi et se déplaçaient à vive allure, engagées dans une course-poursuite effrénée. Un petit humanoïde à la peau grisâtre et aux traits ingrats fuyait un effrayant lézard bipède de la taille d'un humain adulte.



126 — *Je reconnus un gagoul dans les traits du fuyard.*

Même si je n'en avais encore jamais vu, je reconnus un gagoul dans les traits du fuyard. Cette race sournoise mais inoffensive était réputée vivre dans la Lande Perdue ou près des Marais de Galabad et certains voyageurs racontaient en avoir aperçus dans des bourgades humaines aux abords de ces régions. Par contre, j'ignorais qu'il y existait des monstres aussi effrayants que son poursuivant. Visiblement, ni l'un ni l'autre ne s'étaient aperçus de ma présence.

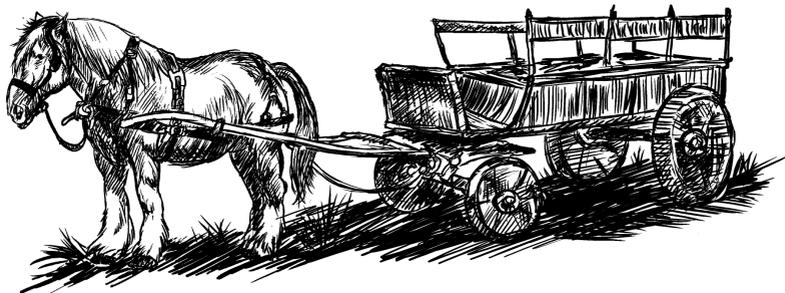
*Si Joan a une fronde et qu'il désire tirer sur la créature reptilienne, rendez-vous au 23. S'il souhaite courir à la rescousse du gagoul en attirant l'attention du lézard bipède, allez au 113. S'il préfère se montrer prudent en s'éclipsant discrètement pour remonter derrière son cheval, partez au 75.*

## 127

Un mouvement de la carriole me réveilla. L'esprit embrumé de sommeil, je ne me levai qu'en entendant de sourds grognements non loin de là. Bouffi était nerveux et trépignait au bout de sa longe en agitant tout l'attelage à sa suite. La cause de son excitation m'apparut à quelques mètres plus loin, sous les arbres.

Une silhouette grise et efflanquée fouillait dans mon sac qu'elle avait tiré à quelques mètres du chariot, sous les arbres.

Malgré la présence impressionnante de mon cheval de trait, le loup avait trouvé le courage de s'approcher de l'attelage et d'attraper entre ses crocs la lanière de mon sac à dos. Il venait d'engloutir une tranche de viande coincée dans du pain et s'apprêtait à enfouir de nouveau son museau dans le paquetage pour avaler la nourriture restante. *Si Joan saute à terre en poussant un grand cri, rendez-vous au 275 ; s'il abandonne sa pitance en demeurant dans l'abri du chariot, allez au 288.*



Le premier projectile tiré par Rogar dut manquer la bête car celle-ci me rattrapa et bondit sur mon dos. Je roulai au sol en hurlant sous les crocs et les griffes qui déchiraient mes chairs, luttant avec l'ours noir dans un combat inégal puisque j'étais sur le ventre et dans l'incapacité de renverser cette montagne de muscles. Puis un éclair de douleur m'embrasa les sens. Avant de mourir, j'eus le temps de distinguer des plumes bleues et ensanglantées qui dépassaient de ma gorge transpercée ainsi que l'expression horrifiée de celui qui m'avait ôté la vie.



L'homme se battait comme un soldat accompli mais je réussis à l'occire en seulement quelques passes d'armes. Je n'eus cependant pas le loisir de profiter d'un quelconque sentiment de fierté car des éclats de voix jaillirent dans la rue principale. Renonçant à fouiller le cadavre de ma victime, je filai sans attendre sous le couvert des arbres.

*Si Joan possède un **rubis**, rendez-vous au 111. Sinon, allez au 51.*

Je m'agenouillai pour explorer l'intérieur du meuble même s'il paraissait vide au premier abord. Une exploration un peu plus poussée de ses étagères me permit cependant de mettre main basse sur une pochette en laine contenant du silex et des amorces, de quoi enflammer une torche éteinte ou l'huile d'une lanterne. *Ajoutez le **briquet à silex** au contenu du **sac à dos**.* Je me relevai pour explorer une armoire proche quand la voix impatiente d'Ana m'arrêta.

– Qu'espères-tu trouver au milieu de toutes ces vieilleries ? Allez, viens Joan. Sortons d'ici.

Réflexion faite, ma compagne avait raison de me presser et je la suivis d'un air légèrement penaud.

*Si Joan désire grimper l'escalier en colimaçon, rendez-vous au 214 ; s'il se dirige vers la caverne à l'extrémité du couloir, allez au 58.*

L'homme sur le toit venait de lancer dans ma direction un disque de fer aux bords acérés mais le projectile me rassa le flanc avant de tomber dans l'herbe. J'atteignis la lisière de la forêt et m'engageai à toute allure sur une piste tracée de main humaine. Sous les frondaisons, les ténèbres nocturnes gagnaient en épaisseur et m'empêchaient de distinguer d'éventuelles racines résurgentes. Mais des éclats de voix et des bruits de course derrière moi me dissuadèrent de ralentir. Un bref coup d'œil en arrière me permit de discerner les silhouettes de mes poursuivants sur lesquels j'avais encore une longueur d'avance.

*Si Joan continue son effort en misant sur sa vélocité pour distancer les pillards du Zalten, **rendez-vous au 321** ; s'il quitte la piste pour s'enfoncer dans les broussailles à la recherche d'une cachette, **allez au 49**.*

Mon tir échoua lamentablement et ma flèche fila se briser contre le mur de l'écurie. Furieux de ma maladresse alors que je n'avais pour seul désir que de mettre un terme à l'existence du pillard, je dégainai aussitôt une arme de poing pour le charger. **Rendez-vous au 310**.



Le jeune chevalier aux cheveux blonds était reparu. Il fit soudain signe à ses hommes de se taire tout en dégainant de son fourreau une lame d'un gris très pâle qui brilla de milles feux pendant un bref instant. Je fus fasciné par le halo surnaturel qui continua ensuite de nimer toute la longueur du fer.

Soudain, la porte s'ouvrit à la volée pour laisser passer une meute beuglante de Zalténites. Les pillards marquèrent un temps d'arrêt à la vue de la troupe royale qui les attendait, bien supérieure en nombre, puis la taverne trembla sous le vacarme des coups d'épées et des cris de douleur. Une colère irraisonnée s'empara de moi à la vue des pillards qui souhaitaient investir ma demeure. *Si Joan laisse libre cours à son ire en s'engageant dans la mêlée aux côtés des écuyers, **rendez-vous au 114** ;*

*s'il préfère rester en arrière puisque les soldats tannoriens risquent fort de l'emporter facilement, **allez au 92.***

## 134

Le Zalténite m'attrapa la gorge et chercha à me broyer le larynx dans une poigne implacable. Saisis de panique, je me cabrai comme un possédé sans parvenir à me libérer, mais réussis néanmoins à lui enfoncer mon genou dans l'abdomen.

*Considérez que vous avez tiré **un 7 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 7** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Uniquement pour cet assaut, Joan ne dispose pas de son Bonus de Force.*

*Si l'officier est mort, **rendez-vous au 7**. Si ce n'est pas le cas mais que Joan est encore en vie, **allez au 183.***



## 135

*Si Joan a abandonné **au moins 10 pistoles** dans la cavité, **rendez-vous au 258** ; s'il a sacrifié moins que cette somme, **allez au 325.***

## 136

Mon premier coup ricocha contre l'armure de mon adversaire. Bien que je suffoquais au point de perdre presque conscience, je récidivai avec

plus de vigueur et, cette fois-ci, mon attaque blessa l'homme, légèrement mais suffisamment pour lui faire desserrer l'étau de ses phalanges. *Considérez que vous avez tiré **un 7 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 8** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Uniquement pour cet assaut, Joan ne dispose pas de son Bonus de Force. Si l'officier est mort, **rendez-vous au 7**. Si ce n'est pas le cas mais que Joan est encore en vie, **allez au 183**.*

## 137

Ma maladresse me confondit quand je vis mon projectile atteindre le gagoul au lieu du lézard géant. Le petit humanoïde roula au sol et le monstre en profita pour le rattraper et le saisir dans sa large gueule. Horrifié par le spectacle de la bête secouant sa victime comme un pantin désarticulé, je ne pouvais que constater mon impuissance. Le gagoul était déjà mort et, ne voyant plus l'intérêt d'affronter l'impitoyable créature, je reculai silencieusement jusqu'à mon attelage avant de reprendre ma route, honteux et tête basse.

**Rendez-vous au 75.**

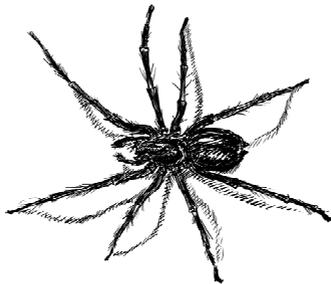
## 138

Je m'agenouillai lentement et tendis la main en direction du molosse dans un geste amical tout en lui murmurant des paroles apaisantes. Mais les chances de calmer ce chien de garde me paraissaient bien minces, sauf si son dressage laissait à désirer. *Lancez les dés. **Ajoutez 3 au résultat** si Joan a une affinité avec **Kity** le furet ou **2 à ce nombre** s'il possède le **talent bagout**. Si vous obtenez un total de 2 à 9, **rendez-vous au 161** ; s'il est inclus de 10 à 15, **allez au 42**.*



En raison de l'obscurité, je ne vis pas une racine qui affleurait à la surface du sol et je me pris les pieds dedans avant de tomber face contre terre. Mon nez explosa quand il rencontra le bois mort d'une souche et je crus m'évanouir sous l'onde de douleur qui se répandait dans toutes les fibres de mon corps. Je conservai miraculeusement mes esprits et me redressai tant bien que mal pour fuir mes poursuivants. Je me retins de porter la main à mon visage et j'avalais à grandes goulées l'air par la bouche pour ne pas aspirer les débris osseux et les chairs sanguinolentes qui encombraient ma cloison nasale.

Les Zalténites me talonnaient désormais et, en désespoir de cause, je plongeai dans des taillis au feuillage particulièrement dense. Mais mon geste n'avait pas échappé aux guerriers qui encerclèrent mon abri végétal pour me couper toute retraite. Leur demander grâce n'aurait servi à rien tant la course les avait plongés dans un état de rage et j'essayai vainement de les repousser quand ils entreprirent de me débusquer. Un cimenterre particulièrement aiguisé me décolla alors la tête des épaules, mettant ainsi un terme définitif à ma vie comme à mes souffrances.



La fatigue commençait à poindre mais nous trouvions encore dans la peur les ressources nécessaires pour compenser notre état d'épuisement. Nous avions hâte de quitter ce funeste dédale, aux habitantes un peu trop velues à mon goût, et nous courions à perdre haleine sans faire preuve de la moindre prudence. Quand le tunnel se termina sur un puits au sortir d'un coude, nous fûmes dans l'incapacité de nous arrêter à temps et le sol se déroba brutalement sous nos pieds.

***Rendez-vous au 56.***

Après avoir esquivé un coup de taille de mon adversaire, je reculai précipitamment au fond de la pièce en lâchant mon arme sur le plancher et en levant les bras. Les autres guerriers étrangers déboulèrent en force dans la chambre et tous foncèrent vers moi en beuglant malgré mes cris désespérés. Ignorant ma reddition, ils m'assaillirent de tous côtés et un coup à la tête me fit sombrer dans le néant.

*Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 285. Sinon, allez au 115.*

Le forgeron était un gaillard de petite taille mais aux bras épais comme des jambons. Il s'activait seul sur une enclume et ne quittait son ouvrage que pour activer par moments le feu de sa forge à l'aide d'un immense soufflet. J'attendis quelques minutes et ma patience fut récompensée quand l'artisan finit par délaisser son ouvrage pour venir à ma rencontre. Il ôta ses épais gants de cuir, s'essuya son front ruisselant d'un revers de la main avant de me saluer.

– Que puis-je faire pour ton service ?

Je lui exposai la raison de ma venue à Asguenn avant de lui soumettre ma proposition. Comme mon père l'avait prévu, le forgeron se montra fort intéressé à l'idée de gagner une provision de céréales et de haricots dans l'affaire mais il concéda n'avoir que peu d'armes en réserves.

– Si tu veux, je peux te préparer quelques arcs pour demain, j'ai juste à retendre les cordes, ça ne me prendra pas longtemps. Par contre, si ton père veut aussi des épées, je vais devoir repasser à la meule celles qui me restent.

– C'est que je suis vraiment pressé, protestai-je. Je dois repartir au plus vite, demain si possible. La route est longue d'ici à chez moi.

– Si tu les as demain après-midi, ça ira ?

Je réfléchis un instant en songeant au temps que j'avais mis pour venir à Asguenn.

– En début d'après-midi, alors ?

– Aucun problème, rétorqua l'armurier. Tu peux me faire confiance, je ne dormirai pas de la nuit s'il le faut mais tout sera prêt pour demain.

J'allais prendre congé du travailleur quand j'aperçus des pièces d'armures suspendues aux murs de la forge. Je n'étais pas bien riche mais ma

rencontre avec les trois bandits de grand chemin m'avait échaudé et j'évaluai l'intérêt de me protéger en vue d'une éventuelle mauvaise rencontre à venir. *Si Joan souhaite acheter quelque chose au forgeron, rendez-vous au 78. S'il préfère quitter les lieux pour trouver un refuge avant la nuit, allez au 69.*

## 143

Je ne m'étais jamais essayé à lancer des couteaux mais, en cet instant crucial, je me saisis tout naturellement de l'arme par sa lame et la projetai en direction du visage de mon ennemi. Le poignard s'enfonça dans son épaule, à un doigt seulement de son cœur. Entraîné par son élan, il se vengea d'un coup de cimeterre qui m'entailla le bras, avant d'arracher l'arme de son membre avec un douloureux rictus. *Considérez que vous avez tiré un 5 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant sur Joan et un 8 pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Uniquement pour cet assaut, le lieutenant ne dispose pas de son Bonus de Force. Si le lieutenant est mort, rendez-vous au 7.*

La blessure avait rendu l'officier fou de rage et son masque hautain et impassible se fissurait devant mon acharnement à ne pas mourir. Il me décocha un coup de pied qui m'envoya valdinguer au sol puis se précipita sur moi dans l'intention de m'achever.

*Si Joan attend le dernier moment pour rouler sur le côté afin d'esquiver la charge, rendez-vous au 341 ; s'il se relève précipitamment avec son arme levée pour parer le coup à venir, allez au 157 ; s'il agrippe les jambes du guerrier pour l'entraîner au sol dans une lutte à mains nues, partez au 347.*

## 144

Sitôt mon adversaire mis hors d'état de nuire, je pris conscience du silence qui régnait désormais à l'étage. Seuls me parvenaient des cris en provenance de l'extérieur et les voix des femmes restées dans la salle de bar. Je passai rapidement dans chaque chambre pour découvrir quatre Zalténites et six villageois, tous baignant dans leur sang. Ce spectacle me fit frémir. Combien d'hommes, de femmes et d'enfants allaient périr aujourd'hui ? Quel serait le prix à payer pour obtenir une hypothétique

liberté ? Sentant la nausée me gagner, je détournai les yeux des cadavres pour regagner les marches. Je savais au fond de moi que ces attermoiments n'étaient pas de mise car les habitants d'Asguenn n'avaient pas le choix. Nul peuple ne pouvait vivre dans de telles conditions et n'importe quelle autre communauté aurait eu la même réaction pour échapper à la tyrannie de ces pillards esclavagistes.

Je m'inquiétai alors pour Ana et redescendis les marches en trombe afin de la retrouver. Elle ne se trouvait plus dans la salle de bar. Je sortis puis traversai la route pour interroger quelques villageois blessés qui s'étaient abrités dans l'ombre d'un baraquement. Mais aucun d'entre eux n'avait récemment croisé la jeune femme.

Des éclats de voix en provenance de l'arrière du manoir attirèrent soudain mon attention. Je vis Siméon sortir de la grande bâtisse en compagnie de plusieurs acolytes tandis qu'un petit groupe de pillards s'éloignaient du village à toute allure. Le tavernier m'aperçut et désigna de l'index les fuyards.

– C'est leur chef. Il ne faut pas qu'il s'échappe !

Les villageois partirent alors en chasse des Zalténites sans vérifier si je les suivais. Mais j'avais compris combien il était vital d'arrêter ces hommes avant qu'ils n'alertent leurs comparses restés dans la forêt ou dans les mines, aussi m'élançai-je pour rattraper Siméon.

Alors que je franchissais de nouveau la rue, un pillard équipé d'une arbalète me prit pour cible.

*Si Joan possède un **porte-bonheur**, rendez-vous au 278.*

*Sinon, lancez les dés. Si vous obtenez 2 ou 3, **allez au 287** ; de 4 à 7, **allez au 256** ; de 8 à 12, **partez au 59**.*

## 145

Les pierres se succédaient dans la lanière de cuir et deux guerriers ennemis s'effondrèrent sous mes projectiles avant que leurs acolytes ne se décident à abandonner le haut de l'escalier. Même si les corps de plusieurs villageois reposaient en travers des marches, mes compagnons se ruèrent à leur poursuite et je dégainai une arme de poing pour les soutenir. A l'étage, un couloir desservait plusieurs chambres aux portes ouvertes. Une salle à manger sur ma droite était le théâtre d'un affrontement entre une demi-douzaine d'hommes d'Asguenn et trois Zalténites qui se protégeaient derrière une grande table renversée. Plus loin dans le

couloir, des ferraillements se firent entendre d'une chambre dans laquelle était entré Siméon quelques secondes plus tôt. Par-dessus ce vacarme, je perçus un grand remue-ménage en provenance de la pièce située à l'extrémité du couloir.

*Si Joan apporte son aide contre les pillards barricadés, **rendez-vous au 63** ; s'il préfère venir en aide à Siméon, **allez au 169** ; s'il se dirige vers la pièce du fond, **partez au 296**.*

## 146

Quand je tombai au sol sous la fenêtre du manoir, je repérai un petit objet scintillant, à moitié dissimulé par une touffe d'herbe. C'était une pièce de monnaie que j'empochai, tout heureux de ma bonne fortune. *Ajoutez **1 pistole** au contenu de la **bourse***. Je revins sur la route pour me diriger vers l'auberge en espérant fortement que ses portes n'étaient pas encore fermées aux voyageurs. Mais soudain, quatre cavaliers surgirent de l'arrière de la forge. Les hommes ne semblaient pas natifs de la région avec leur peau hâlée par le soleil, leurs casques en ogive et leur chevelure d'un noir ténébreux. Ils portaient de surcroît des plastrons teints en écarlate et de longs fourreaux recourbés se balançaient à leur ceinture. Inévitablement, ils me rappelèrent l'officier qui s'était entretenu avec le bourgmestre.

Ces combattants exotiques chevauchaient de front et se dirigeaient d'un trot décidé dans ma direction. Inutile de préciser que je n'en menais pas large.

*Si Joan a le **talent bagout** et qu'il souhaite converser avec les guerriers, **rendez-vous au 118**. S'il n'a pas ce talent mais qu'il désire néanmoins parlementer, **allez au 324**. S'il préfère éviter ces étrangers en se faufilant entre deux bâtiments, **partez au 328**.*

## 147

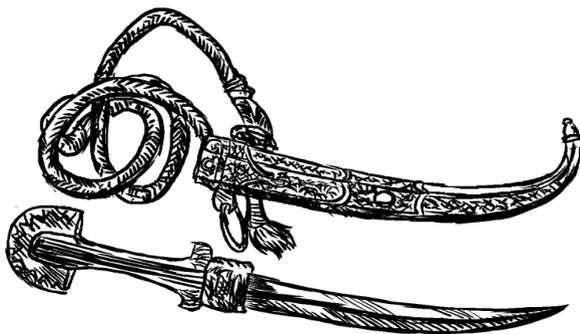
Je fermai en douceur la porte de la chambre de l'officier puis me dirigeai vers une autre située un peu plus loin dans le couloir lambrissé. Je m'y arrêtai pour y coller mon oreille. Rassuré par le silence, je pénétrai dans un vestibule encombré d'objets abandonnés dans le plus complet désordre. Une porte béante donnait accès à une seconde pièce d'où émanaient des ronflements sonores. J'approchai prudemment pour y jeter un coup

d'œil et la peur s'empara de moi quand je vis une demi-douzaine d'hommes endormis sur des couchettes étalées à même le sol. N'osant plus remuer le moindre cil, j'étais néanmoins convaincu qu'il me fallait quitter le manoir au plus vite. Au vu des armes et des vêtements que les occupants de la chambre avaient entreposés dans le vestibule, je compris me trouver en présence des soldats que l'étranger avait mentionnés. S'ils se réveillaient, j'étais certain qu'ils me réserveraient un bien mauvais sort. Toute ma prudence m'incitait à quitter les lieux mais d'un autre côté, certaines des pièces d'équipement qui jonchaient le vestibule pouvaient m'être utiles.

*Si Joan choisit la voie de la sagesse et ressort du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, **partez au 146.***

*S'il désire fouiller autour de lui, lancez les dés.*

*Si vous faites un chiffre de 2 à 9, **rendez-vous au 216** ; si vous faites de 10 à 12, **allez au 241.***



## 148

Les armoires dont cette pièce était encombrée venaient d'être vidés à la hâte. Un pillard portant un lourd baluchon sur l'épaule était en train d'enjamber une fenêtre grande ouverte, sous le regard d'un compatriote qui attendait son tour avec un coffret dans les bras. L'homme au sac commença à descendre par une échelle invisible mais en se retournant face à la fenêtre, il eut l'occasion de me voir au fond de la pièce et d'alerter son camarade. Ce dernier fit volte-face en lâchant son chargement sur le plancher. Il dégaina son cimeterre tandis que je me portais à sa rencontre.

## PILLARD ZALTÉNITE :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 15 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 25 |

*Joan a l'Initiative. Si le pillard subit une perte de 7 points de Vitalité ou plus en un seul assaut, cessez le combat et rendez-vous au 46. Allez également à ce paragraphe dès que le pillard tombe à moins de 7 points de Vitalité.*



149

Dans ma hâte de gagner l'accès à l'air libre, je ne remarquai pas le mince fil tendu en travers du couloir à hauteur des chevilles et je fus fort surpris de sentir une résistance quand mon pied se prit dedans. Un craquement retentit au-dessus de moi et je n'eus pas la présence d'esprit de plonger tout de suite en avant. Je levai la tête par réflexe pour voir avec horreur de gros moellons s'arracher du plafond sous la pression d'un mécanisme dissimulé et je mis un bref instant à me ressaisir avant de fuir cette pluie de décombres qui menaçait de m'ensevelir. Un instant très court mais qui risquait de me coûter la vie.

*Lancez les dés et ajoutez 2 au résultat si Joan porte un casque. Si vous obtenez de 2 à 4, rendez-vous au 9 ; de 5 à 7, allez au 39 ; de 8 à 12, partez au 60.*

150

Mon gourdin accomplit un arc de cercle avant de percuter la mâchoire de l'homme dans un choc inouï. J'entendis les os craquer et le brigand

lâcha la rambarde en poussant un cri étouffé, avant de basculer à la renverse sur la route.

Je restai une seconde de trop à fixer son corps étendu au sol tandis que la carriole s'éloignait à toute allure et ce ne fut qu'au dernier moment que mon instinct m'avertit du danger. Je pivotai brusquement et ressentit la cruelle morsure du métal quand la pointe d'un sabre s'enfonça dans mon aine, manquant de me perforer un organe vital. *Joan perd 4 points de Vitalité.* Mon dernier ennemi s'était redressé à toute allure dans le véhicule et venait de me porter la première attaque. En serrant les dents, je ripostai à l'aide de mon gourdin.

|                 |                |    |
|-----------------|----------------|----|
| <b>BANDIT :</b> | Adresse        | 11 |
|                 | Défense        | 10 |
|                 | Bonus de Force | 0  |
|                 | Vitalité       | 13 |

*Joan a l'Initiative. S'il remporte le duel, rendez-vous au 54.*

## 151

L'homme s'écroula au sol le nez fracassé et y demeura inerte. Il s'était évanoui.

Mes compagnons de cellule poussèrent des exclamations de surprise qui se transformèrent vite en chuchotements admiratifs, de peur d'alerter d'autres gardes. Je me tortillai pour atteindre le corps de ma victime et trouvai dessus un poignard. J'attrapai sa lame avec les dents et me dirigeai vers le barbu qui me sourit en comprenant mon intention. Dans une parodie d'embrassade, il captura à son tour le poignard entre ses mâchoires puis j'entrepris de limer mes liens sur la lame ainsi présentée. Quand la corde se déchira, je m'empressai de libérer mes chevilles et enlevai le couteau de la bouche du barbu. *Notez le poignard dans la case des armes si vous le désirez. Joan perd 1 point d'Adresse quand il se bat avec en raison de sa faible allonge (au lieu de 2 points pour le gourdin).*

Je m'approchai ensuite des planches espacées qui nous séparaient du tunnel. Ce dernier était également éclairé par des torches et je n'y vis personne en faction. Certaines des planches dans la herse de fortune avaient été sciées en deux endroits pour former une porte verrouillée au

moyen d'un cadenas. Une fouille plus approfondie du garde inconscient me permit de trouver la clé correspondante et je m'apprêtai définitivement à quitter les lieux quand un des captifs m'interpella.

– Eh, libère-nous ! Ne nous laisse pas moisir ici.

– Non, s'interposa le barbu. Pars maintenant, petit. Essaie plutôt de trouver où ces sales bandits ont emprisonné Siméon. Il saura comment nous sortir tous de ce pétrin.

– Ce sera trop tard ! glapit le premier prisonnier. Ils vont venir nous tuer avant que quiconque n'ait eu le temps de nous sortir de là. Quand ils vont trouver leur copain dans cet état, ils vont se défouler sur nous, c'est certain !

– Et à plusieurs, nous aurons plus de chance de nous en tirer si les gardes sont dans le coin, surenchérit un autre.

Des murmures d'approbation parcoururent l'ensemble du groupe et tous me supplièrent de leur ôter leurs cordes pour m'accompagner. Mais le barbu haussa la voix.

– Au contraire. Ils vont vite nous repérer si on essaie tous de s'échapper et ils sont bien trop nombreux pour que nous puissions les vaincre. Va-t'en, gamin. Cours chercher Siméon s'il est encore temps de le sauver.

Je me trouvais face à un terrible dilemme. Le barbu avait sans doute raison : tout seul, j'avais bien plus de chances de quitter discrètement cet endroit qu'en compagnie des autres prisonniers. Mais par ailleurs, ces Zalténites semblaient d'une cruauté sans égale et je redoutais de laisser ces malheureux dans les griffes des pillards.

*Si Joan prend seul la poudre d'escampette, rendez-vous au 35. S'il préfère dénouer les liens des prisonniers et tenter une sortie groupée, allez au 97.*



Mon dernier coup estourbit la créature reptilienne. Elle vacilla un instant en balançant sa lourde tête d'avant en arrière puis finit par s'effondrer sur le côté. Hululant un cri de victoire, le gagoul sauta à

pieds joints sur le cadavre avant d'entamer une danse frénétique sous mes yeux éberlués. Enfin, il abandonna son curieux rituel pour s'approcher de moi et étirer ses lèvres torves en un vilain sourire. Un ange passa pendant que j'examinai l'humanoïde.

Plutôt que de se cacher en attendant la fin de mon combat, il m'avait soutenu en lapidant le lézard bipède. J'en ressentis une certaine reconnaissance, d'autant plus que j'avais toujours entendu parler des gagouls comme d'êtres couards et malhonnêtes. A mon grand étonnement, celui-ci m'adressa la parole dans ma langue.

– Tu m'as sauvé. Merci.

Sa voix rauque donnait l'impression de charrier des gravillons au fond de sa gorge. Malgré mon silence, le gagoul insista en se frappant le torse du poing.

– Kronn.

– Euh... Joan, répondis-je platement.

– Merci Joan. La bête a failli me manger aujourd'hui. Je te dois quelque chose.

– Non, ce n'est pas la peine. C'était tout naturel, protestai-je avec maladresse.

Kronn secoua la tête en signe de négation puis fouilla ses frusques pour en ressortir un colifichet plutôt volumineux. Il le regarda un court instant, comme à regret. C'était un collier d'une largeur exagérée et d'une blancheur éclatante, formé par d'épais morceaux de cartilage reliés les uns aux autres à l'aide d'une ficelle. Le bon goût de l'artisanat gagoul me laissait dubitatif mais Kronn me tendit le bijou avec résolution.

– Tiens, c'est pour toi. C'est quelque chose qui donne de la chance. Je ne sais plus comment ça s'appelle, ajouta-t-il en fronçant les sourcils dans un effort de concentration.

– C'est un porte-bonheur ?

– Oui, c'est ça ! Un porte-bonheur. Tu dois le porter au cou sinon ça sert à rien. Moi, je ne peux pas, je suis trop petit. Mais pour toi, ce sera bien.

J'en conclus que le collier n'avait pas été ciselé pour un gagoul et je me demandai dans quelles conditions mon interlocuteur se l'était procuré... J'acceptai néanmoins sa macabre offrande pour le satisfaire. Comme il insista ensuite pour que j'enfile le collier, j'obtempérai avec diplomatie,

ce qui eut le don de faire sourire Kronn jusqu'aux oreilles. Nous nous séparâmes ensuite d'une amicale poignée de main.

Une fois la sympathique créature hors de vue, je cachai son inesthétique collier sous ma chemise puis grimpai sur le chariot pour poursuivre ma route. *Ajoutez le **porte-bonheur** dans la case des **objets divers** puis **rendez-vous au 75.***

## 153

La pierre fila en sifflant dans l'air nocturne et atteint l'un des gardes en plein visage. Ses genoux fléchirent et il s'effondra dans l'herbe comme une poupée de chiffons. Son compagnon devait être un vétéran car il marqua un très court instant d'hésitation avant de fondre vers notre cachette, la lance brandie. Je n'avais pas le temps de retirer un nouveau projectile aussi dégainai-je une arme pour le corps à corps tout en remarquant du coin de l'œil Ana qui se ruait avec son poignard sur le garde posté devant la porte. J'aurais aimé lui venir en aide mais il me fallait au préalable me défaire du guerrier qui cherchait à me percer le ventre.

|                          |                |    |
|--------------------------|----------------|----|
| <b>GARDE ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 12 |
|                          | Défense        | 14 |
|                          | Bonus de Force | 1  |
|                          | Vitalité       | 24 |

*Le garde a l'Initiative. Si Joan est vainqueur, **rendez-vous au 267.***

## 154

L'homme était armé d'un immense cimenterre, lui procurant une allonge bien supérieure à celle de ma propre arme. De plus, j'entendais ses collègues qui couraient dans le couloir en dessous et il ne m'en fallut pas plus pour courir sur le toit et sauter au sol quelques quinze pieds plus bas. La terre sèche n'amortit pas complètement ma chute et je réprimai un gémissement de douleur quand mes jambes encaissèrent le choc. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Mais l'urgence de la situation me donnait des ailes et je poussai sur les paumes de mes mains pour me relever et partir dans une course folle en direction de l'orée de la forêt. Je ne me

trouvais plus qu'à une vingtaine de mètres des premiers arbres quand un sifflement de mauvais augure se rapprocha à une vitesse insensée dans mon dos. *Lancez les dés. Si vous faites de 2 à 5, **rendez-vous au 192** ; si vous obtenez de 6 à 12, **allez au 131** si vous possédez un **rubis** ou **au 329** si vous n'en avez pas.*

## 155

Au lieu de se planter dans le cou du pillard comme je l'avais escompté, ma flèche l'atteignit au ventre. Son plastron lui sauva la vie mais la pointe en métal avait quand même traversé la cuirasse pour le blesser à l'abdomen. Il se tordit de douleur en poussant un cri mais, en m'apercevant dégainer une arme de poing dans l'embrasure de la porte, il se tourna vers moi pour se défendre. Je le chargeai sans autre forme de procès. *Notez que l'homme a perdu **5 points de Vitalité** puis **rendez-vous au 310**.*

## 156

Un homme de petite taille, mais aux bras épais comme des jambons, s'approcha de moi d'un air contrit. Il portait un tablier et des gants en cuir qui le désignaient comme le forgeron du village.

– Tu es celui qui est venu en chariot pour acheter des armes ? Siméon m'a parlé de toi ce matin. Je suis heureux de te voir en vie et... merci pour ton aide.

Un silence pesant accueillit ses paroles. Il me fallut enfin un effort inouï pour desserrer les lèvres.

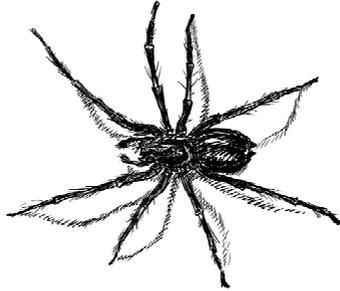
– Où a-t-on enterré sa fille ? croassai-je.

Le forgeron ne cacha pas sa surprise, puis se rembrunit en m'entraînant vers deux monticules de terre fraîchement retournée. L'un d'eux était quelque peu plus étendu que son homologue et je supposai qu'il s'agissait de la tombe du père. Je n'avais de toute manière pas vraiment envie d'en demander la confirmation. Le visage, le parfum et la voix d'Ana resurgirent tandis que je restais planté devant sa dernière demeure, mais les larmes ne vinrent pas pour autant.

*Si Joan possède un **marteau d'airain**, **rendez-vous au 168** ; sinon, **allez au 314**.*

## 157

Mon arme parvint à bloquer de justesse celle du Zalténite et une véritable épreuve de force s'engagea tandis que chacun essayait de détourner la lame de l'autre. *Lancez un seul dé. Retranchez 2 au résultat si Joan manie une **lance** ou seulement 1 s'il manie un **poignard**. Ajoutez 1 au résultat si Joan manie un **marteau d'airain** ou 2 s'il manie un **grand cimenterre**. Si le résultat total va de -1 à 3, rendez-vous au 12 ; de 4 à 8, allez au 343.*



## 158

Nous savions n'avoir aucune chance de survivre à la horde des araignées. Pourtant, nous les attendîmes de pied ferme, prêts à pourfendre les premières qui essaieraient de s'approcher de trop près. Le destin ne nous laissa cependant même pas l'opportunité d'envoyer plusieurs de ces créatures en enfer.

Une masse charnue me tomba par surprise sur les épaules. D'immondes pattes velues s'accrochèrent à mon dos et autour de ma poitrine avant que des crocs suintant de venin ne viennent s'enfoncer dans la chair tendre de mon cou. Rendu fou par la douleur, la répulsion et la panique, je roulai au sol pour faire lâcher prise à mon assaillante. Je me débattis si bien que nous glissâmes tous deux dans la crevasse où ma chute me parut durer une éternité.

Je suppose que les résidentes de ces cavernes durent par la suite accomplir un long chemin pour se repaître de mon cadavre disloqué.

## 159

La malchance choisit le pire moment pour se ranger à mes côtés. Les tunnels étaient froids et humides et il n'en fallut pas plus pour réveiller

le rhume que j'avais attrapé quelques heures auparavant dans la forêt. J'avais presque atteint le tunnel opposé quand je ne pus réprimer un étternement d'une violence telle qu'il fit immédiatement cesser la rixe verbale des Zalténites. Sans attendre leur réaction, ô combien prévisible, je bondis sur mes pieds pour rejoindre Ana à l'abri du tunnel mais l'un des pillards fit preuve d'une promptitude étonnante en se saisissant aussitôt de son arbalète chargée. *Lancez les dés.*

*Si vous obtenez 2 ou 3, rendez-vous au 331 ; de 4 à 6, allez au 48 ; de 7 à 12, partez au 162.*

## 160

En prenant un peu de recul, je vis que la grille n'était pas dans un excellent état. Les tiges de fer qui s'enfonçaient dans la roche présentaient de larges tâches de rouille et elles s'effritaient partiellement quand je les frottais entre mon pouce et mon index.

Je fis signe à Ana de s'écarter avant de donner un violent coup de botte à la herse qui trembla sous l'impact. Je réitérai plusieurs fois ma tentative et à chaque fois, les barreaux me semblaient toujours plus proches de céder. Finalement, je pris quelques pas d'élan sur le palier et fonçai vers l'obstacle, l'épaule la première. La grille céda, s'arracha de la pierre pour se fracasser au sol dans un tintement sonore et, emporté par mon élan, je m'effondrai par terre à sa suite. Je me relevai aussitôt en massant mon épaule endolorie.

*Lancez un seul dé et divisez le chiffre obtenu par deux en arrondissant à l'inférieur. Le résultat représente le nombre de **points de Vitalité** éventuellement perdus par Joan. **Rendez-vous ensuite au 62.***

## 161

Sans même pousser un jappement, l'animal bondit sur moi dès que j'esquissai un geste. Dressé pour tuer, il cherchait à happer ma gorge entre ses crocs.

|                         |                |    |
|-------------------------|----------------|----|
| <b>CHIEN DE GARDE :</b> | Adresse        | 10 |
|                         | Défense        | 12 |
|                         | Bonus de Force | 1  |
|                         | Vitalité       | 10 |

*Le chien a l'Initiative.*

*Si Joan sort vainqueur de ce combat, il peut fouiller le contenu de la cassette, **allez au 251.***



162

Un claquement retentit quand le guerrier tira avant que je ne sente le carreau d'arbalète ricocher contre ma cuirasse au lieu de s'enfoncer dans mes côtes. Je félicitai silencieusement les armuriers zalténites pour leur talent puis suivis Ana dans le boyau. Celle-ci emprunta un escalier qui grimpait sur la gauche mais après le premier coude, les marches s'arrêtaient devant un amoncellement de gravats. Le plafond s'était effondré pour une raison inconnue et avait rendu l'escalier totalement impraticable, ce qui expliquait pourquoi on y avait laissé les torchères vides une fois les flambeaux consumés. Nous nous tapîmes dans l'ombre contre les pierres de l'éboulement et je priaï pour que les Zalténites nous dépassent sans penser à fouiller l'escalier. Les dieux entendirent mon appel.

J'attendis que leurs voix furieuses s'éloignent dans le corridor pour pousser un soupir de soulagement. Je m'attendais à une remarque ironique de la part d'Ana au sujet de mes crises d'éternuements intempestifs mais elle fixait les décombres avec dépit.

– Il fallait passer par ici pour atteindre la machine ?

– Oui, soupira-t-elle. La pièce du concasseur se trouve juste en haut. Quelle poisse !

– Il doit bien avoir un autre moyen de s'y rendre.

– Peut-être. De toute façon, nous n'avons pas trop le choix. Nous devons continuer... même si je ne sais pas où mène ce tunnel.

Nous regagnâmes la galerie après nous être assuré que les lieux étaient déserts. Nous ne devons pas perdre de temps car les Zalténites risquaient de revenir par ici dès qu'ils admettraient avoir perdu notre trace. Nos pas nous menèrent bientôt à un embranchement où un boyau s'éloignait sur notre gauche tandis que celui que nous suivions continuait dans la même direction. Nous allions parvenir à cette intersection

quand une silhouette voûtée apparut en provenance du couloir de gauche. Elle s'immobilisa lorsqu'elle nous aperçut. La vieille femme ployait sous le poids d'un épais fagot qui devait servir de combustible dans les mines. Ses yeux s'arrondirent de frayeur sous sa longue chevelure filasse et blanchie et elle se mit à reculer vers le tunnel qui nous faisait face en tremblant de tous ses membres.

*Si Joan possède le **talent bagout**, rendez-vous au 184 ; sinon allez au 246.*

## 163

Les deux rescapés ne ralentirent pas leur course et dépassèrent leur comparse étendu en poussant des cris de bêtes enragées. J'abandonnai ma fronde pour me saisir de mon gourdin puis sautai à terre où ma position était plus confortable pour me battre qu'en équilibre sur la banquette. J'esquivai un premier coup d'estoc avant de riposter violemment.

### 2 BANDITS :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 12 |
| Défense        | 9  |
| Bonus de Force | 0  |
| Vitalité       | 26 |

*Joan a l'Initiative. S'il est vainqueur, rendez-vous au 259.*

## 164

– Puis-je vous déranger messire ? fis-je en adoptant le ton le plus respectueux possible.

Le guerrier chauve m'adressa un regard circonspect puis me gratifia d'un sourire bienveillant.

– Vas-y petit, je t'écoute.

– C'est à propos du village d'Asguenn. Il a été envahi par des soldats du Zalten.

– Des Principautés du Zalten ? Asguenn ? Allons bon, qu'est-ce que tu me racontes là, grogna l'homme d'armes.

Je n'eus pas le temps de me justifier que des vociférations éclatèrent au-dehors. En quelques secondes, tous les éclaireurs présents s'étaient levés en hâte pour se masser à la porte. **Rendez-vous au 133.**

## 165

La cabane du charbonnier était presque dépourvue de mobilier. Deux larges caisses en bois faisaient simplement office de table et de chaise. Sur l'une d'elles était assis un homme dans la force de l'âge, râblé, au cheveu rare et aux oreilles singulièrement décollées. Son visage ingrat présentait de nombreuses traces de tuméfactions et je fus surpris que cet homme si peu séduisant puisse être le géniteur de la belle Ana. Mais je chassai aussitôt cette vaine pensée devant le sourire chaleureux qu'il m'adressait. Sa fille lui tenait les mains avec amour et je remarquai alors que les poignets et les chevilles de Siméon étaient reliés par des chaînes. Ana se tourna vers moi quand je fis irruption dans la pièce.

– C'est lui, dit-elle simplement à son intention.

– Tu es le p'tit gars du Refuge ? me demanda-t-il à travers ses lèvres boursoufflées par les coups que ses ravisseurs lui avaient infligés. Je connais bien ton père. C'est un brave homme et je vois que tu tiens de lui.

– Je ne sais pas si vous en êtes capable mais il faudrait déguerpir d'ici en vitesse. La forêt doit grouiller d'ennemis à cette heure et ils risquent d'arriver à n'importe quel moment.

Siméon fronça les sourcils.

– Ils savent que tu es arrivé à Asguenn ?

Je hochai la tête d'un air ennuyé et Ana surenchérit avec du fiel dans la voix.

– De toute façon, la vieille folle a déjà donné l'alerte. Elle a même dû leur dire que je m'étais enfuie pour venir à ton secours.

– Ne parle pas comme ça de ta mère, protesta mollement Siméon. Tu as raison, Joan. Nous devons partir tout de suite, même si je vais avoir du mal à vous suivre avec ça.

Il désigna les entraves en métal qui l'empêchaient de marcher normalement et d'écartier les bras. En les examinant de plus près, je vis que les deux chaînes étaient verrouillées par de petits cadenas. *Si Joan possède une clé en cuivre, rendez-vous au 80 ; sinon, allez au 247.*

Je terrassai le blaireau d'un ultime coup à la tête puis me faufilai le long de sa carcasse puante pour m'enfouir plus loin dans le tunnel. Je sentis les parois s'écarter et finis par accéder à la tanière même de l'animal, une cavité circulaire où j'avais la place de m'asseoir avec les genoux contre la poitrine. Je me trouvais dans la plus complète obscurité et la sortie du boyau se réduisait au loin à un simple point grisâtre.

Tandis que je patientais dans ce trou humide et malodorant, le temps que mes poursuivants se fussent suffisamment éloignés, mes mains rencontrèrent le chapeau visqueux d'un champignon. Je l'arrachai délicatement par le pied pour humer son odeur qui me rappelait celle piquante de la bière fraîchement fermentée. Cette fragrance si caractéristique m'était familière : j'étais tombé sur une cortinule forestière, une variété de champignon peu commune qui se vendait à prix d'or sur les marchés ou dans les boutiques d'apothicaire pour ses étonnantes propriétés thérapeutiques. A tâtons, j'explorai plus longuement la cavité souterraine et trouvai deux autres pieds de cortinule, de taille néanmoins plus modeste. Je cassai un morceau de chapeau et entrepris de le mâcher. Sa saveur farineuse n'était pas vraiment désagréable mais me laissait la bouche quelque peu asséchée. Peu de temps après, je ressentis une énergie nouvelle me réchauffer le corps et toute la fatigue accumulée depuis le début de soirée disparut. *Joan regagne 4 points de Vitalité.* J'enfournai avec avidité d'autres morceaux puis décidai de conserver le plus gros champignon dans mon havresac pour un usage futur.

*Notez la cortinule forestière dans votre sac à dos. Si Joan la mange ultérieurement (mais pas pendant un combat), il regagnera 4 autres points de Vitalité. Rendez-vous au 173.*

J'allais porter un coup mortel au garde mais il eut un vif mouvement de recul qui fit rouler le tonneau sur lequel il était assis. Déséquilibré, l'homme tomba lourdement au sol mais cette maladresse lui permit de sauver sa vie car mon arme l'atteignit à l'épaule au lieu de le frapper à la tête. Il riposta en donnant un coup de pied dans le fût qui percuta violemment mes tibias et cette diversion lui donna le temps de hurler quelques mots dans sa langue. Je parvins à lui faire ravalier ses paroles en l'achevant d'une attaque imparable, mais le mal était fait.

J'entendis des vociférations en provenance du tunnel le plus étroit et je n'attendis pas plus longtemps pour foncer dans le boyau opposé. J'arrivais à la hauteur d'un wagon servant à transporter le minerai sur des rails lorsque j'aperçus une poignée de guerriers qui avançaient d'un pas rapide dans ma direction. Dès qu'ils me virent, ils dégainèrent leurs cimenterres pour se ruer sur moi et je tournai les talons pour fuir ce combat impossible. Mais je poussai un gémissement de désespoir quand trois autres Zalténites accoururent en provenance de la pièce où j'avais affronté le géôlier. Je tentai néanmoins de forcer le passage mais les pillards savaient efficacement manier leurs cimenterres et une seule passe d'armes leur fut nécessaire pour me passer leurs lames acérées en travers du corps.



## 168

Je pris le marteau de guerre que m'avait confié Ana et le déposai sur la tombe de son propriétaire légitime, sous le regard étonné du forgeron. Celui-ci dut reconnaître le magnifique marteau et penser que je l'abandonnais de manière rituelle, comme pour les guerriers de légende que l'on inhume en compagnie de leur arme favorite. En vérité, j'étais incapable de conserver avec moi un objet qui me rappelait inéluctablement le souvenir de l'être que j'avais jusqu'alors le plus aimé.

*Otez le **marteau d'airain** de la liste des **armes** et rectifiez en conséquence le **total d'Adresse de Joan qui perd le bonus de 2 points**. **Rendez-vous ensuite au 314.***

## 169

Le tavernier se battait avec un Zalténite armé d'un cimenterre et d'un bouclier rond. Le manche en métal de sa masse d'armes lui permettait de parer les attaques du pillard mais ce dernier s'avérait être un redoutable bretteur. Quand je criai à Siméon de se pousser du seuil de la porte, il obtempéra et me permit ainsi de venir à ses côtés pour le soutenir.

|                            |                |    |
|----------------------------|----------------|----|
| <b>VÉTÉRAN ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 18 |
|                            | Défense        | 18 |
|                            | Bonus de Force | 1  |
|                            | Vitalité       | 24 |

*Joan a l'Initiative. Divisez par deux les dégâts subis par Joan à chaque assaut, en arrondissant à l'entier inférieur car le vétéran concentre ses attaques surtout sur Siméon. Si les deux Tannoriens vainquent le pillard, rendez-vous au 333.*

## 170

Toutes les fibres de mon corps me criaient que j'avais contracté une terrible maladie. Je réussis péniblement à détacher mon sac à dos et à en ouvrir le rabat, mais je dus ensuite m'adosser à nouveau au mur pour ne pas défaillir. Ana ouvrit en grand mon sac et en étala le contenu à terre. D'une main flasque, je lui désignai mon remède et elle m'aida aussitôt à l'ingérer, tâche qui s'avéra compliquée en raison de ma violente crise de tremblements.

Après un long moment, je récupérai quelques forces et les taches jaunes s'estompèrent progressivement. Seule la pâleur de ma peau et mon visage baigné de sueur témoignaient de l'épreuve périlleuse que mon organisme venait de subir. *Enlevez la **potion de chantefeuille** ou la **cortinule forestière** utilisée du sac à dos. Joan ne regagne aucun point de Vitalité à cette occasion.* J'avalai une gorgée d'eau à ma gourde puis me remis enfin sur mes pieds. Ana ne me fit aucun reproche sur mon imprudence ; elle paraissait uniquement soulagée de me voir en bonne santé après avoir frôlé de si près le trépas. Sans un mot, nous poursuivîmes notre marche dans le souterrain. *Rendez-vous au 24.*

## 171

Malgré la proximité du gouffre, nous nous engageâmes le long de la corniche avec toute la vélocité dont nous étions capables. De monstrueuses pattes émergèrent par deux fois de la faille mais je réussis à faire chuter les araignées grâce à mon arme avant qu'elles ne puissent nous barrer le passage. L'une d'elle sauta cependant sur le chemin en descendant du plafond. Elle était si grosse qu'elle occupait toute la

largeur du passage et ses yeux innombrables nous fixaient avidement tandis que nous courions à toute allure dans sa direction. Le filet de venin qui s'écoulait de ses mandibules me fit irrésistiblement penser à la salive d'un chien affamé.

*Si Joan ralentit pour combattre l'araignée, **rendez-vous au 233** ; s'il préfère la charger au risque de s'exposer à une morsure, **allez au 40**.*

## 172

Je trouvais que quelque chose clochait depuis que j'étais entré dans Asguenn et ma rencontre avec le bourgmestre m'avait renforcé dans cette mauvaise prémonition. Je préfèrai en l'occurrence délaissier le repas qui m'était servi, ignorant les protestations de mon estomac. *Joan perd 3 points de Vitalité.*

Assis sur ma paillasse, j'échafaudais un plan pour le lendemain lorsque j'entendis des exclamations lointaines quelque part dans le manoir. Surpris, je tendis l'oreille. Calvyn ne m'avait-il pas dit qu'il était seul chez lui ? Mes sens pourtant ne m'abusaient pas, deux personnes conversaient avec une certaine animation à l'étage.

Je sortis en silence de mon réduit, traversai la cuisine avant d'atteindre l'escalier principal du manoir. Les voix se firent plus fortes au fur et à mesure que je gravissais l'étage et je reconnus celle grasseyante du bourgmestre d'Asguenn, mais pas celle de son interlocuteur. Sur ma gauche se profilait un long couloir lambrissé tandis que deux portes me faisaient face. La conversation provenait de derrière l'une d'entre elles. Me sentant trop exposé sur le palier à l'entrée du couloir, j'empruntai l'autre porte pour me faufiler dans un petit séjour meublé avec goût. Une fenêtre circulaire y laissait entrevoir le ciel crépusculaire tandis qu'une nouvelle porte, entrouverte, séparait le salon d'une vaste salle à manger où le bourgmestre discutait avec un homme à l'allure martiale. Sec comme un coup de trique, l'inconnu n'en impressionnait pas moins avec son visage sévère et son uniforme militaire : d'étranges vêtements bouffants or et pourpre qui dépassaient de sous un plastron rouge sang. Sa peau hâlée et sa barbiche noire, taillée en pointe, m'incitèrent à penser qu'il était originaire de contrées plus méridionales que le royaume de Tannorie. Calvyn semblait mal à l'aise face à cet étranger qui parlait notre langue avec un accent saccadé.

– Tu es certain qu'il ne risque pas de s'enfuir ?

– Oh non, rétorqua le bourgmestre. A cette heure, il doit dormir comme un bienheureux. Je lui ai administré assez d'herbes à songes pour assommer un cheval !

– Bien. J'ai demandé à mes hommes d'aller le chercher d'ici quelques heures. Ne sois pas surpris s'ils font un peu de bruit en sortant. Sinon, j'espère que tu as commencé à déménager les pièces en bas.

– Il y a sûrement une autre solution, répondit Calvyn sur un ton suppliant et en se tordant les mains. Il doit y avoir d'autres endroits où loger en ville...

– Inutile de pleurer, il nous faut plus de chambres. Les renforts arriveront d'ici deux à trois jours et je ne souhaite pas qu'ils dorment sous des tentes.

– Mais où vais-je pouvoir loger si vos hommes occupent aussi le rez-de-chaussée ? protesta d'une voix geignarde le bourgmestre tout contrit. Je vous ai déjà tant aidé. C'est un peu grâce à moi si vous avez réussi à prendre Siméon...

– Ça suffit ! explosa l'officier. Je dois justement le préparer pour la cérémonie de demain et je n'ai donc pas de temps à perdre avec toi. Commence à vider les pièces du dessous et ne discute pas. Ma patience a des limites !

Sur ces mots, il empoigna le coude du gros notable et l'entraîna avec lui hors de la pièce en ouvrant la porte menant au couloir. J'en profitai pour traverser la salle à manger et les suivre jusqu'au palier. Dissimulé dans l'embrasure, je vis le bedonnant Calvyn qui descendait tête basse les marches de l'escalier en se tenant à la rampe. De son côté, l'étranger entra dans une autre pièce un peu plus loin dans le couloir et en referma la porte derrière lui. Hormis la respiration haletante du bourgmestre qui descendait péniblement au rez-de-chaussée, le silence reprit ses droits aux alentours.

*Si Joan désire suivre Calvyn, **rendez-vous au 176.***

*S'il préfère attendre dans la salle à manger que l'étranger soit endormi avant de fouiller sa chambre, **allez au 124** ; ou de faire des recherches dans l'une des autres pièces donnant sur le couloir, **allez au 123.***

*S'il ressort du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, **partez au 146.***



172 – Le bourgmestre discutait avec un homme à l'allure martiale.

Après un délai que j'estimais suffisant, je sortis de ma cachette et tendis l'oreille, prêt à me dissimuler à nouveau au moindre signe d'alerte. Mais les bois étaient redevenus calmes et un hibou se hasarda même à reprendre son ululement nuptial quelque part au-dessus de ma tête.

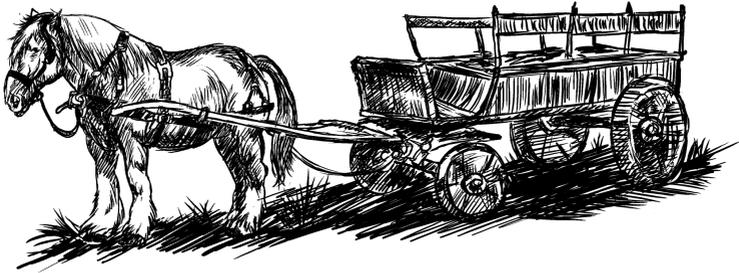
Ma course à travers les arbres m'avait complètement désorienté mais mes quelques compétences en astronomie me permirent de deviner la direction du nord et du même coup, celle d'Asguenn. Les récents événements avaient failli me coûter la vie et je réalisais à quel point je m'étais montré présomptueux en acceptant sans réfléchir la requête de Galen Miramas. J'hésitai à abandonner les villageois à leur sort. Je n'étais pas un maître d'armes et chacun de mes ennemis était en mesure de me trucider dans un combat singulier. De plus, la forêt était vaste et les indications du négociant pour trouver la prison de Siméon ne me servaient plus à rien maintenant que j'avais perdu le sentier. Mais ma stricte éducation m'empêchait de trahir ma parole d'honneur et je me doutais que les remords me rongeraient longtemps si je ne faisais rien pour aider les habitants d'Asguenn. Je savais en outre n'avoir désormais plus aucune chance de récupérer mon chariot sans l'aide de ce fameux Siméon.

La mort dans l'âme, je repris ma marche au milieu des fourrés. La chance ou mon sens de l'orientation me permit de retrouver en peu de temps le tracé d'un sentier mais je ne pouvais être certain qu'il s'agissait de celui que j'avais quitté auparavant. Je le suivis néanmoins et après quelques temps, je tombais sur un des pictogrammes dont m'avait parlé Galen. Comme convenu, je bifurquai alors en empruntant une piste encore plus étroite qui devait rapidement m'amener à la cabane de charbonnier dans laquelle on avait incarcéré l'aubergiste.

Des cercles d'herbe calcinée me confirmèrent que je touchai au but et je m'accroupis prudemment quand j'aperçus l'orée d'une clairière illuminée à une faible distance devant moi. Trois silhouettes semblaient occuper les lieux près d'une maisonnette en torchis mais je n'eus pas l'occasion d'en distinguer plus car mon attention fut accaparée par une présence toute proche. Cachée derrière un mélèze au tronc épais, une personne vêtue d'une houppelande surveillait la clairière, visiblement peu désireuse de se faire remarquer par les gardes. Elle se trouvait à seulement une douzaine de mètres de moi mais ne m'avait pas entendue venir et

était inconsciente de ma présence. L'inconnu changea légèrement de position et je constatai avec surprise qu'il s'agissait d'une femme.

*Si Joan a eu l'occasion de voir un unijambiste à Asguenn, allez au 82 ; sinon partez au 307.*



174

Je rouvris les yeux et l'instant d'après, une vague de chagrin me submergea quand le souvenir des derniers événements remonta à la surface de mon esprit cotonneux. Une partie de moi avait conscience que mon corps était étonnamment reposé après les combats précédents mais mon chagrin était tel que je n'y fis pas attention.

*Joan regagne 10 points de Vitalité.*

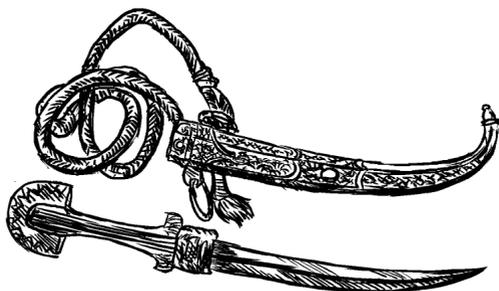
J'étais allongé sur un lit, dans une pièce sombre. Une femme au visage bienveillant se tenait à mon chevet et m'enveloppa d'un regard maternel quand elle me vit réveillé.

– Tu as beaucoup dormi, jeune guerrier. Mais ce n'est guère étonnant avec toutes les blessures que tu avais reçues. Je les ai soignées de mon mieux mais je n'ai pas pu te mettre autant de pommade que je l'aurais voulu. Tu devrais rester encore couché pour que ton corps cicatrise mieux. Je vais te préparer un bouillon, si tu veux.

Son sourire se figea comme je détournais les yeux sans répondre. Je savais que je lui causais de la peine en me comportant ainsi mais je gardais les lèvres serrées et me levai avec lenteur de la couche. Peut-être apeurée par mon expression empreinte de vacuité, la femme ne chercha pas à me retenir alors que je gagnais la porte.

Dans la rue principale, le calme était revenu et la montagne de cadavres avait disparu. Une odeur de chair brûlée flottait dans l'atmosphère et je vis un panache de fumée noire qui s'envolait dans le ciel à quelque distance du village. Le soleil déclinait mais le soir était encore loin de tomber.

A proximité de la forêt, des villageois travaillaient à enterrer leurs morts. Je m'approchais d'eux mais personne ne parut faire attention à moi. Les fossoyeurs œuvraient en silence, sans se plaindre de la dureté du sol et de l'ampleur de leur tâche. Des enfants n'ayant pas connu dix printemps s'échinaient sur des pelles, sans doute pour creuser les tombes de leurs propres parents, aux côtés de vieillards faisant de même vis-à-vis de leur progéniture. Je ne parvenais pourtant pas à m'apitoyer sur le sort de ces gens. *Si Joan a déjà parlé avec le forgeron d'Asguenn, rendez-vous au 284 ; sinon, allez au 156.*



## 175

Guidé par mon intuition, je garai mon attelage devant la cabane, mis pied à terre puis pénétrai par l'ouverture dans un univers de rances effluves. L'obscurité régnait à l'intérieur de la pièce malodorante car les rares ouvertures étaient en partie masquées par des peaux animales qui tapissaient presque entièrement les murs. Le sol était tout aussi encombré de fourrures et parmi ce gourbi, j'avisai le maître des lieux assis à une table isolée. Il s'agissait d'un vieillard qui s'abîmait les yeux en cousant du cuir à la seule lumière d'une chandelle. Lorsque je pénétrai dans son antre, il cessa aussitôt son travail pour se lever péniblement.

– C'est pour quoi ? lança-t-il d'un ton acerbe.

Pour seule réponse, je me contentai d'ouvrir mon sac à dos et d'en retirer les peaux de lièvre que m'avait offertes Rogar. L'acariâtre fourreur m'adressa un regard méfiant avant d'examiner l'objet de ma proposition. Il hésita pendant ce qui me parut une éternité, me prit les dépouilles des mains pour y chercher le moindre défaut puis daigna enfin me répondre.

– Sept pistoles. Et encore, c'est bien parce qu'elles sont déjà tannées. Pas la peine d'en rajouter, c'est non négociable.

Je me gardai bien de marchander car le prix proposé me satisfaisait amplement. Jamais je n'avais pensé pouvoir retirer une telle somme de la récompense de Rogar et mon opinion sur le trappeur s'en vit nettement améliorée. J'achevai la transaction puis retournai fort satisfait sur ma carriole afin de pénétrer véritablement dans Asguenn. *Otez les 5 peaux de lièvre du sac à dos et ajoutez 7 pistoles au contenu de la bourse. Rendez-vous au 50.*

## 176

Parvenu en bas des marches, le bourgmestre s'avança derrière la cage d'escalier avant de se pencher sur une trappe, aux contours presque invisibles dans la pénombre. Il l'ouvrit puis réussit péniblement à glisser sa bedaine à travers l'ouverture. Plus silencieux qu'une couleuvre, je m'avançai jusqu'à elle pour découvrir une échelle donnant accès à une cave. Calvyn venait d'allumer une lanterne posée sur le sol et il disparut hors de ma vue quelque part dans la pièce souterraine en marmonnant des paroles inintelligibles. Je n'osai pas passer la tête de peur de me faire repérer et je me dissimulai dans l'escalier en attendant qu'il remonte. Je n'eus pas longtemps à patienter avant que le notable ne refasse son apparition et ne referme la trappe derrière lui. Puis il rentra dans sa chambre, située au rez-de-chaussée comme sa discussion avec l'officier étranger me l'avait laissé comprendre.

Cette cave excitait ma curiosité et, une fois le silence revenu, je revins ouvrir la trappe. La pièce était plongée dans le noir mais je descendis les marches en bois avant de trouver à tâtons la lanterne ainsi que du silex et des amorces. Je l'allumai pour distinguer un espace s'étendant sur une dizaine de mètres, au sol en terre battue et aux murs non blanchis. Au premier coup d'œil la cave me parut vide. Finalement, j'aperçus quelques caisses empilées contre le mur du fond et je me dirigeai vers elles. Une cassette en bois laqué reposait sur le couvercle de l'une des caisses mais, avant d'avoir pu l'examiner de plus près, mon pied rencontra une substance glissante et je manquai perdre l'équilibre. En approchant ma lanterne, je constatai avec surprise que je venais de marcher dans des excréments canins. Un grondement menaçant se fit entendre au même moment et mes cheveux se dressèrent sur ma tête lorsqu'un molosse au poil ras et aux babines retroussées émergea d'un espace entre le mur et les caisses.

L'animal s'arrêta à proximité de la cassette et me fixa de ses yeux rougis par l'éclairage de la lanterne. Je ne savais pas si le chien de garde me mettait au défi d'approcher de l'intrigant coffret ou s'il s'apprêtait à me sauter à la gorge.

*Si Joan prend l'initiative d'attaquer le molosse, **rendez-vous au 161**. S'il tente de l'amadouer pour ouvrir la cassette, **allez au 138**. S'il préfère regagner la sortie à reculons, **allez au 177**.*

## 177

Le chien de garde continua à gronder sourdement tout le long de ma progression prudente vers l'échelle mais ne fit pas mine de me suivre. Ma lanterne était presque vide d'huile et sa lumière faiblissait aussi la posai-je sur le sol avant de l'éteindre. Puis, je grimpai aux barreaux comme un fou furieux avant de passer par la trappe et de la refermer sous moi avec un intense soupir de soulagement. Quand les battements de mon cœur affolé se furent calmés, je tendis l'oreille au cas où ma fuite précipitée de la cave aurait réveillé Calvyn ou un autre occupant du manoir mais, rassuré par le silence, je me dirigeai à nouveau vers l'escalier principal.

*Si Joan remonte dans la salle à manger déserte pour y attendre que l'officier étranger soit endormi avant de fouiller l'étage, **allez au 124** ; ou pour faire des recherches dans l'une des autres pièces donnant sur le couloir, **allez au 123**. S'il ressort du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, **partez au 146**.*

## 178

Les gravures tarabiscotées qui ornaient le pourtour de la boîte en fer me laissaient perplexes. Peut-être signifiaient-elles quelque chose dans l'alphabet natal de l'étranger et si c'était le cas, j'espérais ne pas passer à côté d'une formule importante. Je pris le cube au creux de ma main et ouvrit sans difficulté son couvercle monté sur une minuscule charnière. Un anneau en argent pur reposait sur un coussinet de velours pourpre qui tapissait l'intérieur de la boîte. Avec une crainte respectueuse, je m'emparai du précieux bijou et le cachai sur moi, remettant à plus tard son examen approfondi. *Inscrivez l'anneau d'argent dans vos **objets divers**.*

Le grincement du bois m'avertit du réveil subit de l'étranger. Effaré, je me retournai pour constater que l'homme m'observait avec incrédulité en se tenant sur un coude. Encore hébété de sommeil, il n'allait cependant pas laisser passer l'occasion de donner l'alerte d'une seconde à l'autre. *Si Joan lui saute dessus pour le neutraliser avant qu'il ne puisse crier, rendez-vous au 32 ; s'il préfère se ruer sur la porte pour fuir dans le couloir, allez au 209 ; s'il choisit de sauter par la fenêtre l'épaule en avant pour en briser le verre, partez au 323.*

## 179

La jeune femme s'éloigna ostensiblement avec une grimace de dégoût quand je me penchai sur le corps inerte. Les poches de ce dernier étaient désespérément vides et il me fallut bientôt me résigner à poursuivre la route bredouille. Mais lorsque je me redressai, Ana écarquilla les yeux tout en portant la main à sa bouche ouverte.

– Ta tête... Tu es tout jaune...

Je portai instinctivement les mains à mon visage mais les éloignait aussitôt de moi avec horreur quand je les vis couvertes de taches. Ma peau était parsemée de larges tavelures bilieuses qui rappelaient la mousse sur le cadavre. Une douleur éclata sous mon crâne et je fléchis alors les jambes en me soutenant comme je le pouvais à la paroi, en proie à un étourdissement aussi violent que soudain. *Si Joan possède une potion de chantefeuille ou une cortinule forestière, rendez-vous au 170 ; sinon, allez au 291.*

## 180

Serrant nerveusement le manche de mon arme, j'attendis de voir apparaître le premier ennemi dans l'embrasure pour lui porter un coup à la poitrine.

### **GUERRIER ZALTÉNITE :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 13 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 22 |

*Joan a l'Initiative. Comme il bénéficie de l'effet de surprise, son adversaire est incapable d'attaquer pendant le **premier assaut**.*

*Joan peut à tout moment reculer pour abandonner son arme et se rendre, **rendez-vous alors au 141**. S'il sort vainqueur du combat, **allez au 217**.*

## 181

Un stratagème pour ralentir les chiens germa dans mon esprit mais il me répugnait de le mettre à exécution. Cependant, la menace des molosses dissipa mes réticences et je stoppai ma course pour sortir mon furet de mes vêtements et le déposer à terre. Kity me jeta un regard implorant et je lui caressai brièvement le museau avant de reculer. L'animal fit mine de me suivre mais je le chassai de la main puis repartit à la poursuite d'Ana qui avait continué à courir sans remarquer mon manège. J'espérais que les chiens repèrent l'odeur si caractéristique de mon furet apprivoisé et se lancent à sa poursuite ou qu'ils soient momentanément distraits par sa présence, le temps de nous laisser gagner le ruisseau salvateur. Ensuite, le lien mystérieux qui m'unissait à la petite bête saurait bien lui permettre de retrouver ma trace. Du moins, je l'espérais de tout cœur.

Mon plan dut porter ses fruits car j'entendis les aboiements faiblir en même temps que les chiens s'éloignaient dans une autre direction. Je rattrapai Ana au moment où celle-ci avait atteint un ruisseau aux eaux très vives et nous y immergeâmes nos bottes pour en remonter le courant. Notre marche aquatique nous lassa rapidement et, comme nous n'entendions plus du tout les molosses, nous regagnâmes la berge pour y sécher nos pieds trempés. Pendant cette courte pause, la jeune femme remarqua mon air soucieux. Elle s'enquit de ce qui me préoccupait mais avant que je ne puisse lui expliquer la raison de mon inquiétude, une boule de poils blancs surgit des buissons et se rua sur moi pour me lécher le visage.

Fou de joie à l'idée d'avoir récupéré Kity sain et sauf, je ne vis pas dans un premier temps l'expression stupéfaite d'Ana mais elle finit par me réclamer une explication. Je m'empressai de lui présenter mon affectueux compagnon et de lui expliquer de quelle manière il nous avait permis d'échapper aux chiens. A la fin de mon récit, elle adressa un

sourire amusé à la petite bête, lui effleura le pelage de ses doigts si fins avant de se relever.

– Nous sommes tout près de la cabane, maintenant. Il va falloir redoubler de prudence.

J'acquiesçai et la suivis docilement une fois de plus. Mais au fond de moi, j'aurai bien aimé prolonger encore un peu cet instant rare de quiétude en sa compagnie. Comme si Kity avait deviné et jaloué mon intérêt croissant pour la jeune femme, il se frotta plusieurs fois à mon cou avant de regagner le refuge de ma plus grande poche.

***Rendez-vous au 326.***



182

Ma pierre atteignit le lézard à la tête et il s'arrêta en poussant un cri suraigu rappelant curieusement le miaulement d'un chaton en quête de sa mère. Surpris, le gagoul se retourna puis décéla ma présence. Il changea de direction pour venir à ma rencontre, espérant trouver en moi son sauveur face au monstre qui m'avait également repéré. Bondissant avec une vélocité étonnante sur ses pattes musculeuses, le reptile me chargea en tendant ses membres antérieurs atrophiés. Conservant mon calme malgré ce terrifiant spectacle, je décochai un nouveau projectile qui atteignit une fois de plus le museau ensanglanté de la bête, mais celle-ci ne ralentit pas sa course pour autant. Il ne me restait plus qu'à dégainer une arme pour la vaincre en combat rapproché.

**KWOLAH (blessé) :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 12 |
| Défense        | 13 |
| Bonus de Force | 2  |
| Vitalité       | 9  |

*Le kwolah a l'Initiative. Le premier assaut se déroule normalement. A partir du **deuxième**, le gagoul viendra prêter main-forte en lançant des pierres au kwolah. Cette distraction **diminuera son Adresse et sa Défense de 4 points**. Si Joan et le gagoul terrassent le monstre, **rendez-vous au 152**.*

## 183

Je décelai du coin de l'œil une silhouette apparaître à la gauche de mon champ de vision, juste dans le dos de mon adversaire. Celui-ci sentit la présence de ce nouveau protagoniste mais il détourna la tête trop tard et la lame d'une épée s'abattit sur son cou. Le Zalténite s'effondra sur moi et je reculai hâtivement sur les coudes pour fuir le liquide vermeil qui coulait à bouillons de sa terrible blessure.

Choqué par la sauvagerie du combat auquel je venais de survivre, j'attendis quelques secondes avant de me saisir de la main tendue qui m'aida ensuite à me relever. Mon sauveur avait de longs cheveux rougis par le sang qui sourdait d'une plaie à la tête. C'était un gaillard entre deux âges qui regardait d'un air hagard le corps de l'officier, comme s'il peinait à croire qu'il avait réussi l'exploit de l'achever. Avant que je ne puisse le remercier, il se détourna pour rejoindre un autre villageois encore vivant.

Sortant de ma torpeur, je ressentis la brûlure des multiples entailles dont j'étais recouvert et qui avaient souillé mes vêtements. Le sang collait ma chemise sur ma peau, une odeur métallique émanait de mes coupures à vif. La nausée me prit et j'inspirai à pleins poumons pour dissiper mon envie de vomir.

Des gémissements me poussèrent enfin à me déplacer pour contempler le massacre. Entre les arbres reposaient les dépouilles des combattants qui s'étaient entre-tués. Seuls deux hommes d'Asguenn avaient survécu à la bataille, dont celui qui m'avait aidé à vaincre le chef des pillards.

L'autre était assis contre le tronc d'un frêne et sa jambe droite présentait une terrible blessure, une large plaie par laquelle était visible la blancheur de son tibia. Il avait les yeux clos et son front était baigné de sueurs. Le premier villageois poussa une plainte déchirante avant de gémir pour lui-même tout en errant entre les arbres.

– Quelle chérie, mais quelle chérie... Firlan, Jonas, Karle... ils ont tous crevé. Et lui, qui c'est ? Oh non, Varek ! Il allait se marier à la prochaine lune... Même Siméon y est passé. Je n'ose même pas penser à tous ceux qui se sont fait tuer au village...

Le nom du tavernier m'inspira une bouffée d'angoisse et je m'approchai de sa silhouette, même s'il n'avait évidemment pas survécu.

Siméon était mort en brave, en héros, pour son idéal de liberté et son refus de se soumettre à la tyrannie des occupants venus du sud. Mais ces louanges seraient bien inutiles à l'heure d'apprendre la mort de son père à Ana. Par-dessus tout, je ne voulais pas être celui qui lui annoncerait la nouvelle.

Le villageois blessé au crâne avait cessé ses lamentations pour se pencher avec moi au-dessus du cadavre de Siméon.

– Tu peux m'aider à ramener Gert ? Il s'est évanoui mais on ne peut pas le laisser comme ça. Il n'y a pas long à faire, pas besoin de lui fabriquer un brancard. A deux, nous devrions pouvoir l'emmener ; suffit juste de faire attention à ne pas laisser traîner sa jambe.

J'acquiesçai et nous entreprîmes de soulever le moribond. En nous approchant d'Asguenn, nous vîmes que les combats avaient cessé et que les villageois en étaient sortis victorieux. Des femmes et des hommes aux visages marqués par le chagrin s'étaient attelés à la macabre tâche de récupérer tous les morts pour les réunir sur la route. Tels de sinistres corneilles rapportant des brindilles pour augmenter la taille du nid, ils sortaient et rentraient sans relâche des habitations les plus proches pour convoier les corps immobiles jusqu'au charnier. Les battements de mon cœur s'intensifièrent alors que je recherchais vainement Ana des yeux.

***Rendez-vous au 319.***



La vieille femme devait être traumatisée par les pillards et craignait visiblement d'être découverte en notre compagnie, au risque de subir une sévère correction.

– N'ayez pas peur, nous ne faisons que passer, m'empressai-je de lui dire avant qu'elle ne prenne ses jambes à son cou. Pouvez-vous juste nous dire comment aller au concasseur ?

– Que... que faites-vous là ? bredouilla l'ancêtre d'une voix éraillée, son menton agité par des spasmes compulsifs.

Puis, comprenant que nous arpentions librement les mines sans l'accord des ennemis, elle tendit un bras maigrelet en direction du couloir d'où elle venait.

– Par là. Le premier escalier qui monte. La clé se trouve dans la salle de stockage juste en face, cachée sous le candélabre.

Je crus qu'elle allait rajouter quelque chose mais elle se ravisa et s'éloigna du plus vite qu'elle pouvait dans le corridor, en manquant à chaque pas de tomber sous le poids de son fardeau. Renonçant à lui extorquer d'autres informations, nous nous engageâmes de front dans le tunnel indiqué. Une vingtaine de mètres plus loin, nous parvînmes au niveau de l'escalier mentionné, une série de marches étroites qui grimpaient en colimaçon autour d'un large pilier taillé dans le mur sur notre droite. En face de la cage d'escalier se trouvait une porte en bois, dans le mur de gauche, tandis que le couloir se poursuivait sur une courte distance avant de s'ouvrir sur une caverne faiblement éclairée.

*Si Joan ouvre la porte, **rendez-vous au 315** ; s'il avance encore dans le boyau pour explorer la caverne, **allez au 58** ; s'il préfère grimper les marches, **partez au 214**.*

J'arrêtai brutalement mon attelage et descendit à terre d'un saut agile en brandissant ma massue en chêne noueux. L'idée que les biens de ma famille tombent entre les mains de ces vilains loqueteux me remplissait d'une colère irraisonnée. Sans écouter la petite voix qui me soufflait qu'il était inconscient d'affronter seul avec une arme rudimentaire trois sabreurs, je me portai à la rencontre de mes adversaires, bien décidé à leur infliger une sévère correction. Je balayai l'air autour de moi avec le

gourdin pour me tenir à distance leurs lames courbes, attendant le prochain estoc pour fracasser le premier crâne se présentant à ma portée.

|                    |                |    |
|--------------------|----------------|----|
| <b>3 BANDITS :</b> | Adresse        | 14 |
|                    | Défense        | 8  |
|                    | Bonus de Force | 0  |
|                    | Vitalité       | 39 |

*Les bandits ont l'Initiative.*

*Si Joan remporte le combat, **rendez-vous au 259.***

## 186

La falaise était légèrement inclinée et présentait de multiples aspérités pouvant faciliter une éventuelle descente à la force des poignets. Mais la hauteur du précipice avait de quoi refroidir la motivation de n'importe quel explorateur souterrain. Sauf celle d'Ana.

– Je crois que nous n'avons pas trop le choix. Je passe la première si ça ne t'ennuie pas ; et sois gentil, attends que j'aie terminé avant d'y aller. Je n'ai pas spécialement envie de me prendre des cailloux sur le crâne...

– Nous devrions peut-être faire demi-tour, suggérai-je avec une certaine angoisse en voyant la jeune femme tâter du bout des pieds la pente rocheuse.

– Non, nous devons être sur la bonne voie. Si nous descendons, c'est plutôt bon signe car je crois que nous sommes trop hauts par rapport à la galerie principale.

Je fulminais en silence contre l'impétuosité de ma compagne. Mais je ne pus bientôt qu'admirer ses talents d'alpiniste car elle parvint à atteindre le bas de la falaise en seulement quelques minutes. Après avoir réajusté sur mes épaules les courroies de mon sac, j'entrepris à mon tour de me hisser en contrebas et de progresser pas à pas, le visage face à la pente.

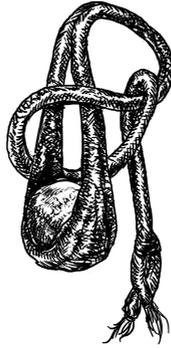
*Lancez les dés.*

*Si Joan porte l'un des objets suivants, diminuez de 2 points le résultat pour chacun d'eux : **grand cimenterre, lance, bouclier.***

*Diminuez également de 1 point le chiffre obtenu si Joan porte un **plastron, une chemise de mailles, un cimenterre ou une hache de bataille.***

*Ces malus sont cumulatifs si Joan possède plusieurs de ces objets.*

Ajoutez 1 point si Joan possède **plus de 9 points de Vitalité**, 2 points s'il possède **plus de 14 points de Vitalité** ou 3 points s'il possède **plus de 19 points de Vitalité**. Si vous obtenez un résultat total inférieur à 3, **rendez-vous au 109** ; s'il est de 3 à 6, **partez au 244** ; s'il est de 7 ou plus, **allez au 227**.



187

A une si faible distance et sur une cible immobile, il m'était impossible de rater mon tir. Ma pierre atteignit le dormeur à la tempe et il bascula au sol en faisant bruyamment valdinguer le tonneau et le tabouret dans sa chute. Je me réfugiai aussitôt dans l'ombre du tunnel en serrant les dents mais le bruit n'avait alerté personne et j'avançai vers le geôlier.

Tout un côté de son visage était ensanglanté et il ne me fallut guère de temps pour réaliser qu'il était mort. Le remords me gagna à la vue de cet homme sans défense que j'avais abattu de sang froid mais je me ressaisis en pensant au sort guère plus enviable des villageois d'Asguenn. De plus, ma présente situation ne se prêtait guère à de longs atteroiements. Je délaissai la massue du geôlier, une arme bien trop rudimentaire pour que j'eusse souhaité m'en encombrer mais j'arrachai par contre quelques morceaux de pain à la miche et les ingérai sur-le-champ *Joan regagne 1 point de Vitalité.*

Cette nourriture me revigora un peu et j'examinai alors les autres tunnels permettant de quitter la caverne. Les deux boyaux étaient semblablement éclairés à l'aide de torchères espacées tous les vingt pas. L'un plus large semblait se prolonger sur une certaine distance tandis que le second se divisait après quelques mètres en deux branches à la façon d'un Y. Je ne devais pas me tromper dans mon choix car les deux tunnels se faisaient face et partaient donc dans des directions complètement opposées.

Si Joan emprunte le long tunnel, **rendez-vous au 108** ; s'il choisit le plus étroit qui se sépare ensuite en deux tronçons, **allez au 229**.

## 188

Ni mes armes, ni les objets que je transportais dans mon sac à dos n'étaient assez coupants pour venir à bout de la corde qui me retenait. A court d'idées, je commençai à me tortiller dans l'espoir farfelu d'attraper le collet à mains nues. Mes efforts eurent pour seul effet d'imprimer à la corde un mouvement croissant de balancier et soudain, la branche qui la soutenait céda dans un effroyable craquement. Surpris, je n'eus pas le temps de me préparer à la chute et je tombai lourdement au sol. Ce dernier était meuble et je m'en serai sorti sans trop de dommages si la branche ne s'était pas abattue sur mon crâne. *Joan perd 4 points de Vitalité*. Malgré la douleur, je parvins à garder conscience et vis Ana qui s'approcha de moi en courant, une expression inquiète sur le visage. Quand je voulus me redresser, je perdis l'équilibre et elle me soutint pour m'aider à me remettre sur mes pieds. Il me fallut un certain temps avant de reprendre parfaitement mes esprits.

– Tu crois que ce sont les Zalténites qui ont tendu ce piège à notre attention ? lui demandai-je en massant l'énorme bosse apparue sur mon cuir chevelu.

– Non, c'est un collet pour le petit gibier et c'est sans doute pour ça que la branche n'a pas tenu sous ton poids. La plupart des hommes du village en posent dans la forêt pour améliorer l'ordinaire. On peut dire que tu n'as vraiment pas eu de chance. Ou alors, c'est moi qui en ai eu d'être passée juste à côté sans tomber dedans ! fit-elle avec un irrésistible sourire.

– La forêt est truffée de pièges ? Bon. Nous n'avons plus qu'à continuer en prenant garde où nous mettons les pieds. Après vous, mademoiselle. La galanterie m'oblige à ne pas vous passer devant, ajoutai-je en dévoilant toutes mes dents.

Ana leva les yeux au ciel, l'air faussement excédé par mon humour quelque peu ironique.

– Tu as raison. Mieux vaut que je continue à nous guider. Nous n'arriverons jamais à temps si tu t'amuses à faire plusieurs fois le pitre en haut des arbres.

Sans me laisser l'occasion de répliquer, elle joignit le geste à la parole et reparti à travers les fourrés dans une direction connue d'elle seule.

Quelques minutes après cet incident, nous croisâmes des cercles d'herbe calcinés au milieu desquels apparaissaient quelques morceaux de brûlots. Je reconnus là l'activité d'un charbonnier et au même moment, Ana se retourna pour m'intimer le silence, l'index dressé en travers de sa bouche. Son doigt tendu m'indiqua ensuite l'orée d'une large trouée au milieu de la forêt à une vingtaine de mètres devant nous. La clairière était artificiellement illuminée sans que je puisse trouver la source exacte de cet éclairage. Trois silhouettes semblaient occuper les lieux près d'une maisonnette en torchis mais je n'eus pas l'occasion d'en distinguer plus car Ana s'allongea dans l'herbe et se mit à ramper dans la direction des hommes. Je l'imitai et nous parvînmes sans nous faire remarquer jusqu'à un mélèze au tronc épais derrière lequel nous pouvions épier la clairière en toute quiétude. **Rendez-vous au 16.**

## 189

Le pain et le fromage apportés par le bourgmestre se révélèrent très goûteux et je fis honneur à mon hôte en n'abandonnant aucune miette. Même le vin était excellent et la tentation me prit de vider la carafe entière. Mais la perspective d'une gueule de bois pour mes tractations du lendemain freina mes ardeurs et je me contentai sagement de quelques lampées. Malgré cette prudence, la tête me tournait à la fin du repas, à un point tel que je dus m'allonger sur ma couche pour ne pas défaillir. Un lent martèlement s'amplifiait dans les tréfonds de mon crâne. Sur ma langue étrangement sèche persistait un goût de poussière et de poivre mélangés et je compris trop tard que l'on avait drogué ma nourriture. Sans un cri, je succombai à mon empoisonnement et sombrai dans le néant. **Rendez-vous au 115.**

## 190

Ma cible se déplaçait lentement et n'avait pas conscience de ma présence au-dessus d'elle. Je sortis une pierre de ma besace et fis tourner ma lanière de cuir. Le sifflement de l'arme fit lever la tête du guerrier qui arrondit les yeux de stupéfaction un bref instant avant que la pierre ne le frappe violemment au front. L'homme s'effondra sans un bruit.

M'assurant une dernière fois que ce côté de la maison était dégagé d'ennemis, je me suspendis au rebord du toit avant de me laisser tomber quelques douze pas plus bas. La terre sèche n'amortit pas complètement ma chute et je réprimai un gémissement de douleur quand mes jambes encaissèrent le choc. *Joan perd 1 point de Vitalité.* Je voulus fouiller le corps inanimé et tout proche de ma victime mais des éclats de voix dans la rue principale m'incitèrent à filer sans attendre sous le couvert des arbres.

*Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 111. Sinon, allez au 51.*

## 191

Je levai l'arc pour avoir la flèche en face de mes yeux et tâchai de calmer mes mains rendues tremblantes par l'excitation des combats. Hormis le jouet en noisetier que m'avait taillé Silas pour mes dix ans, je n'avais jamais eu l'occasion de manier une telle arme auparavant. *Lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au 132 ; de 7 à 8, allez au 221 ; de 9 à 12, partez au 155.*

## 192

Un disque de métal aux bords acérés s'enfonça dans ma nuque et me trancha les vertèbres cervicales. Je passai de vie à trépas trop rapidement pour ressentir la moindre douleur.

## 193

La patronne de l'établissement me tendit une clé en fer rongée par la corrosion puis m'accompagna à l'étage pour m'indiquer où se trouvait ma chambre. J'eus infiniment préféré avoir la charmante demoiselle pour me servir de guide mais sa mère ne paraissait pas disposée à nous laisser faire connaissance...

Ma chambre était une mansarde plutôt propre mais au mobilier fort sommaire. Un lit au sommier avachi m'attendait à côté d'un baquet d'eau froide pour les ablutions et seule une table basse était disponible pour recevoir mes vêtements. Les draps rêches sentaient la poussière mais ne m'empêchèrent pas de sombrer dans un sommeil peuplé de rêves angoissants où le corps de la belle Ana ne cessait de se dérober sous mes

doigts. *Si Joan est accompagné par Kity, rendez-vous au 260. Sinon, allez au 85.*



194

Je n'en menais pas large face à cet étranger qui se défendait avec un art consommé du combat. Lorsque deux de ses comparses apparurent à l'angle du bâtiment et coururent vers nous pour lui prêter main forte, je décidai sagement d'abandonner le duel. Je reculai pour esquiver une nouvelle attaque puis fis volte-face pour me ruer en direction de la forêt. Malheureusement, mes blessures récemment subies m'avaient épuisé et mes poursuivants me rattrapèrent après une brève course sous le couvert des arbres. L'un d'eux me fit choir en se saisissant de ma tunique et je roulai sur le sol moussu. Comme je tentais de me relever, un guerrier me porta un coup à la tête et un voile noir obscurcit ma vision.

*Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 285. Sinon, allez au 115.*

195

*Si Joan combat avec une lance ou un grand cimeterre, rendez-vous au 10 ; sinon, au 318.*

196

Un sourire narquois se dessina sur le visage buriné du guerrier qui me faisait face. Sa réaction joviale n'était cependant pas provoquée par mon attitude conciliante mais il s'amusait de voir l'un de ses camarades s'apprêter à me donner un coup par derrière. Lorsque le pommeau d'un cimeterre me frappa la base du crâne, je sombrai dans le néant.

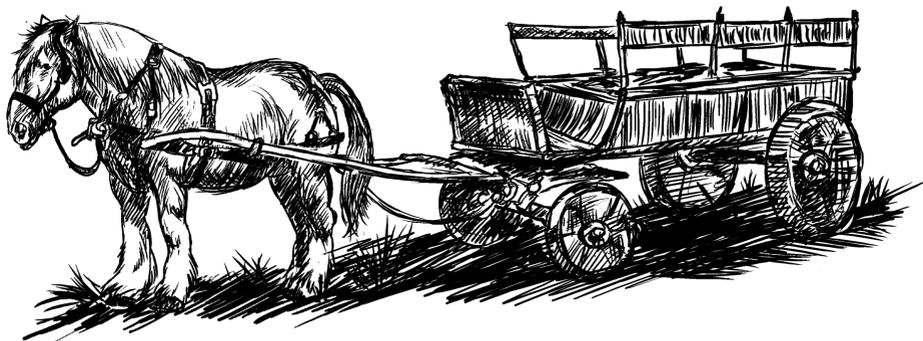
*Rendez-vous au 115.*

Les pillards du sud étaient des combattants accomplis et ils réussirent à blesser ou occire plusieurs villageois malgré leur infériorité numérique. Quand je vis un nouveau malheureux tomber dans les marches à la suite d'une vilaine entaille reçue à la poitrine, je m'empressai d'enjamber son corps pour prendre sa place. Mon adversaire direct m'accueillit par un moulinet de son cimeterre qui me blessa au bras. *Joan perd 3 points de Vitalité.* Mais j'avais dans le même temps dirigé mon arme vers son bas-ventre et il s'effondra dans la foulée, les yeux révoltés. A mon côté, Siméon venait également de se débarrasser d'un nouvel ennemi, ce qui incita les Zalténites restants à se replier dans les autres pièces à l'étage. Nous les suivîmes dans un long couloir qui desservait plusieurs chambres aux portes ouvertes. Dans une salle à manger sur ma droite, trois Zalténites se protégeaient derrière une grande table renversée, prêts à se battre contre les villageois avec le bénéfice de cet abri. Plus loin dans le couloir, des ferraillements se firent entendre d'une chambre dans laquelle venait de s'engouffrer Siméon. Par-dessus ce vacarme, je perçus un grand remue-ménage en provenance de la pièce située à l'extrémité du couloir. *Si Joan souhaite affronter les pillards barricadés en compagnie de ses alliés, rendez-vous au 63 ; s'il préfère venir en aide à Siméon, allez au 169 ; s'il se dirige vers la pièce du fond, partez au 296.*

Je dus m'assoupir pendant un court moment car j'ouvris les yeux en sursaut, la bouche pâteuse et l'esprit quelque peu désorienté. Dans l'azur du ciel, l'astre solaire s'était vaguement déplacé, ce qui me rassura. J'avais dormi pendant un très court moment mais cette sieste improvisée m'avait ragaillardé. *Joan regagne 1 point de Vitalité.* Alors que je me redressais sur mes coudes pour reprendre la route, je sentis ma main enfoncer un petit objet dans la terre. Ma fouille dans les touffes d'herbe me permit de récupérer une grosse bague sertie d'une pierre noire, sur laquelle était gravée en argent la lettre C. Le propriétaire de ce bijou l'avait sans doute égaré ici depuis des lustres car son éclat s'était considérablement terni. Je me demandai à qui pouvait bien appartenir cette bague puis haussai les épaules en la fourrant dans ma poche : puisque je ne pouvais pas savoir à qui la rendre, j'espérais surtout en soutirer un bon prix auprès d'un joaillier.

Ajoutez la **chevalière en onyx** dans la case **objets divers**. Si à l'avenir Joan pense être en présence de son propriétaire légitime et qu'il souhaite la lui rendre, **ajoutez 6 au paragraphe du moment et rendez-vous à ce nouveau paragraphe**.

Surpris mais heureux de ma bonne fortune, je repris les rênes de Bouffi et entamai la dernière partie du voyage avant Asguenn. **Allez au 75**.



199

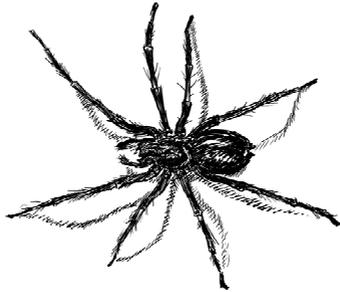
Le coffre ne me résista pas longtemps et je pus découvrir son contenu. Celui-ci se résumait à trois petites fioles en verre fermées par de minuscules bouchons de liège et remplies de liquide. Deux d'entre elles renfermaient la même substance laiteuse et lorsque j'ôtai un bouchon, une puissante odeur d'amandes me monta aux narines. Je reconnus instantanément le parfum caractéristique de la chantefeuille, une plante qui sert d'ingrédient pour de fameuses décoctions médicinales.

La dernière fiole contenait une eau saumâtre guère engageante et une étiquette avait été collée sur le verre. En la prenant, j'eus la surprise de lire le mot *antidote* écrit dans ma langue maternelle. J'en conclus que cette mixture avait dû appartenir à l'un des habitants d'Asguenn et que les pillards du Zalten la lui avaient ensuite dérobée.

**Notez les deux potions de chantefeuille et l'antidote dans votre sac à dos (donc trois places de prises). Si Joan boit une potion de chantefeuille à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat, il récupère 5 point de Vitalité.**

Fort satisfait de mes nouvelles acquisitions, je quittai ensuite la si fructueuse réserve pour revenir dans le couloir et me diriger vers la sortie des mines. **Rendez-vous au 149**.

Je retirai mes mains en poussant un cri de douleur sous l'effet d'une cuisante brûlure. Je les essuyai frénétiquement contre ma tunique et l'inflammation finit par se calmer, même si ma peau me démangeait encore affreusement. Des cloques rouges avaient gonflé un peu partout, jusque entre mes doigts, et il me fallait un gros effort de volonté pour ne pas les gratter. *Joan perd 2 points de Vitalité.* L'eau n'était pas chaude mais tout simplement acide. Renonçant à deviner la nature exacte du liquide, j'avançai de nouveau dans la galerie en sentant peser sur moi le regard réprobateur d'Ana. *Rendez-vous au 24.*



Je poursuivis ma route jusqu'à pouvoir distinguer le scintillement d'une dizaine d'étoiles sur l'horizon crépusculaire. Je conduisis alors le chariot dans les bois au sud de la route de façon à demeurer caché des voyageurs nocturnes et des créatures de la Lande Perdue.

La soirée était particulièrement douce et je m'allongeai pendant quelques minutes sur la mousse à contempler rêveusement la voûte céleste. Mon corps endolori se reposait de cette longue journée où j'étais resté trop longtemps immobile assis sur une banquette inconfortable. Ma pause fut interrompue par les gargouillis de mon estomac et je me relevai pour imiter mon cheval qui avait depuis longtemps entrepris de se sustenter. Cependant, je n'allais pas comme lui me contenter d'herbe grasse. Je sortis un volumineux morceau de fromage de mon paquetage, de la viande froide et deux pommes frites.

*Otez un repas du contenu du sac à dos.*

Lorsque je terminai mon dîner, la forêt résonnait depuis quelques minutes des cris des animaux nocturnes, insectes et hiboux se répondant tour à tour dans un concert tel que je doutai de trouver le sommeil au

cœur de cette animation. J'eus clairement le sentiment d'être un intrus et je me demandais si toutes ces bestioles ne vitupéraient pas ainsi à cause de ma présence. *Si Joan est accompagné par Kity le furet, rendez-vous au 228. Sinon, allez au 33.*

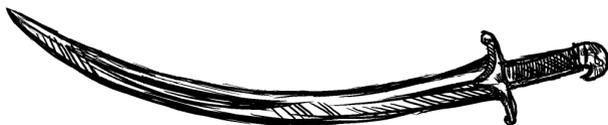
## 202

La lavasse servie dans cet établissement était fortement alcoolisée et, faute de goût, elle avait au moins le mérite de rapidement réchauffer les cœurs. Après mon quatrième verre, je tentai de faire de l'esprit auprès de la très jolie serveuse, malgré la présence intimidante de sa sorcière de mère.

Je ne me souviens plus de la manière exacte dont je l'ai abordée mais je me rappelle parfaitement l'unique regard qu'elle posa sur moi. Elle m'avait considéré comme si j'étais un cafard grouillant sur son parquet.

Malheureux comme une pierre, je retournai à ma table et enfournai d'autres généreuses rasades dans mon gosier jusqu'à prendre conscience que ma vision se troublait progressivement. Un éclair de lucidité me rappela soudain les raisons de ma venue à Asguenn et l'urgence de ma mission. Il me fallait me réveiller tôt demain matin et je finis donc par réclamer la clé de ma chambre. Péniblement, je gravis l'escalier étroit, mis quelques temps à trouver la serrure de la porte puis m'affalai tout habillé sur ma couche avant de sombrer dans le néant.

L'esprit embrumé par les vapeurs éthyliques, je ne fus pas réveillé par l'intrusion de mon agresseur ni par le coup de matraque destiné à m'estourbir pour de bon. *Rendez-vous au 115.*



## 203

L'animal enfin neutralisé, je me précipitai vers mon havresac pour constater les dégâts occasionnés à mes provisions. Le loup avait malheureusement eu le temps de toutes les dévorer. *Otez 2 repas du sac à dos.*

Renonçant à m'appesantir plus longtemps sur cet incident et sur une éventuelle malédiction divine pour connaître autant de malheurs en si

peu de temps, je retournai m'installer à l'arrière de la carriole. Ma victime devait sûrement appartenir à une meute qui rôdait dans les parages et la pensée de devoir me défendre contre plusieurs de ces animaux m'inquiéta un instant. Mais j'étais vraiment trop harassé pour reprendre tout de suite la route aussi je pris le risque de me rendormir sans changer de lieu. **Rendez-vous au 338.**

## 204

Ce fut à peine si le vieil homme réagit lorsque j'empruntai un siège pour m'asseoir à sa table.

– Belle journée, n'est-ce pas ? commençai-je pour engager la conversation. On est quand même mieux ici à prendre le frais. C'est impossible de tenir au soleil.

Le béquillard m'adressa un regard torve sans pour autant desserrer les lèvres. Résigné, je m'apprêtais à quitter la table quand il daigna me répondre.

– Tu sais jouer à la bougnette ?

– Euh... oui, un peu, répondis-je quelque peu décontenancé.

Ayant passé toute ma vie dans une taverne, je pensais connaître tous les jeux pratiqués dans ce type d'établissement, du moins ceux connus dans la Tannorie, et la bougnette en particulier m'était assez familière.

L'homme sortit de sa veste six boutons colorés, m'en tendit la moitié et prit les siens dans son poing fermé.

– Je joue qu'en mise. Sinon, ça m'amuse pas. Mais comme j'ai pas d'or, je te propose un marché : si je gagne, tu me donnes une pistole. Si je perds, je te donnerai un bon conseil qui pourrait te sauver la vie vu que t'as une tête à te fourrer dans les ennuis. Juste que tu sois entré ici, ça prouve bien que t'y connais rien à Asguenn et que tu vas pas y faire de vieux os, persifla l'unijambiste en me gratifiant d'un sourire sadique.

Je détestais déjà cordialement cet individu mais ses menaces m'intriguaient.

*Si Joan n'a plus d'or ou s'il souhaite quitter le vieillard, il peut aborder discrètement la fille de l'auberge, **rendez-vous au 67** ; ou filer dans sa chambre, **partez alors au 193.***

*S'il a envie de jouer, lancez les dés. Si vous obtenez un chiffre de 2 à 6, **allez au 245**, de 7 à 12, **rendez-vous au 31.***

Par bonheur, mon arme n'avait pas glissé malgré ma position inversée et je réussis à m'en saisir sans la faire choir. D'un geste précis, je tranchai la corde juste au-dessus mon pied et me recroquevillai l'instant d'après lorsque je tombais au sol. Je réussis ainsi à prévenir ma chute et la terre meuble amortit le choc qui ne me coûta qu'une contusion bénigne au niveau du coccyx. Ana se précipita vers moi mais je la rassurai en me remettant sur mes pieds.

– Tu crois que ce sont les Zalténites qui ont tendu ce piège à notre attention ? lui demandai-je en me massant le bas du dos.

– Non, c'est un collet pour le gibier. La plupart des hommes du village en posent dans la forêt pour améliorer l'ordinaire. On peut dire que tu n'as vraiment pas eu de chance. Ou alors, c'est moi qui en ai eu d'être passée juste à côté sans tomber dedans ! fit-elle avec un irrésistible sourire.

– La forêt est truffée de pièges ? Bon. Nous n'avons plus qu'à continuer en prenant garde où nous mettons les pieds. Après vous, mademoiselle. La galanterie m'oblige à ne pas vous passer devant, ajoutai-je en dévoilant toutes mes dents.

Ana leva les yeux au ciel, l'air faussement excédé par mon humour quelque peu ironique.

– Tu as raison. Mieux vaut que je continue à nous guider. Nous n'arriverons jamais à temps si tu t'amuses à faire plusieurs fois le pitre en haut des arbres.

En me lançant une œillade malicieuse, elle joignit le geste à la parole et reparti à travers les fourrés dans une direction connue d'elle seule.

Quelques minutes après cet incident, nous croisâmes des cercles d'herbe calcinés au milieu desquels apparaissaient quelques morceaux de brûlots. Je reconnus là l'activité d'un charbonnier et au même moment, Ana se retourna pour m'intimer le silence, l'index dressé en travers de sa bouche. Son doigt tendu m'indiqua ensuite l'orée d'une large trouée au milieu de la forêt à une vingtaine de mètres devant nous. La clairière était artificiellement illuminée sans que je puisse trouver la source exacte de cet éclairage. Trois silhouettes semblaient occuper les lieux près d'une maisonnette en torchis mais je n'eus pas l'occasion d'en distinguer plus car Ana s'allongea dans l'herbe et se mit à ramper dans la direction des hommes. Je l'imitai et nous parvînmes sans nous faire

remarquer jusqu'à un mélèze au tronc épais derrière lequel nous pouvions épier la clairière en toute quiétude. **Rendez-vous au 16.**



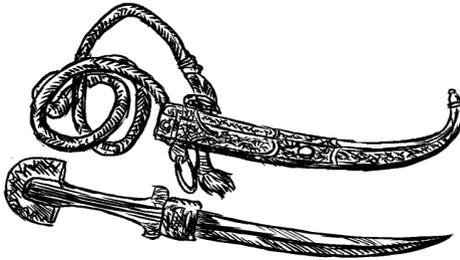
## 206

Après un léger virage, le tunnel se prolongeait d'une manière rectiligne sur une longue distance. J'aperçus alors une lueur lointaine qui n'avait rien à voir avec celle émise par les torches accrochées en haut des murs. Quelques pas de plus me confirmèrent mes espérances : la sortie vers l'extérieur se trouvait au bout de ce boyau au seuil inondé par un clair de lune. Soulagé d'avoir si rapidement trouvé une issue à ce sinistre complexe, je pressai le pas quand je vis une porte percée dans la roche, juste sur ma droite. Je ralentis pour m'en approcher puis collai mon oreille au battant mais sans rien percevoir de l'autre côté. Ma curiosité naturelle me poussa à me demander pourquoi on avait pratiqué ici une telle ouverture mais ma prudence me dictait également de quitter au plus vite cet endroit. En effet, je courais toujours le risque d'être repéré par des ennemis rôdant dans les parages. *Si Joan ouvre la porte, **rendez-vous au 253** ; s'il se dirige sans attendre vers la sortie, **allez au 149.***

## 207

Mon cœur manqua un battement quand je vis le passage se rétrécir au bout d'une dizaine de mètres et s'achever finalement, avec pour unique issue un plongeon fatal dans la crevasse. Nous nous retournâmes aussitôt dans l'intention de rejoindre l'autre corniche mais plusieurs araignées géantes nous en bloquaient désormais l'accès. Nous allions leur servir de festin si nous ne forçons pas immédiatement ce barrage chitineux et velu. *Si Ana tient une **torche allumée**, **allez au 5** ; si Joan possède une **flamme éternelle**, **rendez-vous au 330** ; si les deux jeunes gens ne se trouvent dans aucune de ces situations, **partez au 158.***

J'attendis que le monstrueux rapace se penche à nouveau sur la carcasse éventrée pour m'élaner hors du tunnel en direction du sentier. Mais l'oiseau avait d'étonnants réflexes et il se retourna à une vitesse sidérante pour me décocher un coup de bec au moment où je passais près de lui. J'eus l'impression que l'on enfonçait un couteau dans mon épaule et le choc me fit rouler au sol, heureusement hors de portée cette fois-ci de l'énorme volatile. *Joan perd 5 points de Vitalité.* Son bec claqua à nouveau, mais rata mon crâne de quelques centimètres. Je m'empressai alors de me relever pour fuir ses assauts furieux et dévalai à toute allure le sentier pierreux qui disparaissait ensuite sous les arbres, pas mécontent de m'en sortir à si bon compte. **Rendez-vous au 248.**



Comptant sur l'effet de surprise, je me ruai sur la porte mais l'homme avait d'étonnants réflexes. Au moment où je passais devant son lit, il reprit ses esprits et m'envoya son pied dans le flanc pour me déséquilibrer en pleine course. Je tombai en avant et mon front percuta le chambranle de la porte dans un choc violent qui m'assomma pour le compte. *L'officier prend soin de retirer à Joan la clé de cuivre et l'anneau d'argent que ce dernier venait de lui dérober. Otez ces deux objets spéciaux de votre équipement puis allez au 115.*

L'officier ennemi avait dû affronter et terrasser un bon nombre d'habitants d'Asguenn car il souffrait de plusieurs blessures. Mais celles-ci ne paraissaient pas le handicaper dans son duel avec Siméon. J'allais me joindre à lui quand le tavernier tenta une botte magistrale et l'extrémité hérissée de pointes de sa masse s'abattit avec force sur

l'épaule de son adversaire. Ce dernier réussit néanmoins à conserver son équilibre et, profitant de la vulnérabilité de l'aubergiste, lui passa toute la longueur de son cimeterre à travers le corps. Avec une singulière présence d'esprit, il se tourna ensuite vers moi pour se protéger avec le cadavre empalé. Une explosion de colère me brouilla l'esprit quand mon arme frappa la chair du père d'Ana.

Le Zalténite dégagea enfin sa lame, fit un bond en arrière pour esquiver mon nouvel assaut, avant de riposter par une attaque en pointe qui manqua de peu de m'arracher un œil. Comprenant qu'affronter rageusement un tel bretteur ne pouvait que me coûter la vie, je me mis en garde et tournai autour de lui en guettant la faille.

*Notez que le lieutenant zalténite est sérieusement blessé et qu'il ne possède plus que **9 points de Vitalité**. Calculez les **différentiels d'attaque** en sachant qu'il possède **23 points d'Adresse** et **19 points de Défense**. Notez dans la marge de la Feuille d'Aventure ces quotients afin de ne pas les oublier pour la suite du combat. Notez également que cet adversaire dispose d'un **Bonus de Force de 2** et qu'il a l'Initiative. Décidez tout de suite quelle **arme** va utiliser Joan.*

*Si Joan feinte une attaque aux jambes pour lui porter aussitôt un coup au visage, **rendez-vous au 120** ; s'il exécute quelques passes d'armes pour l'acculer au frêne situé à trois pas derrière lui, **allez au 195** ; s'il se prépare à parer le premier coup et riposter dans la foulée, **partez au 55**.*

## 211

Ma surprise fut grande quand je reconnus la très jolie fille de la Petite Pépite. Que pouvait-elle bien faire ici à espionner les dangereux Zalténites ?

La lumière surgit en quelques instants dans mon esprit. Le prisonnier barbu m'avait précisé que Siméon était le propriétaire de la taverne. Cette jeune femme ne devait pas être une serveuse travaillant pour son compte mais plutôt son épouse ou sa fille ; et celle-ci avait visiblement l'intention de tirer elle-même son mari ou père des griffes de ses ravisseurs. Son courage raffermi encore plus l'attirance impulsive que j'avais éprouvée envers elle en la rencontrant dans la taverne. Il me fallait attirer son attention avant qu'elle ne se décide à tenter l'irréparable mais

si j'essayais de m'approcher d'elle, sa réaction risquait de nous faire tous deux repérer par les pillards postés près de la cabane.

Je ramassai une branche pas trop grosse et la lançai à quelques pas derrière elle. Le son produit était suffisamment ténu pour ne pas alerter les étrangers mais réussit quand même à attirer l'attention de la jeune femme qui se retourna, son beau visage crispé par l'inquiétude.

Je me redressai lentement et agitai les bras pour l'inviter à me rejoindre. Sa bouche s'ouvrit sous l'effet de la surprise mais elle avait des nerfs d'acier et elle sut contenir le cri qui lui était monté aux lèvres. Elle resta à m'observer pendant un long moment, lança un coup d'œil en direction des hommes qui n'avaient pas bougé dans la clairière, puis consentit enfin à me rejoindre en rampant silencieusement. Je lui souris timidement quand elle parvint à ma hauteur mais son expression en disait long sur son état de nervosité. Cependant, le couteau avec lequel elle me menaçait ne tremblait pas d'un pouce.

– Que fais-tu là ? me chuchota-t-elle hargneusement.

– Je cherche à libérer un certain Siméon. Il paraît que les Zalténites l'ont enfermé par ici, répondis-je en désignant la clairière du menton.

– Tu veux délivrer mon père ?

Elle écarquilla ses grands yeux sombres, ayant visiblement du mal à me croire bien que ma présence à cet endroit ne pouvait trouver aucune autre justification. Quant à moi, l'information que je venais de glaner sur son ascendance m'inspira une réjouissance incongrue. J'admets, avec le recul, que mon soulagement de savoir cette jeune femme non mariée était vraiment puéril alors que des tueurs se trouvaient à seulement à vingt pas de nous.

– Pourquoi fais-tu ça ? s'enquit-elle avec suspicion. Tu es un mercenaire ?

– Non, pas du tout. Je suis venu à Asguenn pour bien d'autres raisons mais les Zalténites me sont tombés dessus et m'ont ensuite emprisonné dans les mines. Avant que je réussisse à m'évader, les autres captifs m'ont raconté ce qui était arrivé avec ces pillards. Ma famille risque bientôt d'être attaquée à son tour. Elle tient aussi une auberge, mais sur la route d'Haquilon. Je voulais acheter des armes par ici mais c'est devenu impossible à cause de ces Zalténites. C'est pour ça que j'aimerais tenter de sauver ton père. On m'a affirmé qu'il est le seul capable de

tenir tête aux envahisseurs puisqu'il a déjà préparé un début de rébellion parmi les habitants d'Asguenn. C'est bien vrai ?

La jeune femme acquiesça d'un hochement de tête en me regardant gravement. Son expression se détendit et le ton de sa voix se fit plus amène.

– Tu as échappé aux pillards ? Bel exploit... Et maintenant, plutôt que de retourner chez toi, tu préfères libérer mon père ? C'est très noble de ta part de prendre autant de risques pour des gens que tu connais à peine.

– Disons que nos intérêts sont les mêmes, répondis-je après une hésitation. Et il aurait été vraiment égoïste de ma part de m'enfuir d'Asguenn sans rien faire.

– Il n'empêche que tout le monde n'aurait pas réagi comme toi, rétorqua-t-elle.

Je haussai les épaules, gêné par la tournure de la conversation même si les compliments de la jeune femme me réjouissaient en mon for intérieur.

– Bon, allons voir ensemble comment la situation se présente, proposai-je. A nous deux, nous aurons plus de chances de délivrer ton père, non ?

Elle n'y vit aucun inconvénient et nous gagnâmes ensemble l'abri qu'elle venait de quitter à la lisière de la clairière, non sans nous être au préalable présenté l'un à l'autre. Elle s'appelait Ana et son prénom se grava à jamais dans ma mémoire. **Rendez-vous au 16.**

212

*Si Joan utilise un bouclier ou un grand cimenterre, allez au 79. Sinon, rendez-vous au 143.*



213

Je rejoignis sans encombre Ana dans le tunnel opposé et nous nous hâtèrent de quitter les lieux. Quelques mètres plus loin, un escalier étroit aux marches usées s'ouvrait sur la gauche du couloir et je suivis ma compagne qui avait commencé à le gravir. Mais nous dûmes nous

arrêter dès le premier coude franchi car la cage était ensuite obstruée par un amoncellement de gravats. Le plafond s'était effondré pour une raison inconnue et avait rendu l'escalier totalement impraticable, ce qui expliquait pourquoi on y avait laissé les torchères vides une fois les flambeaux consumés. Même dans la pénombre, je remarquai l'expression dépitée de la jeune femme.

– Il fallait passer par ici pour atteindre la machine ?

– Oui, soupira-t-elle. La pièce du concasseur se trouve juste en haut. Quelle poisse !

– Il doit bien avoir un autre moyen de s'y rendre.

– Peut-être. De toute façon, nous n'avons pas trop le choix. Nous devons continuer... même si je ne sais pas où mène ce tunnel.

Nous regagnâmes la galerie après avoir jeté un coup d'œil prudent vers la salle d'où nous parvenaient toujours les vives exclamations des Zalténites. Nos pas nous menèrent bientôt à un embranchement où un boyau s'éloignait sur notre gauche tandis que celui que nous suivions continuait dans la même direction. Nous allions parvenir à cette intersection quand une silhouette voûtée apparut en provenance du couloir de gauche et s'immobilisa lorsqu'elle nous aperçut. La vieille femme ployait sous le poids d'un épais fagot qui devait servir de combustible dans les mines. Ses yeux s'arrondirent de frayeur sous sa longue chevelure filasse et blanchie et elle se mit à reculer vers le tunnel qui nous faisait face en tremblant de tous ses membres. *Si Joan possède le talent bagout, rendez-vous au 184 ; sinon allez au 246.*

## 214

Comme Ana ne connaissait pas plus que moi la disposition des lieux, je m'engouffrai en premier dans l'escalier en colimaçon que je gravis l'arme en main. L'ascension fut rapide et s'acheva sur un simple palier. Au sommet des marches, nous vîmes une grille en métal encastrée dans un mur et une pièce chichement éclairée qui se dessinait à travers la herse.

– C'est le concasseur ! s'écria Ana en passant ses mains autour de deux barreaux.

Je discernai en effet la silhouette massive d'une grande pièce de bois cernée par quatre énormes roues en pierre étrangement disposées les unes par rapport aux autres. D'où nous nous trouvions, je pouvais

également distinguer un assemblage de tuyaux qui couraient au plafond, juste au-dessus la machine, mais guère plus. Mon attention se reporta alors sur la grille et je constatai qu'elle s'ouvrait à la manière d'une porte. Malheureusement, le loquet dominait une serrure en fonte, un verrou à laquelle on avait vraisemblablement donné un tour de clé puisque la grille me résista quand je tentai de l'ouvrir.

*Si Joan possède une **clé en fonte**, celle-ci s'adapte parfaitement à la serrure, **rendez-vous au 62** ; sinon, **allez au 160**.*

## 215

Je restai assis pendant quelques minutes à contempler rêveusement le soleil qui miroitait à la surface de l'étang. Lorsque je me décidai enfin à me lever à mon tour, de violentes crampes se déclarèrent dans mes bras et mes jambes, si fulgurantes que je retombai dans l'herbe en me massant les muscles. Le poison que m'avait inoculé l'araignée était responsable de ces souffrances. Destiné à paralyser les petits animaux, il ne risquait pas de m'être fatal. Mais je préfèrai tout de même boire le contenu de la fiole pour me prémunir complètement de ses effets. A peine avais-je avalé le liquide incolore que je ressentis son pouvoir purificateur. *Enlevez l'**antidote** du contenu du **sac à dos***. Je fis ensuite une nouvelle tentative pour me remettre sur pieds. ***Rendez-vous au 76***.

## 216

Avec des gestes mesurés, je soulevai lentement chacun des sacs et des baluchons qui m'entouraient. Je parvins à dénicher une curieuse épée à un seul tranchant mais à la lame particulièrement longue et recourbée. Je n'avais jamais vu de telles armes aux fourreaux des soldats du royaume et j'en conclus qu'ils étaient l'apanage exclusif de ces étrangers. *Si Joan souhaite prendre le **cimeterre**, inscrivez-le dans la case des **armes**. Contrairement au **gourdin**, il n'inflige **aucun malus** à l'**Adresse** quand on l'emploie au combat.*

Ma fouille scrupuleuse m'amena également à découvrir un rouleau de corde. Mon premier réflexe fut de le laisser où il se trouvait car il était fort peu probable que j'en eus l'utilité, mais comme il me restait de la place dans mon havresac, je me décidai finalement à le prendre. *Notez la **corde** parmi les objets de votre **sac à dos***.

Les dormeurs ne montraient aucun signe d'agitation et j'hésitai à me diriger vers le fond de l'antichambre pour y rechercher d'autre matériel. *Si Joan se décide à ressortir du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, partez au 146. S'il poursuit ses recherches, lancez les dés. Si vous faites un chiffre de 2 à 7, rendez-vous au 28 ; si vous faites de 8 à 12, allez au 241.*

## 217

A peine mon adversaire s'était-il effondré que le reste de mes poursuivants s'engouffra par l'ouverture pour venger la mort de leur partenaire. Je me défendis de mon mieux, mais, assailli de toutes parts par des bretteurs confirmés, je n'avais aucune chance de remporter ce combat inégal. Une lame s'enfonça dans mon abdomen et je tombai à genoux sur le plancher en comprimant la plaie ruisselante de mes poings. Ivres de rage, les étrangers me rouèrent de coups de pieds encore longtemps après que toute vie eut quitté mon corps meurtri.



## 218

Je tremblais de tous mes membres, le corps moulu par la fatigue et l'esprit obscurci par la souffrance causée par mes blessures. Pourtant, j'étais en vie tandis que les trois molosses baignaient dans leur sang à mes pieds. Malgré le battement effréné des veines qui palpitaient à mes tempes, j'entendis derrière moi Siméon et Ana qui me criaient de courir. Je chassai la sueur qui dégoulinait jusque sous mes paupières et je compris la raison de leur affolement : des silhouettes se faufilaient rapidement à travers les arbres et je devinai qu'il s'agissait des propriétaires des chiens.

Reprenant enfin mes esprits, je m'élançai à la suite du tavernier et de sa fille qui m'avaient attendu mais qui s'esquivaient désormais à l'arrière de la cabane. Heureusement, notre fuite échappa aux Zalténites et après environ dix minutes d'une marche rapide, Siméon nous enjoignit de le suivre au cœur d'une pineraie qui formait un espace de verdure plus clair parmi la sombre forêt de mélèzes. Nous nous accroupîmes parmi les sapins serrés à l'abri des regards hostiles, et j'en profitai pour avaler les

deux dernières potions de guérison que j'avais récupérées sur les cadavres, celles initialement prévues pour Ana. Vu mon état de faiblesse et le terrible combat que je venais de livrer, je savais qu'elle ne me tiendrait pas rigueur de ce manque de galanterie.

*Joan récupère 10 points de Vitalité et vous vous rendez au 313.*



219

Les Zalténites s'étaient enfoncés de plusieurs centaines de pas dans la forêt quand ils se retournèrent pour faire face au groupe de villageois. L'officier qui les dirigeait avait dû s'apercevoir qu'ils ne se trouvaient pas en si grande infériorité numérique et les pillards attendirent donc de pied ferme Siméon et ses hommes. Quand le choc se produisit, je me trouvais encore loin des combattants et je ne pus qu'accélérer ma course pour les rejoindre au plus vite.

La mêlée se dispersa en quelques instants pour laisser place à une série de duels sans merci. Les hommes tombaient comme des mouches et lorsque j'atteignis enfin le lieu de la bataille, les deux tiers des protagonistes gisaient déjà à terre, morts ou trop affaiblis pour continuer à lutter. Siméon affrontait seul le chef des ennemis, un individu grand et mince, habillé de vêtements bariolés et protégé par un plastron vermeil. Son casque en ogive abritait un visage en lame de couteau qui n'exprimait aucun sentiment malgré la fureur du combat. C'était un escrimeur accompli qui maniait sa lame avec grâce, forçant l'aubergiste à rester la plupart du temps sur la défensive pour ne pas se faire promptement décapiter. *Si Joan possède une spirale du soleil, rendez-vous au 210 ; sinon, allez au 3.*

220

Les blessures que j'avais infligées au sanglier l'avaient rendu ivre de rage et il donnait à présent de violents coups de tête à l'aveuglette en

cherchant à m'éventrer de ses redoutables défenses. Je ne pouvais qu'esquiver ces assauts frénétiques quand une silhouette me frôla pour enfoncer son couteau jusqu'à la garde dans le museau de la bête. Le sanglier poussa alors un ultime mugissement avant de s'écraser sur le flanc tout en fouaillant convulsivement la terre humide de ses sabots. Quand il expira enfin, je me tournai vers Ana. Elle reprenait son souffle par saccades, apparemment plus impressionnée qu'épuisée par l'exploit qu'elle venait d'accomplir. Puis, elle retira son arme ensanglantée de l'animal avec un sang-froid étonnant et la rangea dans une gaine en cuir à sa ceinture. Nos regards se croisèrent mais je n'avais pas besoin de parler pour exprimer ma gratitude et mon admiration.

Le combat avec le sanglier ne m'avait pas laissé indemne et je m'empressais de gagner le bouquet de roseaux car le pouvoir thérapeutique des plumes de cygne n'était efficace que sur les blessures fraîchement subies. Je brisai en deux une tige et appliquai la sève blanche qui s'en écoulait sur mes plaies et mon sang se coagula alors avec une rapidité surnaturelle.

*Si Joan a perdu moins de 5 points de Vitalité contre le sanglier, il regagne tous les points perdus lors du combat. S'il a perdu plus de 4 points lors de l'affrontement, il récupère la moitié des points perdus lors du combat (arrondis au supérieur). Si Joan possède une potion ou une fiole, il peut vider son contenu pour la remplir de sève de roseau. Notez alors la **potion cicatrisante** dans le sac à dos à la place de l'ancienne potion. L'effet des plumes de cygne est cependant moins puissant que lorsqu'elles sont juste coupées. En avalant le contenu de la **potion cicatrisante** après un combat (c'est le seul moment où ce breuvage peut être efficace), Joan regagnera 7 **points de Vitalité**. Si Joan possède plusieurs fioles, il peut en vider et en remplir de liquide cicatrisant autant qu'il le souhaite. Si au contraire il ne possède aucun flacon, il lui est impossible d'emporter avec lui cette substance miraculeuse.*

Une fois mes plaies soignées, j'informai ma compagne que j'étais prêt à reprendre la route et nous quittâmes ensuite l'étang si mal fréquenté pour poursuivre notre progression dans les bois.

Après quelques minutes, nous croisâmes des cercles d'herbe calcinés au milieu desquels apparaissaient quelques résidus de brûlots. Je reconnus là l'activité d'un charbonnier et au même moment, Ana se retourna pour m'intimer le silence, l'index dressé en travers de sa bouche. Son doigt tendu m'indiqua ensuite l'orée d'une large trouée au milieu de la forêt à

une vingtaine de mètres devant nous. La clairière était artificiellement illuminée sans que je puisse trouver la source exacte de cet éclairage. Trois silhouettes semblaient occuper les lieux près d'une maisonnette en torchis mais je n'eus pas l'occasion d'en distinguer plus car Ana s'allongea dans l'herbe et se mit à ramper dans la direction des hommes. Je l'imitai et nous parvînmes sans nous faire remarquer jusqu'à un mélèze au tronc épais derrière lequel nous pouvions épier la clairière en toute quiétude. **Rendez-vous au 16.**

## 221

Mon inexpérience m'avait fait mésestimer la distance me séparant de ma cible et je ne redressai pas assez mon arc au moment de relâcher la flèche. Celle-ci écorcha le mollet du pillard au lieu de se planter dans sa gorge, comme je l'avais espéré. Pestant contre ma maladresse, je dégainai aussitôt une arme de poing pour charger l'homme. *Notez que ce dernier a perdu 3 points de Vitalité puis rendez-vous au 310.*

## 222

L'un des écuyers recula après avoir reçu un vilain coup de cimeterre mais les trois autres ferraillèrent de plus bel avec les deux pillards. Je courus vers eux l'arme haute et l'ennemi le plus proche para mon coup de sa lame avec une grande maîtrise. Il voulut riposter mais le soldat à mon côté le toucha à la cuisse. Déstabilisé par sa blessure, il baissa sa garde, me donnant alors l'occasion de lui porter une attaque au visage. L'homme s'écroula en même temps que son compère qui n'avait pas non plus résisté à ses deux propres adversaires.

Encouragé par cette victoire, je me tournai vers les autres protagonistes. *Si Joan s'avance vers le guerrier à la hache, rendez-vous au 105 ; s'il insiste pour franchir la ligne de combattants afin d'apporter son aide au chevalier, partez au 34 ; s'il estime désormais qu'il n'est plus utile de prendre d'autres risques, allez au 92.*

## 223

Comme promis par le forgeron, je trouvai dans le chariot un petit sac de toile renfermant des tranches de pain garnies de beurre et de viande froide. J'entrepris de mastiquer machinalement une partie de cette

collation et glissai le reste dans mon havresac. *Ajoutez 2 repas dans le sac à dos.*

La nuit s'était étendue sur la campagne mais je n'avais aucunement sommeil et continuai donc à cheminer sous la pâle lumière des étoiles. Le calme et la fraîcheur apportèrent un peu de sérénité à mon âme meurtrie et courroucée par la mort violente d'Ana. J'essayai à présent de focaliser mes pensées uniquement en direction de ma famille. N'était-il pas trop tard pour eux ? Refusant de croire en un acharnement du mauvais sort, je continuais d'imprimer au cheval un rythme guère prudent parmi les ténèbres nocturnes.

La lune avait terminé son ascension quand je consentis enfin à m'arrêter sous le couvert des arbres pour dormir jusqu'à l'aube.

*Si Joan est accompagné par Kity le furet, rendez-vous au 11. Sinon, rendez-vous au 127.*

## 224

Mon ultime attaque eut définitivement raison de la résistance de l'étranger. Je donnai un violent coup de pied au cadavre qui percuta mes autres poursuivants massés dans l'escalier. Le temps que ceux-ci se dépêtrissent de leur défunt compagnon, je courais déjà dans le corridor jusqu'à l'échelle qui menait à la trappe. J'ouvris celle-ci sans effort et me hissai sur le toit ardoisé du bâtiment. Les pas précipités des guerriers dans le couloir m'incitèrent à chercher une issue mais seul un saut vertigineux à l'arrière de la maison et une fuite vers la forêt pouvaient me permettre d'échapper à leur courroux. Je m'approchai de la gouttière en évaluant avec crainte la distance me séparant du sol quand j'aperçus l'un de mes poursuivants qui se faufilait à son tour par l'ouverture pour me rejoindre sur le toit en pente.

*Si Kity accompagne Joan, rendez-vous au 119. Sinon, Joan peut attaquer ce nouveau guerrier, allez au 47 ; ou sauter du toit pour atterrir cinq mètres plus bas et fuir en direction de la forêt, partez au 154.*



Comme je sortais le cylindre enchanté de mon sac à dos, celui-ci s'illumina avec un éclat si vif qu'on eut cru le soleil emprisonné au creux de ma main. Je n'étais pas mécontent de l'effet produit sur Ana qui écarquillait ses beaux yeux noirs. Je fis cependant mine d'ignorer sa surprise et j'adoptai l'air dégagé de celui à qui les parents offrent un objet magique pour chacun de ses anniversaires. En fait, je ne tenais pas spécialement à révéler à la jeune femme que je m'étais introduit subrepticement dans la demeure de son bourgmestre pour entrer en possession de cette merveille.

Le cylindre luminescent dans une main et mon arme dans l'autre, je m'engageai courageusement dans le mystérieux passage. Le plafond était plus bas et il me fallait parfois courber l'échine pour éviter de me heurter aux concrétions saillantes. Je parvins finalement à une fourche où le boyau se divisait en deux nouvelles galeries qui s'éloignaient l'une de l'autre.

– Ce n'est guère engageant par ici, remarqua Ana derrière moi.

– C'est vrai. Tu veux retourner dans le couloir ?

Elle haussa les épaules avec fatalisme.

– Ce chemin en vaut bien un autre. La galerie principale traverse les mines sous toute la largeur de la montagne. Ce serait quand même bizarre si nous ne tombions pas dessus très bientôt.

J'acquiesçai puis me tournai à nouveau vers les deux tunnels. Ils étaient identiques hormis que celui de droite présentait une légère pente descendante. *Si Joan emprunte le tunnel de gauche, rendez-vous au 83 ; s'il avance dans celui de droite, allez au 302.*

Après un léger virage, le boyau se prolongeait de manière rectiligne sur une certaine distance. A quelques mètres sur ma gauche, un tunnel adjacent s'ouvrait sur une pièce d'où parvenaient des éclats de voix. Je m'en approchai prudemment pour passer ma tête à l'angle de cet embranchement. Des travaux de maçonnerie avaient été pratiqués pour créer un encadrement de porte et la salle derrière présentait un sol et des murs bien lisses, contrairement aux cavernes précédentes. En gagnant la porte grande ouverte, je vis quatre guerriers zalténites réunis autour

d'une table et occupés à discuter autour d'une collation. Ils portaient leurs plastrons mais leurs armes reposaient négligemment à leurs pieds ou avaient été au mieux posées sur d'autres meubles qui encombraient la salle. Les hommes se trouvaient au fond de la pièce et n'avaient quasiment aucune chance de me repérer.

Je m'apprêtais donc à poursuivre dans le tunnel quand je remarquai un long cimenterre posé sur une commode. Celle-ci ne se trouvait qu'à quelques pas de l'entrée et l'idée d'aller subtiliser cette arme magnifique au nez et à la barbe des Zalténites me traversa l'esprit. Ils paraissaient si absorbés par leur repas nocturne que j'estimais pouvoir pénétrer et ressortir furtivement de la salle sans trop de risque.

*Si Joan essaie de voler le grand cimenterre, il peut se diriger vers le buffet en rampant sur le sol, **rendez-vous alors au 257** ; ou en marchant à croupetons de manière à gagner plus rapidement l'abri du meuble, **allez dans ce cas au 77**. Mais s'il estime n'avoir pas besoin de cette arme ou s'il juge l'entreprise trop dangereuse, il peut continuer dans le tunnel, **partez alors au 290**.*

## 227

Si Ana possédait l'agilité d'une biche, la mienne rivalisait avec celle d'un jeune singe et je descendis la pente sans jamais perdre un instant l'équilibre, ni me trouver en manque de prises. Je rejoignis la jeune femme sans lui avoir laissé l'occasion de s'impatienter. **Rendez-vous au 65**.

## 228

Alors que je m'apprêtais à rejoindre l'abri du chariot, mon compagnon à poils refusa de me suivre comme à l'ordinaire. Le furet tournait en rond nerveusement et quand je me levai, il se mit à pousser une série de couinements surexcités. Son attention était accaparée par d'épais buissons d'aubépines aux fleurs blanches. Intrigué par ce manège, j'examinai de loin le taillis en me doutant que son fort pouvoir odoriférant ne pouvait pas à lui seul mettre Kity dans un tel état de nervosité.

Le ciel était toujours aussi dégagé et le disque lunaire arrosait la forêt d'une lumière blafarde. J'attrapai mon arme avant de m'approcher avec circonspection des arbustes épineux. Le furet y disparut alors après être passé en trombe entre mes jambes. Si ma farouche bestiole avait ainsi

pris les devants, le danger ne devait pas être considérable. Je contournai donc le taillis dans l'espoir d'atteindre une trouée me permettant de passer derrière l'obstacle. Je réussis finalement à me faufiler parmi les branches des aubépines pour découvrir Kity en train de renifler un corps étendu face contre terre. Le parfum douceâtre qui s'en dégagait me confirma que je n'avais pas découvert la cachette d'un dormeur à la belle étoile.

Malgré la pénombre, j'identifiai son uniforme comme étant celui d'un soldat du royaume. Un soldat d'élite plus précisément puisque ses effets étaient aux couleurs de l'ordre des écuyers.

Une très large entaille en travers du dos déchirait sa chemise souillée de sang ; l'homme avait dû ramper jusqu'ici avant de succomber à cette terrible blessure. Pourquoi se trouvait-il seul, si loin de la capitale ? Surtout, qui avait bien pu oser s'en prendre à un représentant de l'armée de la Tannorie ? Je mis cet assassinat sur le compte de hors-la-loi de la Lande Perdue mais cette idée ne répondait pas à l'autre interrogation. Perplexe, je me demandai déjà si je devais avertir la milice d'Asguenn de cette macabre découverte lorsque je repérai un petit bouclier rond attaché par une sangle à l'avant-bras du cadavre. Je reconnus une targe, souvent utilisée par les cavaliers puisqu'elle laisse les mains libres, permettant ainsi d'être protégé sur le flanc et de combattre tout en tenant les rênes de sa monture. Doucement, je soulevai le bras du gisant qui était rigide et lourd comme de la pierre, libérai le bouclier puis le glissai ensuite de la même manière avant de le coincer autour de mon propre avant-bras. Muni de cette pièce d'armure, je me sentis une âme de guerrier alors que je devais paraître plutôt ridicule à arborer un bouclier métallique par-dessus mes habits de manant. *Notez la targe parmi les objets divers. Elle procure 1 point de Défense supplémentaire à Joan tant qu'il la porte.*

Kity attira une nouvelle fois mon attention par ses geignements aigus. Il avait délaissé le cadavre pour s'approcher d'un orifice de belle taille creusé dans le sol à quelques pas, et il montrait ses petites dents en fixant l'ouverture du regard. Intrigué, je me penchai sur le trou afin de voir ce qui effrayait tant le furet. Celui-ci demeurait en effet à une distance respectable sans cesser de grogner pour autant. L'orifice était plutôt large et curieusement lisse. Il y avait de fortes chances qu'il s'agisse de la tanière d'un serpent, une hypothèse étayée par la fureur craintive de Kity qui détestait ces reptiles.

Si Joan, poussé par la curiosité, glisse son bras dans le trou, **rendez-vous au 121**. S'il préfère ramasser son animal et retourner au chariot, **allez au 33**.



## 229

Quelques pas prudents dans la galerie me suffirent pour atteindre l'embranchement. J'y restai figé, juste le temps de m'assurer qu'aucun bruit n'émanait de ces deux nouvelles issues, puis jetai un œil par chaque ouverture pour constater que les deux tunnels n'étaient pas rectilignes et que leurs tracés courbés m'empêchaient d'y voir à plus de vingt mètres. Là aussi, de grandes torches crépitantes y chassaient péniblement l'obscurité souterraine. *Si Joan emprunte le tunnel qui part sur sa gauche, rendez-vous au 226 ; ou celui sur sa droite, allez au 206.*

## 230

Ana nous fit traverser quelques fourrés pour parvenir devant une niche naturelle creusée à la base de la falaise. Le pourtour de l'anfractuosité avait été sculpté pour former une frise mais celle-ci s'était polie avec le temps et il était impossible de voir ce qu'elle représentait. A l'intérieur de la niche, du bois mort avait été entassé aux pieds d'une statuette de femme drapée dans une toge. Elle aussi avait énormément souffert et il était indubitable que cet autel avait été érigé bien des siècles plus tôt.

En me penchant, j'aperçus un trou circulaire creusé dans la roche, à moitié dissimulé par le tas de branchettes.

– J'ai entendu dire que ceux qui y faisaient tomber assez d'or recevaient la bénédiction des anciens, déclara Ana en me voyant observer l'orifice. A mon avis, il faut surtout être très riche ou très idiot pour abandonner des pièces dans la nature...



**230** – *Du bois mort avait été entassé aux pieds d'une statuette...*

Je ne pus résister à l'idée de passer mon doigt par l'ouverture mais le trou était trop profond pour que je puisse en toucher le fond. Après les nombreux dangers que nous avons courus et qui avaient plusieurs fois me coûter la vie, j'éprouvais curieusement le besoin de me rassurer en priant devant cet oratoire antique. *Si Joan s'agenouille pieusement quelques instants, rendez-vous au 325 ; s'il fait tomber de l'or dans le trou avant de prier, enlevez de la bourse le nombre de pistoles que Joan décide de sacrifier, puis allez au 135 ; s'il préfère quitter ce lieu pour rejoindre Asguenn, partez au 298.*

## 231

Un épais nuage de poussière s'échappa du meuble quand j'en ouvris les battants. Je ne pus retenir à temps ma respiration et fus alors pris d'une inextinguible quinte de toux. Ana me tapa vigoureusement dans le dos mais rien n'y faisait, j'étais plié en deux à éructer sans cesse en craignant à tout moment de vomir tripes et boyaux. Après plusieurs minutes, je parvins enfin à me calmer sous le regard inquiet de ma compagne.

– Qu'espères-tu trouver au milieu de toutes ces vieilleries ? Allez, viens Joan. Sortons d'ici avant que l'on vienne nous chercher.

Je pensais pour ma part que, vu le bruit que j'avais fait, les Zalténites nous auraient déjà repérés s'ils s'étaient trouvés dans les proches environs. Mais ma mésaventure m'avait refroidi et je consentis sans problème à sortir de la remise.

*Si Joan désire grimper l'escalier en colimaçon, rendez-vous au 214 ; s'il se dirige vers la caverne à l'extrémité du couloir, allez au 58.*

## 232

Ana n'avait reçu que des blessures bénignes et le combat contre le borgne avait excité ses ardeurs belliqueuses. Sans que je puisse faire le moindre geste pour la retenir, elle traversa la rue en courant pour pénétrer dans la taverne. Désespéré par son imprudence, je la hélai mais elle ne m'entendit même pas.

Des éclats de voix en provenance de l'arrière du manoir attirèrent soudain mon attention. Je vis Siméon sortir de la grande bâtisse en compagnie de plusieurs acolytes tandis qu'un petit groupe de pillards

s'éloignaient du village à toute allure. Le tavernier m'aperçut et désigna de l'index les fuyards.

– C'est leur chef. Il ne faut pas qu'il s'échappe !

Les villageois partirent alors en chasse des Zalténites sans vérifier si je les suivais. Mais j'avais compris combien il était vital d'arrêter ces hommes avant qu'ils n'alertent leurs comparses restés dans la forêt ou dans les mines, aussi m'élançai-je pour rattraper Siméon. Alors que je traversais la rue, un pillard équipé d'une arbalète me prit pour cible.

*Si Joan possède un porte-bonheur, rendez-vous au 278.*

*Sinon, lancez les dés. Si vous obtenez 2 ou 3, allez au 287 ; de 4 à 7, allez au 256 ; de 8 à 12, partez au 59.*

## 233

A chaque instant, un autre de ces monstres pouvait nous tomber dessus et Ana aurait du mal à retenir longtemps ceux qui nous poursuivaient. Mais la proximité de la crevasse et les crocs empoisonnés de mon adversaire m'obligeaient à stopper ma course pour combattre.

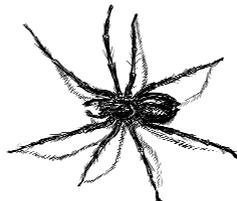
### ARAIGNÉE GÉANTE :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 14 |
| Défense        | 12 |
| Bonus de Force | -1 |
| Vitalité       | 13 |

*L'araignée a l'Initiative.*

*Si Joan tient une **flamme éternelle**, l'araignée perd 3 points d'Adresse et de Défense pour la durée du combat. Mais il ne peut pas dans ce cas utiliser un **grand cimenterre** ou un **bouclier**.*

*Comptez le nombre d'assauts nécessaires à Joan pour venir à bout de la bête. S'il la tue en un ou deux assauts, **rendez-vous au 268** ; s'il la tue au troisième assaut, **allez au 112** ; s'il met plus de trois assauts pour la tuer, **partez au 101**.*



– Je vais réserver une chambre. Je compte bien boire un verre ou deux, mais guère plus vu que j'aurai fort à faire demain, glissai-je avec un sourire de connivence et en plaçant une pièce d'or sur le comptoir. Otez une pistole de la bourse.

– Bien mon mignon. Tu me demanderas ta clé quand tu voudras te coucher. Si tu veux à boire ou à manger, tu demandes à Ana, ajouta-t-elle en désignant du menton son adorable fille. Mais attention ! La première bière est offerte mais ce sera une autre pièce si tu en veux d'autres.

J'acquiesçai puis m'installai à une table proche du bar pour siroter tranquillement ma boisson. Le soir approchait à grands pas et j'éprouvai un léger creux à l'estomac.

*Si Joan commande un repas, enlevez **une pistole** supplémentaire de la bourse. S'il jeûne, il perd **3 points de Vitalité** (sauf s'il a déjà subi une telle perte ce soir).*

Il régnait une ambiance feutrée dans la taverne avec l'unijambiste qui restait immobile et les deux femmes qui s'activaient dans un silence polaire. L'hostilité entre la mère et la fille me troublait et je ne savais comment détendre l'atmosphère.

*Si Joan s'assied à la table de l'autre client pour engager la conversation, **rendez-vous au 204**. S'il attend que la mère s'absente du bar pour aborder la fille, **allez au 67**.*

*Si, déprimé par ces tristes gens, Joan se détend en commandant d'autres chopes, enlevez **une pistole** de la bourse et **partez au 202**.*



J'écartai les bras pour attraper à pleines mains les bords du corps squelettique de la créature. Cette dernière exerçait une pression incroyable mais la peur de mourir asphyxié m'insuffla une vigueur inespérée et je poussai comme un démon pour m'arracher à la suffocante étreinte.

*Lancez les dés. Pour tout nombre obtenu qui n'est pas un double, Joan perd **1 point de Vitalité**. Répétez cette opération jusqu'à obtenir un double. Si Joan tombe à **0 point de Vitalité**, il périt étouffé. Dès que vous obtenez un double, **rendez-vous au 100**.*

J'eus du mal à dissimuler ma fierté quand je racontai mon altercation avec les trois bandits sur la route d'Asguenn. Je tâchai de ne pas paraître trop pédant en relatant ma victoire mais je n'en passai néanmoins aucun détail.

Au terme de mon récit, Ana paraissait passablement impressionnée.

– Fichtre ! Tu t'en es bien tiré. Peu d'hommes peuvent se vanter d'en avoir vaincu trois adversaires en même temps.

Je haussai les épaules en rougissant légèrement, ne trouvant rien à répondre au compliment. Elle m'observa d'un air songeur pendant quelques instants avant de s'écarter pour revenir vers la porte.

– Prends tes affaires, Joan. Nous devons aller chercher mon père. Mais ne fais pas de bruit surtout. Si ma mère nous entend, elle va alerter les pillards qui dorment ici.

– Quoi ? Il y a des étrangers dans les autres chambres ?

Ana hochait la tête en m'incitant à ne pas élever plus la voix.

– Mais pourquoi ta mère nous empêcherait-elle de sortir ?

– Parce qu'elle est bien contente de la situation. Cela fait des années que mes parents se détestent et elle n'a pas versé une larme quand ils sont venus prendre mon père. Je suis presque certaine que c'est elle qui leur a appris qu'il était le chef de la résistance. Depuis qu'ils sont arrivés, elle ne cesse de faire des pieds et des mains pour s'attirer leurs faveurs. Et dans l'après-midi, j'ai même vu cette catin s'enfermer dans sa chambre avec l'un d'entre eux.

Je blêmis devant l'expression haineuse de la jeune femme. Après un silence pesant, elle parvint à reprendre son calme et je m'empressai de préparer mon paquetage pour ne pas la faire patienter plus longtemps.

Nous sortîmes de la chambre en catimini et descendîmes le vieil escalier jusqu'à la salle commune. L'auberge était plongée dans le silence mais nous redoublâmes de précautions pour gagner la porte menant à l'extérieur. **Rendez-vous au 309.**

Nous roulâmes tour à tour l'un par-dessus l'autre dans l'humus de la forêt. Le Zalténite réussit à m'entraver de ses bras en s'aidant du poids de son corps. Je manquai m'évanouir quand il m'infligea un coup de tête

dans le front. Il allait réitérer son attaque lorsque mon furet de compagnie eut l'excellente idée de surgir de ma poche pour mordre à la joue mon agresseur. Ce dernier hurla de douleur et parvint à chasser l'animal d'une gifle magistrale mais ce délai me permit de reprendre mes esprits.

*Considérez que vous avez tiré **un 6 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 4** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Le Zalténite perd de surcroît **1 point de Vitalité** à cause de la morsure de Kity. Si le lieutenant est mort, **rendez-vous au 7**.*

*Si ce n'est pas le cas, Joan peut lutter pour le repousser et remettre ensuite la main sur son arme, **allez au 29** ; ou agripper sa gorge pour l'étrangler, **partez au 66**.*



238

L'intérêt d'Ana pour mon histoire s'accrut au fur et à mesure que je lui expliquais les détails de mon expédition. Quand j'eus terminé, son chiffon pendait inutilement de sa main et elle m'observa avec une attention soutenue. Elle se pencha alors doucement vers moi et pendant un très bref instant, je crus qu'elle allait m'embrasser.

– Monte dans ta chambre, me chuchota-t-elle. Je viendrai te retrouver dès que j'aurai terminé mon travail. Surtout, ne bouge pas d'ici. Tu es en danger. Je t'expliquerai tout à l'heure.

J'allais l'interroger mais elle me tourna ostensiblement le dos pour procéder au rangement de la vaisselle essuyée dans divers placards, à l'autre bout du comptoir. Je ne savais que faire. Mais quand sa mère revint dans la salle, je renonçai à soutirer des explications auprès d'Ana et je demandai à la patronne à voir ma chambre. Celle-ci me tendit alors une clé en fer rongée par la rouille puis m'accompagna diligemment à l'étage.

Ma chambre était une mansarde plutôt propre mais au mobilier fort sommaire. Un lit au sommier avachi m'attendait à côté d'un baquet d'eau

froide pour les ablutions et seule une table basse était disponible pour recevoir mes vêtements. Quand la mégère me laissa seul, je m'allongeai sur les draps et pris mon mal en patience en cherchant à répondre aux mille questions qui me traversaient l'esprit.

Alors que la nuit était tombée sur Asguenn et qu'un clair de lune illuminait mon plancher à travers la fenêtre, de faibles coups se firent entendre à ma porte. Quand je lui ouvris, Ana se faufila à l'intérieur avec la prudence d'une personne redoutant d'être espionnée. La venue de cette si attirante jeune femme dans ma chambre prenait des allures de rendez-vous galant et mon cœur battait bien plus vite qu'à l'accoutumée. Cependant, son visage fermé et anxieux eut tôt fait calmer mon émoi.

– Excuse-moi pour tout à l'heure mais j'avais peur que ma mère nous entende. Au fait, je m'appelle Ana.

– Moi, c'est Joan, réussis-je à balbutier.

– Alors écoute-moi bien, Joan. Tu n'as pas l'air d'être au courant de la situation mais Asguenn s'est faite attaquer il y a dix jours par des dizaines de cavaliers zalténites. Tu connais les Principautés du Zalten ? C'est un pays très chaud, désertique, qui se trouve au-delà du fleuve Dornos et de l'autre côté des Monts Galabad. Bref, ces étrangers sont arrivés par surprise et ils ont massacré beaucoup d'hommes avant de soumettre tous les habitants d'Asguenn. Nous avons cru au début les voir partir une fois que nous leur aurions cédé toutes nos richesses, mais non. Ils sont restés et se contentent d'être nourris et logés à nos frais. Enfin... pas exactement. Certains d'entre eux supervisent le travail des mineurs et en ont fait de véritables esclaves, leur laissant juste de quoi survivre. Tous les hommes jeunes et valides y ont été envoyés de force. Quant aux autres, ils continuent leur activité mais pour le compte de ces pillards.

– C'est incroyable ! Personne n'a cherché à s'organiser contre eux ? Personne n'a tenté de contacter le roi pour le prévenir ? Il pourrait envoyer ses soldats pour vous venir en aide.

Les magnifiques yeux noirs d'Ana s'embruèrent. Elle se mordit la lèvre pour empêcher les larmes de couler puis reprit d'une voix légèrement défaillante.

– Si, bien sûr, certains ont voulu résister ou quitter la ville en douce mais ils ont été soit tués, soit incarcérés quelque part dans les mines. Depuis, nous n'osons plus bouger de peur d'être abattus par ces brutes.

Quant au bourgmestre, c'est un pleutre qui se terre dans sa résidence en baisant presque les pieds de ces envahisseurs.

Elle se tut à nouveau comme pour me laisser assimiler ces terribles nouvelles. Je ne savais que lui répondre aussi attendis-je qu'elle poursuive.

– Mon père par contre a voulu organiser une rébellion contre l'envahisseur. Cela faisait déjà plusieurs jours qu'il collectait des armes et les cachait pour les distribuer aux mineurs dans l'intention d'attaquer les pillards par surprise. Mais il a été trahi. Les pillards sont venus à l'auberge, l'ont attrapé sous mes yeux et l'ont emmené. Il est maintenant retenu dans une cabane dans les bois et ils doivent le torturer demain devant toute la population d'Asguenn pour en faire un exemple...

– C'est ignoble ! Il faut les empêcher ! m'exclamai-je avec fougue.

La jeune femme parut satisfaite de ma réaction et opina de la tête.

– Et c'est ce que je compte faire. Je sais exactement où mon père est retenu captif et je compte le délivrer. Mais je sais bien que toute seule, je vais avoir du mal à me débarrasser des hommes qui le surveillent. C'est pour ça que je viens te demander de l'aide. Apparemment, ta famille est menacée par ces mêmes bandes de pillards et tu peux donc comprendre notre malheur, à quel point notre situation est désespérée. De plus, tu ne pourras pas obtenir d'armes ici tant que ces barbares seront dans les parages, vu qu'ils ont tout réquisitionné.

Mais Ana n'avait plus besoin de trouver des arguments supplémentaires pour me convaincre. Son courage me fascinait en même temps que m'horrifiaient les exactions des Zalténites à l'encontre de cette communauté sans défense.

J'aimerais dire que je pris la décision d'aider cette fille dans l'unique souci de voler au secours de faibles gens. Mais pour être franc, je crois que l'idée de recueillir la gloire d'un tel exploit fut bien plus déterminante dans mon choix. Je n'avais que seize ans et j'étais déjà tellement épris d'elle que, si elle m'avait demandé de l'accompagner pour une ballade au cœur des Dures Terres, j'eus été capable d'accepter...

– Très bien. Tu veux qu'on y aille tout de suite ? demandai-je avec assurance.

Elle me gratifia d'un bref sourire avant de sortir une dague de sa houpelande. D'un air songeur, elle posa son regard sur ma propre arme que j'avais posée sur la table basse.

– Il y aura du danger là-bas et j'ai bien peur que l'on ait besoin de se battre pour délivrer mon père. Es-tu bon combattant, Joan ? s'enquit-elle à brûle-pourpoint. *Si Joan possède le talent **bagout**, rendez-vous au 345. Sinon, allez au 236.*

## 239

Je traversai la caverne avec mille précautions, prenant un soin particulier à éviter les nombreux gravats qui jonchaient le sol. Parvenu en face des deux autres tunnels, je m'arrêtai un bref instant pour les examiner avant de choisir ma sortie. Les deux boyaux étaient semblablement éclairés à l'aide de torchères espacées tous les vingt pas. L'un plus large semblait se prolonger sur une certaine distance tandis que le second se divisait après quelques mètres en deux branches à la façon d'un Y. Je ne devais pas me tromper dans mon choix car les deux tunnels se faisaient face et partaient donc dans des directions complètement opposées. Même si les ronflements porcins du géolier ne faiblissaient pas, j'avais hâte de quitter les lieux.

*Si Joan emprunte le long tunnel, **rendez-vous au 270** ; s'il choisit le plus étroit qui se sépare ensuite en deux tronçons, **allez au 229.***

## 240

Le bourgmestre me montra ma chambre. Il s'agissait d'un simple cagibi situé derrière la cuisine avec une paillasse recouverte de draps sentant le mois.

– Je suis désolé, c'est la chambre de mon ancien domestique, s'excusa Calvyn. Je suis seul désormais et je n'ai jamais pris le temps de la nettoyer. Mais pour cette nuit, ça fera bien l'affaire, non ?

– C'est parfait, le rassurai-je. Je vous suis déjà infiniment reconnaissant de me garder sous votre toit.

– Pour dîner, je n'ai pas grand chose à te proposer. Personnellement, je ne mange jamais le soir mais je dois avoir du pain et du fromage qui me restent.

Avant que je ne puisse protester, le notable me laissa seul dans la chambre exiguë et j'en profitai pour tester le confort de la couche. Calvyn revint quelques minutes plus tard avec un broc d'étain rempli de vin, une miche de pain et un gros morceau de fromage à pâte cuite. Je remerciai

chaleureusement mon hôte qui me souhaita une bonne nuit avant de regagner ses appartements.

*Si Joan attaque ce repas froid, **rendez-vous au 189**. S'il se méfie du bourgmestre et préfère jeûner, **allez au 172**.*

## 241

La bonne fortune me sourit quand je mis à jour un lourd coffre en bois dissimulé sous une pile impressionnante de couvertures rapiécées et malodorantes. Comme il n'était pas muni de serrure ni de cadenas, j'en soulevai le couvercle sans difficulté. Avec étonnement, je découvris à l'intérieur du coffre un véritable trésor de guerre.

Cinq fioles contenant chacune un liquide laiteux étaient soigneusement alignées dans un coin et sanglées entre elles par une épaisse lanière de cuir pour leur éviter les chocs. Le coffre contenait également une nombreuse collection de dagues, deux petits boucliers ronds en métal qui n'avaient subi aucune éraflure, trois casques de forme conique emboîtés les uns dans les autres, un plastron de cuirasse et des rations militaires composées de galettes protégées par du linge propre. Avec convoitise, je tendis la main vers les potions quand je sentis un mouvement furtif derrière moi. J'eus le temps d'apercevoir une silhouette massive au bras levé et tenant un objet contondant avant d'encaisser un coup terrible sur la tête. **Rendez-vous au 115**.

## 242

Mû par l'énergie du désespoir, j'attrapai les rivets métalliques et grimpai avec agilité le long de la façade. Je parvins au toit sans avoir été repéré et me hissai sur la couverture d'ardoise légèrement inclinée avant de courir me dissimuler derrière une bouche de cheminée. Tapi dans son ombre, je pus à loisir observer l'agitation dans la rue et aux alentours. Une dizaine de guerriers au total s'interpellaient, certains à cheval et d'autres à pied, et tous s'activaient à ma recherche. J'attendis que certains se fussent éloignés du bâtiment pour ramper jusqu'au bord du toit le plus proche de la forêt. Je crus la voie libre mais je repérai au dernier moment un des guerriers qui rôdait le long du mur en scrutant de loin l'épaisseur des arbres. Il me fallait le neutraliser pour m'enfuir discrètement d'Asguenn.

*Si Joan possède une fronde, rendez-vous au 190. Sinon, lancez un seul dé. Si le résultat est compris de 1 à 3, allez au 8 ; s'il est plutôt compris de 4 à 6, partez au 294.*



243

Malgré la distance et la faible luminosité, je me rendis compte qu'elle était jeune, à peine plus âgée que moi. Qui était-elle et que pouvait-elle bien manigancer en espionnant ainsi les Zalténites surveillant la cabane ? Je n'en savais strictement rien mais puisqu'elle aussi se cachait des pillards, elle devait faire partie des habitants d'Asguenn. Peut-être même qu'elle se trouvait ici pour les mêmes raisons que moi...

Quoi qu'il en fût, il me fallait attirer son attention avant qu'elle ne se décide à tenter l'irréparable mais si j'essayais de m'approcher d'elle, sa réaction risquait de nous faire tous deux repérer par les gardes.

Je ramassai une branche pas trop grosse et la lançai à quelques pas derrière elle. Le son produit était suffisamment ténu pour ne pas alerter les étrangers mais réussit quand même à attirer l'attention de la jeune femme qui se retourna, son visage crispé par l'inquiétude.

Je me redressai lentement et agitai les bras pour l'inviter à me rejoindre. Sa bouche s'ouvrit sous l'effet de la surprise mais elle avait des nerfs d'acier et elle sut contenir le cri qui lui était monté aux lèvres. Elle resta à m'observer pendant un long moment, lança un coup d'œil en direction des hommes qui n'avaient pas bougé dans la clairière, puis consentit enfin à me rejoindre en rampant silencieusement.

Plus elle s'approchait et mieux je distinguais ses traits à moitié dissimulés par le capuchon de sa houppelande. Elle était assez grande avec de longs cheveux de jais qui tombaient bien plus bas que ses épaules. Ses yeux noirs recelaient un charme farouche et, malgré ma position périlleuse avec des tueurs postés à quelques pas seulement de moi, je tombais instantanément amoureux de cette inconnue.

Je lui souris timidement quand elle parvint à ma hauteur mais son expression en disait long sur son état de nervosité. Cependant, le couteau avec lequel elle me menaçait ne tremblait pas d'un pouce.

– Que fais-tu là ? me chuchota-t-elle hargneusement.

– Je cherche à libérer un certain Siméon. Il paraît que les Zalténites l'ont enfermé par ici, répondis-je en désignant la clairière du menton.

– Tu veux délivrer mon père ?

– Tu es la fille de Siméon ? soufflai-je avec surprise.

– Oui. Visiblement, nous sommes donc ici pour les mêmes raisons.

Le courage de cette fille prête à affronter des guerriers sanguinaires pour libérer elle-même son père m'impressionna et raffermi encore plus l'attrance instinctive que j'éprouvais pour elle.

– Mais pourquoi fais-tu ça ? s'enquit-elle avec suspicion. Tu es un mercenaire ?

– Non, pas du tout. Je suis venu à Asguenn pour bien d'autres raisons mais les Zalténites me sont tombés dessus et m'ont ensuite emprisonné dans les mines. Avant que je réussisse à m'évader, les autres captifs m'ont raconté ce qui était arrivé avec ces pillards. Ma famille risque bientôt d'être attaquée à son tour. Elle tient aussi une auberge, mais sur la route d'Haquilon. Je voulais acheter des armes par ici mais c'est devenu impossible à cause de ces Zalténites. C'est pour ça que j'aimerais tenter de sauver ton père. On m'a affirmé qu'il est le seul capable de tenir tête aux envahisseurs puisqu'il a déjà préparé un début de rébellion parmi les habitants d'Asguenn. C'est bien vrai ?

La jeune femme acquiesça d'un hochement de tête en me regardant gravement. Son expression se détendit et le ton de sa voix se fit plus amène.

– Tu as échappé aux pillards ? Bel exploit... Et maintenant, plutôt que de retourner chez toi, tu préfères libérer mon père ? C'est très noble de ta part de prendre autant de risques pour des gens que tu connais à peine.

– Disons que nos intérêts sont les mêmes, répondis-je après une hésitation. Et il aurait été vraiment égoïste de ma part de m'enfuir d'Asguenn sans rien faire.

– Il n'empêche que tout le monde n'aurait pas réagi comme toi, rétorqua-t-elle.

Je haussai les épaules, gêné par la tournure de la conversation même si les compliments de la jeune femme me réjouissaient en mon for intérieur.

– Bon, allons voir ensemble comment la situation se présente, proposai-je. A nous deux, nous aurons plus de chances de délivrer ton père, non ?

Elle n'y vit aucun inconvénient et nous gagnâmes ensemble l'abri qu'elle venait de quitter à la lisière de la clairière, non sans nous être au préalable présenté l'un à l'autre. Elle s'appelait Ana et son prénom se grava à jamais dans ma mémoire. **Rendez-vous au 16.**

## 244

Dans un premier temps, l'épreuve me parut plutôt aisée à surmonter. La pente était douce et quand mon pied glissait, j'avais le temps de me raccrocher à l'une des nombreuses prises formées par les rochers saillants. Mais à mi-hauteur, la falaise s'inclinait plus abruptement et il me fallait plus de temps pour repérer les endroits où caler la pointe de mes bottes.

Il ne me restait plus que quelques mètres avant de rejoindre Ana quand je sentis la pierre s'effriter sous mes doigts recroquevillés. Je battis un instant l'air de mes bras à la manière d'un oisillon affolé avant de tomber en arrière. Par chance, mon sac à dos amortit la chute si bien que celle-ci ne me coûta que quelques hématomes. Je pus donc attraper la main tendue par ma compagne pour m'aider à me relever. **Joan perd 3 points de Vitalité.** *S'il possédait dans son sac des fioles ou des potions, celles-ci se sont toutes brisées lors de l'impact et vous devez alors les enlever du sac à dos.* **Rendez-vous ensuite au 65.**

## 245

Varek l'unijambiste était un joueur de bougnette accompli et je me demande encore comment je réussis à le vaincre à ce jeu ce soir là. Je

restais concentré toute la partie sans commettre la moindre erreur et à son terme, je possédais cinq boutons tandis qu'un seul était aligné du côté de mon adversaire. Ma satisfaction contrastait avec les ronchonnements du vieil homme qui n'avait apparemment pas l'habitude de perdre et à qui l'expérience ne plaisait pas vraiment.

– Alors, quel conseil utile pouvez-vous me donner cher monsieur ? lui demandai-je avec un sourire candide.

Vexé, il me lança un regard mauvais avant de s'approcher pour me souffler son haleine méphitique au visage.

– Si j'ai un conseil à te donner, c'est de te tirer d'ici et en vitesse. Il fait pas bon se trouver à Asguenn en ce moment, et encore moins pour un étranger. Pars d'ici où il t'arrivera malheur. Surtout, quitte cette taverne. Si tu t'avisais à dormir ici, m'est avis que tu mettrais beaucoup de temps à te réveiller.

Varek ricana de ce qu'il pensait être un trait d'esprit. Quant à moi, je me levai pour quitter la table de ce triste énerguemène.

*Si Joan suit néanmoins son conseil et souhaite se rendre dans un lieu où il n'est pas encore allé, il peut visiter l'échoppe du négociant, **rendez-vous au 297** ; frapper à la porte du manoir, **allez au 38** ; ou se rendre finalement à la forge, **rendez-vous au 39**. S'il reste dans l'auberge, il peut aborder discrètement la fille de l'auberge, **rendez-vous au 67** ; ou filer dans sa chambre, **allez alors au 193**.*

## 246

L'ancêtre avait visiblement l'intention de déguerpier aussi m'empressai-je de faire un pas dans sa direction en cherchant à la rassurer.

– Attendez, nous sommes perdus. Vous pourriez peut-être nous aider.

– Lâchez-moi ! glapit-elle en reculant un peu plus alors que je ne l'avais même pas touchée.

– Nous ne vous voulons pas de mal, insistai-je, quelque peu excédé par sa méfiance injustifiée. Nous cherchons juste la salle du concasseur.

La vieille femme fit un geste bref, l'index légèrement tendu, en direction du tunnel d'où elle venait. Puis, sans crier gare, elle s'enfuit dans la galerie d'en face en manquant à chaque pas de tomber sous son fardeau. Renonçant à lui extorquer d'autres informations, nous nous engageâmes de front dans le tunnel indiqué.

Une cinquantaine de pas plus loin, nous parvînmes au niveau d'un escalier, une série de marches étroites qui grimpaient en colimaçon autour d'un large pilier taillé dans le mur sur notre droite. En face de la cage d'escalier se trouvait une porte en bois, dans le mur de gauche, tandis que le couloir se poursuivait sur une courte distance avant de s'évaser sur une caverne faiblement éclairée.

*Si Joan ouvre la porte, **rendez-vous au 315** ; s'il avance encore dans le boyau pour explorer la caverne, **allez au 58** ; s'il préfère grimper les marches, **partez au 214**.*

## 247

– Ce serait bien si tu pouvais trouver quelque chose pour briser les chaînes, me suggéra le père d'Ana. Ils ont peut-être laissé traîner des outils dans le coin.

Je fouillai rapidement la cabane mais elle était aussi vide que me l'avait indiqué mon premier coup d'œil. En désespoir de cause, je pris une épée encore dans le fourreau d'un ennemi puis m'approchai avec circonspection de Siméon. Celui-ci tendit ses jambes devant lui et j'infligeai avec le tranchant de l'arme des coups violents sur la chaîne. L'entreprise n'était pas aisée. Je devais toujours viser le même endroit pour y éroder le métal tout en dosant ma force, au risque de voir ma lame dérapier et infliger une blessure accidentelle au prisonnier. Je frappai sans relâche, sous le regard angoissé d'Ana qui se détournait fréquemment pour voir par la porte béante si des ennemis n'étaient pas en train d'approcher. Les tintements sonores produits par mon travail ne pouvaient en effet qu'attirer l'attention des pillards si certains se trouvaient dans les parages.

Alors que le découragement commençait à me gagner, un maillon sauta enfin et Siméon put se dégourdir les jambes quelques instants avant que je ne m'attaque ensuite aux liens qui lui emprisonnaient les mains. La fatigue gagnait mes muscles et ma lame s'émoussait rapidement. Nous perdîmes encore un temps précieux avant de voir la chaîne se briser en deux morceaux qui pendouillèrent des bracelets métalliques. Le taver-nier observa ces derniers avec satisfaction.

– Bah... je trouverai bien un moyen de les retirer plus tard. Allez, fichons le camp !

Heureux d'avoir retrouvé sa liberté de mouvement, il se dirigea vers la sortie mais en grimaçant quelque peu car sa captivité l'avait physiquement amoindri. Il était en train de se saisir d'une lance qui gisait dans l'herbe quand de furieux aboiements éclatèrent soudain en provenance des bois. Sous nos yeux terrifiés, trois molosses au pelage noir et marron surgirent des arbres pour courir dans notre direction en traversant la clairière. Minces, presque efflanqués, des oreilles pointues, des gueules allongées aux babines retroussées et écumantes, ces chiens n'avaient aucune similitude avec ceux que je connaissais. Mes premières pensées furent pour Ana et son père affaibli.

– Filez ! leur lançai-je d'un ton péremptoire. Je vous rejoindrai.

Et sans leur laisser le temps de répondre, je m'avançai héroïquement à la rencontre des démons canins.

### 3 CHIENS DE GUERRE :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 19 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 2  |
| Vitalité       | 36 |

*Joan a l'Initiative. S'il remporte ce combat déséquilibré, rendez-vous au 218.*



248

Le terrain descendait en pente douce au fur et à mesure que je m'éloignais des contreforts montagneux. Je me mis à marcher d'un pas plus mesuré sous le couvert de majestueux mélèzes, estimant enfin que je ne craignais plus d'être poursuivi par les Zalténites ou par leurs monstrueux animaux de compagnie.

Ne connaissant pas les lieux, je n'avais évidemment aucune idée de l'endroit où je me situais. Peut-être au sud d'Asguenn vu que les mines de Galabad se trouvaient de ce côté de la communauté mais je ne pouvais en être certain. Tandis que je me frayais un passage à travers les

fougères et les buissons, je ressassais les récents événements qui avaient failli me coûter la vie. Le récit du prisonnier à la barbe fournie impliquait que mon seul moyen de récupérer des armes à Asguenn était de contacter le chef de la résistance, ce fameux Siméon. Mais j'hésitai sincèrement à risquer ma peau pour les villageois. Je n'étais pas un maître d'armes et chacun de mes ennemis était en mesure de me tracter dans un combat singulier. De plus, la forêt semblait très vaste et je n'avais aucune indication pour trouver la cabane dans laquelle il était retenu captif par les Zalténites. Cependant, la lâcheté n'était pas un défaut admis par la stricte éducation que m'avait inculqué mon père et je savais que les remords me rongeraient longtemps si je ne faisais rien pour aider les habitants d'Asguenn. Je me doutais en outre n'avoir désormais plus aucune chance de récupérer mon chariot sans l'aide de ce Siméon.

La mort dans l'âme, je poursuivis ma marche qui me fit croiser une piste étroite et je décidai de la suivre en partant du principe qu'elle me conduirait plus rapidement hors des bois.

Je croisai bientôt des cercles d'herbe calcinée puis je m'accroupis prudemment quand j'aperçus l'orée d'une clairière illuminée à faible distance devant moi. Trois silhouettes semblaient occuper les lieux près d'une maisonnette en torchis et je compris avec étonnement que je venais de découvrir, par pur hasard, la prison improvisée dont m'avait parlé le barbu. Mais je n'eus pas l'occasion d'en distinguer plus car mon attention fut accaparée par une présence toute proche. Cachée derrière un mélèze au tronc épais, une personne vêtue d'une houppelande surveillait la clairière, visiblement peu désireuse de se faire remarquer par les gardes. Elle se trouvait à seulement une trentaine de pas de moi mais ne m'avait pas entendue venir et était inconsciente de ma présence. L'inconnu changea légèrement de position et je constatai avec surprise qu'il s'agissait d'une femme. *Si Joan a eu l'occasion de voir un unijambiste à Asguenn, allez au 211 ; sinon partez au 243.*

## 249

La corniche contournait une avancée rocheuse avant de se prolonger bien plus en avant, le long de l'interminable crevasse. Un coup d'œil en arrière me permit de constater que nous gagnions un peu de terrain sur

nos poursuivantes qui, par bonheur, ne couraient pas avec la même célérité que leurs consœurs de taille normale.

Je vis avec surprise un pont de pierre émerger de l'obscurité. Les bords du gouffre se resserraient à quelques pas devant nous, jusqu'à se rejoindre en une arche rocheuse défiant les lois de la gravité. De l'autre côté de la faille, le flanc de la caverne était percé d'une ouverture circulaire, d'un diamètre amplement suffisant pour nous permettre d'y pénétrer.

*Si Joan désire franchir le gouffre et se faufiler dans ce tunnel, **rendez-vous au 281** ; s'il préfère continuer le long de la corniche, **allez au 303**.*

## 250

Un disque passa dans un bref vrombissement près de mon oreille avant de se loger dans un épais tronc d'arbre. D'autres projectiles s'égarèrent dans la nature à une certaine distance mais nous continuâmes à courir. Ana ralentit un court instant pour me laisser revenir à sa hauteur.

– Ils vont nous rattraper si nous continuons par là, haleta la jeune femme. Suis-moi !

Elle quitta soudain la piste en sautant agilement par-dessus un buisson de fragon et nous nous enfonçâmes tous deux dans le sous-bois encombré. Notre progression y était moins aisée et plus dangereuse mais nos poursuivants subissaient évidemment les mêmes contraintes. Au sein de cette végétation touffue et à la seule lueur des étoiles, les Zalténites devaient de surcroît avoir quelques difficultés à nous repérer. J'en étais même à me demander s'ils n'avaient pas déjà perdu notre piste, dans l'hypothèse où ils ne nous auraient pas vu quitter le sentier, quand je vis Ana disparaître devant mes yeux. Une seconde plus tard, je dévalai à mon tour cul par-dessus tête une pente abrupte et ma course incontrôlée s'arrêta dix mètres plus bas au fond d'un minuscule vallon. Je me hissai sur les coudes pour constater avec soulagement que je ne souffrais que de contusions bénignes. *Joan perd néanmoins 1 point de Vitalité.* Ana s'approcha de moi en rampant.

– Tu n'as rien ? me souffla-t-elle.

– Non, ça va. Et toi ?

Elle me rassura d'un bref hochement de tête avant de lever les yeux en direction des cris de nos poursuivants. Nous écoutâmes avec inquiétude leur progression mais il me sembla qu'ils s'éloignaient de notre position.

Si j'avais été seul, j'aurais attendu prudemment qu'il règne un silence complet avant de sortir de la combe mais Ana était pressée de repartir.

– Il faut y aller. J'ai peur qu'ils n'envoient des renforts pour surveiller l'endroit où est retenu Siméon s'ils nous savent dans le coin.

– Siméon ?

– C'est mon père. Il a toujours voulu que je l'appelle par son nom et que je le tutoie, me confia-t-elle avec un fier sourire.

*Si Joan accepte de prendre le risque de se diriger tout de suite vers la prison de Siméon, **rendez-vous au 21**. S'il insiste pour se dissimuler encore quelques temps, **allez au 334**.*

## 251

J'ouvris avec précaution le coffret en bois laqué et découvrit à l'intérieur trois bourses en cuir de tailles variées et fermées par des cordelettes ainsi qu'un curieux bâtonnet métallique. Chaque bourse était remplie de monnaie et je comptai un total de vingt et une pistoles. Je me doutais qu'elles ne constituaient pas l'ensemble des économies du notable mais cette somme représentait déjà une richesse non négligeable pour un citoyen de la misérable Asguenn. Tant d'argent excitait ma convoitise mais mon père m'avait inculqué une éducation rigide où l'honnêteté figurait parmi les qualités essentielles d'un homme. Les remords se disputèrent à ma convoitise. *Si Joan finit par emporter ces pièces, ajoutez **21 pistoles** à la **bourse**.*

Mon attention se reporta ensuite sur l'objet de forme allongée. Il s'agissait d'un étrange cylindre dont la partie centrale était large comme une bougie mais dont les extrémités s'appointaient avant de se terminer en arrondis. Cet étrange cylindre de fer était long comme mon avant-bras. Dès que je m'en saisis, il s'illumina d'une vive lumière et je le lâchai sur-le-champ, effrayé par ce phénomène inattendu.

Quand je fus remis de ma surprise, j'approchai de nouveau ma main du bâtonnet avec une légère appréhension et l'objet produisit le même éclat dès que mes doigts l'effleurèrent. Son contact ne dégageait aucune chaleur et j'eus l'impression qu'un rayon de soleil dépassait de mon poing fermé. Pour la première fois de mon existence, je me trouvai en présence d'un objet ensorcelé, sur lequel un puissant magicien avait dû exercer son art redoutable et surnaturel. Envahi par une crainte supersti-

tieuse, je n'eus néanmoins aucun scrupule à m'approprier ce magnifique trésor.

*Ajoutez la **flamme éternelle** au contenu du **sac à dos**.*

Mon forfait accompli, je rabattis le couvercle de la cassette et retournai à l'échelle pour quitter la cave. Je posai la lanterne presque vide sur le sol, l'éteignis, grimpai aux barreaux avant de passer par la trappe et de la refermer sous moi sans un bruit. Je tendis l'oreille au cas où ma fuite précipitée de la cave aurait réveillé Calvyn ou un autre occupant du manoir mais, rassuré par le silence, je me dirigeai à nouveau vers l'escalier principal.

*Si Joan remonte dans la salle à manger déserte pour y attendre que l'officier étranger soit endormi avant de fouiller l'étage, **allez au 124** ; ou pour faire des recherches dans l'une des autres pièces donnant sur le couloir, **allez au 123**.*

*S'il ressort du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon pour trouver un logement plus tranquille, **rendez-vous au 146**.*



252

Mon projectile atteignit l'un des hommes à la tête et celui-ci s'effondra en lâchant son arme. Son compère encore valide marqua alors un temps d'hésitation et la foule en profita pour se jeter sur lui. Laisant Ana et les autres femmes s'acharner sur les deux guerriers, je grimpai les marches en bois en me saisissant cette fois-ci d'une arme de contact. A l'étage, certaines chambres aux portes béantes résonnaient du fracas des armes et je vis deux combattants sortir de l'une d'elles en poursuivant leur duel dans le couloir. Un villageois de petite taille reculait vers moi et tentait de repousser de sa hachette un Zalténite armé d'une lance. Mais le pillard se montrait bien plus habile malgré ses blessures. Sous mes yeux, il enfonça son arme dans la panse du pauvre homme et je lui sautai immédiatement dessus pour lui faire payer son forfait.

**PILLARD ZALTÉNITE**  
**(blessé) :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 14 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 16 |

Joan a l'Initiative. S'il sort vainqueur du combat, **rendez-vous au 144**.



253

Elle n'était pas verrouillée et je passai avec méfiance la tête par l'embrasement pour découvrir une pièce carrée plongée dans l'obscurité et à l'atmosphère très fraîche. Je décrochai une torche enflammée de son support pour l'éclairer car elle semblait inoccupée. Je découvris alors un cellier rempli de nourriture : d'énormes jambons tombaient du plafond, des légumes fripés s'amoncelaient sur des étagères occupant un mur et à l'opposé, six barriques non percées étaient consciencieusement alignées. Une fouille plus poussée de la réserve me permit de mettre la main sur des rations séchées et emballées, particulièrement faciles à emporter dans mon paquetage. *Vous pouvez ajouter autant de repas que vous le souhaitez dans le sac à dos mais n'oubliez pas que ce dernier ne peut pas contenir plus de huit objets.* Je m'apprêtais à quitter la pièce quand mon regard se posa sur un coffre en bois cerclé de métal à demi dissimulé derrière des cageots débordant de courges d'une étrange couleur violette. Je m'en approchai pour voir que l'ouverture en était empêchée par une serrure rudimentaire et excessivement rouillée.

*Si Joan possède une clé de cuivre, il découvre qu'elle s'adapte à la serrure, rendez-vous alors au 199. Sinon, il peut compter sur la corrosion du métal pour espérer forcer le couvercle à mains nues, lancez alors les dés. Si vous faites de 2 à 5, allez au 199 ; de 6 à 12, partez au 13. Si Joan préfère ne pas toucher au coffre et partir vers la sortie du complexe, rendez-vous au 149.*

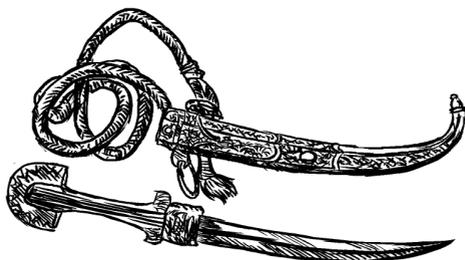
254

L'officier anticipa parfaitement mon attaque frontale et réussit à esquiver ma charge au dernier moment. En retour, il me taillada cruellement

le flanc d'un estoc précis. *Considérez que vous avez tiré un 9 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant sur Joan et un 5 pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Si le lieutenant est mort, rendez-vous au 7.*

Le sang jaillit à flots de ma blessure et seul un suprême effort de volonté me permit de ne pas m'évanouir pour éviter une nouvelle attaque. Grièvement affaibli, je reculai pour reprendre mes forces mais mes chevilles rencontrèrent alors le corps inerte d'un autre pillard. Je basculai en arrière sous le regard sardonique de mon ennemi qui n'en attendait pas tant pour me porter le coup de grâce.

*Si Joan attend le dernier moment pour rouler sur le côté afin d'esquiver la charge, rendez-vous au 341 ; s'il se relève précipitamment l'arme haute pour parer le coup à venir, allez au 157.*



255

J'aurais aimé pouvoir me fondre dans la roche lorsque j'avançai en pleine lumière tout en rasant le mur. La caverne était de forme circulaire et s'étendait sur une cinquantaine de mètres d'une extrémité à l'autre. Quatre tunnels y donnaient accès en incluant celui par lequel j'arrivais mais mon premier réflexe fut de me dissimuler derrière un amas de pierres concassées sur ma droite avant d'examiner plus en détails les lieux. Un groupe de mineurs s'échinaient à creuser un morceau de la paroi sous la surveillance d'esclavagistes zalténites. Ces derniers paraissaient si occupés par leur tâche que je jugeai le moment propice pour atteindre l'issue la plus proche.

Prenant mon courage à deux mains, je m'élançai hors de ma cachette en priant pour que personne ne tourne la tête dans ma direction au même moment. Mais les dieux n'entendirent pas ma requête.

Des cris fusèrent derrière moi, puis je ressentis l'instant d'après une douleur foudroyante entre les omoplates. L'air s'enfuit de mes poumons

blessés et je tombai à terre en tentant vainement d'arracher le poignard planté dans mon dos. Le lanceur du couteau et ses camarades eurent cependant tôt fait de me rejoindre et ils m'achevèrent sans pitié en me plongeant tour à tour leurs sabres dans le corps.

## 256

Le sifflement du projectile m'alerta du danger mais, si vifs que fussent mes réflexes, j'étais incapable de m'écarter à temps de sa trajectoire. Le carreau traça un sillon sanglant dans mon cou, manquant de très peu de me transpercer la gorge. *Joan perd 5 points de Vitalité.* Je portai la main à la blessure mais n'avais aucun moyen efficace d'étancher la plaie. Mon agresseur se trouvait dans l'embrasure d'une fenêtre et je pus croiser son regard sournois avant qu'il ne disparaisse à l'intérieur du bâtiment.

Même si je souffrais le martyr, la pointe en fer ne s'était pas enfoncée trop profondément et j'étais en mesure de reprendre ma course pour sortir d'Asguenn et rejoindre le groupe de Siméon.

***Rendez-vous au 219.***

## 257

Tandis que je progressais vers l'abri de la commode avec la lenteur et la discrétion d'un serpent, les quatre guerriers s'esclaffèrent bruyamment au milieu de leur conversation, sans doute en réponse à une blague de leur cru. Profitant de leur distraction, je continuai après une brève hésitation, mais conscient que je pouvais à tout moment être découvert si l'un d'eux tournait son regard vers l'entrée de la pièce. Le cœur battant, je parvins à atteindre le meuble. Je me redressai sur les genoux puis fis glisser mes mains sur le rebord de la commode où reposait le cimenterre que je convoitais. Mes doigts se refermèrent sur la poignée de l'arme et je la soulevai avec mille précautions car son poids n'était pas négligeable. Ne disposant pas de fourreau, je coinçai la lame dans mon dos en la glissant sous mon ceinturon puis me remis à ramper sur les coudes pour quitter la pièce. Comme cette technique m'avait permis de gagner la commode sans me faire repérer, je m'efforçai de conserver la même allure bien que l'envie de me précipiter vers l'ouverture me démangeait au plus haut point.

J'avais enfin rejoint le seuil de la salle quand mes pires craintes se réalisèrent. L'un des gardes poussa un cri et tous se levèrent de table dans un concert de raclements de chaise et de jurons incompréhensibles. Je bondis aussitôt dans le tunnel pour fuir ce combat inégal.

Je courais depuis peu dans le boyau, j'aperçus à son extrémité une ouverture par laquelle se profilaient des sapins baignés par la lumière tombant des astres nocturnes. Sentant enfin le vent de la chance tourner en ma faveur, je redoublai d'efforts en comptant bien semer mes poursuivants dans la forêt mais la vision d'une incroyable sentinelle me fit pousser un gémissement de désespoir. Un rapace grand comme un cheval était enchaîné à la sortie du tunnel et poussait des piailllements surexcités. Coincé entre le marteau et l'enclume, je tentai une manœuvre désespérée en essayant de passer comme une flèche entre la paroi et l'oiseau géant mais mon arrivée bruyante avait alerté la créature et je ne pus éviter le coup de bec qu'elle m'infligea. Je m'écroulai sur le sol, incapable de résister au monstrueux animal qui larda ma carcasse de ses serres jusqu'à ce que la mort vienne me prendre.



258

Les paupières baissées, je marmonnai la prière rituelle à Samara, celle glorifiant l'amour de la vie et que le moine Gweldin m'avait conseillé de formuler chaque matin qu'il m'était donné de voir. J'avoue avoir souvent oublié de respecter cette oraison mais, en cet instant précis, les mots me vinrent à la bouche sans la moindre hésitation. J'étais parvenu au terme de la prière et m'apprêtais à la réciter une seconde fois quand un murmure lointain réussit à me distraire. Les chuchotements firent bientôt place à une voix féminine qui résonna dans mon crâne. La voix était impérieuse, claire et profonde comme celle d'une mère admonestant son enfant pris en faute. Elle prononça des mots issus d'un langage inconnu, qui ne signifiaient rien pour moi. Transi par la peur, j'écoutais pourtant ces paroles d'un autre âge avec ferveur et soumission, comme si mon âme pouvait saisir le message que mon intellect n'était pas en mesure de

comprendre. Puis, la voix s'adoucit jusqu'à se taire. Une vague de chaleur me submergea et je me saisis de la main d'Ana qui s'était agnouillée à son tour.

Quand nous pûmes enfin rouvrir les yeux, quelques secondes ou quelques heures plus tard, nous constatâmes que nos blessures s'étaient toutes refermées. Il n'y avait même plus la moindre cicatrice pour attester des épreuves que nous avons traversées au cours de la nuit. *Joan regagne 1 point d'Adresse et 1 point de Défense s'il en avait perdu et tous ses points de Vitalité reviennent à leur total de départ.*

– Sais-tu ce qui s'est passé ? me demanda Ana d'une voix blanche.

– Non... Je crois que nous ferions mieux de partir.

En fait, j'avais bien une petite idée au sujet de l'origine de ce miracle. Mais elle me paraissait si effrayante, si incroyable que je préférerais la garder pour moi.

Le soleil n'était pas très haut dans le ciel et j'en conclus avec soulagement que notre expérience mystique n'avait pas autant duré que je le craignais. Le corps empli d'une vigueur nouvelle, nous nous levâmes pour repartir en direction du village. ***Rendez-vous au 298.***

## 259

Mon dernier adversaire s'effondra après avoir reçu un violent coup à la poitrine. Il lâcha son arme, mit les deux mains à la hauteur de son cœur comme s'il cherchait à le protéger, roula des yeux et s'effondra sur la piste, prostré comme un dormeur transi de froid.

Ce fut seulement à cet instant que je ressentis la douleur provoquée par les multiples entailles. Mes vêtements étaient déchirés en maints endroits et du sang s'écoulait lentement d'une blessure à la cuisse et d'une autre sur toute la longueur de mon avant-bras gauche. Je tombai à genoux dans un râle, le souffle coupé par la fatigue du combat. Quand ma respiration fut devenue plus régulière, je me dirigeai vers le tonnelet d'eau pour m'y abreuver la tête la première. Une fois ma soif éteinte, je tentai maladroitement de nettoyer mes blessures où le sang se mêlait à la terre. Je constatai avec soulagement qu'elles n'étaient pas si profondes. J'allais survivre.

J'entrepris alors d'examiner les corps inertes des trois coupe-jarrets. Leurs vilaines contusions jaunissaient déjà et malgré ma propre faiblesse, je m'inquiétais de les avoir trop salement amochés. L'inspection

des deux premiers me rassura car je perçus leur souffle en me penchant sur eux. Mais en m'approchant du troisième, je vis du sang qui coulait abondamment de sa blessure à la tête et la poussière autour prenait une effrayante teinte noirâtre. Avec fièvre, je me penchai sur son visage, cherchant sa respiration. Mais l'homme était mort.

Je restai plusieurs minutes ainsi, accroupi devant le cadavre, l'esprit à la fois confus et affreusement vide. Une humeur grise se mélangeait très doucement au fluide carmin.

J'ai entendu dire que l'on peut ressentir un sentiment de perte indéfinissable lorsque l'on découvre pour la première fois l'acte d'amour ; comme si un morceau de nous même disparaissait en même temps que l'on devenait un homme. Moi, à ce moment précis, j'avais l'impression que des pans entiers de mon innocence s'effondraient, sans que j'eusse la moindre possibilité de les retenir.

Mon engourdissement se dissipa peu à peu et je me ressaisis en pensant à ma famille en danger. L'idée que mes parents et mes frères soient assaillis par une horde de brutes du même acabit que celle qui gisait devant moi me fouetta les sangs et j'entrepris avec résolution de fouiller les trois cadavres. Je découvris sur eux quelques pièces que j'emportai sans scrupules (*ajoutez 4 pistoles au contenu de la bourse*) puis m'intéressai à leurs armes. Les sabres étaient quelque peu piquetés de rouille mais avaient gardé tout leur tranchant, comme je l'avais si cruellement constaté. J'en pris un dans ma main et sa légèreté acheva de me convaincre qu'il me serait bien plus utile lors d'une éventuelle confrontation que ma massue mal équilibrée. *Notez un ou deux sabres dans la case armes (sans dépasser la limite de deux armes). Contrairement au gourdin, un sabre ne diminue pas l'Adresse en combat.*

Pour soulager ma conscience, je déplaçai ensuite les corps jusque dans les taillis. Curieusement, l'idée d'un voyageur les apercevant en travers de la route me répugnait. Je remontai ensuite dans l'attelage et intima à Bouffi l'ordre de continuer encore un peu avant la tombée de la nuit.

**Rendez-vous au 201.**

## 260

J'avais l'impression d'être endormi depuis quelques minutes seulement quand je fus réveillé par mon furet qui ne cessait de geindre à mon oreille. Je maudis mon compagnon et voulus le chasser de la main

lorsque j'entendis des pas légers qui faisaient grincer le parquet du couloir de l'autre côté de ma porte. Plusieurs personnes avançaient à pas de loup et je compris, lorsqu'ils s'arrêtèrent, que les visiteurs s'apprêtaient à pénétrer dans ma chambre. Je me redressai dans mon lit et vit avec horreur la poignée tourner lentement.

*Si Joan attrape son arme et son sac à dos avant de se ruer sur la fenêtre pour sauter dans la rue, **rendez-vous au 116**. S'il prend son arme mais pour faire crânement face aux intrus, **allez au 36**.*

## 261

Malgré mon numéro d'équilibriste, je ne parvenais qu'à frôler la chaîne sans réussir à véritablement m'en saisir. Je tentai alors une manœuvre audacieuse qui me permit d'attraper les derniers maillons et de tirer dessus mais je perdis par la même occasion mes appuis. Avec un cri de surprise, je chutai et tombai lourdement sur le sol de pierre. Je ne me brisai par miracle aucun os mais mon poignet droit m'élançait douloureusement et je craignis une foulure. *Joan perd 4 points de Vitalité et 1 point d'Adresse.*

Tandis qu'Ana m'aidait à me relever, j'eus la consolation d'entendre au-dessus de moi un sourd vrombissement qui annonçait le réveil du concasseur. *Rendez-vous au 262.*



## 262

Le grondement se muait peu à peu en un véritable tintamarre de pierre et de métal entrechoqués. Les quatre énormes roues s'étaient mises à tourner, entraînant dans leur sillage de larges courroies en cuir, tandis que se faisait entendre en hauteur le glougloutement d'un liquide coulant dans les tuyauteries. Les parois du concasseur tremblaient tellement que je craignis qu'il ne se disloque sous la pression du mécanisme ressuscité. La salle était maintenant emplie par le bourdonnement de la machine et Ana dut crier pour attirer mon attention.

– Filons avant qu'ils arrivent. Cette porte mène à l'escalier que je connais, celui qui est détruit. Par contre, je ne sais pas où conduit l'autre. Nous l'essayons quand même ou nous faisons demi-tour ?

Je m'accordai un bref instant de réflexion mais le souvenir des pillards que nous avions croisés dans la pièce remplie de tonneaux fut déterminant dans mon choix.

– Non, nous continuons par là, répondis-je en indiquant la porte située à l'opposé de la grille béante.

Celle-ci s'ouvrait sur un boyau aux parois si irrégulières qu'il semblait naturellement formé et non creusé par la main de l'homme. Mais des torches suspendues aux murs prouvaient que cette galerie n'était pas désaffectée, même si les flambeaux, presque entièrement consumés, n'avaient pas dû être remplacés depuis un certain temps.

Nous avançâmes d'un pas décidé, pressés de nous éloigner du vacarme infernal. Le bruit occasionné par la machinerie se répercutait dans les profondeurs de la montagne et j'étais certain que les mineurs l'avaient perçu. Il ne nous restait plus qu'à sortir de ce dédale quelque peu étouffant, par ce mystérieux tunnel jaune dont nous avait parlé Siméon.

Nous arrivâmes bientôt à la hauteur d'une ouverture percée dans le mur de droite. Il s'agissait d'une nouvelle galerie, presque aussi large que celle que nous suivions, mais plongée dans d'insondables ténèbres. Il n'était nulle question de l'explorer sans source d'éclairage et je n'avais aucunement l'intention de me brûler les doigts en tentant d'attraper une des torches du tunnel.

*Si Joan possède une **flamme éternelle** et qu'il souhaite la brandir pour s'engager dans cette nouvelle galerie, **rendez-vous au 225** ; s'il poursuit dans le même tunnel, **allez au 277**.*

## 263

Le boyau était bien trop étroit pour espérer passer sans s'exposer aux attaques des deux araignées. Je dégainai donc mon arme pour les affronter. L'une d'elles grimpa au plafond pour tenter de me mordre au visage tandis que sa congénère me harcelait les jambes de ses pattes hérissées de pointes. En raison de l'exiguïté du passage, Ana ne pouvait pas me porter secours et elle dut assister avec impuissance à mon combat.

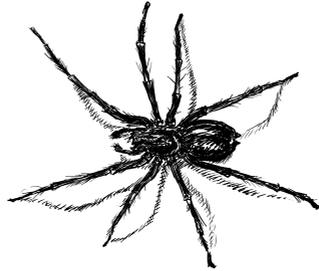
### 2 ARAIGNÉES GÉANTES :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 17 |
| Défense        | 11 |
| Bonus de Force | -1 |
| Vitalité       | 27 |

*Les araignées ont l'Initiative.*

*Si vous tirez un 10, 11 ou 12 pour une attaque des araignées, Joan est mordu par celle du haut et vous devez alors noter que du venin coule désormais dans ses veines.*

*Si Joan tient une **flamme éternelle**, les araignées perdent **3 points d'Adresse et de Défense**. Mais il ne peut pas dans ce cas utiliser un **grand cimenterre** ou un **bouclier**. S'il parvient à tuer les créatures, lui et Ana s'engagent dans l'autre tunnel. **Rendez-vous alors au 140.***



264

Nous roulâmes tour à tour l'un par-dessus l'autre dans l'humus de la forêt. Le Zalténite réussit à m'entraver de ses bras en s'aidant du poids de son corps. Je manquai de m'évanouir quand il m'infligea un coup de tête dans le front. Il réitéra son attaque mais j'eus cette fois la présence d'esprit de l'esquiver au dernier moment.

*Considérez que vous avez tiré **un 7 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 3** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal.*

*Si Joan lutte pour repousser le lieutenant et remettre ensuite la main sur son arme, **rendez-vous au 29** ; s'il agrippe sa gorge pour l'étrangler, **allez au 66.***

265

La pièce dans laquelle je m'engouffrai était vide d'occupants. J'avisai une grande armoire, un lit, une commode puis enfin, une fenêtre donnant sur la rue principale. Je fonçai vers cette dernière mais à mon grand effarement, la poignée m'opposa une résistance farouche. Le bois de la fenêtre s'était travaillé avec le temps et j'avais beau m'arc-bouter en tirant comme un forcené, la fenêtre restait close. Mes poursuivants

allaient faire irruption d'un instant à l'autre et je devais prendre une décision rapide. *Si Joan sort son arme pour attaquer par surprise le premier ennemi à se montrer, rendez-vous au 180. S'il préfère se cacher dans l'armoire, allez au 91.*

## 266

Comme je l'avais espéré, l'animal sauvage prit peur en m'entendant surgir comme un diable enragé de l'attelage et atterrir à quelques pas de lui. Renonçant à un combat incertain et à la nourriture alléchante, le loup s'enfuit dans les profondeurs sylvestres comme une ombre. Quand je récupérais mon sac, ce fut pour constater que l'animal n'avait pas eu le temps de toucher à la nourriture. Il devait sûrement appartenir à une meute qui rôdait dans les parages et la pensée de devoir me défendre contre plusieurs de ces animaux m'inquiéta un instant. Mais j'étais vraiment trop harassé pour reprendre tout de suite la route aussi je pris le risque de me rendormir sans changer de lieu. *Rendez-vous au 338.*

## 267

Dès que mon adversaire s'écroula, je me tournai vers Ana pour lui venir en aide mais elle était également parvenue à neutraliser son ennemi. Pantelante, l'intrépide jeune femme prit appui sur le mur de la cabane car elle souffrait de multiples entailles et avait échappé à la mort de justesse. Mais après avoir repris son souffle, elle se précipita sur la porte pour s'engouffrer à l'intérieur de la chaumière, sans doute pour y libérer son père.

Les trois cadavres des Zalténites gisaient inertes parmi les herbes folles de la clairière. Un silence irréel avait succédé au fracas métallique et cet instant de calme me permit de mieux réaliser l'exploit que nous venions de réaliser : un jeune homme et une jeune femme sans expérience, à peine entrés dans l'âge adulte, avaient vaincu au combat trois guerriers rompus au maniement des armes.

Avant de rejoindre Ana, j'entrepris de fouiller les corps prostrés de nos ennemis. Malgré notre victoire éclatante, je subodorai ne pas être au bout de mes peines avec les pillards zalténites et je fis donc le tri dans l'équipement militaire de nos victimes.

En plus de leurs armes et de leurs armures, chaque homme possédait au moins une petite gourde contenant un liquide à la forte odeur d'amandes. Je reconnus sans peine des potions de guérison infusées à partir de chantefeuille, des élixirs qui permettaient d'accélérer la régénération naturelle des chairs meurtries ou des blessures à vif. Je trouvai en tout quatre de ces précieuses gourdes. J'en plaçai deux dans mon havresac et réservai les deux autres pour Ana. *Ajoutez les deux **potions de chantefeuille** au contenu du sac à dos (elles prennent chacune la place d'un objet). Joan peut en boire une à tout moment sauf au cours d'un combat et il regagnera alors **5 points de Vitalité**. Il peut exceptionnellement les boire tout de suite s'il le souhaite.*

J'examinai ensuite les heaumes et les armures des pillards pour constater que certains pouvaient convenir à mon gabarit.

*Joan peut prendre un **casque conique** s'il le souhaite. Il ajoute dans ce cas **1 point à son total de Défense** tant qu'il le porte. Notez alors le **casque conique** parmi les **objets divers**. Joan ne peut pas bénéficier de deux casques à la fois.*

*Il peut revêtir aussi un **plastron** qui ajoute aussi **1 point au total de Défense** tant qu'il est porté. Notez alors le **plastron** parmi les **objets divers**. Il est possible de porter un **plastron** par-dessus une **chemise de mailles** et/ou une **veste en cuir** et de cumuler dans ce cas les différents bonus.*

*Enfin, Joan peut ajouter à ses **armes** un **cimeterre** ou une **lance**. Contrairement au **gourdin**, ces **armes** n'infligent aucune pénalité d'Adresse en combat.*

Une fois mon inspection achevée, je rejoignis Ana dans la chaumière.  
**Rendez-vous au 165.**



## 268

Ana réussit à tenir en respect les autres araignées jusqu'à ce que je trucidé celle qui nous barrait le passage. J'étais parvenu à esquiver ses dangereuses mandibules et les quelques éraflures qu'elle m'avait infligées provenaient des pointes chitineuses dissimulées sous les poils de ses pattes. Je débarrassai la corniche de son cadavre d'un vigoureux coup de pied puis repris la fuite avec ma compagne, juste avant l'arrivée de nouvelles créatures en provenance du plafond de la caverne. **Rendez-vous au 249.**

## 269

Je me débarrassai de mon adversaire handicapé par sa blessure en seulement quelques passes d'armes. De son côté, Ana continuait à harceler son vis-à-vis tout en esquivant ses coups de lance mais le garde à la porte s'était relevé et s'apprêtait à rejoindre son acolyte pour lui prêter main-forte. Il dut cependant réviser sa tactique et se préparer à en découdre quand il me vit foncer sur lui, l'arme haute.

### **GARDE ZALTÉNITE :**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 11 |
| Défense        | 13 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 23 |

*Joan a l'Initiative. S'il est à nouveau vainqueur, rendez-vous au 267.*

## 270

La voûte de ce tunnel était régulièrement soutenue par des étais en bois et le sol y était plus propre et plus lisse que dans la partie précédente du complexe. Après une vingtaine de pas, je découvris un wagon abandonné à l'extrémité de rails qui se poursuivaient ensuite tout le long du boyau. Hormis quelques cailloux qui traînaient au fond, il avait été vidé de son chargement et je l'abandonnai pour poursuivre mon chemin. Peu après, le tunnel donnait accès à une vaste salle dont je n'osai trop m'approcher par crainte d'être découvert. J'y entendis en effet des sons révélateurs d'une intense activité : raclements de pelles, chocs de têtes

de pioches sur la pierre, gémissements rauques des travailleurs et voix autoritaires des Zalténites.

Je m'accroupis dans l'ombre à égale distance entre deux torchères puis observai l'entrée de la caverne où semblaient converger plusieurs voies métalliques permettant le passage d'autres wagons. Des silhouettes de guerriers aux plastrons écarlates allaient d'un bout à l'autre de la salle pour en sortir ou pour distribuer des ordres aux travailleurs que je ne pouvais voir de ma position. Mais je me doutais qu'il s'agissait des mineurs d'Asguenn condamnés à besogner sous le joug des pillards.

L'endroit était vivement éclairé et malheureusement fort surveillé

*Si Joan renonce et retourne sur ses pas pour emprunter l'autre tunnel en sens inverse, il doit de nouveau passer sans réveiller le garde endormi.*

*Lancez alors les dés. Si vous obtenez de 2 à 5, **rendez-vous au 308** ; de 6 à 12, **allez au 229**. S'il préfère tenter sa chance en progressant vers la caverne aux mineurs, **allez au 255**.*

## 271

Tandis que mon cheval soulevait sans relâche la poussière de la route, j'inspectai le contenu du sac à dos que l'on m'avait réservé. Il contenait seulement des provisions de bouche pour deux bon repas et je me demandai alors si mon père ne s'était pas quelque peu trompé dans l'évaluation de mes besoins. En supposant que le voyage se déroulerait sans encombre, j'espérais atteindre la ville d'Asguenn avant la soirée du lendemain et je risquais d'avoir l'estomac dans les talons avec de si maigres provisions. Au moins ne manquerai-je pas d'eau car un tonnelet avait été prévu pour la durée de mon expédition. Quelques heures après mon départ, la chaleur m'avait conduit à y piocher déjà une demi-douzaine de louches pour étancher ma soif.

De chaque côté de la route, les hautes collines formant la Crête aux Ours bouchaient l'horizon et je jetais de fréquents coups d'œil vers les bosquets de résineux qui poussaient sur leurs flancs à la recherche de brigands embusqués. Les arbres et les nombreux pierriers me paraissaient autant de cachettes propices à une embuscade. Mes craintes s'avérèrent cette matinée là sans fondement.

Je commençais à m'interroger sur la nécessité de faire une pause pour laisser Bouffi paître un peu quand j'aperçus au dernier moment un homme caché derrière une éminence rocheuse. Surpris, je tirai violem-

ment sur les rênes pour arrêter mon attelage tandis que l'homme se redressait, une gamelle en fer dans la main. Ma frayeur passée, je vis que celui-ci avait entamé la préparation d'un déjeuner. Bien bâti, plutôt jeune même s'il devait avoir une dizaine ou une quinzaine de printemps de plus que moi, l'homme portait malgré la fournaise une cape de fourrure par dessus une chemise crasseuse et un arc de chasse immense était posé non loin de lui. J'en conclus que j'avais affaire à l'un des rares trappeurs qui exerçaient dans ces basses montagnes. L'homme m'apostropha sans ambages.

– Holà, mon gars ! Navré de t'avoir fichu la frousse mais je préfère me planquer avec tous les coupe-jarrets qui rodent dans le coin.

– Vous en avez aperçus ? demandai-je sans dissimuler mon anxiété.

– Pas ici. Mais il y a quelques jours, près de la forêt de Milona, j'ai vu une bande de cavaliers qu'avaient pas franchement des gueules de patriotes si tu vois ce que je veux dire. Tu vas dans cette direction ?

– Non, je me rends à Asguenn. Faire un peu de commerce, ajoutai-je en désignant du menton les sacs derrière moi.

– Eh ben, tu te lances tôt dans les affaires mon gars ! plaisanta le gaillard en me gratifiant d'un clin d'œil. Pour un marchand, tu m'as l'air bien costaud, d'ailleurs.

Je cherchais une réplique intelligente mais avant que je ne puisse ouvrir la bouche, il poursuivit sur un ton malicieux.

– Cela te dirait de gagner un peu d'argent en me rendant un petit service ? J'ai repéré la grotte d'un ours et je compte bien lui faire la peau. Mais bon, à moi tout seul, je vais avoir du mal à le sortir de sa tanière et il faut que l'animal soit à découvert pour que je puisse l'épingler rapidement. Si tu m'accompagnes, ce sera un jeu d'enfants ! Et je te paierai pour ça mon gars, bien entendu.

– Désolé, je n'ai rien contre une partie de chasse, mais je suis pressé. Je dois être à Asguenn demain au plus tard.

– T'inquiète pas pour ça, la grotte est juste là, me dit-il en désignant un point situé en hauteur, juste au-dessus de la limite des arbres les plus proches. Y aller, zigouiller l'ours et revenir ici, ça nous prendra une heure tout au plus !

*Si Joan accepte d'aider le trappeur, **rendez-vous au 98**. S'il préfère ne pas risquer une importante perte de temps et poursuivre sa route, **allez au 2**.*

Le boyau était si étroit que la première araignée ne put éviter ma charge impétueuse. J'embrochai la créature sur ma lance sans effort, ce qui eut pour conséquence de freiner l'ardeur de sa congénère. D'un coup de botte, je retirai le cadavre du bout de mon arme avant de me diriger d'un pas résolu vers l'araignée suivante. Gênée par mon allonge, celle-ci n'était pas en mesure de me mordre mais je devais néanmoins me méfier de ses pattes velues hérissées de pointes.

|                          |                |    |
|--------------------------|----------------|----|
| <b>ARAIGNÉE GÉANTE :</b> | Adresse        | 15 |
|                          | Défense        | 12 |
|                          | Bonus de Force | -1 |
|                          | Vitalité       | 14 |

*L'araignée a l'Initiative.*

*Si Joan tient une **flamme éternelle** en plus de la lance, l'araignée perd 3 points d'Adresse et de Défense. Mais il ne peut pas dans ce cas utiliser de bouclier.*

*Si Joan vainc l'araignée, il s'engage avec Ana dans l'autre tunnel, rendez-vous alors au 140.*



J'essayai d'entraîner Ana vers le magasin du négociant en minerais.

- Mettons-nous à l'abri.
- Non, lâche-moi ! rugit-elle en se débattant.
- Je ne parle pas de nous cacher mais de surveiller la rue. Si certains parviennent à s'échapper, ils iront prévenir les autres dans les montagnes et alors, ils reviendront encore plus nombreux.

La jeune femme cessa un instant de gesticuler et j'en profitai pour la tirer par le bras à ma suite. Mon argument avait dû faire mouche car elle cessa finalement de renâcler pour m'accompagner à l'angle du mur.

Asguenn s'était transformé en un champ de bataille. Des bruits de lutte émanaient de tous les bâtiments alentour, plus particulièrement en provenance du manoir et de l'auberge. Une fenêtre se brisa à l'étage d'un proche baraquement et nous vîmes avec effroi un villageois en tomber pour se fracasser ensuite le crâne sur la route. Je m'apprêtai à m'élaner pour lui porter secours lorsque la porte de l'habitation voisine s'ouvrit à la volée pour laisser passer un homme au visage hagard. Ce dernier n'eut pas le temps d'avancer d'un pas de plus au dehors que la pointe d'un cimenterre surgit d'entre ses côtes et il s'effondra en crachant du sang. Son meurtrier s'aperçut alors de notre présence. C'était un solide gaillard au teint bistre, avec un bandeau noir attaché en travers de l'œil gauche. Comme rendu fou par la rage de sang, il se jeta sur nous, croyant sans doute avoir encore à faire à deux proies faciles.

|                         |                |    |
|-------------------------|----------------|----|
| <b>PILLARD BORGNE :</b> | Adresse        | 15 |
|                         | Défense        | 15 |
|                         | Bonus de Force | 2  |
|                         | Vitalité       | 24 |

*Joan a l'Initiative. Ana combat à ses côtés, ce qui vous permet de **diviser par deux les dégâts subis (arrondissez à l'entier supérieur)**. Si les deux Tannoriens réussissent à abattre le pillard, **rendez-vous au 232**.*

## 274

Devant ma mine furieuse, mon compagnon s'approcha de moi avec un rictus satisfait et me flanqua une bourrade amicale.

– Bravo mon gars, t'as été parfait !

Désarçonné par sa désinvolture alors qu'il s'en était fallu de si peu pour que je termine mon existence écharpé par la bête, je ravalai ma colère et renonçai à agonir Rogar d'injures.

Il dégaina un coutelas et s'approcha sans hésiter de sa victime pour lui trancher la gorge d'un geste dénotant une certaine habitude. Puis, à mon grand effroi, il entreprit sur-le-champ de dépecer la dépouille encore chaude dans un ballet sanguinolent de coups de poignards. Ecoeuré par

le spectacle, j'abandonnai la place et redescendis le versant de la montagne avec précautions pour rejoindre mon cheval impassible. J'étais désormais pressé de regagner le temps perdu et de m'installer à l'attelage mais je devais patienter pour obtenir la récompense promise. Après tous ces efforts accomplis et le risque encouru, je n'allais pas laisser le trappeur s'en tirer à si bon compte.

Celui-ci se montra après ce qui me sembla être une éternité et dévala la pente en portant sur ses épaules une toison épaisse et noyée de sang. Malgré ses mains écarlates et l'odeur infecte qui se dégageait de son chargement, il souriait à pleines dents sans se soucier de mon attitude glaciale.

– C'était une sacrée bonne pêche ! Pour sûr, mon gars ! Bon, je ne vais pas te retenir plus longtemps. Je suppose que t'attends ta part du butin.

Cette fois-ci, je ne répondis pas à son nouveau clin d'œil et il s'affaira dans son baluchon avant de me tendre cinq peaux de lapins plutôt raides et liées entre elles par un fil qui passait à travers les oreilles. Je ne comprenais pas où Rogar voulait en venir et restai immobile.

– Tu t'attendais peut-être à de la monnaie ? Désolé mon gars, mais je suis plus fauché qu'un clochard d'Astanor à c'te heure-ci. Prends ça, c'est du lièvre. Tu m'as bien dit que t'allais à Asguenn, pas vrai ? Tu vas en tirer un très bon prix auprès du fourreur. Les mineurs, là-bas, ils se gèlent les miches l'hiver. Et il n'y a rien de tel que le lièvre pour faire de bonnes mitaines, bien chaudes et bien solides. Fais-moi confiance, mon gars ! Je ne suis pas un voleur, tu vas gagner une belle somme dans l'affaire.

Plus que circonspect sur ce dernier point, j'estimai avoir perdu assez de temps avec ce lascar et je pris les rênes de Bouffi, non sans avoir récupéré la collection de peaux. *Notez les 5 peaux de lièvre, chacune prend une place dans le sac à dos. Puis rendez-vous au 312.*



275

J'avais escompté faire peur au loup et le voir détalier sans demander son reste mais la viande qu'il avait goûtée dans le sac lui avait plu. A ma grande surprise, il montra les dents, ses poils se hérissèrent sur son échine, puis il me sauta dessus pour me disputer mes provisions.

|               |                |    |
|---------------|----------------|----|
| <b>LOUP :</b> | Adresse        | 11 |
|               | Défense        | 12 |
|               | Bonus de Force | 0  |
|               | Vitalité       | 13 |

*Le loup a l'Initiative. Si Joan est vainqueur, lancez un seul dé.  
Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au 45 ; de 4 à 6, allez au 203.*

## 276

Ma course folle à travers les arbres m'épuisait sérieusement et les pillards n'allaient pas tarder à me rattraper si je ne trouvais pas très vite un moyen de leur échapper. Mon regard tomba soudain sur un hallier et j'obliquai dans sa direction sans tergiverser en me courbant un peu plus. Ignorant les multiples égratignures auxquelles je m'exposais, je rampai sous l'enchevêtrement de buissons et tâchai ensuite de demeurer immobile comme une pierre, conscient d'avoir perdu toute échappatoire si l'on me découvrait dans cette position.

J'entendis avec angoisse mes poursuivants qui s'approchaient de ma cachette puis vis passer à quelques mètres devant moi leurs bottes qui martelaient lourdement le sol. Une douzaine d'hommes au total se succédèrent devant mon abri. Lorsqu'ils se rendraient compte qu'ils avaient perdu ma trace, ils se sépareraient sans doute pour fouiller les bois aux alentours mais pour le moment, ils continuaient à courir sans se douter qu'ils avaient frôlé leur proie.

Je poussai un intense soupir de soulagement et essayai de me détendre en attendant qu'ils se fussent suffisamment éloignés.

*Ce bref repos redonne 1 point de Vitalité à Joan. Rendez-vous ensuite au 173.*

## 277

Le tunnel fit un coude vers la gauche et s'élargit bientôt jusqu'à devenir une caverne de forme allongée, aux murs de pierre brute. Les torchères avaient disparu mais leur absence s'expliquait par la large faille qui fendait le plafond, loin au-dessus de nous. De l'ouverture tombait une faible lueur, celle de l'aube qui commençait enfin à éclaircir le ciel indigo. Nous nous arrêtâmes un instant pour contempler la voûte gigan-

tesque et les quelques étoiles qui brillaient encore malgré l'aurore naissante, puis nous progressâmes de quelques pas jusqu'à atteindre le bord d'une falaise. La caverne se prolongeait en contrebas mais pour continuer, il nous fallait descendre une paroi assez abrupte d'une hauteur avoisinant une cinquantaine de pieds.

Au bord du précipice gisaient les carcasses de trois wagons fracassés. Je repérai près des débris un large anneau de fer, mangé par la rouille, auquel était nouée une corde suspendue contre la paroi. Un examen plus détaillé confirma mes craintes : le chanvre était pourri depuis longtemps et allait se révéler incapable de supporter la moindre charge.

Il n'existait cependant aucun autre passage. Pour continuer, nous devions absolument franchir cet obstacle.

*Si Joan possède une corde, rendez-vous au 286 ; sinon, allez au 186.*

## 278

Le sifflement du projectile m'alerta du danger mais, si vifs que fussent mes réflexes, j'étais incapable de m'écarter à temps de sa trajectoire. L'arbalétrier était un véritable tireur d'élite et le carreau prit comme prévu la trajectoire de mon cou. J'eus l'impression de recevoir un coup de poing dans la gorge quand la pointe en métal ricocha sur l'épais collier en os, celui que j'avais dissimulé sous le col de ma tunique. Mon agresseur se trouvait dans l'embrasure d'une fenêtre et je pus croiser son regard incrédule avant qu'il ne disparaisse à l'intérieur du bâtiment. Je passai alors mes doigts sous le colifichet pour masser ma chair meurtrie par le choc. Malgré la mort qui m'avait frôlé de près, je ne pus réprimer un sourire en songeant à Kronn, le gagoul m'ayant fait don de ce présent ; ce colifichet qui n'avait jamais autant justifié sa qualité de porte-bonheur.

Je repris ensuite ma course pour sortir d'Asguenn et rejoindre le groupe de Siméon. **Rendez-vous au 219.**

## 279

Le majestueux chandelier devait être celui qu'avait mentionné la vieille femme. Je le soulevai en prenant garde à ne pas renverser de la cire chaude sur ma main et une grosse clé en fonte tomba sur la table. Elle avait été dissimulée dans le support creux du candélabre mais je n'eus

aucun scrupule à la ranger dans ma poche. *Inscrivez la **clé en fonte** dans la liste des **objets divers***. Je reposai ensuite le lourd bougeoir tout en me demandant si la réserve méritait une fouille plus approfondie.

*Si Joan inspecte une armoire, **rendez-vous au 231** ; ou une commode, **allez au 130**. S'il préfère ne pas risquer d'être découvert ici et grimper à l'escalier, **rendez-vous au 214** ; ou suivre le couloir jusqu'à la caverne, **partez au 58**.*

## 280

Les yeux clos, je goûtai avec délectation la chaleur du soleil et la douce brise qui m'effleurait la peau. Des oiseaux perchés se répondaient à coups de trilles mélodieux dans les arbres et, tout près de moi, je percevais les halètements de ma compagne.

Je battis des paupières, dénouai les attaches de mon casque afin de le retirer, puis me dressai sur un coude pour observer notre environnement. Nous nous trouvions au bord d'un étang bordé de saules, dont le feuillage tombant trempait allègrement dans l'eau calme. Quelques ridicules en bordure de la mare témoignaient de notre arrivée impromptue au milieu de ce cadre enchanteur. Une falaise déchiquetée, et abritant une foule de buissons vivaces, s'élevait à quelques pas de là. En levant la tête, j'aperçus un promontoire qui commençait à étendre son ombre sur l'autre côté de l'étang. Sous ce piton se trouvait l'ouverture par laquelle nous étions tombés.

Je fermai à nouveau les yeux en poussant un soupir de soulagement. C'était fini. Nous avions quitté le royaume des horreurs.

Je voulus me lever mais un vertige me saisit aussitôt, me rappelant mon état de faiblesse avancé. Je roulai sur le côté pour me tourner vers Ana mais la jeune femme était bien plus proche de moi que je ne l'avais cru et je dus m'appuyer au dernier moment sur mes mains pour ne pas l'écraser.

Mes bras formaient un écrin autour de son doux visage et de sa chevelure d'ébène qui cascadaient dans l'herbe. Ses yeux immenses, rivés à seulement quelques centimètres des miens, me contemplaient avec une expression indéfinissable, dans laquelle je crus néanmoins déceler un peu de crainte et de curiosité. Je percevais avec une acuité aiguë le chaud contact de sa hanche contre la mienne, l'odeur saumâtre de la

mare qui se mêlait au parfum sucré de sa peau, ainsi que les mouvements réguliers de sa poitrine. Son souffle s'était subtilement accéléré.

La fatigue et les émotions causées par notre fuite s'allièrent alors pour m'enlever toute inhibition. Mes lèvres s'approchèrent des siennes, les scellèrent d'un baiser prolongé, et je perdis tous mes moyens quand elle joignit ses mains autour de ma nuque pour répondre à mon étreinte. Toutes mes pensées disparurent dans un maelström de délicieuses sensations. Du vif-argent coulait dans mes veines tandis que je me collais à son corps en regrettant l'armure métallique qui recouvrait mon torse. Lorsque Ana laissa échapper un mince gémissement, mon esprit entra en ébullition et ce fut un miracle si nous ne nous mordîmes pas les lèvres tant nous nous embrassâmes avec passion. Sous la houppelande trempée, mes mains frémissantes découvrirent un corps d'une volupté si incroyable que je n'eus d'autre choix que de l'explorer avec crainte et adoration.

Ana interrompit soudain notre baiser pour me chuchoter à l'oreille.

– Plus tard, Joan. Il faut rejoindre mon père.

Je cessai aussitôt mes caresses et m'écartai doucement. Le désir incendiait mes entrailles et me laissait dans un état pantelant mais je ne manifestai pourtant aucune déception. Je ne parvenais tout simplement pas à redescendre de mon nuage.

– Je crois savoir où nous sommes, continua-t-elle en se relevant puis en essorant le bas de son pantalon. Si je ne me trompe pas, l'autel des anciens doit se trouver de ce côté.

Elle avait parlé comme si rien ne s'était passé mais ses joues empourprées trahissaient son émotion et elle s'empressa de quitter les abords de la mare.

*Si une araignée a mordu Joan mais que ce dernier possède un **antidote**, rendez-vous au 215 ; ou au 37 s'il n'en possède pas. Si aucune araignée ne l'a touché ou s'il a seulement subi leurs coups de pattes, allez au 76.*



281

L'arche en pierre était bien assez épaisse pour supporter nos poids conjugués et nous la franchîrent en trombe pour ensuite nous engouffrer dans le boyau. Je me retournai une fois de plus et vis avec étonnement

que les araignées ne s'étaient pas engagées sur le pont. Regroupées sur la corniche, elles se contentaient de nous observer.

Ce spectacle me fit frissonner mais Ana m'agrippa par le coude pour m'inciter à continuer. Les toiles agglomérées reprenaient leurs droits dans ce nouveau tunnel et les groupes d'œufs phosphorescents se faisaient bien plus nombreux, éclairant le boyau d'une lueur presque aveuglante après la pénombre qui baignait la crevasse. Aucun de nous ne fit remarquer à l'autre combien ces œufs étaient encore plus gros que ceux entrevus jusqu'alors.

La galerie tapissée finit par déboucher sur une caverne de belles dimensions qui se caractérisait par les nombreuses ouvertures qui y donnaient accès. La plupart se trouvaient proches du plafond, et donc hors d'atteinte, mais je repérai rapidement l'entrée d'un tunnel à l'autre extrémité. En nous faisant la courte échelle, nous n'aurions aucun mal à nous y glisser.

Je me tournai vers Ana pour lui désigner cette sortie mais mes paroles restèrent bloquées au fond de ma gorge quand je vis son visage levé vers le plafond et rendu blême par l'effroi.

Une chose se déplaçait en silence dans les hauteurs et nous fûmes bientôt avalés par son ombre gigantesque. **Rendez-vous au 52.**

## 282

Je n'allais certainement pas me décourager alors que la voie de la liberté s'ouvrait devant mes yeux. Comptant sur l'effet de surprise, je serrai fermement le manche de mon arme et fondit comme la foudre sur l'oiseau géant. Celui-ci m'entendit arriver et tourna sa tête vers moi en poussant un cri suraigu.

|                 |                |    |
|-----------------|----------------|----|
| <b>ARAWAK :</b> | Adresse        | 17 |
|                 | Défense        | 15 |
|                 | Bonus de Force | 2  |
|                 | Vitalité       | 26 |

*Joan a l'Initiative. Lors du **premier assaut**, lui seul peut attaquer car l'arawak est pris au dépourvu. Ensuite, le combat se déroule normalement. Si Joan remporte ce terrible affrontement, il peut se réfugier dans la forêt, **rendez-vous alors au 248.***

Délaissant l'arc que j'avais récupéré, je préfèrai m'emparer de mon arme favorite. Bien m'en prit car ma pierre fusa jusqu'à atteindre le pillard à la tempe. Son casque le sauva d'une mort rapide mais le choc l'avait visiblement sonné. Je me saisis alors d'une arme de contact puis chargeai l'homme pendant qu'il tâchait de reprendre ses esprits. *Notez que l'adversaire a perdu 5 points de Vitalité et que seul Joan pourra attaquer lors du premier assaut du combat à venir. Rendez-vous au 310.*



Un homme râblé et aux bras particulièrement musclés s'approcha de moi d'un air contrit. Je reconnus en lui le forgeron à qui j'avais passé ma commande d'armes la veille au soir.

– Je suis heureux de te voir en vie, me dit-il. Je me demande bien pourquoi tu es resté à te battre parmi nous, mais en tout cas, merci de nous avoir aidés.

Un silence pesant accueillit ses paroles. Il me fallut enfin un effort inouï pour desserrer les lèvres.

– Où sont Siméon et sa fille ? croassai-je.

Le forgeron ne cacha pas sa surprise, puis se rembrunit en m'entraînant vers deux monticules de terre fraîchement retournée. L'un d'eux était quelque peu plus étendu que son homologue et je supposai qu'il s'agissait de la tombe du père. Je n'avais de toute manière pas vraiment envie d'en demander la confirmation. Le visage, le parfum et la voix d'Ana resurgirent tandis que je restais planté devant sa dernière demeure, mais les larmes ne vinrent pas pour autant. *Si Joan possède un marteau d'airain, rendez-vous au 168 ; sinon, allez au 314.*

Mon agresseur n'avait pas retenu son geste et le coup fendit mon crâne sans même ricocher sur l'os. Je ressentis une ultime explosion de douleur avant de perdre la vie.

Je sortis la corde de mon sac à dos et la liai autour de l'anneau en fer. Je testai plusieurs fois la solidité du nœud puis me tournai vers Ana en souriant.

– Honneur aux dames ?

– Je vais vraiment finir par penser que tu es le dernier des trouillards, me taquina-t-elle.

Je me précipitai aussitôt sur la corde mais elle me devança en riant.

– Non, non, c'est bon. Je passe la première. Ce n'est pas parce que mon père t'a demandé de me chaperonner comme une gamine que je vais te laisser prendre toutes les initiatives !

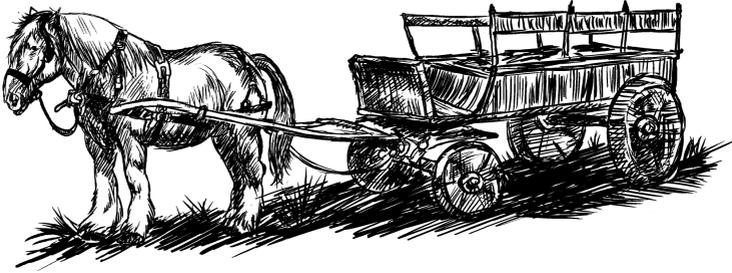
Sans montrer le moindre signe de vertige, la fille du tavernier plaça ses pieds contre la paroi puis entama sans hésitation la descente vers la partie de la caverne plongée dans la pénombre. Moins d'une minute plus tard, elle m'attendait en bas les poings sur les hanches.

La falaise était légèrement inclinée et je n'eus guère plus de difficultés à la rejoindre. Mais j'avais si bien serré le nœud qu'il m'était désormais impossible de récupérer ma corde. *Otez la corde du contenu du sac à dos puis rendez-vous au 65.*

Le sifflement du projectile m'alerta du danger mais, si vifs que fussent mes réflexes, j'étais incapable de m'écarter à temps de sa trajectoire. Je n'eus même pas le temps d'avoir peur que le carreau me traversa la gorge. Je ressentis pendant quelques instants la souffrance, intolérable, brûlante comme si j'avais avalé une flamme. La mort me prit tandis que je me convulsais sur cette route poussiéreuse, bien loin, si loin de mon foyer.

Craignant un combat avec cet animal affamé, je le regardais dévorer mes provisions avec beaucoup de dépit. *Enlevez tous les repas contenus dans le sac à dos.* Une fois son festin terminé, le loup me lança un regard dans lequel je crus déceler une étincelle moqueuse puis il s'enfuit dans les profondeurs de la forêt.

Lorsque je fus certain qu'il avait disparu, je descendis récupérer mon sac recouvert de miettes et de salive avant de retourner me coucher. Le loup devait sûrement appartenir à une meute qui rôdait dans les parages et la pensée de devoir me défendre contre plusieurs de ces animaux m'inquiéta un instant. Mais j'étais vraiment trop harassé pour reprendre tout de suite la route aussi je pris le risque de me rendormir sans changer de lieu. *Rendez-vous au 338.*



289

Désireux d'impressionner mon interlocutrice, je m'inventai un rôle de fantassin dans l'armée du roi Pargalion, chargé de trouver des armes supplémentaires pour la garnison la plus proche. Je commençai à lui livrer quelques détails de mon cru pour étayer ma fable quand elle m'interrompit avec du fiel dans la voix.

– Depuis quand les soldats de Tannorie voyagent-ils avec des habits de paysan ?

– Euh... On ne doit pas me reconnaître vu que c'est une mission secrète, bafouillai-je.

– Et bien, qu'elle le reste alors, persifla la belle avant de m'abandonner pour ranger sa vaisselle nettoyée.

Assommé par sa réplique acerbe, je restai debout au bar en cherchant en vain quelque chose à rajouter pour sauver la face. Lorsque la patronne de la taverne revint, je me résolus à lui demander la clé de ma chambre. Elle me tendit l'objet et m'accompagna à l'étage pour m'indiquer la bonne porte.

Ma chambre était une mansarde plutôt propre mais au mobilier fort sommaire. Un lit au sommier avachi m'attendait à côté d'un baquet d'eau froide pour les ablutions et seule une table basse était disponible pour recevoir mes vêtements. Les draps rêches sentaient la poussière mais ne m'empêchèrent pas de sombrer dans un sommeil peuplé de rêves angoissants où le corps de la belle Ana ne cessait de se dérober sous mes

doigts. *Si Joan est accompagné par Kity, rendez-vous au 260. Sinon, allez au 85.*

## 290

M'éloignant silencieusement de la salle de garde, je poursuivis ma progression dans le boyau pendant environ une centaine de pas avant d'apercevoir une tâche grisâtre un peu plus en avant, à son extrémité. J'avais trouvé la sortie du complexe souterrain et au bout du tunnel se profilait une forêt de sapins baignée par un lumineux clair de lune. Heureux de ma bonne fortune, je continuai d'avancer néanmoins avec prudence car les Zalténites pouvaient fort bien avoir placé une sentinelle pour garder l'accès aux mines. Je ne m'étais pas trompé, sauf sur l'identité du gardien qui me laissa tout pantois.

Caché dans le tunnel derrière un pan du mur, j'observai avec incrédulité l'énorme silhouette d'un rapace enchaîné par une patte sur un promontoire rocheux, à quelques pas seulement de l'ouverture. Il ressemblait à un aigle au pelage sombre comme celui d'un corbeau à l'exception d'une large tâche jaune qui lui couvrait le jabot jusque sous la racine des ailes. Sa tête se démarquait aussi de celle du noble volatile par une forme plus ronde et un bec plus droit, moins recourbé. Mais la principale différence entre cet oiseau et un aigle commun résidait plutôt dans sa taille aberrante qui atteignait presque celle d'un cheval.

La créature n'avait pas pris conscience de ma présence. Elle se penchait de temps à autre sur la carcasse d'un animal difficilement identifiable, peut-être un veau ou un cochon, pour y arracher un lambeau de chair et le faire disparaître dans son bec disproportionné. Le charognard sautillait parfois pour changer de place et la pierre crissait alors affreusement sous ses serres longues comme des poignards. Il me tournait le dos mais je devais inévitablement passer tout près de lui pour gagner le sentier qui descendait du flanc de la montagne jusqu'au arbres en contrebas.

Je repérai sur ma droite un second tunnel qui s'enfonçait également dans les profondeurs mais je décidai de l'ignorer car je ne souhaitais pour rien au monde demeurer plus longtemps dans les mines. Il me fallait trouver absolument un moyen de franchir cet obstacle. La salle des quatre gardes se trouvait relativement éloignée de l'entrée et j'avais bon espoir que les cris du monstre ailé ne puissent pas parvenir jusqu'à eux. Mais je

n'étais pas certain de pouvoir terrasser un adversaire aussi imposant, même si sa chaîne semblait quelque peu restreindre ses mouvements.

*Si Joan possède une fronde et souhaite harceler l'oiseau géant en lui décochant des pierres, **rendez-vous au 293** ; s'il le charge avec une autre arme, **allez au 282** ; s'il tente de passer en courant à côté de lui pour rejoindre le sentier, **partez au 208**.*



291

L'effroyable migraine me martelait les tempes à un point tel que je dus m'asseoir contre la pierre pour ne pas défaillir. Des cercles multicolores dansaient derrière mes paupières closes. Ana me parla mais ses mots me parvenaient difficilement, comme si elle se trouvait de l'autre côté d'une porte épaisse. Puis, je sentis contre mes lèvres le goulot de ma gourde. Mais je n'avais même plus la force de déglutir et je m'affalai au sol en vomissant de la bile quand l'eau coula dans mes poumons. Je crus entendre des sons aigus, peut-être des cris très éloignés. Quelqu'un me secouait par les épaules. Une main me gifla mais je ne ressentis aucune douleur, mon esprit s'étant détaché de mon enveloppe charnelle. Je me trouvais loin. Bien trop loin pour faire marche arrière.

292

Caché dans l'angle du couloir, j'attendis les premiers bruits de course dans l'escalier pour surgir à l'improviste et donner un violent coup à l'homme de tête.

**GUERRIER ZALTÉNITE:**

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 13 |
| Défense        | 14 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 22 |

*Joan a l'Initiative. Il bénéficie de l'effet de surprise et est donc le seul à pouvoir attaquer lors du **premier assaut**. De plus, il gagne **2 points d'Adresse et de Défense** pour la durée du combat en raison de sa position surélevée par rapport à son adversaire. Si Joan remporte le duel, **rendez-vous au 224**.*

293

Ma première pierre blessa le monstrueux rapace à l'arrière de la tête, arrachant un cri suraigu à l'animal qui se retourna aussitôt vers moi. J'avais déjà placé un autre projectile dans mon arme et mon second tir l'atteint à une patte. Il perdit à chaque coup des plumes et du sang mais l'oiseau battit des furieusement des ailes et sautilla en direction du tunnel, tendant au maximum la chaîne qui le retenait. Je reculai de quelques pas pour échapper à son bec menaçant et lui décochai un nouveau caillou qui lui infligea une nouvelle blessure, cette fois-ci au milieu du poitrail. Son jabot doré se teinta de vermeil.

La douleur eut enfin raison de la bête qui dut également s'apercevoir qu'elle était dans l'incapacité de riposter. Je m'apprêtais à réitérer mon geste quand elle retourna au-dessus du promontoire en tentant désespérément de s'envoler. J'avais maté l'oiseau géant et je saisis aussitôt l'opportunité offerte pour surgir du tunnel en courant et dévaler le sentier pierreux jusqu'à la forêt, uniquement poursuivi par les piailllements courroucés de ma victime. **Rendez-vous au 248**.



294

J'attendis que la ronde prudente du Zalténite le conduise à ma hauteur pour bondir du toit et lui tomber dessus comme la foudre. Mais alertée par une intuition providentielle, ma cible leva les yeux juste à temps pour prendre conscience du danger et s'écarter au moment où je sautais.

Je lui percutai quand même une épaule et nous roulâmes tous deux au sol mais ma réception violente dans l'herbe sèche me coupa le souffle. L'homme n'était pas encore remis de sa surprise et j'en profitai pour me relever et l'attaquer en tentant d'éviter le cimenterre avec lequel il se protégeait.

|                    |                |    |
|--------------------|----------------|----|
| <b>ZALTÉNITE :</b> | Adresse        | 13 |
|                    | Défense        | 15 |
|                    | Bonus de Force | 2  |
|                    | Vitalité       | 21 |

*Joan a l'Initiative. S'il tue son adversaire en **moins de cinq assauts, allez au 129.***

*Si le Zalténite est encore en vie à l'issue du **quatrième assaut**, cessez immédiatement le combat et **partez au 194.***

## 295

J'étais presque parvenu en haut de l'étroit escalier en colimaçon qu'un ennemi à la barbe tressée en pointe apparut devant moi. Il m'avait entendu monter et s'apprêtait à me trancher la tête de son immense cimenterre, en profitant de sa position surélevée.

|  |                |    |
|--|----------------|----|
| <b>PILLARD ZALTÉNITE<br/>(en position favorable) :</b> | Adresse        | 17 |
|  | Défense        |    |
|  | Bonus de Force | 1  |
|  | Vitalité       | 23 |

*Joan est surpris ; seul le pillard peut attaquer lors du premier assaut. **Au terme de ce premier assaut, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au 104.***

## 296

Alors que je passais devant une chambre, un pillard désarmé surgit par la porte ouverte pour me saisir à la gorge. *Si Joan tient en main un **poignard, rendez-vous directement au 71.***

Mon geste de recul me permit d'échapper à une strangulation mais je percutai le mur du couloir sous sa charge et le choc me coupa le souffle. *Joan perd 2 points de Vitalité.* Nous roulâmes au sol dans un impitoyable corps à corps. Cependant, mon adversaire était affaibli par un précédent combat et je parvins à prendre progressivement l'ascendant. J'avais mis la main sur son visage et lui frappai la tête contre le plancher jusqu'à ce qu'il cesse de se débattre.

Le vacarme dans la pièce au fond du couloir n'avait pas cessé. Je me relevai avant de m'en approcher avec prudence pour découvrir la source de cette agitation. ***Rendez-vous au 148.***



297

La porte du magasin n'était pas fermée et, au moment où je la poussais pour entrer dans la boutique, un carillon tintinnabula au-dessus de ma tête. Le propriétaire des lieux était en train de farfouiller dans son bureau et c'est avec une certaine brusquerie qu'il se redressa pour voir à qui il avait à faire. L'homme entre deux âges présentait un visage rubicond aux traits particulièrement expressifs et son sourire commercial de bon aloi m'en parut encore plus irritant. Ses habits de belle facture ne dissimulaient pas son embonpoint, un détail qui me portait à penser que les affaires tournaient pour le négociant.

Alors que je m'approchai du bureau, il écarquilla ses yeux malicieux.

– Bonjour, jeune homme. On se connaît, me semble-t-il. Tu ne serais pas le fils du patron de l'auberge-relais qui se trouve sur la route d'Haquilon ?

– Si fait, messire. »

Le sourire du marchand s'étira jusqu'à ses oreilles. J'étais flatté qu'il se souvienne de moi, même si de mon côté, je ne me rappelais plus de lui.

– Ta mère cuisine divinement bien, si je puis me permettre. C'est toujours un plaisir de faire étape chez ta famille. Alors, que me vaut

l'honneur de ta visite ? Ton père est-il dans les parages car je lui aurai bien passé le bonjour.

– Non, je suis venu seul à Asguenn. J'ai une course de toute urgence à y faire.

Devant le regard interrogateur du négociant, j'entrepris de lui exposer la raison précise de ma venue et au fil de mon récit, sa bonne humeur s'envola. Lorsque j'eus terminé, un silence gêné s'installa avant que Galen Miramas ne le brise d'un ton empreint de gravité.

– Ton père est un homme prudent. Les pillards dont il se méfie se trouvent déjà à Asguenn.

– Quoi ? Que voulez-vous dire ? m'exclamai-je avec incrédulité.

– Ils sont arrivés voilà dix jours. Des dizaines de cavaliers zalténites. Tu connais les Principautés du Zalten ? C'est un pays très chaud, désertique, qui se trouve de l'autre côté des Monts Galabad et du fleuve Dornos. Bref, ces étrangers sont arrivés par surprise et ils ont massacré un bon nombre d'hommes avant d'obtenir la soumission de tous les habitants d'Asguenn. Nous avons cru au début les voir partir une fois que nous leur aurions cédé toutes nos richesses, mais non. Ils sont restés et se contentent d'être nourris et logés à nos frais. Enfin... pas exactement. Certains d'entre eux supervisent le travail des mineurs et en ont fait de véritables esclaves, leur laissant juste de quoi survivre. Tous les hommes jeunes et valides y ont été envoyés de force hormis quelques spécialistes dont ils ont encore besoin. Moi par exemple, je suis obligé d'écouler comme avant le minerai, mais uniquement à leur profit et ils me laissent un salaire de misère. Comme tu vois, leur comportement est étrange. Je pense que ce ne sont pas de simples pillards mais qu'ils appartiennent à une armée venue pour conquérir le royaume de Tannorie.

– C'est incroyable ! Personne n'a cherché à s'organiser contre eux ? Personne n'a tenté de contacter le roi pour le prévenir ? Il pourrait envoyer ses soldats pour vous venir en aide.

Galen soupira en se frottant le front d'un air soucieux.

– Si, bien sûr. Certains ont voulu résister ou quitter la ville en douce mais ils ont été soit tués, soit incarcérés quelque part dans les mines. Depuis, nous n'osons plus bouger de peur d'être abattus par ces brutes. Quant au bourgmestre, c'est un pleutre qui se terre dans sa résidence en baisant presque les pieds de ces envahisseurs.

Le marchand baissa ensuite les yeux en se mordillant les ongles d'inquiétude. Même si le sort de ma famille m'inquiétait plus que celui de la population d'Asguenn, je ressentis un élan de compassion à la vue de cet homme sincèrement affligé. Pendant une longue minute, nous restâmes ainsi, debout sans mot dire, tandis que je ressassais toutes ces nouvelles informations.

Galen attira soudain mon attention et j'entrevis une lueur d'espoir dans son regard.

– Ces derniers jours, un mouvement de rébellion s'est organisé en secret pour trouver un moyen de chasser les Zalténites. C'est Siméon, le propriétaire de la taverne, qui en a eu l'initiative. Je faisais partie de cette résistance. Siméon est parvenu à collecter et à cacher des armes quelque part en ville et il souhaitait les distribuer aux mineurs pour attaquer par surprise les pillards. Malheureusement, il a été trahi juste avant que l'on mette son projet à exécution. Ils l'ont attrapé chez lui et aux dernières nouvelles, il serait retenu captif dans une cabane dans les bois. J'ai aussi entendu dire qu'ils comptaient le torturer demain devant tout le monde pour en faire un exemple...

– Ils sont ignobles !

– Je ne te le fais pas dire. Ce sont des barbares et je ne crois pas qu'ils connaissent le sens du mot pitié. » Il marqua une pause avant de reprendre dans un souffle. « Si seulement quelqu'un pouvait le libérer, je suis sûr que Siméon saurait comment nous sortir de cette impasse. C'est un véritable meneur d'hommes.

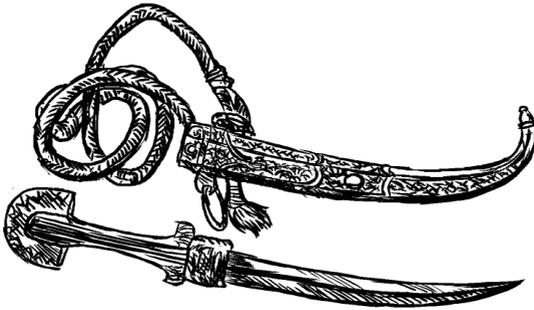
Un sentiment de terreur mêlé d'excitation s'empara de moi lorsque je compris où le négociant voulait en venir. Il m'invita à poursuivre la discussion dans son séjour et nous prépara à dîner pour tous les deux car le soir tombait. Au cours du repas, Galen usa de toute sa verve pour me convaincre que j'étais l'homme de la situation. Tous les villageois en âge de se battre se trouvaient sous la surveillance des pillards et j'étais le seul, selon lui, capable de libérer le tavernier. J'étais jeune, vigoureux, et selon les sources du marchand, Siméon n'était surveillé que par une poignée d'ennemis. Finalement, j'acceptai d'aider les villageois.

J'aimerais dire que je pris cette importante décision dans l'unique souci de voler au secours de faibles gens. Mais pour être franc, je crois que l'idée de recueillir la gloire d'un tel exploit fut bien plus déterminante dans mon choix. Je n'avais que seize ans...

La nuit s'étendait sur la communauté minière et Galen me convainquit de partir à la faveur de l'obscurité. Les guerriers zalténites ne se reposaient que rarement et se relayaient pour patrouiller dans les environs, aussi devais-je faire preuve d'une extrême prudence. Il me décrit où se trouvait la prison improvisée dans la forêt au sud d'Asguenn et l'itinéraire pour l'atteindre. Enfin, il me confia deux présents : un poignard pour m'aider dans mon entreprise et un petit rubis à titre de dédommagement.

*Notez le **poignard** dans la case **armes** et le **rubis** dans la case **objets divers**. Joan perd **1 point d'Adresse** quand il se bat avec le **poignard** qui procure une trop faible allonge (au lieu de la pénalité de **2 points** due au **gourdin**).*

*Si Joan a moins de **22 points de Vitalité**, rendez-vous au **84**. Sinon, il quitte l'échoppe du négociant et s'enfonce dans la nuit à la recherche de Siméon, allez au **86**.*



298

Après avoir marché sur une courte distance dans les bois, nous atteignîmes la chaussée par laquelle j'étais arrivé à Asguenn. Ana était impatiente de s'assurer que son père était revenu sain et sauf au village et nous avançâmes donc sur la piste à un rythme soutenu. Quand les premières habitations apparurent, j'incitai la jeune femme à ralentir pour observer les lieux.

Une atmosphère paisible mais trompeuse baignait le hameau. Bien que la matinée fût déjà fort avancée, aucun autochtone ou Zalténite ne déambulait dans la rue et ce calme n'augurait rien de bon.

Nous quittâmes la piste pour nous faufiler à l'arrière des grands baraquements aux toits ardoisés. Lorsque nous arrivâmes à la hauteur du

magasin de Galen Miramas, nous en rasâmes les murs puis frappâmes à sa porte en surveillant les alentours à la dérobée. Quelqu'un l'entrouvrit et nous entrâmes sans nous faire prier chez le négociant.

La pièce derrière la porte était bondée d'une quinzaine de personnes, en majorité des femmes. Ces habitants d'Asguenn tenaient tous des armes en main et ils poussèrent des exclamations soulagées en reconnaissant Ana. Siméon sortit du groupe pour serrer sa fille sur son cœur.

– Vous êtes enfin là ! Si tu savais comme je me suis inquiété...

– Tu n'avais pas à t'en faire. Joan était là pour me surveiller de près, rétorqua-t-elle en me lançant un sourire sibyllin par-dessus l'épaule de son père.

– Vous avez réussi à activer le concasseur ? me demanda ce dernier.

– Oui. Les mineurs ne sont pas arrivés ?

– Pas encore. Mais ils ne devraient plus tarder, maintenant. J'espère que les gars se souviennent qu'ils doivent nous rejoindre ici.

– Où est Galen ? questionna soudain Ana en dévisageant l'assemblée.

Un silence gêné tomba dans la pièce. Puis une villageoise coiffée d'un fichu et serrant le manche d'un épieu lui répondit avec des trémolos dans la voix.

– Ils l'ont tiré de son lit sans ménagement, comme pour Siméon hier matin. Ils ont fait un tel boucan que ça m'a réveillé et j'ai pu les voir en train de le rouer de coups dans la rue. Après ça, deux d'entre eux l'ont emmené en direction des mines...

Un vieillard posté à la fenêtre interrompit à ce moment le récit de la femme.

– Ils arrivent ! Ils arrivent !

Les villageois s'animèrent avec excitation pour se saisir d'autres armes qui reposaient par terre, le long d'un comptoir. Il y avait là des épées en grand nombre, mais aussi des épieux, des haches et même des masses d'armes. J'en ramassai autant que je pus puis suivis le mouvement à l'extérieur de la bâtisse. Arrivant de l'ouest comme nous l'avions fait quelques minutes plus tôt, une foule de gens en haillons accouraient à notre rencontre, sans faire mine de se soustraire aux éventuels regards ennemis. Nous leurs distribuâmes à chacun une arme.

– Allons-y ! clama Siméon en brandissant une masse cloutée. Ils doivent être vingt, trente tout au plus à infester notre village. Boutons ces cafards hors de chez nous !

Des cris enthousiastes répondirent à son injonction. Attirés par la clameur, plusieurs pillards sortirent de divers bâtiments en réajustant leurs armures mais ils s'arrêtèrent à la vue de la foule en colère. Tous les hommes et femmes d'Asguenn s'éparpillèrent alors dans le hameau pour chasser les étrangers de leurs maisons.

Surpris par l'enchaînement rapide des événements, je vis Siméon foncer vers le manoir en compagnie de plusieurs hommes vigoureux. Un groupe de villageois près de nous se dirigea à l'assaut de la taverne et Ana s'appêtait à les suivre, en dépit de toute prudence.

*Si Joan désire apporter son aide dans l'attaque du manoir, **rendez-vous au 81** ; s'il préfère accompagner son amie à l'intérieur de la Petite Pépite, **allez au 320**.*

*S'il souhaite la convaincre de se mettre à l'abri, estimant être dispensé de bataille après les épreuves de la nuit, **partez au 273** si Joan a le **bagout** ; ou **rendez-vous au 344** s'il ne possède pas ce **talent**.*

## 299

Un râle insoutenable détourna soudain mon attention du combat. Je fis un pas en arrière pour voir avec impuissance Ana tomber à terre, épinglée comme un vulgaire papillon par la lance de son adversaire. Bouleversé par la mort de ma compagne, je me figeai un court instant et mon ennemi direct en profita pour m'enfoncer son arme dans le cœur.

Je rendis mon dernier souffle avec le prénom de la jeune femme sur les lèvres.

## 300

Je défis le cordon soyeux qui serrait l'ouverture du petit sac en cuir et trouvai à l'intérieur une véritable fortune en monnaie. En prenant bien garde à ne pas entrechoquer entre elles les pièces frappées du portrait du roi Pargalion, je refermai la bourse et la calai entre ma hanche et mon ceinturon. *Ajoutez **11 pistoles** à la **bourse** de Joan.*

Depuis qu'il s'était quelque peu agité dans son sommeil, l'officier ne respirait plus si fort que précédemment et je craignis que le moindre son ne puisse désormais le réveiller.

*Si cette fois-ci Joan pressens qu'il doit ressortir, il peut regagner en silence le couloir pour fouiller une des autres chambres au hasard,*

**rendez-vous alors au 147** ; ou pour ressortir du manoir en sautant de la fenêtre du petit salon et trouver un logement plus tranquille, **partez au 146**. S'il souhaite à tout prix s'emparer également de la boîte métallique, **allez au 178**.

## 301

Sans me soucier des portes qui jalonnaient le couloir sur toute sa longueur, je parvins à l'échelle en bois et grimpai jusqu'à la trappe. Au même moment, le premier de mes poursuivants apparut en haut de l'escalier à l'autre bout du corridor. Quand il m'aperçut ainsi perché, prêt à ouvrir la trappe du plafond, il se saisit d'un disque de métal aux bords acérés et le lança avec force dans ma direction. Tétanisé de surprise, je ne pus amorcer le moindre geste pour esquiver le sinistre projectile qui fut heureusement dévié par un barreau de l'échelle avant de m'écorcher cruellement la cuisse. *Lancez les dés et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'inférieur)*. Ce chiffre représente le nombre de **points de Vitalité perdus par Joan**. Je poussai un cri de douleur mais ne lâchai pas ma prise. D'un coup sec de la paume de la main, j'ouvris la trappe et m'engouffrai par l'ouverture pour me hisser sur un toit ardoisé et légèrement en pente. Malheureusement, mon agresseur m'avait déjà rejoint et menaçait de me couper les pieds avec son cimeterre. Je reculai sur le toit en toute hâte pour échapper à sa lame et le guerrier en profita pour se faufiler à son tour à travers la trappe.

Si **Kity** accompagne Joan, **rendez-vous au 119**. Sinon, Joan peut attaquer son poursuivant, **allez au 47** ; ou sauter du toit pour atterrir cinq mètres plus bas et fuir en direction de la forêt, **partez alors au 154**.

## 302

Le passage se révéla de plus en plus tortueux et son étroitesse croissante nous obligea à progresser l'un derrière l'autre. Alors que nous dépassions un coude particulièrement resserré, ma torche magique dévoila un vilain spectacle en déchirant les ténèbres. Le cadavre recroquevillé d'un homme gisait au sol, blotti contre la paroi, et son corps cendreau présentait une multitude de petites coupures. Sa mort ne devait pas dater d'hier car aucune odeur de putréfaction ne s'en dégageait et le sang qui avait coulé de ses blessures formait désormais de simples filets d'un noir

d'encre, incrustés dans sa peau. Hormis ses orbites vides, le cadavre était plutôt bien conservé, chose que je trouvais d'ailleurs fort curieuse en raison de la douce température qui régnait dans le tunnel. Malgré ma répugnance, je me penchai de plus près pour m'apercevoir que toute la chair du défunt était recouverte par une fine couche de mousse jaune pâle, presque translucide.

– Laisse donc cette horreur tranquille et continuons, me sermonna Ana. Nous pourrions finir comme lui si nous traînons trop longtemps dans le coin.

J'hésitai quand même à repartir tout de suite car les poches du cadavre pouvaient peut-être receler de l'or ou des objets intéressants. *Si Joan fouille le corps, rendez-vous au 179 ; s'il préfère passer son chemin, allez au 24.*

### 303

Une cinquantaine de pas après le pont, la corniche s'amenuisait jusqu'à disparaître entièrement. Mais à cet endroit, le gouffre s'était lui aussi resserré et il me parut possible de le franchir sans élan de manière à atteindre la corniche qui se profilait de l'autre côté. Nous n'avions en l'occurrence pas l'embaras du choix car les araignées géantes allaient nous rejoindre d'ici quelques instants. Seules cinq petites coudées me séparaient du promontoire en face mais, avec le poids de mon équipement, je n'étais pas à l'abri d'une chute mortelle.

*Lancez les dés. Si Joan porte l'un des objets suivants, diminuez de 2 points le résultat pour chacun d'eux : **plastron, bouclier**. Diminuez également de 1 point le chiffre obtenu si Joan porte une **chemise de mailles** ou un **grand cimenterre**. Toutes ces pénalités sont cumulatives.*

*Si vous obtenez un résultat total strictement inférieur à 3, rendez-vous au 19 ; sinon, allez au 346.*

### 304

L'officier guettait un mouvement de ma part mais, puisque je me tenais à distance sans prendre d'initiative, il s'impatienta et se rua sur moi comme je l'avais escompté. Je tombai au sol pour éviter son arme et lui portai un coup par en dessous, entre ses jambes. *Si Joan manie un*

*marteau d'airain* ou une *hache d'armes*, rendez-vous au 332 ; sinon, allez au 316.

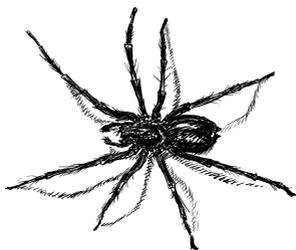
## 305

La pente de ce tunnel s'inclinait de plus en plus fortement. Je voulus avertir Ana du danger mais nous courions à une telle allure qu'elle me percuta quand je ralentis sans prévenir. La collision nous fit perdre l'équilibre à tous les deux et nous roulâmes dans le boyau qui s'était désormais transformé en une glissière, semblable à celle qui nous avait conduits dans le repaire des araignées. Nous eûmes soudain la sensation de tomber dans le vide avant de nous réceptionner brutalement sur de la pierre. *Joan perd 2 points de Vitalité.*

Lorsque je me remis enfin de mon étourdissement, je me redressai sur mes jambes pour contempler la caverne dans laquelle nous venions d'atterrir. Il s'agissait d'une grotte de belles dimensions qui se caractérisait par les nombreuses ouvertures qui y donnaient accès. La plupart se trouvaient proches du plafond, et donc hors d'atteinte, mais je repérai rapidement l'entrée d'un tunnel à l'autre extrémité. En nous faisant la courte échelle, nous n'aurions aucun mal à nous y glisser.

Je me tournai vers Ana pour lui désigner cette sortie mais mes paroles restèrent bloquées au fond de ma gorge quand je vis son visage levé vers le plafond et rendu blême par l'effroi.

Une chose se déplaçait en silence dans les hauteurs et nous fûmes bientôt avalés par son ombre gigantesque. *Rendez-vous au 52.*



## 306

J'admirai le sang-froid d'Ana qui ne cédait pas à la panique malgré sa position délicate, surtout que je ne pouvais pas en dire autant de moi-même. L'idée que la jeune femme perde la vie dans cette fondrière m'inspirait une terreur viscérale et plusieurs secondes précieuses s'écou-

lèrent avant que je ne me mette en quête d'un bâton assez solide pour la sortir de ce mauvais pas. Heureusement, je ne mis pas longtemps à trouver une longue branche non pourrie et à l'équarrir grossièrement. J'approchai prudemment du bord de la zone piégée puis tendit ma perche improvisée à Ana qui s'en saisit sans se faire prier.

Malgré tous mes efforts, j'avais l'impression qu'elle ne se libérait pas d'un pouce. Mes talons glissaient sur la terre meuble et je cherchai désespérément une souche ou tout autre obstacle immobile pour y prendre appui. Mais mon obstination porta finalement ses fruits et peu à peu, la jeune femme parvint à s'extraire de la vase et elle s'allongea sur le dos en haletant dès qu'elle atteignit un sol plus ferme. J'étais également épuisé et nous restâmes ainsi plusieurs minutes à récupérer notre souffle. *Joan perd 1 point de Vitalité.* Enfin, Ana se releva et s'approcha de moi. Ses bottes, son pantalon, le bas de sa houppelande étaient complètement maculés de boue mais elle ne semblait pas s'en soucier. Comme je me redressai à mon tour, elle me prit les mains dans les siennes et je me noyai dans ses prunelles brillantes comme des onyx.

– Je ne sais pas comment te remercier, Joan. Je n'aurai jamais pu me sortir de là toute seule.

– Bah... Tout le monde en aurait fait autant. Nous aurions du mal à sauver ton père si tu étais restée coincée dans ce borbier, remarquai-je avec un sourire amusé pour dissimuler mon embarras.

– Il n'empêche que tu m'as sauvé la vie. Je suis heureuse que le destin t'ait mis sur ma route et que tu m'accompagnes. Avec toi, je suis persuadée que nous allons réussir.

Elle parlait avec le plus grand sérieux, son joli minois planté à seulement quelques centimètres du mien. Ses déclarations élogieuses allumèrent un brasier dans mon ventre qui mit le feu à mon visage. J'hésitai entre la prendre dans mes bras avec une fausse assurance ou bredouiller quelque chose pour dissimuler mon émoi. Mais le croassement et l'envol d'une corneille dans les branches qui nous dominaient me firent sursauter et ma compagne fronça les sourcils en regardant autour d'elle d'un air soucieux.

– Nous avons perdu beaucoup de temps à cause de moi. Il faut y aller avant qu'il ne soit vraiment trop tard.

J'opinai du chef et ressentis une sensation affreuse de vide au moment où ses doigts desserrèrent leur étreinte. Nous reprîmes notre progression

avec une circonspection accrue envers la fermeté du terrain et je suivais la jeune femme avec l'impression déprimante d'avoir laissé passer une importante occasion. *Rendez-vous au 102.*

## 307

Malgré la distance et la faible luminosité, je me rendis compte qu'elle était jeune, à peine plus âgée que moi. Qui était-elle et que pouvait-elle bien manigancer en espionnant ainsi les Zalténites surveillant la cabane ? Je n'en savais strictement rien mais puisqu'elle aussi se cachait des pillards, elle devait faire partie des habitants d'Asguenn. Peut-être même qu'elle se trouvait ici pour les mêmes raisons que moi...

Quoi qu'il en fût, il me fallait attirer son attention avant qu'elle ne se décide à tenter l'irréparable mais si j'essayais de m'approcher d'elle, sa réaction risquait de nous faire tous deux repérer par les gardes.

Je ramassai une branche pas trop grosse et la lançai à quelques pas derrière elle. Le son produit était suffisamment ténu pour ne pas alerter les étrangers mais réussit quand même à attirer l'attention de la jeune femme qui se retourna, son visage crispé par l'inquiétude.

Je me redressai lentement et agitai les bras pour l'inviter à me rejoindre. Sa bouche s'ouvrit sous l'effet de la surprise mais elle avait des nerfs d'acier et elle sut contenir le cri qui lui était monté aux lèvres. Elle resta à m'observer pendant un long moment, lança un coup d'œil en direction des hommes qui n'avaient pas bougé dans la clairière, puis consentit enfin à me rejoindre en rampant silencieusement.

Plus elle s'approchait et mieux je distinguais ses traits à moitié dissimulés par le capuchon de sa houppelande. Elle était assez grande avec de longs cheveux de jais qui tombaient bien plus bas que ses épaules. Ses yeux noirs recelaient un charme farouche et, malgré ma position périlleuse avec des tueurs postés à quelques pas seulement de moi, je tombais instantanément amoureux de cette inconnue.

Je lui souris timidement quand elle parvint à ma hauteur mais son expression en disait long sur son état de nervosité. Cependant, le couteau avec lequel elle me menaçait ne tremblait pas d'un pouce.

- Que fais-tu là ? me chuchota-t-elle hargneusement.
- Je suis un ami de Galen Miramas, le négociant. Il m'a parlé de Siméon et de sa capture par les Zalténites et j'ai promis de l'aider.
- Tu veux délivrer mon père ?

– Tu es la fille de Siméon ? soufflai-je avec surprise.

– Oui. Visiblement, nous sommes donc ici pour les mêmes raisons.

Le courage de cette fille prête à affronter des guerriers sanguinaires pour libérer elle-même son père m'impressionna et raffermi encore plus l'attirance instinctive que j'éprouvais pour elle.

– Mais pourquoi fais-tu ça ? s'enquit-elle avec suspicion. Tu es un mercenaire ?

– Non, pas du tout. Je suis venu à Asguenn pour bien d'autres raisons mais Galen m'a raconté ce qui était arrivé avec ces pillards. Ma famille risque bientôt d'être attaquée à son tour. Elle tient aussi une auberge, mais sur la route d'Haquilon. Je voulais acheter des armes par ici mais c'est devenu impossible à cause de ces Zalténites. C'est pour ça que j'ai accepté de venir en aide à Galen et de tenter de sauver ton père. Galen m'a affirmé qu'il est le seul capable de tenir tête aux envahisseurs puisqu'il a déjà préparé un début de rébellion parmi les habitants d'Asguenn. C'est bien vrai ?

La jeune femme acquiesça d'un hochement de tête en me regardant gravement. Son expression se détendit et le ton de sa voix se fit plus amène.

– C'est très noble de ta part de prendre autant de risques pour des gens que tu connais à peine.

– Disons que nos intérêts sont les mêmes, répondis-je après une hésitation. Et il aurait été vraiment égoïste de ma part de m'enfuir d'Asguenn sans rien faire.

– Il n'empêche que tout le monde n'aurait pas réagi comme toi, rétorqua-t-elle.

Je haussai les épaules, gêné par la tournure de la conversation même si les compliments de la jeune femme me réjouissaient en mon for intérieur.

– Bon, allons voir ensemble comment la situation se présente, proposai-je. A nous deux, nous aurons plus de chances de délivrer ton père, non ?

Elle n'y vit aucun inconvénient et nous gagnâmes ensemble l'abri qu'elle venait de quitter à la lisière de la clairière, non sans nous être au préalable présentés l'un à l'autre. Elle s'appelait Ana et son prénom se grava à jamais dans ma mémoire. **Rendez-vous au 16.**

## 308

Au moment où je passais devant l'étranger endormi, ma botte rencontra un morceau de gravats qui roula sur une courte distance. Mais le faible bruit suffit à réveiller le gardien qui ouvrit ses paupières pour découvrir ma surprenante présence à quelques pas de lui.

Sa bouche torve s'ouvrit et je me jetai sur lui pour le neutraliser avant qu'il ne donne l'alerte.

### GEÔLIER (sans arme):

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        |    |
| Défense        | 8  |
| Bonus de Force |    |
| Vitalité       | 16 |

*Ce combat ne dure que deux assauts au cours duquel **seul Joan attaque** car le geôlier tente uniquement d'esquiver l'attaque. Si Joan l'occit **en un ou deux assauts, rendez-vous au 327** ; sinon, cessez le combat et allez au 167.*

## 309

Ana avait la main sur la poignée de la porte quand la voix hystérique de sa mère surgit du fond de la salle.

– Où comptes-tu aller comme ça ? clabauda la mégère qui nous observait du haut de l'escalier.

J'entendis un remue-ménage se déclarer à l'étage puis quelqu'un ouvrit une porte et s'adressa à la tenancière avec un fort accent étranger.

– Il y a un problème, Dorine ?

– C'est le jeune marchand. Il a violenté ma fille et il essaie maintenant de s'enfuir avec. Il faut le rattraper !

Elle avait parlé d'un ton plaintif mais une froide et profonde colère suintait du regard qu'elle posait en même temps sur Ana. Des pas rapides s'approchèrent de l'escalier et ma compagne ouvrit la porte de l'auberge pour courir dans la rue.

– Vite, suis-moi ! me lança-t-elle par-dessus son épaule.

Nous courûmes dans la nuit en direction de la forêt tandis que des exclamations furieuses retentissaient à plusieurs endroits dans le village. Les Zalténites dont m'avait parlé Ana s'alertaient les uns les autres et

certains nous repèrent avant que nous atteignions l'abri des premiers arbres. La chasse était lancée.

Ana s'était engagée sur une piste apparemment tracée par des mains humaines. Malgré cette sente bien dégagée, je craignais à tout moment de buter contre une racine tant l'obscurité était dense sous les frondaisons. Des éclats de voix m'incitèrent à me retourner tout en continuant ma course et je vis de nombreuses silhouettes qui nous poursuivaient à faible distance. Je tâchai alors de ne pas quitter des yeux la houppe virevoltante de ma partenaire.

L'air fut soudain déchiré par de sinistres sifflements et plusieurs disques métalliques aux bords acérés s'enfoncèrent dans les troncs des arbres les plus proches. Ana et moi courbâmes l'échine pour esquiver cette salve mortelle. *Lancez un seul dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au 30 ; de 4 à 6, allez au 250.*

## 310

Le pillard parut surpris par la haine et la violence avec lesquelles je me jetais sur lui. Inspiré par de sinistres sentiments de vengeance, je me battis sans craindre un instant de perdre la vie face à cet adversaire chevronné.

|                           |                |    |
|---------------------------|----------------|----|
| <b>VÉTÉRAN ZALTÉNITE:</b> | Adresse        | 16 |
|                           | Défense        | 19 |
|                           | Bonus de Force | 1  |
|                           | Vitalité       | 25 |

*Joan a l'Initiative. Il est possédé par une rage de vaincre si grande qu'il augmente son total d'Adresse de 4 points et son Bonus de Force de 1 point pour la durée du combat.*

*N'oubliez pas de diminuer au préalable le total de Vitalité du pillard au cas où il aurait été blessé par un projectile.*

*Si Joan terrasse son ennemi, rendez-vous au 94.*

## 311

En rasant les murs, j'atteignis une porte étroite située à l'arrière du bâtiment. Je me saisis du loquet mais évidemment, cette entrée était

verrouillée. Quelques mètres plus loin, Dame Fortune se décida à me sourire. Calvyn avait laissé ouverte une fenêtre circulaire à l'étage, sans doute pour permettre à la brise du soir de rafraîchir l'atmosphère de sa maison. Comble de chance, une barrique destinée à recueillir l'eau de pluie était placée juste en dessous. Je fermai le fût avec le couvercle qui gisait dans l'herbe puis grimpai dessus afin d'atteindre la lucarne. Celle-ci s'ouvrait sur une pièce de modestes dimensions mais meublée avec goût. Comme personne ne s'y trouvait, je me hissai à la force des bras et me faufilai comme un cambrioleur dans le petit salon.

Deux portes permettaient de quitter les lieux et l'une d'elles était entrebâillée. Je m'arrêtai subitement en entendant des voix en provenance de la pièce située derrière celle-ci. A pas de loup, j'approchai finalement de la porte et risquai un œil par l'ouverture. Dans une vaste salle à manger, le bourgmestre conversait avec un homme à l'allure martiale. Sec comme un coup de trique, l'inconnu n'en impressionnait pas moins avec son visage sévère et son uniforme militaire : d'étranges vêtements bouffants or et pourpre qui dépassaient de sous un plastron rouge sang. Sa peau hâlée et sa barbiche noire taillée en pointe m'incitèrent à penser qu'il était originaire de contrées plus méridionales que la Tannorie. Calvyn semblait terrorisé face à cet étranger qui parlait notre langue avec un accent saccadé.

– Inutile de pleurer, il nous faut plus de chambres. Les renforts arriveront d'ici deux à trois jours et je ne souhaite pas qu'ils dorment sous des tentes.

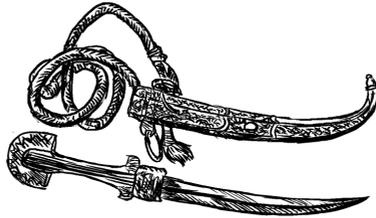
– Mais où vais-je pouvoir loger si vos hommes occupent aussi le rez-de-chaussée ? protesta d'une voix geignarde le bourgmestre tout contrit. Je vous ai déjà tant aidé. C'est un peu grâce à moi si vous avez réussi à prendre Siméon...

– Ça suffit ! explosa l'officier. Je dois justement le préparer pour la cérémonie de demain et je n'ai donc pas de temps à perdre avec toi. Commence à vider les pièces du dessous et ne discute pas. Ma patience a des limites !

Sur ces mots, il empoigna le coude du gros notable et l'entraîna avec lui hors de la pièce en ouvrant une autre porte. J'en profitai pour traverser la salle à manger et les suivre jusqu'à un palier d'où partait un couloir lambrissé. Dissimulé dans l'embrasure, je vis le bedonnant Calvyn qui descendait tête basse les marches d'un escalier en se tenant à la rampe.

L'étranger quant à lui entra dans une autre pièce un peu plus loin dans le couloir et en referma la porte derrière lui. Hormis la respiration hale-tante du bourgmestre qui descendait péniblement au rez-de-chaussée, le silence reprit ses droits aux alentours.

*Si Joan désire suivre Calvyn, rendez-vous au 176. S'il préfère attendre dans la salle à manger que l'étranger soit endormi avant de fouiller l'étage, allez au 124 ; ou de faire des recherches dans l'une des autres pièces donnant sur le couloir, allez au 123. S'il ressort du manoir par le même chemin pour trouver un logement plus tranquille, partez au 146.*



## 312

En fin d'après-midi, je parvins à une intersection où une route quittait la voie principale pour filer vers l'est. Planté au croisement, un poteau indicateur indiquait Asguenn dans cette direction et Milona vers le sud. Je devinais en face de moi la limite d'une étendue boisée tandis qu'au sud-est, le massif déchiqueté de Galabad dressait ses pics menaçants vers le ciel céruléen. Mais ma destination me conduisait à visiter les basses collines que traversait la piste d'Asguenn.

Je n'étais pas mécontent d'avoir le soleil presque dans le dos alors qu'il m'avait abîmé les yeux pendant toute la matinée. J'avais désormais sur ma gauche les mornes étendues de la Lande Perdue, une contrée de plaines incultes parsemées çà et là d'arbres rachitiques et de broussailles épineuses. Aucune personne sensée n'y vit et je devais me méfier des hors-la-loi ou des bêtes sauvages qui sont les seuls résidents de ce territoire inhospitalier et totalement stérile.

Bercé par le crissement des roues dans la poussière et assommé de chaleur, je commençais à sérieusement m'assoupir quand trois individus surgirent au sommet de la légère côte que gravissait Bouffi, à une centaines de pas devant moi. L'angoisse me saisit quand j'aperçus leurs habits en loques, leurs silhouettes chétives et mal nourries ainsi que leurs rictus goguenards. Lorsqu'ils sortirent chacun un sabre et s'avancè-

rent d'un pas rapide vers mon attelage, je compris sans doute possible à qui j'avais à faire. Il me fallait réagir sans tarder pour sauver ma peau et je pris sans réfléchir ma décision.

*Si Joan possède le **talent bagout** et qu'il désire en profiter, **rendez-vous au 73**. S'il dispose d'une **fronde** et qu'il souhaite l'utiliser, **allez au 57**. S'il préfère lancer sa carriole à vive allure sur la route dans l'espoir de fuir les bandits, **filez au 72**. Si Joan se saisit de son gourdin et descend de la voiture pour les affronter, **partez au 185**.*

## 313

Siméon attendit d'être certain qu'aucun ennemi ne rôdait à proximité. Rassuré par les pépiements des oiseaux qui attendaient l'aube avec impatience, il prit la parole.

– C'est le moment pour agir et libérer Asguenn. Un bon nombre de pillards doivent être en train de fouiller la forêt à votre recherche et ça en fait autant qui ne sont plus en ville. Je vais donc y retourner pour contacter les quelques courageux qui s'y trouvent et avec leur aide, je pourrai remettre la main sur les armes que j'y ai cachées. Quant à toi, Joan, j'ai une mission à te confier pendant ce temps. Ça me gêne beaucoup de te demander un service alors que tu as déjà tant fait pour nous mais j'ai besoin de toi pour protéger ma fille.

L'intéressée lui lança un regard intrigué mais j'invitai son père à poursuivre.

– Ana, saurais-tu retrouver la caverne du concasseur ?

– Cela fait un moment que je n'y suis pas allée mais... oui, je me souviens à peu près comment y aller à partir du tunnel majeur, admit-elle de plus en plus perplexe.

– Bien. Il faudrait que vous vous rendiez là-bas et que vous mettiez en marche la machine. C'est un signal convenu avec les résistants. Dès qu'ils entendront le concasseur, les hommes qui sont au courant mèneront vers l'extérieur tous les gens d'Asguenn retenus dans les mines. Ensuite, ils doivent retourner en ville où je leur fournirai les armes pour se battre contre les Zalténites.

– Tu as eu le temps d'organiser tout ça ? s'exclama la jeune femme.

– Oui, ma fille, mais je n'ai malheureusement pas été assez discret. C'est pour ça qu'il faut agir maintenant avant que les pillards ne découvrent qui d'autre est impliqué dans le plan.

– Si les mineurs sont sous la surveillance des Zalténites, l'interrompis-je, ils vont sûrement avoir du mal à se défaire de leurs geôliers. Y a-t-il un moyen de les aider à s'enfuir ?

– Non, vous avez déjà pris votre part de risques pour la nuit, tous les deux. Faites-vous discrets, évitez l'ennemi tant que possible et contentez-vous de mettre en branle le mécanisme. Les gars sont costauds et courageux ; je sais qu'ils sauront se débarrasser des gardes par surprise. Tu as déjà prouvé ta valeur, Joan. Promets-moi de protéger ma fille et de me la ramener saine et sauve à Asguenn, acheva-t-il avec une expression inquiète.

J'accédai à sa requête sous le regard quelque peu irrité d'Ana. L'indépendante jeune femme ne semblait guère apprécier les recommandations paternelles, sans doute bien trop protectrices à son goût. Siméon nous indiqua du doigt une direction.

– Vous atteindrez l'entrée principale des mines en allant par là. Tu reconnaîtras sans problème le terrain quand vous atteindrez les montagnes, dit-il à l'adresse de sa fille. Quand vous aurez mis en marche le concasseur, vous fuirez par le tunnel jaune pour rejoindre Asguenn.

– Celui qui est rempli de cristaux ? s'enquit Ana.

– Oui, celui-là. Il débouche pas loin de la route, près de l'autel des anciens. Vous me retrouverez dans le magasin de Galen Miramas, d'accord ?

Elle acquiesça et son père l'embrassa sur le front. Il me serra les mains dans une poigne étonnante de vigueur puis nous quitta en partant vers le nord. Sans mot dire, nous nous levâmes à notre tour pour rechercher l'entrée des mines. **Rendez-vous au 340.**

## 314

Le forgeron respecta mon recueillement et resta même non loin de moi à attendre. Quand je me retournai enfin vers lui, il reprit la parole d'un ton désabusé.

– Dire que tout ça n'aura servi à rien. Je lui avais pourtant dit que nous n'étions pas assez forts, pas assez nombreux pour se battre. Là, nous

avons réussi à en vaincre vingt-cinq. Mais ils sont deux fois plus dans les mines ! Et le bruit court qu'une armée serait en train de marcher sur Milona... Bon, ça, ce ne sont peut-être que des racontars mais il est certain que ceux dans les montagnes vont bien finir par revenir ici. Et alors, nous n'aurons plus qu'à nous soumettre à nouveau. S'ils acceptent de ne pas tous nous passer au fil de l'épée pour nous punir.

Le forgeron frissonna à cette évocation.

– Notre seule chance est que tu retournes chez toi, poursuivit-il comme je restais muet. Il faut absolument que quelqu'un prévienne les armées du roi de notre situation. Et tu as ta famille en danger. C'est bien pour ça que tu étais venu à Asguenn, non ?

L'argument fit mouche. Dans mon océan d'amertume et de désespoir, je me raccrochai comme à un radeau à l'image du Refuge assailli par ces mêmes pillards et cette vision dissipa ma torpeur. Je trouvai enfin la force de croiser le regard du forgeron.

– Je dois partir.

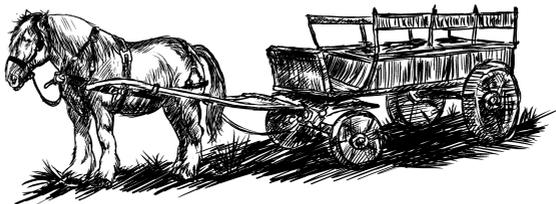
– Bien sûr. Je t'ai déjà préparé ce que tu voulais et je me suis permis de vider la carriole de ta cargaison. Il y a six arcs longs, autant de carquois, une vingtaine de cordes de rechange, un panier avec une cinquantaine de flèches et six excellentes épées. Enfin, mon épouse t'a préparé une collation dont tu me diras des nouvelles !

La jovialité feinte du brave homme ne m'arracha pas le moindre rictus mais je réussis à lui souffler un remerciement. J'avais désormais hâte de quitter ce lieu de mort et de tristesse et je ne pris pas la peine d'inspecter l'équipement fourni par l'artisan.

Alors que j'allais grimper derrière Bouffi qui avait visiblement été bouchonné en mon absence, je découvris par terre un heaume oblong et cabossé qui avait dû appartenir à l'un des pillards zalténites. Une bouffée de haine pure m'échauffa le sang à l'encontre de ce peuple qui m'avait volé mon amour éphémère et qui menaçait à présent d'éliminer mes proches. D'un geste rageur, j'arrachai les sangles du plastron que j'avais récupéré sur l'un de ces barbares puis me débarrassai de toutes les pièces d'armement caractéristiques de cette nation honnie. *Otez de la liste des **objets divers** le **plastron** et le **casque conique** si Joan les portait. Modifiez en conséquence son total de Défense en supprimant les bonus conférés par ces objets. De plus, ôtez de la liste des **armes** le **cimeterre** ou le **grand cimeterre** si Joan en possédait. Il peut en com-*

*pensation prendre une épée du chariot que vous ajoutez à la case armes dans ce cas.*

Je me saisis enfin des rênes de Bouffi et partit sur la route de l'ouest sans adresser le moindre regard en arrière à la communauté condamnée.  
**Rendez-vous au 223.**



315

La clenche tourna sans difficulté et j'ouvris doucement le battant pour entrevoir une pièce de belles dimensions, encombrée par un incroyable bric-à-brac. Des meubles au bois vermoulu étaient entassés de manière anarchique, des tables sans pieds côtoyaient des chaises défoncées ainsi que de grands paniers privés de couvercles. Je distinguai également quelques armoires et commodes pas trop abîmées, entassées dans un coin de la salle et nous pénétrâmes finalement dans la remise après avoir tiré la porte derrière nous.

Un candélabre à sept branches était posé sur une des rares tables valides, au centre de la pièce. Quelqu'un avait récemment garni les supports de grandes chandelles de cire et celles-ci procuraient un éclairage sommaire, insuffisant pour chasser les ombres qui avaient investi les angles de la pièce. Ana restait le dos collé à la porte tandis que je me demandais si cette remise pouvait dissimuler quelque chose d'intéressant ou si elle risquait seulement de nous faire perdre un temps précieux.

*Si Joan possède le talent bagout, rendez-vous au 279. Sinon, il peut entreprendre de fouiller une armoire, allez au 231 ; ou une commode, partez au 130. S'il estime que rester dans cette pièce est trop dangereux, il retourne dans le couloir pour le suivre jusqu'à la caverne, rendez-vous au 58 ; ou pour grimper les marches, partez alors au 214.*

316

Mon arme glissa sur la cuirasse du Zalténite mais parvint quand même à s'enfoncer dans sa chair. Gravement blessé à la cuisse, le guerrier hurla

sa souffrance en chancelant. *Considérez que vous avez tiré **un 5 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 10** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Exceptionnellement, ne tenez pas compte du Bonus de Force du lieutenant pour cet assaut. Si l'officier zalténite est mort, **rendez-vous au 7**.*

Mais l'homme possédait une vigueur incroyable et il me foudroya d'un regard assassin en élevant à nouveau son cimenterre. *Si Joan se relève précipitamment l'arme haute pour parer le coup à venir, **allez au 157** ; s'il agrippe les jambes du guerrier pour l'entraîner au sol dans une lutte à mains nues, **partez au 347**.*

## 317

Mes mains étaient libres et je pus sans mal attraper mon arme. La créature se collait à moi comme un vêtement si bien que je risquais de me blesser moi-même en la lardant de coups. Mais la peur de mourir asphyxié était la plus forte et je m'acharnai à l'aveuglette sur mon mystérieux agresseur.

|                    |                |    |
|--------------------|----------------|----|
| <b>MANTELEUR :</b> | Adresse        | 11 |
|                    | Défense        | 10 |
|                    | Bonus de Force | 0  |
|                    | Vitalité       | 22 |

*Le manteleur a l'Initiative. Si Joan lutte avec un **poignard**, résolvez normalement ce combat. Sinon, il peut s'infliger lui-même des blessures : chaque fois que Joan fera perdre **9 points de Vitalité ou plus** en un seul coup au manteleur, il perdra lui-même **2 points de Vitalité** (qui s'ajoutent aux éventuels dégâts subis par l'attaque du manteleur). Si Joan fait perdre **15 points de Vitalité ou plus** en un seul coup au manteleur, il perdra lui-même **4 points de Vitalité**. Si Joan parvient à vaincre la bête, **rendez-vous au 100**.*

## 318

Je m'avançai crânement vers mon adversaire en faisant de grands moulinets avec mon arme et la manœuvre sembla au premier abord le

surprendre. Il avait cependant deviné la présence de l'arbre dans son dos et il prit le risque de contre-attaquer plutôt que de se retrouver bloqué contre le tronc. Il ne put éviter d'être écorché par la pointe de mon arme, mais son adresse au maniement du cimeterre lui permit de trouver l'ouverture nécessaire pour me frapper à la cuisse. *Considérez que vous avez tiré **un 7 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 6** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal.*

D'un coup de pied, l'homme me repoussa et nous reprîmes brièvement notre souffle en nous éloignant l'un de l'autre. *Si Joan recule pour se saisir d'un poignard de jet traînant dans l'herbe non loin de là, **allez au 212** ; s'il attend que son adversaire le charge pour se jeter dans ses pieds et espérer le blesser au bas-ventre, **partez au 304.***

## 319

Abandonnant le dénommé Gert aux soins de villageoises qui s'occupaient d'autres blessés, je m'approchai d'un homme à la tignasse hirsute et portant un tablier de cuir.

– Savez-vous où je peux trouver Ana ?

L'individu m'adressa un regard dénué de compréhension.

– Ana, la fille de Siméon ! insistai-je avec impatience.

Le menton de l'homme s'affaissa et je crus qu'il ne parviendrait pas à sortir de son hébétude. Finalement, il détourna les yeux et m'indiqua l'allée séparant la taverne du manoir avant de s'esquiver en vitesse. Mon cœur se glaça sous l'effet d'un sombre pressentiment.

Presque malgré moi, je m'approchai des trois corps qui reposaient sur la terre battue, attendant d'être à leur tour emportés sur la pile de cadavres. L'une des victimes s'était adossée à un mur avant de trépasser. Elle gisait dans une posture pitoyable, le dos courbé, la tête entre ses jambes écartées, les bras repliés sous le ventre et les mains agrippées à l'empennage d'un carreau qui s'était enfoncé dans son torse. L'ample chevelure d'ébène dissimulait le visage en se mêlant à la poussière mais la houppe qui habillait la silhouette sonna le glas de mes ultimes espérances.

Je tombai à côté d'elle, sur les genoux, l'esprit vide. Mon doigt glissa sur ses souples mèches d'ébène tandis que je murmurais son nom à plusieurs reprises. Je m'asseyais finalement à ses côtés pour la prendre des

mes bras, comme pour un enfant que j'aurais souhaité consoler. Mais c'est moi qui me mis à sangloter silencieusement, la tête blottie contre son épaule encore tiède. **Rendez-vous au 174.**



## 320

De nombreuses villageoises armées coururent avec nous jusqu'à l'entrée de la taverne. L'une d'elles cria haineusement : « Trouvons Dorine ! Il faut qu'elle paye comme les autres ! »

Sur ce, elles se jetèrent sur la porte et investirent l'établissement en hurlant comme des possédées. J'attrapai Ana par le coude.

– C'est de ta mère qu'elles parlent ?

– Et alors ? riposta Ana avec mépris. Elles peuvent bien en faire ce qu'elles veulent.

Sans me donner plus d'explications, elle se dégagea pour entrer à son tour dans l'auberge. A l'intérieur, deux guerriers zalténites luttèrent au milieu des tables renversées contre une dizaine de femmes en furie, brassant l'air de leurs longues lames pour repousser tant bien que mal leurs assaillantes. Ana se joignit au groupe sans me laisser le temps de l'arrêter.

Un escalier en bois menait à l'étage d'où me parvenaient d'autres bruits de batailles. *Si Joan possède une **fronde** et qu'il souhaite l'utiliser contre ces deux guerriers, rendez-vous au 252 ; s'il se joint aux femmes pour leur prêter main-forte, allez au 74 ; s'il grimpe les marches pour gagner immédiatement l'étage, partez au 295.*

Je prolongeai ma fuite sur le sentier pendant plusieurs centaines de mètres avant de comprendre que les poursuivants allaient inéluctablement me rattraper. Je ne m'en étais pas aperçu sur le moment mais ma cheville droite s'était légèrement foulée lors de ma réception du toit de la maison et je traînais de plus en plus la jambe. Un bref coup d'œil en arrière me confirma que les Zalténites s'étaient rapprochés au point de pouvoir me lancer des disques métalliques aux rebords tranchants. La plupart manquèrent leur cible sauf l'un d'eux qui fit jaillir le sang de mon épaule avant de se perdre dans un buisson. *Lancez les dés et retranschez 1 au chiffre tiré. Le résultat est le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan.*

Mon hurlement fit rugir de satisfaction mes poursuivants. La seule chance qui me restait était de disparaître dans la végétation et je quittai brusquement la piste pour me frayer un passage au travers des fougères et des taillis. Dans ce sous-bois touffu, la lumière stellaire ne parvenait presque plus à traverser les frondaisons et j'escomptais que les pillards y perdent ma trace. Malheureusement, ceux-ci m'avaient presque rattrapé et je devais me hâter pour trouver une cachette.

*Lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 6, **rendez-vous au 139** ; de 7 à 12, **allez au 276**.*

Je poussai la porte de la Petite Pépite pour pénétrer dans une vaste salle au plafond bas. L'endroit sentait le tabac froid mais j'appréciai tout de suite son agréable fraîcheur qui me soulageait de la chaleur estivale. Une dizaine de petites tables étaient éparpillées dans la pièce mais une seule était occupée, par un vieil unijambiste. L'ancêtre était vautré dans sa chaise, son pilon reposant sur un tabouret. Il tenait dans ses deux mains une chope vide et c'est à peine s'il tourna la tête dans ma direction lorsque j'entrai avant de replonger dans son état de torpeur. L'extrémité opposée de la salle était occupée sur toute sa largeur par un comptoir derrière lequel s'activaient deux femmes. Malgré la pénombre, je distinguai une porte derrière ce bar et dans l'angle, un petit escalier qui menait à l'étage.

Je traversai la pièce sous le regard vide du mutilé et mes pas sur le parquet ciré firent se retourner les serveuses. La première était une

femme d'âge mûr aux cheveux grisonnants coiffés en chignon. Sa chemise très masculine jurait à peine avec son visage ridé et ingrat. Le regard glacial qu'elle m'adressa acheva de me convaincre que je n'étais pas le bienvenu à Asguenn.

L'autre serveuse abandonna à son tour sa vaisselle pour me faire face. Je tombai alors amoureux pour la première fois de mon existence.

C'était une jeune femme que j'estimai à peine plus âgée que moi. Assez grande, de longs cheveux de jais tombant bien plus bas que ses épaules, sa beauté chassait les ombres du bouge plus sûrement que si l'on y avait allumé cent flambeaux. Ses yeux noirs se posèrent un instant seulement sur moi avant qu'elle ne retourne à son essuyage de vaisselle, sans faire mine de s'intéresser à mon arrivée. La vieille dut percevoir mon trouble car elle s'adressa avec autorité à l'objet de mon émoi.

– Va donc resservir Varek. Tu vois bien que sa chope est vide !

– Oui, mère.

La fille avait répondu d'un ton glacial, presque venimeux, mais elle obtempéra néanmoins et se dirigea vers la table du béquillard pour s'emparer de son verre. Quant à moi, je me pinçai pour réaliser que cette harpie avait engendré une telle merveille.

– Que veux-tu, le jouvenceau ? De la bière ?

Désarçonné par la question, j'acquiesçai machinalement. Je pris la chope moussue qu'elle me tendit avant de me renseigner sur le prix d'une chambre éventuelle pour la nuit.

– C'est une pistole... ou deux si tu veux à manger ce soir. Si tu comptes en plus te saouler la gueule, ça fera trois pièces en tout.

*Si la bourse de Joan est vide, rendez-vous au 93. S'il possède au moins une pistole, allez au 234.*

## 323

Sans laisser le temps à l'officier de réagir, je brisai la fenêtre dans un immense fracas de verre puis tâchai d'amortir ma chute dans la rue principale d'Asguenn. J'atterris néanmoins très rudement sur la piste en terre battue et je dus rester quelques instants prostré au sol pour reprendre mon souffle, le corps meurtri et ensanglanté par de multiples éclats. *Joan perd 6 points de Vitalité.* Fort heureusement, je n'avais rien de cassé et je pus me relever en grimaçant de douleur.



**322** — *L'ancêtre était vautreé dans sa chaise,  
son pilon reposant sur un tabouret.*

La porte d'un bâtiment proche claqua et trois autres guerriers se ruèrent dans ma direction en vociférant. Grâce à la clarté lunaire, je remarquai leurs casques coniques, leur teint hâlé et les grandes lames courbes qu'ils tenaient en mains. Tous portaient de longues moustaches et avaient taillé leurs barbes en pointe. Mon esprit était en proie à la confusion la plus totale devant cette succession d'événements mais mon premier réflexe fut de fuir ces étrangers aux allures sanguinaires. Je m'engouffrai dans la ruelle la plus proche, celle séparant le manoir d'une vaste habitation impersonnelle. J'entendis avec effroi des voix qui braillaient devant moi et deux autres hommes apparurent à l'autre bout du passage, me bloquant la sortie du village. J'étais cerné !

Pris de panique, j'ouvris à la volée une porte qui donnait sur la ruelle et, par miracle, celle-ci n'était pas verrouillée. J'entrai dans le bâtiment en claquant le battant dans mon dos et me mis à courir comme un dératé le long d'un couloir où s'alignaient en vis-à-vis une dizaine d'autres portes. Tout au bout, le corridor s'achevait par une dernière porte précédée par un escalier en colimaçon qui donnait accès à l'étage.

*Si Joan entre dans une pièce au hasard sur sa gauche, **rendez-vous au 99**. S'il entre plutôt dans une pièce sur sa droite, **allez au 265**. S'il fonce au bout du couloir pour grimper à l'étage, **partez au 27**.*

## 324

J'attendis l'arrivée des cavaliers qui s'arrêtèrent à un pas de moi, de façon à me dominer du haut de leurs montures. La poussière soulevée par celle-ci m'infligea une violente quinte de toux. L'un des guerriers m'apostropha avec agressivité mais je ne compris un traître mot de son langage rapide et saccadé. Un de ses acolytes le tança alors vertement avant de se tourner vers moi et de me parler dans ma langue natale.

– Qui es-tu ? Que fais-tu là ?

– Je suis venu à Asguenn pour acheter du matériel, répondis-je sans parvenir à masquer mon appréhension. Je ne suis pas d'ici.

– Quel genre de matériel ? répliqua hargneusement le guerrier à l'armure rouge.

– Euh... Un peu de tout...

J'hésitai à leur révéler le but exact de mon voyage et ma réponse évasive ne parut par leur convenir. Celui qui m'avait parlé aboya une parole

inintelligible et les quatre guerriers descendirent avec agilité de leurs chevaux pour m'encercler, leurs épées dégainées.

*Si Joan désire faire front, **rendez-vous au 336**. S'il préfère lever les bras en signe de reddition, **allez au 196**.*

## 325

Les paupières baissées, je marmonnai la prière rituelle à Samara, celle glorifiant l'amour de la vie et que le moine Gweldin m'avait conseillé de formuler chaque matin qu'il m'était donné de voir. J'avoue avoir souvent oublié de respecter cette oraison mais, en cet instant précis, chaque mot me vint à la bouche sans la moindre hésitation. J'étais parvenu au terme de la prière et m'apprêtais à la réciter une seconde fois quand un murmure lointain réussit à me distraire. Sentant confusément qu'un événement merveilleux était en train de se produire, je poursuivis ma litanie tout en essayant vainement de comprendre les voix multiples et ténues qui fredonnaient quelque part au fond de mon crâne. Quand le murmure finit par s'estomper, mon corps débordait d'une énergie nouvelle et mon cœur se nourrissait d'une joie ineffable.

*Joan regagne **12 points de Vitalité**.*

Je me relevai à regrets pour abandonner l'autel, puis répondit par un sourire béat à l'interrogation muette d'Ana qui me dévisageait avec perplexité. Je respirai profondément l'air pur et odorant de cette magnifique matinée puis indiquai à ma compagne que nous pouvions enfin partir. **Rendez-vous au 298**.

## 326

Les bois s'éclaircissaient peu à peu en même temps que les buissons épineux se raréfiaient et les hêtres aux troncs lisses et marbrés avaient laissé place à une forêt de mélèzes plus espacés les uns des autres. La mousse assourdissait nos foulées et seuls nos halètements troublaient la sérénité blafarde de ce domaine végétal.

Le monde fit soudain une embardée devant mes yeux et je quittai le sol en criant sans comprendre ce qui m'arrivait. J'avais la tête en bas et ma cheville droite était douloureusement entravée par un collet, lui-même attaché à une solide branche. L'arbre auquel j'étais suspendu oscillait sous mon poids et je m'efforçai de cesser mes gesticulations car le sol se

trouvait à plus d'une dizaine de pieds sous moi. Je n'étais pas certain de me sortir indemne d'une chute non contrôlée dans ma situation présente.

– Tiens bon. Je vais essayer de te sortir de là, me lança Ana qui était revenue, alertée par mon cri.

Je ne répondis rien. Je craignais évidemment qu'elle ne se blesse en tombant elle-même de l'arbre mais elle seule pouvait me libérer de ce maudit piège. Malheureusement, le tronc du conifère ne présentait aucune branche sur la partie inférieure de son tronc et Ana s'escrima en vain sur l'écorce épaisse sans progresser d'un pouce. Après de longues minutes d'efforts stériles, elle s'écarta en poussant un juron.

– Comment l'idiot qui a installé ça a pu lui-même grimper là-haut ?

– Ne bouge pas. Je vais essayer de couper la corde.

– Mais tu vas te briser le cou en tombant !

Rendu nerveux par l'inquiétude et le sang qui me montait au cerveau, je faillis répliquer par l'ironie à son inutile remarque mais je préférai finalement garder la tête froide. Je me cambrai pour attraper le lasso enroulé autour de mon pied puis cherchai sur moi un objet capable de le couper. *Si Joan possède une arme tranchante (sabre, hache, cimeterre...), rendez-vous au 205. Sinon, allez au 188.*

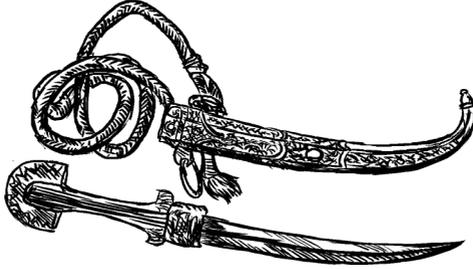
## 327

Mon arme s'abattit sur la tête du garde qui s'écroula avec une expression incrédule dessinée sur son visage ingrat. Le sang ruisselait à flots de la blessure et le liquide carmin se mêla rapidement à la crasse de ses longs cheveux sous mes yeux quelque peu hagards. La violence des événements m'avait pris de court et je n'étais pas très fier d'avoir ôté la vie d'un homme désarmé mais je me ressaisis en pensant au sort guère plus enviable des villageois d'Asguenn. De plus, ma présente situation ne se prêtait guère à de longs atermoiements.

Je délaissai la massue du géôlier, une arme bien trop rudimentaire pour que j'eusse souhaité m'en encombrer mais j'arrachai par contre quelques morceaux de pain à la miche et les ingérai sur-le-champ. *Joan regagne 1 point de Vitalité.* Cette nourriture me revigora un peu et j'examinai alors les autres tunnels permettant de quitter la caverne. Les deux boyaux étaient semblablement éclairés à l'aide de torchères espacées tous les vingt pas. L'un plus large semblait se prolonger sur une certaine distance tandis que le second se divisait après quelques mètres en deux

branches à la façon d'un Y. Je ne devais pas me tromper dans mon choix car les deux tunnels se faisaient face et partaient donc dans des directions complètement opposées.

*Si Joan emprunte le long tunnel, **rendez-vous au 108** ; s'il choisit le plus étroit qui se sépare ensuite en deux tronçons, **allez au 229**.*



328

Ma réaction déclencha chez les cavaliers un concert de cris avant qu'ils ne lancent leurs montures au galop. Poursuivi par le martèlement des sabots sur la route, je m'engouffrai dans la ruelle la plus proche, celle séparant la taverne d'une vaste habitation impersonnelle. J'entendis avec effroi des voix qui braillaient devant moi et deux autres guerriers vêtus de rouge apparurent à l'autre bout du passage, me bloquant la sortie du village. J'étais cerné !

Pris de panique, j'ouvris à la volée une porte qui donnait sur la ruelle et, par miracle, celle-ci n'était pas verrouillée. J'entrai dans le bâtiment en claquant le battant dans mon dos et me mis à courir comme un dératé le long d'un couloir où s'alignaient en vis-à-vis une dizaine d'autres portes. Tout au bout, le corridor s'achevait par une dernière porte précédée par un escalier en colimaçon qui donnait accès à l'étage.

*Si Joan entre dans une pièce au hasard sur sa gauche, **rendez-vous au 99**. S'il entre plutôt dans une pièce sur sa droite, **allez au 265**. S'il fonce au bout du couloir pour grimper à l'étage, **partez au 27**.*

329

Je reçus dans les mollets un objet contondant qui me fit tomber dans l'herbe. *Joan perd 1 point de Vitalité.* Je ne pus me relever car mes jambes étaient empêtrées dans un étrange lasso composé de trois cordes, à l'extrémité desquelles étaient fixés des sacs de cuir lestés de pierres. Je

tentai de me dépêtrer de ces bolas mais les lanières en cuir s'étaient entortillées d'une manière inextricable. Des guerriers aux plastrons écarlates coururent dans ma direction et je rampai piteusement vers les arbres mais ils n'eurent aucun mal à me rattraper. L'un d'eux m'envoya alors en pleine tête sa botte ferrée et je sombrai dans le néant.

*Si Joan possède un rubis, rendez-vous au 285. Sinon, allez au 115.*

### 330

Mû par une intuition providentielle, je brandis bien haut le cylindre enchanté que j'avais dérobé au bourgmestre et celui-ci brilla dans la pénombre avec un éclat soutenu. Les créatures s'arrêtèrent net à la vue de l'objet dont la lueur se reflétait à la surface de leurs yeux multiples. Elles craignaient visiblement la lumière vive, et je m'élançai courageusement vers elles en décrivant de grands arcs de cercle avec mon bras.

Les monstres s'esquivèrent en grimpant à la paroi ou en disparaissant dans la faille, ce qui nous donna l'occasion de tenter une échappée vers la corniche opposée, avec l'espoir que celle-ci ne nous mène pas également dans un cul-de-sac. Mais une araignée plus audacieuse que les autres tenta de me planter ses crochets dans le mollet lorsque je passais à sa hauteur. *Lancez les dés. De 2 à 6, rendez-vous au 61 ; de 7 à 12, allez au 335.*

### 331

J'entendis le moufle de l'arme claquer et je tombai au sol l'instant suivant, terrassé par le projectile qui s'était enfoncé dans mon omoplate en traversant ma cuirasse. En levant la tête, je vis Ana qui me contemplait bouche bée. J'essayai de me relever pour la rejoindre mais mes bras ne me portaient plus et je m'affalai en fermant les yeux.

Le sol de pierre contre ma joue était d'une fraîcheur agréable et, malgré mes paupières closes, je continuais à admirer le doux visage de la jeune femme. Quand les pillards me transpercèrent de leurs épées, j'étais déjà passé de vie à trépas.

### 332

Mon arme rencontra la cuirasse du Zalténite mais mon coup était si puissant que le métal s'enfonça. Gravement blessé à l'aîne, le guerrier

hurla sa souffrance en chancelant. *Considérez que vous avez tiré **un 2 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 11** pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal.*

*Si l'officier zalténite est mort, **rendez-vous au 7.***

Mais l'homme possédait une vigueur incroyable et il me foudroya d'un regard assassin en élevant à nouveau son cimenterre.

*Si Joan se relève précipitamment l'arme haute pour parer le coup à venir, **allez au 157** ; s'il agrippe les jambes du guerrier pour l'entraîner au sol dans une lutte à mains nues, **partez au 347.***

### 333

Siméon se battait avec une adresse étonnante si bien qu'à nous deux, nous ne mirent guère de temps pour neutraliser notre ennemi. Ce fut lui qui l'estourbit définitivement d'un coup de masse en pleine poitrine. Malgré l'agitation dans les autres pièces, je pris le temps de le complimenter.

– Finalement, vous n'aviez guère besoin de moi.

– Je n'ai pas vraiment de mérite, répondit le tavernier en essuyant la sueur sur son front. Avant de monter mon affaire ici, j'ai passé plusieurs années dans la milice de Milona. Le sergent qui m'a formé était un bon. Un très bon même.

Il se pencha sur le corps de notre ennemi puis arracha d'un coup sec une amulette suspendue par un fil au cou du Zalténite, avant de me la tendre.

– Tiens, Joan. Ça te fera un souvenir de cette journée mémorable. Et c'est mon premier cadeau pour te remercier de ton aide, ajouta-t-il en clignant de l'œil.

Je me saisis du bijou, un simple disque de cuivre, percé et orné de cercles concentriques gravés à sa surface. La ficelle qui passait en son centre était désormais cassée et je le glissai dans ma poche. *Notez la **spirale du soleil** dans la liste des **objets divers.***

Siméon continua d'inspecter le corps du pillard en s'intéressant plus particulièrement à son bouclier. Tandis qu'il cherchait à en retirer la boucle des doigts crispés du cadavre, je me rendis compte que le tohu-bohu en provenance de la pièce au fond du couloir n'avait pas cessé, comme si l'on y procédait à un déménagement. Intrigué, je retournai

dans le couloir et me dirigeai avec prudence vers la source de cette agitation. **Rendez-vous au 148.**

## 334

– Attends, dis-je au moment où la jeune femme s'apprêtait à s'élancer. C'est trop risqué d'y aller maintenant. Il vaudrait mieux attendre encore un peu...

Son regard se durcit et elle me considéra avec une telle irritation que je regrettai presque ma suggestion. Je comprenais l'empressement d'Ana à vouloir secourir son père mais ses sentiments lui ôtaient toute prudence et un tel emballement risquait de causer notre perte. Je tentai donc de conserver un air déterminé malgré sa réaction hostile.

Finalement, ses traits se détendirent et elle contint son impatience pour me répondre.

– Très bien. Nous allons faire un détour pour les éviter. Mais nous partons maintenant.

– D'accord. Je te suis, abdiquai-je, conscient que je n'obtiendrai guère mieux.

Ana s'élança alors à l'assaut de la pente qui nous avait conduits malgré nous au fond du vallon. Je ne pus m'empêcher d'admirer au cours de l'ascension le corps souple et harmonieux de la jeune femme qui se jouait des obstacles avec l'aisance d'une biche. Mais cette distraction tourna court quand je vis ma compagne courir dans les bois sans même nous laisser le temps de souffler. Je la suivis alors, non sans maudire sa dangereuse témérité.

Ne connaissant pas les lieux, j'ignorais si Ana tenait sa parole en nous faisant éviter dans un premier temps le secteur proche de la cachette de Siméon, mais l'absence de voix ennemies aux alentours me rassura légèrement.

Les bois s'éclaircissaient peu à peu en même temps que les buissons épineux se raréfiaient et les hêtres aux troncs lisses et marbrés avaient laissé place à une forêt de mélèzes plus espacés les uns des autres. La mousse assourdisait nos foulées et seul nos halètements troublaient la sérénité blafarde de ce domaine végétal.

Je gagnais du terrain sur Ana qui commençait enfin à donner de petits signes de fatigue quand celle-ci s'enfonça sans prévenir dans le sol jusqu'à la taille en poussant un cri de surprise. Je freinai des quatre fers

en croyant qu'elle était tombée dans un trou d'eau mais elle se débattait mollement et semblait en fait emprisonnée dans le sol comme dans une gangue terrestre. Un rapide examen du terrain me confirma la présence de sable et de boue mélangés et je me creusai les méninges pour trouver un moyen de sortir Ana de la fondrière.

*Si Joan possède une corde, rendez-vous au 20 ; sinon, allez au 306.*

### 335

Je repérai à temps les pattes de l'araignée qui s'était seulement retirée derrière le rebord du gouffre. J'esquivai d'un bond son attaque sournoise puis repris ma course avec Ana le long de la corniche.

***Rendez-vous au 171.***

### 336

Avec beaucoup de bravoure et pas mal d'inconscience, je portai une attaque en direction du guerrier le plus proche. L'homme para mon assaut de sa longue lame courbe. Dans la seconde suivante, ses trois compagnons m'enfonçaient leurs fers dans le corps et je tombai à genoux en crachant une quantité effroyable de sang. Malgré mes terribles blessures, je ne succombai pas tout de suite et devais supporter une indicible souffrance chaque fois que je tentai d'aspirer de l'air. L'un des étrangers fit alors preuve de miséricorde en me trancha le cou d'un geste ample de son cimeterre.

### 337

J'exposai mes intentions à Ana.

– Reste ici. Je vais contourner la cabane par derrière pour neutraliser le garde devant la porte. Je pense pouvoir ensuite me défaire des deux autres.

– Et pendant ce temps, je te regarde tranquillement te faire trucider, c'est ça ? persifla la jeune femme. Ne me fais pas le numéro du chevalier blanc protégeant la demoiselle sans défense, ajouta-t-elle comme je voulais protester. Je n'ai pas apporté mon poignard pour faire de la figuration et je n'ai pas peur de me battre avec ces maudits pillards.

Elle attendit un instant au cas où j'aurais voulu mettre en doute ses dires mais je demeurai coi, la trouvant encore plus belle avec cette étincelle de défi au fond des yeux. Prenant mon silence pour un assentiment, elle poursuivit moins vivement.

– Mais je suis d'accord avec ton plan. Si on élimine celui qu'est assis, on ne se retrouve plus qu'avec les deux autres sur les bras. Il vaut mieux que ce soit moi qui y aille. Avec ta taille et tout ton barda sur le dos, je suis sûre de me montrer plus discrète. Et dès que je lui aurai réglé son compte, tu pourras prendre les deux autres à revers et nous aurons alors plus de chances de les vaincre.

– Si tu veux. Tu as peut-être raison. Mais ne prends pas de risque inutile.

Elle esquissa un sourire et me frôla affectueusement le bras. Puis son regard se durcit et elle quitta l'abri de l'arbre pour longer la clairière par la droite. Malgré ses airs bravaches, la jeune femme prenait son temps pour progresser vers la cabane et je ne pus que la féliciter intérieurement pour sa prudence. Même en la suivant du regard, j'éprouvais des difficultés à repérer sa silhouette féline qui rampait parmi les herbes. Enfin, elle atteignit l'arrière de la chaumière et en longea le mur pour se tenir à seulement quelques pas de l'entrée et du garde nonchalamment assis. Je pris soudain conscience que les deux autres Zalténites allaient à coup sûr la repérer quand elle s'en prendrait à leur collègue et Ana allait se retrouver seule face à ces guerriers. Pour empêcher ce désastre, je les chargeai par surprise en même temps qu'Ana se jetait sur sa cible pour lui trancher la gorge.

Les deux hommes se tournèrent vers moi, complètement pris au dépourvu. Mais ils se ressaisirent promptement pour se défendre à l'aide de leurs lances.

## 2 GARDES ZALTÉNITES :

|                |    |
|----------------|----|
| Adresse        | 14 |
| Défense        | 12 |
| Bonus de Force | 1  |
| Vitalité       | 44 |

*Joan a l'Initiative.*

*Au cours du **premier assaut**, lui seul est en mesure de porter une attaque car il bénéficie de l'effet de surprise.*

A partir du **troisième assaut**, augmentez de **2 points** les scores d'**Adresse** et de **Défense** de Joan jusqu'au terme du combat car il bénéficie alors du soutien d'Ana. Celle-ci vient à sa rescousse après être parvenue à tuer le garde près de la porte.  
Si les deux Zalténites périssent, **rendez-vous au 26**.



338

Le matin m'accueillit sous un ciel aussi maussade que mon humeur. Une atmosphère lourde et des nuages couleur de plomb faisaient craindre une journée orageuse et je m'empressais de reprendre ma route. Après l'épisode du loup chapardeur, la nuit s'était avérée tranquille et reposante pour mes muscles courbaturés. **Joan regagne 2 points de Vitalité.**

Je ne fis aucune rencontre et parvins après quelques heures à l'intersection avec la piste menant à Milona. Bien qu'il n'était pas encore midi, la faim commençait déjà à me tirailler et l'endroit près du poteau indicateur me semblait aussi propice qu'un autre à une pause pour le déjeuner. **Otez un repas du sac à dos. Si Joan n'est pas en mesure de manger, il perd 3 points de Vitalité.**

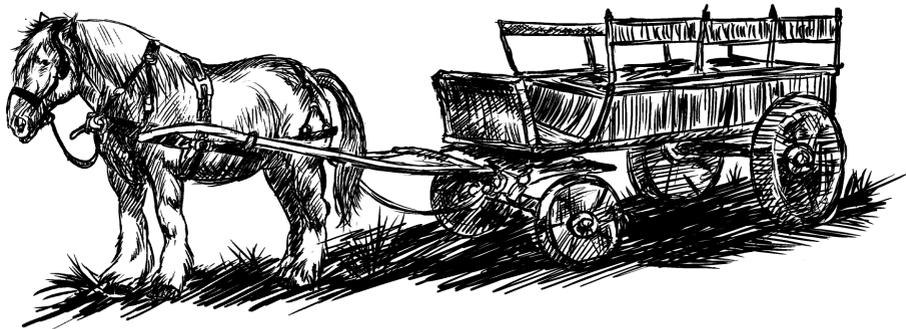
Je poursuivis ensuite vers le nord sans avoir eu à subir la moindre averse. Par la faute de fortes bourrasques de vent, des nuages de poussière s'envolaient de la piste et me forçaient par moments à m'enfouir le visage dans ma tunique. L'après-midi passa ainsi fort péniblement.

Le soleil avait disparu derrière les cimes de la Crête aux Ours quand j'atteignis enfin l'auberge familiale. A mon grand soulagement, celle-ci paraissait intacte et je reconnus de loin ma mère qui puisait des seaux d'eau pour le verger. Quand elle reconnut mon attelage, elle poussa un cri enthousiaste et accourut à ma rencontre en compagnie de mes deux frères et de mon père qui avaient surgi en hâte du bâtiment. Ces heureuses retrouvailles furent pour moi l'occasion de retrouver le sourire même si je n'avais pas encore le cœur à partager autant d'effusions de joie.

Je remarquai que Finnan avait un bras en écharpe. Une fois tous réunis à la table dînatoire, Silas raconta avec un luxe de détails comment deux guerriers aux visages hâlés avaient tenté de forcer la porte de l'auberge, la veille au soir. L'un d'eux avait réussi à blesser Finnan de sa longue épée courbe avant que toutes les ouvertures ne fussent barricadées. Ensuite, ma famille me pressa de relater mon expédition mais je n'étais pas encore prêt à revivre la funeste bataille d'Asguenn. Je consentis à leur confirmer que j'avais eu mon lot de difficultés, comme le prouvaient mes blessures, et, devant ma mine sombre, ils renoncèrent à me harceler plus longtemps de questions. Ma mère en particulier s'attacha le restant de la soirée à me distraire en parlant de sujets plus légers tout en appliquant sur mon corps meurtri divers onguents curatifs. *Joan regagne 5 points de Vitalité.*

Je confirmai quand même à mon père que des bandes de pillards sévissaient dans la région. Craignant à juste titre que les deux sinistres individus de la veille ne fussent les éclaireurs d'un de ces groupes, il répartit de son mieux les armes que j'avais ramenées d'Asguenn et vérifia les défenses de l'auberge fortifiée.

Lorsque des coups martelèrent soudain le battant de la porte d'entrée, nous sursautâmes tous avant de nous précipiter sur nos arcs et nos épées. *Rendez-vous au 6.*



Délaissant le tunnel de droite, je continuai à courir sur encore une centaine de pas avant de voir la galerie se séparer en deux tronçons, telle une fourche. La galerie de droite était relativement plane tandis que celle de gauche grimpeait très légèrement. Nous n'avions pas le temps de tergiverser et ce fut sans réfléchir que je m'engouffrai dans l'un des boyaux. *Si Joan passe par celui de gauche, rendez-vous au 64 ; ou par celui de droite, allez au 140.*

Tandis que nous progressions à vive allure parmi les arbres aux larges troncs, Ana sortit de ses poches un morceau de pâte brune séchée et le rompit en deux. Elle me tendit une part de l'étrange substance et glissa l'autre dans sa bouche.

– Mâche-le. Ça t'aidera à lutter contre la fatigue. J'en ai toujours sur moi pour ne pas m'endormir pendant le service, quand les clients ne sont pas pressés de rentrer chez eux.

– Qu'est-ce que c'est ?

– De la brisine. Une plante qu'on trouve seulement dans les marais de Galabad.

– Il y a des gens assez fous pour aller en cueillir ? m'étonnai-je, la sinistre réputation de ces marécages n'étant plus à faire.

Ana haussa les épaules mais ne répondit pas. Je l'imitai en mordant à mon tour dans la chique de brisine et je fus très surpris de la saveur qui s'en dégageait. Ma langue me piquait au contact du produit et j'avais l'impression de sucer un mélange de feuilles de tabac et de réglisse au goût particulièrement prononcé. A la longue, la pâte ne me parut pas si désagréable à mastiquer. Quand elle eut entièrement fondu dans ma bouche, je me sentais l'esprit particulièrement aiguisé, tous les sens en alerte. Ana ne m'avait pas menti, cette petite douceur dissipait ma lassitude et me faisait oublier mon manque de sommeil.

– A quoi sert ce fameux concasseur, au juste ? lui demandai-je peu de temps après.

– C'est une invention qui sert à écraser la roche pour y trouver plus facilement les pierres précieuses ou le bon minerai. Je ne sais pas exactement comment ça fonctionne mais il est conçu sur le même

principe que les moulins à eau. Quand il est en marche, une source souterraine active ses engrenages et l'ensemble réussit à faire tourner une énorme meule de pierre. Enfin... c'est plus complexe que ça. Mais en tout cas, c'est une machine efficace et c'est tout ce qui compte pour la plupart des mineurs.

Elle avait juste terminé sa phrase que nous vîmes les bois s'éclaircir et les premiers contreforts de la chaîne montagneuse de Galabad apparaître. Devant nous, les sapins partaient à l'assaut d'un versant en pente douce mais leur nombre se raréfiait rapidement vers les hauteurs arides et rocailleuses. Ana s'arrêta pour embrasser du regard le panorama.

– C'est bon, je sais où nous sommes. Quand j'étais petite, mon père aimait bien m'emmener en ballade par ici. L'entrée des mines se trouve de l'autre côté, précisa-t-elle en désignant une éminence rocheuse à plusieurs centaines de pas plus au sud.

Nous nous dirigeâmes vers l'endroit en question tout en prenant garde à ne pas nous coincer un pied entre les gros cailloux qui avaient remplacé le tapis végétal.

Une galerie assez large pour permettre le passage de quatre hommes de front perçait le flanc de la montagne. En nous approchant de cette vaste ouverture, je vis que le tunnel qui s'enfonçait dans les profondeurs était régulièrement éclairé par des torches accrochées aux parois dans des supports métalliques. Une rangée de rails posés au milieu du tunnel partait de l'entrée pour desservir le complexe minier. Nous avons fait preuve de prudence pour approcher du tunnel mais les lieux semblaient inoccupés.

Je suivis Ana qui s'engagea dans la galerie en marchant entre les rails et la paroi. Après une vingtaine de pas sous terre, nous rencontrâmes un boyau plus étroit qui croisait celui que nous empruntions mais la jeune femme le dépassa sans l'ombre d'une hésitation. Le silence était vraiment intimidant, presque surnaturel. Les mines donnaient l'impression d'avoir été abandonnées même si je savais qu'il n'en était rien. Elles étaient passées sous le contrôle des envahisseurs venus du Zalten mais la population d'Asguenn était toujours sensée y travailler.

Nous parvînmes à la hauteur d'un second embranchement et cette fois-ci, Ana me fit signe de bifurquer dans le tunnel qui partait sur notre droite.

Ce nouveau passage était bien plus étroit et son sol en terre battue exempt de rails. Il s'évasa bientôt jusqu'à former une vaste caverne encombrée de barriques, de tonneaux et de fûts aux tailles très variées. Nous nous figeâmes sur place en entendant des voix.

Je m'approchai à pas feutrés en rasant le mur pour distinguer six guerriers zalténites en proie à la plus grande agitation. Ils se tenaient debout dans un coin de la caverne et tenaient un conciliabule très animé en s'invectivant mutuellement dans leur langue barbare aux accents saccadés. Je sentis la chaleur d'Ana qui s'était penchée par-dessus mon épaule pour observer la scène. A l'autre bout de la salle partait un nouveau boyau éclairé.

– L'escalier qui mène à la salle du concasseur se trouve par là, me chuchota ma compagne. Nous n'avons qu'à passer derrière les barriques. Une double rangée de fûts empilés les uns sur les autres formait en effet comme une barrière assez proche du mur. En rampant derrière cet abri, les pillards n'avaient aucune chance de nous voir traverser la caverne et je donnai en un regard mon assentiment à la jeune femme.

Elle s'engagea la première dans l'espace étroit et je l'imitai lorsqu'elle atteignit le seuil du tunnel de sortie. Les Zalténites continuaient à s'énerver et il me suffisait de prendre garde à ne pas faire résonner mes pièces d'armure contre la pierre. *Si Joan a bu cette nuit du remède fortifiant, rendez-vous au 213 ; sinon, allez au 159.*

## 341

Trop impatient de se débarrasser de moi alors que je me trouvais en si mauvaise posture, le Zalténite se précipita avec une telle fougue qu'il ne put m'infliger qu'une légère blessure quand je me jetai sur le côté. Ma riposte le prit au dépourvu lorsque je me redressai pour lui asséner un terrible coup au mollet. *Considérez que vous avez tiré un 6 au lancer de dés pour l'attaque du lieutenant sur Joan et un 9 pour la riposte du Tannorien puis ajustez leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Exceptionnellement, ne tenez pas compte du Bonus de Force du lieutenant pour cet assaut. Si l'officier zalténite est mort, rendez-vous au 7.*

Sous la douleur, il s'effondra sur moi en lâchant son arme mais m'attrapa le poignet de son autre main pour me forcer à également abandonner la mienne

*Si Joan accable son ennemi de coups de genoux dans le ventre, **rendez-vous au 134** ; s'il lutte pour le repousser et remettre ensuite la main sur son arme, **allez au 29**.*

## 342

Pendant plusieurs minutes, j'entrepris de frotter la corde qui enserrait mes poignets contre la roche de la caverne mais celle-ci était bien trop lisse pour que j'obtienne un quelconque résultat. *Joan perd **1 point de Vitalité** suite à ce travail harassant et stérile.* Comprenant enfin que tous mes efforts étaient voués à l'échec, je cessai de me démener pour réfléchir à un autre moyen de me libérer.

J'en étais encore dans mes réflexions quand un guerrier sans armure mais muni d'un redoutable martinet ouvrit une porte aménagée dans la herse en bois et pénétra dans la caverne. Il embrassa d'un regard mauvais l'ensemble des captifs avant de se diriger dans ma direction. Puis, d'une voix rauque, il me parla dans ma langue.

– Suis-moi. Tu vas travailler dans les mines avec les autres.

Comme je ne réagis pas assez vite à son goût, et me trouvai de toute manière dans l'incapacité de me relever à cause de mes entraves, l'homme rangea son fouet aux multiples lanières et attrapa à deux mains ma chemise pour me relever sans ménagement. Son visage se trouva face au mien et je lui envoyai aussitôt un violent coup de tête dans le nez.

*Lancez les dés et **ajoutez 2 au résultat** si Joan possède plus de **18 points de Vitalité**.*

*Si vous obtenez de 2 à 7, **rendez-vous au 53** ; si le chiffre obtenu va de 8 à 12, **allez au 151**.*

## 343

La résistance de l'homme fléchissait peu à peu sous la pression que j'exerçais. J'effectuais soudain un moulinet de mon arme qui arracha la sienne des mains puis le blessai dans la foulée à l'épaule. Il me repoussa d'un violent coup de pied dans la poitrine et se jeta ensuite sur moi pour m'entraîner au sol avec lui.

*Considérez que vous avez tiré **un 6 au lancer de dés** pour l'attaque du lieutenant sur Joan et **un 7** pour la riposte du Tannorien puis ajustez*

*leurs totaux de Vitalité comme dans le cadre d'un assaut normal. Exceptionnellement, ne tenez pas compte du Bonus de Force du lieutenant pour cet assaut. Si l'officier zalténite est mort, **rendez-vous au 7.***

Nous roulâmes tous les deux dans l'herbe jusqu'à ce que le guerrier parvienne à prendre l'ascendant et à m'immobiliser sous lui. *Si Joan accable son ennemi de coups de genoux dans le ventre, **rendez-vous au 134** ; s'il lutte pour le repousser et remettre ensuite la main sur son arme, **allez au 29** ; s'il agrippe sa gorge pour l'étrangler, **partez au 66.***

## 344

J'essayai d'entraîner Ana vers le magasin du négociant en minerais.

– Mettons-nous à l'abri.

– Non, lâche-moi ! rugit-elle en se débattant.

– Allons, sois raisonnable. Même sans nous, les pillards ne vont pas résister longtemps. Inutile de prendre des risques pour rien.

Mes mots me restèrent en travers de la gorge devant le regard glacial qu'elle m'adressa.

– Je comprends parfaitement que ce combat ne te concerne pas, Joan. Par contre, il s'agit de MON village qui est en péril.

Elle se dégagea pour accompagner la foule jusqu'à l'auberge de ses parents. Vexé comme un pou et ne souhaitant pas que la belle doute de mon courage, je m'empressai de la suivre. **Rendez-vous au 320.**

## 345

Ana ne semblait pas être une fille facile à abuser mais je ne pus résister à la tentation de l'impressionner. Je fronçai les sourcils en feignant une légère hésitation.

– Qu'entends-tu exactement par bon combattant ?

– Je me demandais si tu savais te servir d'une épée, si tu avais déjà affronté quelqu'un avec une arme, si tu avais déjà tué quelqu'un en combat...

J'adoptai une expression gênée, celle d'un homme trop modeste pour aimer s'épancher sur ses exploits. Je lui répondis en regardant mes pieds.

– Oui, ça m'est malheureusement arrivé. Que Samara soit témoin que je ne l'ai pas voulu, pourtant. Je me suis fait attaquer hier soir par des

brigands avant d'arriver à Asguenn. Ils ne m'ont pas laissé le choix ; ils m'ont sauté dessus comme des sauvages et j'ai dû me défendre ou ils allaient me tuer.

Mon mensonge éhonté produisit son effet.

– Des brigands ? s'exclama Ana avec stupeur. Mais combien étaient-ils ?

– Trois.

– Trois ! Et tu les as tous tués ? Mais ils ont dû te blesser ?...

– Effectivement, je vais avoir une belle cicatrice, fis-je en désignant mon flanc. Mais bon... rien de très grave sinon je ne serais pas là, ajoutai-je avec un pauvre sourire.

La jeune femme me considéra gravement puis s'écarta pour revenir vers la porte.

– Prends tes affaires, Joan. Nous allons faire un petit détour au sous-sol avant d'aller chercher mon père. Mais ne fais pas de bruit surtout. Si ma mère nous entend, elle va alerter les pillards qui dorment ici.

– Quoi ? Il y a des étrangers dans les autres chambres ?

Ana hocha la tête en m'incitant à ne pas élever plus la voix.

– Mais pourquoi ta mère nous empêcherait-elle de sortir ?

– Parce qu'elle est bien contente de la situation. Cela fait des années que mes parents se détestent et elle n'a pas versé une larme quand ils sont venus prendre mon père. Je suis presque certaine que c'est elle qui leur a appris qu'il était le chef de la résistance. Depuis qu'ils sont arrivés, elle ne cesse de faire des pieds et des mains pour s'attirer leurs faveurs. Et cet après-midi, j'ai même vu cette catin s'enfermer dans sa chambre avec l'un d'entre eux.

Je blêmis devant l'expression haineuse de la jeune femme. Après un silence pesant, elle parvint à reprendre son calme et je m'empressai de préparer mon paquetage pour ne pas la faire patienter plus longtemps.

Nous sortîmes de la chambre en catimini et descendîmes le vieil escalier jusqu'à la salle commune. Je suivis Ana dans l'arrière-cuisine puis dans un cellier où planait l'odeur douceuse de légumes et de fruits empilés dans des cageots. Ma compagne se dirigea vers une armoire également garnie de victuailles et passa la main en dessous pour en retirer un coffre en bois garni d'une serrure. Elle l'ouvrit grâce à une clé cachée dans sa houpelande et en sortit un marteau de guerre rutilant dont la tête

métallique représentait un aigle au bec disproportionné. Quand elle me tendit l'arme, je n'osai esquisser un geste pour m'en saisir.

– Prends le, insista Ana. Il te sera utile si nous devons nous battre tout à l'heure.

– Il est magnifique, balbutiai-je en attrapant le manche du marteau.

– Mon père l'a reçu en cadeau. Il avait rendu service à un flinn qui lui a ensuite forgé cette arme en signe de gratitude.

– Un flinn ?

Ana opina du chef. Je n'avais jamais rencontré le moindre de ces géants qui vivaient dans de lointaines montagnes. Mais la réputation de leurs forges souterraines avait franchi toutes les frontières. Avec un respect immense, j'attachai le marteau par la dragonne à mon ceinturon.

*Ajoutez le **marteau d'airain** dans la case des **armes**. Il est d'une telle qualité que Joan gagne **2 points d'Adresse** lorsqu'il se bat avec.*

Ma compagne referma ensuite le coffre et nous sortîmes du cellier pour gagner en silence la porte menant à l'extérieur. **Rendez-vous au 309.**

## 346

Je tombai lourdement sur la corniche d'en face mais me relevai aussitôt pour encourager Ana à m'imiter. Je n'eus pas besoin de beaucoup insister car toutes les araignées convergeaient dans sa direction. Elle parvint de justesse à me rejoindre et dut s'agripper à ma main tendue pour ne pas basculer dans le précipice.

Quelques pas plus loin, un nouveau tunnel permettait de quitter les abords du gouffre. Nous y pénétrâmes sans plus attendre et poursuivirent notre course, même si j'espérais fortement que nos poursuivantes seraient incapables de sauter par-dessus le vide. Le boyau serpentait en descendant doucement et nous parvînmes bientôt à un embranchement, où la possibilité nous était donnée de poursuivre dans la même direction ou bien de bifurquer sur notre droite.

*Si Joan continue tout droit, **rendez-vous au 339** ; s'il emprunte le tunnel adjacent, **allez au 305.***

## 347

*Si Kity le furet accompagne Joan, **rendez-vous au 237.***

*Sinon, **allez au 264.***

## 348

Même si mon corps saignait par de nombreuses blessures, j'avais réussi à esquiver ou parer les attaques les plus mortelles de mon redoutable adversaire. Rendu furieux par ma résistance, l'officier feinta puis accomplit un terrible moulinet de sa lame pour me décapiter mais je me pliai en deux et enfonçai ma lame dans son abdomen. Avec une expression incrédule sur le visage, l'homme s'effondra en travers du lit, maculant d'écarlate les draps défaits.

La porte de la chambre s'ouvrit alors à la volée sur une poignée de soldats étrangers alertés par le vacarme. Quand ils aperçurent dans un premier temps leur chef terrassé, puis un inconnu avec un sabre ensanglanté à la main, le temps parut se figer sur ce tableau irréaliste. L'un d'eux poussa alors un rugissement et tous se saisirent de leurs épées pour se ruer à l'attaque. J'étais bien trop affaibli pour offrir la moindre résistance mais ce fut quand même l'arme à la main que je perdis la vie.

## 349

- Ne bouge pas, dis-je à Ana en sortant mon arme. Je m'occupe d'eux.
- Pour qui me prends-tu ? Tu ne me priveras pas du plaisir de trancher moi-même la gorge de ces pourceaux.

J'ignorai son regard offusqué en haussant les épaules puis commençai à faire tourner ma fronde en me concentrant sur l'un des deux hommes les plus proches. Je n'avais pas le droit à l'erreur ; il me fallait malgré leurs casques en assommer un du premier coup car nous n'aurions aucune chance contre ces trois guerriers. *Lancez les dés.*

*Si vous tirez de 2 à 9, rendez-vous au 153 ; de 10 à 12, allez au 25.*

## 350

Allongé sur ma couche, j'observais les minuscules particules en suspension au sein du rayon lumineux qui se faufilait par la fenêtre de ma chambre. Mes pensées avaient désormais cessé de vagabonder et ma décision était prise.

Quelques minutes auparavant, Finnan m'avait décrit la fin des combats avec sa volubilité coutumière. La moitié des agresseurs avait péri mais l'autre était parvenue à s'enfuir avec plusieurs montures de la patrouille. Par bonheur, très peu d'écuyers avaient trouvé la mort dans la bataille et

Silas tout comme nos parents étaient sains et saufs. Finnan m'avait également appris que le jeune chevalier avait évoqué l'hypothèse de poursuivre sa mission vers le sud du pays avec seulement une partie de son contingent. Ceux sans chevaux retourneraient à la capitale pour informer le roi Pargalion des faits de cette nuit. Puis, mon frère m'avait laissé en m'avertissant que les soldats n'allaient pas tarder à s'en aller et qu'un solide petit déjeuner m'attendait en bas.

C'était une dizaine de minutes auparavant.

Les voix et les mouvements à l'extérieur gagnaient peu à peu en intensité. Avant qu'il ne fût trop tard, je me redressai pour m'habiller de vêtements en meilleur état que ceux de la veille. Délaissant les sandales que ma mère avait posées à mon intention au pied de ma couche, je cherchai mes bottes de voyage dans mon coffre et les enfilai, en regrettant de ne plus avoir le temps de les décrotter. Je m'empressai ensuite de gagner le rez-de-chaussée mais tous étaient rassemblés dehors.

Le chevalier se tenait déjà sur sa monture. Il donnait ses ultimes instructions à l'un des cavaliers devenus fantassins contre leur gré, sous le regard de ma famille sortie pour souhaiter bonne chance aux hommes d'armes. Sans l'ombre d'une hésitation, je me plantais à proximité du jeune noble, jusqu'à ce qu'il remarque ma présence et baisse son regard métallique sur moi.

– Je désire me rendre à la capitale pour proposer mes services dans l'armée du roi, lui annonçai-je d'une voix claire. Messire, permettez-moi d'accompagner vos hommes jusqu'à Haquilon.

Un murmure parcourut les rangs des écuyers et je vis une expression amusée se dessiner sur le visage du plus proche. Mes paroles n'eurent cependant pas le même effet sur ma mère que j'entendis éclater en sanglots. Le chevalier, quant à lui, se frotta le menton avec une certaine perplexité.

– Et bien... Je n'y vois pour ma part aucun inconvénient. Mais tu devrais quand même respecter l'avis de tes parents sur ce sujet avant de prendre une décision définitive, dit-il en avisant ma mère éplorée.

Il m'indiqua l'homme qui avait reçu ses instructions.

– Si votre père consent à ce que vous rejoigniez les rangs de l'armée royale, vous devrez alors obéir en tout point au sergent Solkane jusqu'à ce que vous soyez officiellement intégré dans les rangs.

L'intéressé hocha la tête puis me fixa d'un air autoritaire. Les cavaliers firent ensuite leurs adieux à leurs compagnons et s'engagèrent sans perdre plus de temps sur la piste de Milona. Je me tournai vers le sergent qui cligna des yeux en signe d'assentiment puis me dirigeai vers mes deux frères interloqués et mes parents effondrés. Aucun d'eux ne me demanda d'expliquer mes motivations, et je leur en fus gré. Si mon père avait été effleuré par l'idée de s'opposer à ma décision, il n'en laissa rien paraître. Ma mère non plus ne me supplia pas de rester, mais elle me fit promettre à de multiples reprises de revenir vers eux aussi souvent que possible. Je les serrai sur mon cœur avec amour. Je savais qu'ils allaient me manquer mais le feu intérieur qui brûlait en moi depuis ma décision n'était pas prêt de s'éteindre. En embrassant Silas, je vis qu'il recherchait l'origine de la flamme luisant au fond de mes yeux. Je savais ce que je perdais. Je savais pourquoi je quittais mon foyer si abruptement. Mais il était trop tard pour le lui expliquer désormais ; et il n'aurait peut-être pas compris.

Quand je rejoignis mes nouveaux compagnons, le sergent Solkane me tendit la lance d'un patrouilleur trépassé à la suite du combat. Il donna enfin le signal du départ et j'abandonnai derrière moi les fantômes d'Asguenn.

## Épilogue

Harnicus met quelques temps avant de s'apercevoir que l'esprit s'est enfui. Le récit de son existence est-il terminé et l'âme de ce Joan s'est-elle envolée vers les royaumes lumineux où règnent Samara et les autres divinités bienveillantes? Le prêtre en doute. Au terme de son histoire, l'esprit n'a toujours pas expliqué les circonstances de son trépas. Il a certes relaté un moment éminemment important de son existence, peut-être même celui qui l'a le plus marqué. Dans ce cas, le fantôme lui a éventuellement accordé un répit pour qu'il se repose, se restaure et soit disponible pour écouter la suite de son récit.

Harnicus baille et se frotte les yeux. Il est en effet temps pour lui de s'accorder un somme. Dans cette caverne obscure, il n'a aucune idée de l'heure exacte mais il n'est pas impossible que le jour se lève bientôt. Il masse sa nuque et ses épaules raidies par l'immobilisme en songeant à l'aventure de Joan. Quel récit incroyable... Un très jeune homme surgit

de nulle part qui affronte avec succès les ennemis de la Tannorie comme le plus preux des paladins. Un fantôme a-t-il des raisons de se vanter ou de s'inventer un passé ? C'est peu probable. S'il souhaite terminer son existence spectrale pour connaître le repos, il doit se plier aux règles ancestrales et partager son souvenir avec un mortel. Bref, il n'en a sans doute pas terminé avec cet être de l'au-delà.

Harnicus parvient à redresser sa vieille carcasse en grimaçant. Ce n'est pas encore cette nuit qu'il réussira à contacter l'âme de feu son supérieur, le regretté grand prêtre. Mais cela ne l'inquiète pas outre mesure. Quand Samara décidera le moment venu, il réussira à entrer en contact avec lui. Harnicus se sourit à lui-même : si le grand prêtre a également besoin de lui raconter au préalable les moments importants de sa vie, le récit en sera bien plus bref. Le vénérable clerc n'a sûrement pas connu les turpitudes et les passions du jeune Joan...



# LANCER DE 1 DÉ

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 6 | 1 | 5 | 2 |
| 1 | 6 | 2 | 5 | 3 | 4 |
| 2 | 3 | 1 | 4 | 6 | 5 |
| 4 | 1 | 5 | 6 | 2 | 3 |
| 5 | 2 | 4 | 3 | 1 | 6 |
| 6 | 5 | 3 | 2 | 4 | 1 |

# LANCER DE 2 DÉS

|    |    |    |    |    |    |    |   |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|---|----|----|----|----|
| 10 | 3  | 9  | 7  | 6  | 5  | 11 | 8 | 6  | 9  | 7  | 4  |
| 6  | 7  | 10 | 4  | 8  | 9  | 7  | 5 | 11 | 3  | 8  | 10 |
| 9  | 5  | 8  | 9  | 11 | 6  | 10 | 3 | 7  | 4  | 6  | 7  |
| 6  | 10 | 2  | 12 | 4  | 7  | 5  | 9 | 6  | 8  | 7  | 5  |
| 5  | 7  | 6  | 8  | 10 | 9  | 4  | 7 | 2  | 5  | 12 | 8  |
| 9  | 8  | 10 | 5  | 7  | 8  | 12 | 4 | 9  | 7  | 6  | 3  |
| 7  | 4  | 11 | 6  | 11 | 3  | 5  | 6 | 8  | 10 | 8  | 7  |
| 8  | 9  | 5  | 10 | 8  | 7  | 10 | 7 | 4  | 6  | 3  | 9  |
| 2  | 12 | 4  | 7  | 5  | 8  | 6  | 5 | 9  | 8  | 7  | 6  |
| 10 | 6  | 9  | 11 | 3  | 4  | 7  | 8 | 7  | 6  | 5  | 8  |
| 4  | 11 | 7  | 8  | 6  | 10 | 2  | 9 | 5  | 11 | 7  | 6  |
| 7  | 5  | 6  | 3  | 9  | 5  | 8  | 6 | 8  | 7  | 4  | 9  |

# TABLE DE

| Résultat<br>des dés<br>↓ | -10 ou<br>inférieur | -9 / -8 | -7 / -6 | -5 / -4 | -3 / -2 |
|--------------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|
| <b>2</b>                 | –                   | –       | –       | –       | –       |
| <b>3</b>                 | –                   | –       | –       | –       | –       |
| <b>4</b>                 | –                   | –       | –       | –       | –       |
| <b>5</b>                 | –                   | –       | –       | –       | –       |
| <b>6</b>                 | –                   | –       | –       | –       | –       |
| <b>7</b>                 | –                   | –       | –       | 1       | 2       |
| <b>8</b>                 | –                   | 1       | 2       | 2       | 3       |
| <b>9</b>                 | 2                   | 2       | 3       | 3       | 4       |
| <b>10</b>                | 3                   | 3       | 4       | 4       | 5       |
| <b>11</b>                | 4                   | 4       | 5       | 5       | 6       |
| <b>12</b>                | 5                   | 6       | 7       | 8       | 9       |

# COMBAT

| -1 / 0 / 1 | 2 / 3 | 4 / 5 | 6 / 7 | 8 / 9 | +10 ou supérieur |
|------------|-------|-------|-------|-------|------------------|
| —          | —     | —     | —     | —     | —                |
| —          | —     | —     | —     | —     | —                |
| —          | —     | —     | —     | 1     | 2                |
| —          | —     | 1     | 2     | 2     | 3                |
| 1          | 2     | 2     | 3     | 3     | 4                |
| 2          | 3     | 3     | 4     | 4     | 5                |
| 3          | 4     | 4     | 5     | 5     | 6                |
| 4          | 5     | 5     | 6     | 7     | 8                |
| 5          | 6     | 7     | 8     | 9     | 10               |
| 7          | 8     | 9     | 10    | 11    | 12               |
| 10         | 11    | 12    | 13    | 14    | 15               |

