

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

La Horde des Démons



Loup*Ardent

folio
junior

J.H. Brennan

La Horde des Démons

Loup*Ardent/I

Traduit de l'anglais par Joel Chassériau

Illustrations de Geoff Taylor

Gallimard

La Feuille d'Aventure	12
L'Oracle des astrologues	23
Le Proscrit	26
L'Esclave	43
Le Fugitif	60
Le Prisonnier	73
Le Seigneur de la Vallce	90
Dans les Cryptes	169
Un Étranger à Belgardium	176
Loup*Ardent le Sorcier	239
Table des Sortilèges	243
Aptitudes au Combat	246
Le Prince des Démons	249

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE DE LOUP*ARDENT

FORCE

RAPIDITÉ

ENDURANCE

COURAGE

CHANCE

MAGNÉTISME

SÉDUCTION

HABILITÉ

TOTAL DE DÉPART DE POINTS DE VIE :

TOTAL ACTUEL :

NOMBRE DE COMBATS VICTORIEUX :

**ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ**

NOTES

DÉTAIL DES COMBATS

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

Portrait du Héros

Ce livre n'est pas un roman comme les autres. Dans un roman ordinaire, vous vous contentez de lire une histoire dans l'espoir qu'elle vous distraira. Ici, vous participez directement à l'action. Pour cela, vous allez avoir besoin d'une paire de dés. a vrai dire, un seul dé pourrait suffire, mais si vous pouvez vous en procurer deux sans trop de peine, ce n'en sera que mieux. Il s'agit de dés à jouer habituels, aux faces numérotées de 1 à 6. Il vous faudra aussi du papier et de quoi écrire. Si, par hasard, vous possédez une calculatrice de poche, prenez-la aussi. Elle n'est absolument pas indispensable, mais elle pourra être commode. Muni de ce matériel, vous pouvez passer bravement au paragraphe suivant.

Créer un personnage

Si vous n'êtes pas familiarisé avec les Livres dont *vous* êtes le Héros, vous allez peut-être être surpris d'apprendre que vous lirez probablement ce livre plusieurs fois. Ceci parce qu'il y a bien des chances pour que vous (c'est-à-dire le *personnage* que vous incarnez dans ce livre) soyez tué à la première et même à la seconde lecture. Contrairement à ce qui se passe dans le monde réel, où elle est généralement considérée comme un inconvénient, la mort ajoute ici du piment à l'aventure.

- Voici comment vous allez façonner votre personnage.
Examinez la liste ci-dessous.

Force

Rapidité

Endurance

Courage

Habilité

Comme vous le voyez, il s'agit de certains des éléments qui forment la base d'une personnalité. Pas de tous les éléments, bien entendu, mais de ceux qui jouent un rôle prépondérant dans une activité humaine fort répandue : le combat. Dans une aventure, les combats tiennent une place très importante. Afin de mieux cerner

votre personnage, nous allons lui ajouter quelques caractéristiques complémentaires :

Chance

Magnétisme

Séduction

C'est ici que vous vous mettez au travail. Prenez votre paire de dés et lancez-la pour déterminer le premier poste de notre liste : la Force de votre personnage. (Si vous n'avez qu'un seul dé, lancez-le deux fois de suite, le résultat est le même, mais c'est plus long.) Après avoir lancé les dés, multipliez par 8 le total des points obtenus. (Maintenant, vous savez pourquoi la calculatrice est commode !) Notez le résultat de votre multiplication sous le mot Force qui se trouve inscrit sur la *Feuille d'Aventure*, que vous trouverez en pages 12 et 13 (vous noterez, d'ailleurs, sur cette Feuille d'Aventure, tous les détails de la mission du personnage que vous allez incarner : combats, objets découverts, etc.). Maintenant, lancez à nouveau les deux dés pour chacun des postes de la liste, à l'exception d'Habilité et, chaque fois, multipliez le résultat par 8 avant de l'inscrire sur la *Feuille d'Aventure*. Le poste Habileté reste en blanc pour l'instant.

Vous disposez maintenant d'une série de postes accompagnés chacun d'un chiffre. L'ensemble de ces qualités et de ces chiffres forme l'armature centrale de votre personnage imaginaire, celui qui est destiné à devenir le héros de ce roman. Chacun des chiffres inscrits par vous représente le *pourcentage* de la qualité correspondante que possède dorénavant le personnage que vous allez incarner. Ces pourcentages ayant été fixés par le hasard, le travail que vous avez effectué a grandement contribué à conférer à votre personnage une personnalité unique. Pour peu que vous ayez l'esprit mathématique et que vous ne soyez pas complètement obnubilé par ce fascinant début de roman, vous avez dû remarquer qu'il y a quelque chose qui cloche. Nous venons de parler de pourcentages alors que, en lançant deux dés numérotés de 1 à 6 et en multipliant le total par 8, le résultat le plus élevé que l'on puisse obtenir est 96 et non 100. Cela ne doit pas vous troubler. Seul Allah est parfait, comme disent les Arabes. Et, surtout, les aventures d'un personnage parfait seraient dénuées de tout hasard, et donc très ennuyeuses. Aussi continuerons-nous à parler de pourcentages, mais n'oubliez pas que, aussi élevé que ceux-ci puissent être, personne n'atteint jamais le maximum absolu.

L'un des postes de notre liste n'est affecté d'aucun pourcentage : Habileté. Ne vous inquiétez pas non plus pour cela. L'Habilité n'est pas un don inné, c'est une chose qui s'apprend. Vous acquerrez votre quota d'Habilité au cours de votre aventure. Nous en reparlerons. Pour l'instant, vous avez pris un bon départ en façonnant votre personnage. Il faut maintenant que vous sachiez comment il se bat.

Combattre ses adversaires

Dans un roman ordinaire, quand le héros se trouve dans une situation critique, c'est l'auteur qui décide de la façon dont il va s'en sortir. Ici, au contraire, c'est toujours à vous, le lecteur, qu'apparuent cette décision. C'est votre habileté, votre discernement et votre chance qui déterminent l'issue du combat (ou de tout autre événement essentiel, comme de savoir qui épousera la princesse et qui devra se contenter d'embrasser un crapaud).

Pour être capable de contrôler le déroulement d'un Livre dont *TOUS* êtes le Héros, il va vous falloir consacrer un minimum de temps et de réflexion à l'étude des Règles de Combat. Au début, ces règles vous paraîtront peut-être compliquées, mais c'est uniquement parce qu'elles ne vous sont pas familières. Vous en saisirez vite le mécanisme et, le moment venu, quand elles joueront véritablement un rôle important dans la marche de votre aventure, vous les utiliserez sans même y penser.

Vie et mort du héros

La vie ou la mort de votre personnage dépendent, en dernier ressort, de la façon dont vous parviendrez, à lui conserver ses POINTS DE VIE. Pour connaître la quantité de points de vie dont il dispose, il vous suffit d'additionner les chiffres que vous avez inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*. Autrement dit, la formule de départ des points de vie (PV en abrégé) est :

Force + Rapidité + Endurance + Courage + Chance + Magnétisme + Séduction = POINTS DE VIE.

au cours de l'aventure, lorsque votre personnage acquerra de l'Habileté. le total de ses PV pourra augmenter de quelques points. Mais n'allez pas vous imaginer que les PV de votre personnage sont immuables, car ils ne le sont pas. vous verrez qu'ils varient au cours de l'aventure. Il perdra des PV au cours des combats et de bien d'autres situations délicates, et il regagnera des PV en se reposant, en guérissant de ses blessures, etc. Toutefois, le nombre de ses PV ne sera jamais supérieur au Total de Départ, exception faite des quelques points dus au développement de son Habileté. Voici la Règle d'Or :

Lorsque sa quantité de POINTS DE VIE devient égale ou inférieure) à zéro, votre personnage est mort.

Quand cela se produit, il ne vous reste plus qu'à revenir au point de départ et à reprendre les dés pour composer une nouvelle incarnation de votre personnage.

Règles de combat

Dans ce livre, le déroulement des combats singuliers et autres affrontements est réglé par les dés. Voici comment on procéda :

1 :Premier assaut :

Sauf indication contraire, vous commencez par déterminer qui frappera le premier. Pour cela, lancez deux dés pour votre personnage, puis deux dés pour l'adversaire qu'il affronte. Additionnez au nombre de points obtenus par votre personnage vos pourcentages de Rapidité, de Courage et de Chance. Additionnez de même les pourcentages de Rapidité, de Courage et de Chance de l'ennemi à son nombre de points. Comparez les deux totaux. Celui qui a le total le plus élevé attaque le premier.

2 :Début du combat :

Une fois décidé qui portera le premier coup, chacun des adversaires frappe à tour de rôle, jusqu'à ce que le combat prenne fin par la mort, la défaite, la fuite ou toute autre issue.

3 :Coup gagnant :

Pour chaque coup asséné au cours du combat, lancez deux dés. En principe, un total de 7 points ou plus signifie que le coup a atteint son but ; un total inférieur à 7, qu'il l'a manqué. Mais, dans la pratique, ce chiffre fatidique de 7 sera souvent modifié par votre Habilité et, dans une certaine mesure, par votre Chance. Chaque fois que vous aurez acquis 10 points d'Habilité, vous aurez le droit de soustraire 1 point du chiffre nécessaire pour que votre coup porte. Si, par exemple, vous vous trouvez à la tête de 20 points d'Habilité, il vous suffit d'obtenir 5 avec les dés pour atteindre votre adversaire. Mais attention ! Les points d'Habilité ne sont utilisables que par tranche de 10. Tant que votre Habilité est inférieure à 10, elle n'apporte aucune modification. De 10 à 19, elle vous permet de soustraire 1 point. Et ainsi de suite. Bien entendu, la possibilité que votre ennemi a de vous atteindre bénéficie exactement des mêmes modifications. La modification due à la Chance est plus simple, et vous pouvez la noter tout de suite : si votre pourcentage de Chance atteint ou dépasse 72, le nombre de points dont vous avez besoin pour que votre coup porte diminue de 1. Autrement dit, si votre Chance s'élève à 72 ou plus, il vous suffira d'obtenir 6 pour marquer un coup gagnant. Et, bien entendu, il en va de même pour votre adversaire.

4. Blessures :

Si le chiffre modifié indique que vous avez touché votre adversaire, il vous reste à déterminer la gravité de la blessure que vous lui avez infligée. C'est très facile. Commencez par noter combien de points vous avez obtenu, avec les dés, *en plus* du chiffre dont vous aviez besoin pour porter un coup. (Si, par exemple, il vous

suffisait d'obtenir 5, à cause de votre Habileté et de votre Chance, et que le total des deux dés était 10, vous avez **5** points de plus.) Multipliez ce chiffre par 10 pour connaître la blessure théorique. Théorique parce que cette blessure, elle aussi, est toujours modifiée. Pour chaque tranche de 8 points de votre Force, vous ajoutez 1 point à chacune des blessures que vous infligez. De plus, si vous frappez votre adversaire avec une arme, vous le blessez évidemment plus gravement qu'en vous servant uniquement de vos poings. C'est pourquoi diverses armes accroissent la blessure causée. Le tableau ci-dessous indique le dommage supplémentaire attribué à chacune de ces armes.

Epée	+10
Fléau	+ 7
Flèche	+10
Gourdin	+ 8
Hache	+ 15
Hallebarde	+12
Javelot	+12
Lance	+ 12
Masse d'armes	+ 14
Poignard	+ 5

Bien entendu, l'utilisation d'une armure ou d'un bouclier réduit la blessure infligée. Voici le nombre de points attribués à divers types de défenses.

Armure	- 12
Bouclier	-7
Cotte de mailles	-8
Cuirasse	-5

Un combattant portant cuirasse et utilisant un bouclier bénéficie des deux protections mais, dans ce cas, la valeur attribuée au bouclier est ramenée à - 5, le port de la cuirasse gênant le maniement de ce dernier.

Tous les chiffres indiqués se rapportent à des armes et à des défenses *normales*. Les armes et les défenses magiques, quand on a la chance d'en découvrir, ont des effets supérieurs, comme vous vous en rendrez compte si l'occasion s'en présente. Lorsque vous aurez calculé la blessure infligée, déduisez le chiffre obtenu du nombre de POINTS DE VIE dont votre ennemi dispose à ce moment-là. (Et faites-

en autant pour chaque blessure infligée à votre personnage.) Comme nous vous l'avons dit plus haut, quand le nombre de PV tombe à zéro, c'est la mort.

- **5 :Eviter la mort** : Si vous constatez que vos PV sont tombés à zéro ou au-dessous, il vous reste un très léger espoir d'éviter la mort. Il dépend de votre Chance. Lorsque votre personnage a apparemment été tué, vous êtes autorisé à tenter une fois votre Chance. Pour cela, lancez deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Si le résultat est *inférieur* à votre pourcentage de Chance, vous pouvez recommencer le combat depuis le début, votre adversaire et vous disposant alors du total initial de vos points de vie. Si votre ennemi vous tue à nouveau, vous n'avez pas le droit de tenter une seconde fois votre Chance.

6 :Endurance :

Le temps que vous pouvez continuer à rendre coup pour coup dépend de votre pourcentage d'Endurance. En divisant celui-ci par 10 (et en arrondissant au chiffre entier le plus proche), vous saurez combien d'assauts vous pouvez livrer sans prendre de repos. Lorsque vous aurez atteint ce chiffre au cours d'un combat, vous devrez vous reposer pendant deux assauts pour reprendre votre souffle. Ce qui signifie que votre adversaire aura deux occasions supplémentaires de vous frapper sans que vous puissiez riposter. Bien entendu, le pourcentage d'Endurance de votre adversaire jouera de la même façon contre lui.

Magie

Autant vous prévenir tout de suite : la magie a certains pouvoirs dans le monde imaginaire dans lequel vous allez pénétrer par l'intermédiaire de votre personnage. Mais n'allez pas en conclure qu'il s'agit d'une pratique courante. Il est *possible* que vous rencontriez un magicien, un sorcier ou une sorcière. Il est même *possible* que vous soyez amené à faire vous-même usage de la magie. Si l'occasion s'en présente, il vous sera expliqué à ce moment-là comment la magie opère dans ce cas particulier.

Acquérir l'Habilité

L'Habilité s'acquiert uniquement par l'expérience. Chaque fois que vous livrerez un combat (et que vous survivrez!), ajoutez 1 point à votre quota d'Habilité (et notez-le sur la *Feuille d'Aventure*). Cela augmente d'autant votre total de POINTS DE VIE et pourra, éventuellement, accroître vos chances de porter un coup gagnant lors d'un combat. Ce n'est peut-être pas grand-chose, mais cela peut faire la différence entre la vie et la mort.

Et maintenant, à vous de jouer !

Vous avez, grâce aux dés, forgé l'armature de votre personnage, vous savez comment il se bat : le reste est tout simple. Armé de votre fidèle paire de dés, de papier et de votre stylo, il vous suffit de tourner la page pour pénétrer dans une aventure qui vous laissera un souvenir plus durable que la plupart de celles que vous avez lues jusqu'ici. Si vous avez déjà feuilleté ce livre, vous avez certainement remarqué qu'il ne se présente pas de la Même manière que ceux que vous connaissez. Peut être même vous a-t-il semblé que certains passages étaient complètement dépourvus de sens. C'est parce qu'un Livre dont vous êtes le Héros ne se lit pas comme un roman ordinaire. L'action ne se déroule pas d'une façon continue de la première page à la dernière. Elle va, au contraire, suivre un parcours sinueux, zigzaguant d'un paragraphe à un autre en fonction des décisions que **vous** prendrez et de l'issue des combats que **vous** livrerez. Cela peut vous paraître compliqué si c'est la première fois que vous lisez un de ces livres, mais c'est en réalité très simple. Alors, ne vous laissez pas dérouter par la première difficulté : contentez-vous de suivre les instructions, et tout se passera bien.

Un dernier mot. Compte tenu de votre brillante intelligence et de votre fulgurante vivacité d'esprit (vous avez acheté ce livre, pas vrai?), vous avez sûrement remarqué que nous parlons souvent de vous et du personnage que vous incarnez comme s'il s'agissait d'une seule et même personne. A proprement parler, c'est évidemment faux. Votre personnage est une créature fictive, qui vit (et meurt) uniquement dans le monde fantastique que nous nous apprêtons à concevoir ensemble. Mais vous vous apercevrez que *l'identification* entre votre personnage et vous-même va très loin dans ce genre d'aventure. Il y aura des moments où vous ne saurez plus très bien qui vous êtes : vous ou lui. Pour le moment, évidemment, vous ne connaissez -même pas le nom de votre personnage et, dans les prochaines pages vous allez découvrir beaucoup d'êtres fascinants. Mais n'ayez crainte, ami lecteur. Quand vous rencontrerez votre héros, vous le reconnaîtrez immédiatement. A son astérisque (*).



Loup Ardent.*

L'Oracle des Astrologues

Les rites de l'Equinoxe de Printemps tiraient à leur fin lorsque les astrologues commencèrent à prédire une nouvelle incursion de la Horde des Démons. Olic, le Chevalier Régent du Royaume, dont les moines-soldats verseraient le tribut du sang si la meute infernale se déchaînait réellement, prit l'oracle au sérieux et convoqua le Conseil. Diverses stratégies furent évoquées, principalement par le vieux Mandar, le Général Phlogisticien, et Ben beni bar Jaïn, le Mage Sorcier. Comme le fit très justement observer Olic, on avait un peu de temps devant soi, même en admettant que les astrologues aient dit vrai. La neige qui obstruait les défilés de la montagne ne fondant que pendant trois courtes semaines, au plus fort de l'été, le Royaume n'avait rien à craindre jusque-là. C'était précisément de ces défilés que se préoccupait bar Jaïn, persuadé que l'on pourrait convaincre la Guilde des Alchimistes de préparer une poudre magique ayant le pouvoir de provoquer des avalanches, ce qui bloquerait définitivement le passage. Mandar, avec son scepticisme de soldat à l'égard des procédés magiques, préconisait établissement d'une deuxième ligne de défense, intéressante combinaison stratégique d'affrontement direct et d'embuscade. Le fait que l'immoralité du principe de l'embuscade n'ait choqué personne était un signe des temps.

Les discussions sur ces deux propositions — et sur beaucoup d'autres moins plausibles — durèrent plusieurs jours. L'ambiance n'était pas à l'optimisme. Depuis des siècles, la Horde avait toujours fait à peu près ce qu'elle voulait, même quand elle s'attaquait à un royaume uni, gouverné par un roi fort. Aujourd'hui, la dissension régnait dans le royaume et le roi Voltar le Magnifique était toujours plonge dans son sommeil magique. Olic exerçait le pouvoir avec l'assentiment du Conseil, pour autant que quelqu'un l'exerçât. Plus qu'une véritable cohésion, la force de l'habitude et l'inertie maintenaient l'ordre public, mais celui-ci résisterait-il à la Horde ? En dehors du Conseil, on n'était pas très optimiste non plus. La paysannerie elle-même, pourtant endurcie contre les calamités par des générations d'épreuves, prenait peur. La noblesse, qui avait beaucoup plus à perdre, envisageait bien souvent de s'enfuir. Les capitaines au long cours des deux grands ports de Xanthus et de Begreee firent fortune du jour au lendemain. Mais tous les pots-de-vin du monde ne pouvaient rien changer au fait qu'il y avait beaucoup moins de navires que de familles nobles. Et, si on ne prenait pas la mer. où aller ?

En dépit de déclarations énergiques et d'une répression policière encore plus énergique, la dégradation de l'ordre public devint non seulement évidente au cours des jours qui suivirent la première prédiction, mais elle se généralisa. Tout autre ennemi aurait pu provoquer de l'inquiétude, mais il n'aurait pas engendré l'épouvante. La Horde, dont les incursions étaient heureusement rares, causait une terreur superstitieuse. La ressemblance des Démons avec les êtres humains était superficielle. Leur origine prenait naissance au plus profond des Enfers. Et puis les astrologues, dont la prophétie avait déclenché la panique, firent briller une lueur d'espoir. Lors du couronnement de leurs rites de l'Equinoxe de Printemps, ils annoncèrent la venue d'un nouveau Messie.

Le Proscrit

Loup*Ardent est mourant.

Au bout de huit jours dans le Désert, ses forces sont à peu près épuisées. Son ventre n'est plus qu'un vide douloureux, il a la langue gonflée et les lèvres desséchées. Ses jambes, ses bras et sa poitrine sont souillés de son propre sang, et il peut à peine se tenir debout, encore moins marcher. Et cependant il marche, par brefs sursauts titubants, trébuchants, poussé par la seule énergie de sa volonté de Barbare. Il y a longtemps qu'il ne sait plus où il va, mais seulement qu'il ne doit pas s'arrêter. Il n'est plus capable de compter les jours qui se sont écoulés depuis que les hommes de son village de pierre l'ont chassé, parce qu'il a commis la seule faute que leur chef ne pouvait pas lui pardonner. Pourtant, quand il évoque cette faute, l'affreuse grimace qui déforme ses lèvres craquelées ressemble vaguement à un sourire, car Alèna est trop délicieuse pour qu'on puisse l'oublier. Elle a seize ans, sa virginité s'éveille à l'amour, et elle est la fille unique du chef : une combinaison explosive, à laquelle Loup*Ardent n'a que trop aisément succombé.

On les a découverts, évidemment. La vieille commère qui est tombée sur leurs nudités enlacées dans la caverne aux provisions s'est enfuie en poussant des cris d'orfraie, et les soldats n'ont pas tardé à arriver. Bien que sans illusion sur le sort qui leur serait réservé, Loup'Ardent et Aléna ont attendu ceux-ci sur le lieu de leur

péché. Dans le village, on ne peut se cacher nulle part. En dehors du village, on ne peut aller nulle part.

loup*Ardent aurait pu se battre contre les soldats, mais il ne l'a pas fait. Ils ne faisaient que leur devoir, et plusieurs d'entre eux étaient ses amis. A quoi bon tuer des amis ? En aurait-il abattu vingt (supposition des plus hasardeuses !) que d'autres seraient venus les remplacer. Retarder quelque peu l'issue n'aurait pas rendu celle-ci moins inéluctable. Curieusement, le Chef ne l'a pas condamné à la Roche, peut-être en considération des prouesses accomplies par Loup*Ardent comme soldat. La sentence a été l'exil, ce qui équivaut à la mort, mais est moins déshonorant. On l'a donc conduit dans le Désert, avec son épée, son couteau, son arc et vingt flèches, mais sans eau ni provisions. La mort certaine dans cette solitude où il n'y a pas de gibier, et où on ne trouve qu'à grande profondeur l'eau et les champignons qui, depuis son enfance, constituent l'essentiel de sa nourriture. Il aurait évidemment pu découvrir l'un des autres villages de pierre éparpillés dans le Désert et peuplés de farouches Barbares comme lui, qui l'auraient immédiatement chassé ou, plus probablement, tué parce qu'il ne portait pas la marque du village.

Aussi, depuis huit jours, erre-t-il dans la pierraille, où la chaleur volcanique qui émane en permanence du sol a progressivement asséché toute l'humidité de son corps. Le quatrième jour, péniblement, gauchement (car il avait déjà perdu toute sa fougue), il a escaladé un escarpement rocheux dans l'espoir d'apercevoir un bu ! vers lequel se diriger et. en grim pant, il est tombé et s'est écorché sur les arêtes tranchantes. Le sang qui a ruisselé d'une douzaine d'éraflures lui a donné l'aspect d'un monstre ou d'un cadavre ambul ant.

Combien de temps Loup*Ardent tiendra-t-il encore ? il lui suffit de se poser la question pour connaître la réponse : pas bien longtemps. Il tombe douloureusement à genoux, incline la tête et se sent enveloppé par la bienfaisante douceur d'un brouillard gris. Il voudrait étreindre ce brouillard, lui ouvrir son esprit aussi facilement qu'il a ouvert ses bras à Aléna. Le brouillard lui promet le repos et la fin de ses tourments, et Loup*Ardent sent qu'il dit vrai. Et. cependant, le petit noyau dur de volonté opiniâtre enfoui au fond de son âme ne lui permet pas d'enlacer le brouillard. Un effort colossal le remet debout une fois de plus. Ses yeux ne voient plus, ses oreilles n'entendent plus, ses sens sont si émoussés qu'il est presque hors d'atteinte de la souffrance. Seule sa volonté le soutient. C'est alors qu'il entend la voix.

— Arrêtez. Mangeur de Champignons !

Elle semble venir de très loin et, lorsque Loup*Ardent tourne péniblement la tête, il est incapable d'en déterminer l'origine. Il porte néanmoins la main à son épée. C'était une voix d'homme et, dans le Désert, tous les hommes sont des ennemis. La voix ricane.

Vous voudriez me pourfendre, hein. Mangeur de Champignons ? Mais vous n'êtes pas en état de vous battre, voyons. Allez, détendez-vous. Loup*Ardent sent une main se poser sur son bras, il essaye de faire demi-tour pour affronter ce nouveau danger (ou le même danger, il n'en sait rien) et, en se retournant, il trébuche et tombe, non pas sur le sol, mais dans des ténèbres infinies.

En se réveillant, il éprouve une sensation de fraîcheur et sent que ses forces sont en train de revenir, bien que son estomac soit aussi délabré que s'il avait attrapé la fièvre de Malte. Il serre étroitement les paupières en luttant contre la nausée, puis il les ouvre pour examiner l'endroit où il se trouve. C'est une grotte. Pas l'une des profondes cavernes de son village de pierre, car la lumière du jour y pénètre par l'entrée toute proche, mais un abri dans lequel la chaleur volcanique est moins pénible. La surprenante odeur de moisi qui lui emplit les narines lui soulève le cœur, mais le plus gros de sa nausée est manifestement passé, car il n'a pas vraiment envie de vomir.

La grotte est une habitation. Il aperçoit dans un coin des peaux qui servent de lit et quelques récipients d'argile grossièrement façonnés, destinés à conserver et à faire cuire les aliments. Rien d'autre. Il est seul. Prudemment, Loup*Ardent se met debout. Il a les jambes flageolantes, sa tête tourne mais, malgré cela, il éprouve intérieurement une sensation de force qu'il n'a pas ressentie depuis plusieurs jours. Sa bouche est moins desséchée, sa langue moins gonflée. Il s'approche de l'entrée de la grotte.

Alors, vous voilà réveillé, Mangeur de Champignons ?

C'est la voix qu'il a entendue avant de s'évanouir. De nouveau, sa main tombe instinctivement sur le pommeau de son épée, mais celle-ci a disparu. — Ne vous excitez pas, Barbare, dit la voix. Je vous l'ai retirée par précaution. Les rixes et les bagarres ne sont plus de mon âge et, bien que vous n'ayez pas été en état de me faire grand-mal quand je vous ai découvert, j'ai compris que vos forces vous reviendraient vite.

Loup*Ardent aperçoit un mince vieillard, penché sur une crevasse du rocher à moins de vingt mètres de lui. Ses mains noueuses tiennent ce qui semble être un bout de ficelle. Les armes de Loup*Ardent sont posées sur le sol à côté de lui.

— Qui êtes-vous ? demande Loup*Ardent d'une voix pâteuse, rassuré sur le compte de son ennemi maintenant qu'il l'a vu, à supposer que ce vieil homme soit effectivement un ennemi.

— Moi ? Peu importe. Appelez-moi Baldar. Cela sonne bien, et j'ai oublié mon vrai nom.

Qu'est-ce que vous faites ?

—Je tire de l'eau, répond Baldar. puisque vous avez réussi à épuiser ma modeste réserve.

—Il n'y a pas d'eau à ce niveau, dit étourdiment Loup*Ardent.

Avec un reniflement méprisant, Baldar tire sur sa ficelle et sort de la crevasse un récipient plein à ras bord.

—Le propre des sots qui ne sont jamais sortis de leur trou est de s'imaginer que le monde est le même partout. Nous ne sommes pas dans votre Désert Profond. Mangeur de Champignons. Vos jambes vigoureuses vous ont porté bien loin avant que la nature n'en vienne à bout. Ici. à la lisière du Désert, on trouve de l'eau à fleur de terre, à condition de savoir où la chercher.

Sans le moindre signe de faiblesse en dépit de son grand âge, Baldar rapporte le récipient à l'entrée de la grotte. En arrivant près de Loup*Ardent. il pose sa main à plat sur la poitrine de celui-ci. pour l'inciter à rentrer à l'intérieur. Loup*Ardent ne résiste pas, la curiosité commençant à l'emporter sur l'hostilité. Dans la grotte, il accepte le vase qu'on lui tend et boit longuement. L'eau est chaude, mais bonne. Il rend le récipient et attend.

—J'ai raison, hein ? demande le vieux Baldar. Vous venez des cavernes du Désert Profond ?

Loup*Ardent hoche la tête.

C'est ce que je pensais, bien que vous ne ressembliez pas à un Mangeur de Champignons. Vous êtes trop grand. Et vous n'avez pas la même couleur de peau.

—Je ne suis pas né dans le Désert, dit Loup* Ardent. Je suis arrivé dans le village de pierre quand j'étais petit. Cela, ils me l'on dit, mais ils n'ont jamais voulu me révéler comment ni pourquoi j'y étais venu, ni d'où je venais.

—Ils n'en savent peut-être rien eux-mêmes, dit Baldar. Les Barbares sont une bande d'ignorants. Loup*Ardent maîtrise sa colère. Après tout, ce vieil homme l'a aidé et se laissera peut-être convaincre de l'aider davantage. Baldar doit sentir qu'il prend sur lui, car il a un petit sourire.

Encore une autre différence : un véritable Barbare aurait essayé de me tuer pour punir cette insulte. Vous avez fait preuve de sang-froid. A moins que le brouet que je vous ai fait ingurgiter ne vous pèse encore sur l'estomac. Il va falloir vous habituer à manger de vrais aliments, mon garçon. Vous ne trouverez pas de champignons ici, ni nulle part en Harn.

—Harn ? répète Loup* Ardent.

Parfaitement, Harn. C'est le nom de ce maudit pays. Harn avec ses Monts des Récifs et son royaume de Voltar le Magnifique, avec sa Solitude et son Désert, avec sa côte orientale sur la Mer de la Tranquillité et avec ses folies. Trop de folies, mais il se pourrait que celles-ci tirent à leur fin, si les bruits qui courent sont exacts. Le



Loup Ardent et Baldar.*

vieillard lui lance un regard acéré. Vous avez un nom. Barbare et Mangeur de Champignons ?

—On m'appelle Loup*Ardent, répond Loup*Ardent avec l'accent guttural des tribus du Désert.

—Un nom qui en vaut un autre, dit Baldar. Il y a pire. J'ai l'impression que vous ne comptez pas retourner chez vous ?

Loup*Ardent secoue la tête. Les cavernes qu'il a longtemps considérées comme son foyer lui sont désormais fermées.

—Alors, où irez-vous ?

Loup*Ardent regarde le vieil homme, ne sachant -que répondre. C'est une question logique, mais à laquelle il n'a jamais songé, ne fut-ce qu'un instant. Son seul et unique problème était de survivre. Mais, puisqu'il a survécu, où un Barbare exilé peut-il aller dans cet étrange pays, dans ce Harn ? Il finit par répondre : « Je ne sais pas. »

—Vous le saurez peut-être demain, dit Baldar. Quand vous aurez repris des forces. Pour le moment, vous feriez bien de dormir. Loup*Ardent voudrait protester, mais il se rend compte qu'il est effectivement épuisé et il s'allonge sur le sol de la grotte, où il ne tarde pas à sombrer dans un sommeil sans rêve.

Le lendemain, ils causent beaucoup plus longuement. Loup*Ardent apprend que Baldar est un ermite, qu'il s'est retiré du monde depuis plus de trente ans. Il vit du peu que la région lui fournit, agrémenté d'éventuelles offrandes de nigauds qui le prennent pour un saint homme. Il prétend détester la compagnie de ses semblables, mais semble accepter assez volontiers celle de Loup*Ardent. Le jour suivant, il commence à inculquer à Loup*Ardent tous les moyens qui permettent de survivre dans cette steppe désolée, à la lisière du Désert. Les soleils jumeaux se lèvent et se couchent jour après jour, et Loup*Ardent recouvre entièrement sa vigueur et son endurance passées. Il a depuis longtemps récupéré ses armes et il s'entraîne avec elles pour retrouver son ancienne habileté. Un jour, en le regardant faire, Baldar observe :

Vous êtes assez adroit pour faire un mercenaire, Loup*Ardent, mais pas assez pour demeurer longtemps un mercenaire vivant.

Loup*Ardent sourit. Il a maintenant appris à apprécier le vieillard, mais la remarque ce celui-ci lui paraît stupide. Baldar aperçoit son sourire ironique et se lève.

Bon, eh bien, je vais vous le prouver. Barbare ignorant, dit-il avec humeur. Il y a deux gourdins dans le fond de la grotte. Allez les chercher, et nous ferons un assaut. Vous avez de la chance que je ne possède pas d'épée, sinon la leçon que je vais vous donner aurait pu vous coûter la vie. Loup*Ardent lui obéit et apporte les gourdins. Il sourit lorsque Baldar en prend un et se met en position de combat, mais il pousse un

rugissement de douleur et de colère quand le bâton du vieil homme fend l'air avec une vitesse imprévue et lui assène sur la cheville un coup terrible, qui lui fait monter les larmes aux yeux et le paralyse à moitié.

Par les dieux ! gronde Loup*Ardent. Vieux ou pas, vous me payerez cela ! Et soudain, à la lisière du Désert, le combat fait rage.

*Vous êtes Loup*Ardent. Jeune, fort, beau et barbare. Un homme ambitieux et coléreux, arrogant et sûr de lui. Ce vieillard, ce Baldar, vous a défié, et cela suffit. vous n'éprouvez pas de rancune envers lui, malgré le coup sur la cheville, et pourtant il mérite une leçon. C'est la Loi du Désert, votre Loi. mais cette leçon sera-t-elle aussi facile que vous l'imaginiez, Loup* Ardent ? Page 246, vous trouverez ces Aptitudes au Combat de Baldar (Rapidité. Force, qui vous permettront de calculer l'issue de ce petit affrontement. Peut-être sont-elles plus élevées **que** vous ne le pensez. Que cela vous serve de leçon : en Harn, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles par-aissent être.*

*Il ne s'agira évidemment pas d'une lutte à mort. Lorsque le total des POINTS DE VIE de l'un des adversaires tombera à 50 ou au-dessous, l'abandon surviendra automatiquement. Même si un coup formidable réduisait les POINTS DE VIE à zéro, cela n'entraînerait pas. dans ce cas, la mort de la victime. Calculez votre résultat, Loup*Ardent. Si vous gagnez, rendez-vous au [140](#). Si vous perdez, rendez-vous au [20](#)*

1

Pendant une seconde, dans la pénombre de la grotte, Baldar regarde Loup*Ardent avec stupeur. Puis, malgré son âge et son apparent épuisement, il s'élance de sa couche avec fureur.

Stupide Barbare ! hurle-t-il en se jetant sur le grand Barbare et en le frappant à l'aveuglette. bien qu'il se tienne accroupi sur ses talons à la manière du Désert et que la férocité de cette attaque le prenne complètement au dépourvu, Loup'Ardent se ressaisit vite. Echappant avec agilité au vieillard, il bondit sur ses pieds.

Arrêtez, Baldar, crie-t-il. Je ne cherche pas à vous nuire. Tout ce que je demande, c'est le droit de mener ma vie comme je l'entends.

Mais Baldar a perdu la tête.

— Vermine ! glapit-il en se lançant de nouveau à l'attaque.

Loup*Ardent esquive celle-ci avec un petit sourire. Il ne se donne pas la peine de tirer son épée, car le vieil ermite n'est pas armé. Il ne s'inquiète pas non plus outre mesure de cette explosion de rage. Dans le village de pierre, la haine et la rancune étaient monnaie courante. Baldar trébuche, manque tomber, reprend son équilibre et frappe une fois de plus, mais son poing ne fait qu'effleurer Loup* Ardent. Il décoche

un violent coup de pied en direction des tibias du Barbare, mais il les rate. Loup* Ardent tend les mains, cherchant à saisir les bras qui font des moulinets autour de lui et à les immobiliser mais, tout vieux qu'il est, Baldar est vif et fuyant comme une anguille .Loup*Ardent sent quelque chose lui piquer l'épaule et il découvre que le vieil ermite tient dans sa main une esquille d'os affûtée, une arme dérisoire, saisie dans le feu de la colère et heureusement trop courte pour être dangereuse.

— Assez, Vieil Homme ! s'écrie à nouveau Loup* Ardent.

Mais rien ne peut arrêter Baldar qui se lance, une fois de plus, à l'attaque comme un démon. Seulement, cette fois, Loup*Ardent est sur ses gardes. Lorsque le vieil ermite arrive à sa portée, il le saisit à bras le corps et l'enserme dans une étreinte puissante. Baldar se débat, mais il ne peut plus bouger. Sans effort, Loup*Ardent le soulève de terre en prenant soin de ne pas lui faire mal inutilement.

— Calmez-vous, Ermite, dit-il sévèrement. Vous êtes trop vieux pour livrer deux combats le même jour.

A sa grande surprise, Baldar se calme. Ses muscles se détendent et il s'abandonne dans les bras de Loup*Ardent, mais ses yeux sont toujours pleins de fureur.

— Je vous relâcherai si vous me promettez de vous tenir tranquille, lui dit Loup* Ardent. Tout ce que je desire, c'est la liberté de choisir ma destinée moi-même. Je partirai d'ici immédiatement, puisque ma présence vous importune. Vous promettez ? Baldar garde le silence. Il tourne les yeux vers

L'épaule de Loup*Ardent. Curieusement, la piqûre de l'esquille d'os est maintenant cuisante. Loup'Ardent n'en tient pas compte et il resserre son étreinte, ce qui fait gémir Baldar.

Allons, Vieil Homme, votre promesse ! Dans les yeux de Baldar, la colère fait place à la ruse.

— Vous l'avez, Mangeur de Champignons, à condition de me lâcher immédiatement.

— Je vous ai déjà donné ma parole, dit Loup*Ardent en le relâchant. Baldar recule en l'observant avec circonspection. L'épaule de Loup*Ardent commence à l'élancer douloureusement. Néanmoins, en restant sur ses gardes dans la crainte d'une nouvelle attaque, il ramasse les quelques objets qui lui appartiennent et se dirige vers l'entrée de la grotte.

Adieu, Vieil Homme, lance-t-il en la franchissant. Je vous remercie de m'avoir aidé quand j'en avais besoin, et je regrette de ne pas pouvoir vous rendre la pareille. Instinctivement, il porte la main à son épaule enflammée, se demandant si elle n'est pas infectée, et il s'étonne de la vitesse à laquelle la douleur progresse. Il fait quelques pas et s'aperçoit que la tête lui tourne. Il s'arrête, les jambes de plus en plus faibles. Il vacille. Derrière lui, très loin, retentit la voix de Baldar.

— Adieu, misérable ingrat ! Loup*Ardent a l'impression qu'il a craché par terre et tourne la tête. Des points noirs dansent devant ses yeux. Son épaule est maintenant en feu, les os de ses bras et de ses jambes se liquéfient.

L'action de ce poison est très rapide, signale Baldar. Vous souffrirez moins que vous ne le méritez. Devant les yeux de Loup*Ardent, les points noirs se rassemblent pour former un seul gouffre de ténèbres, dans lequel il bascule, tête la première.

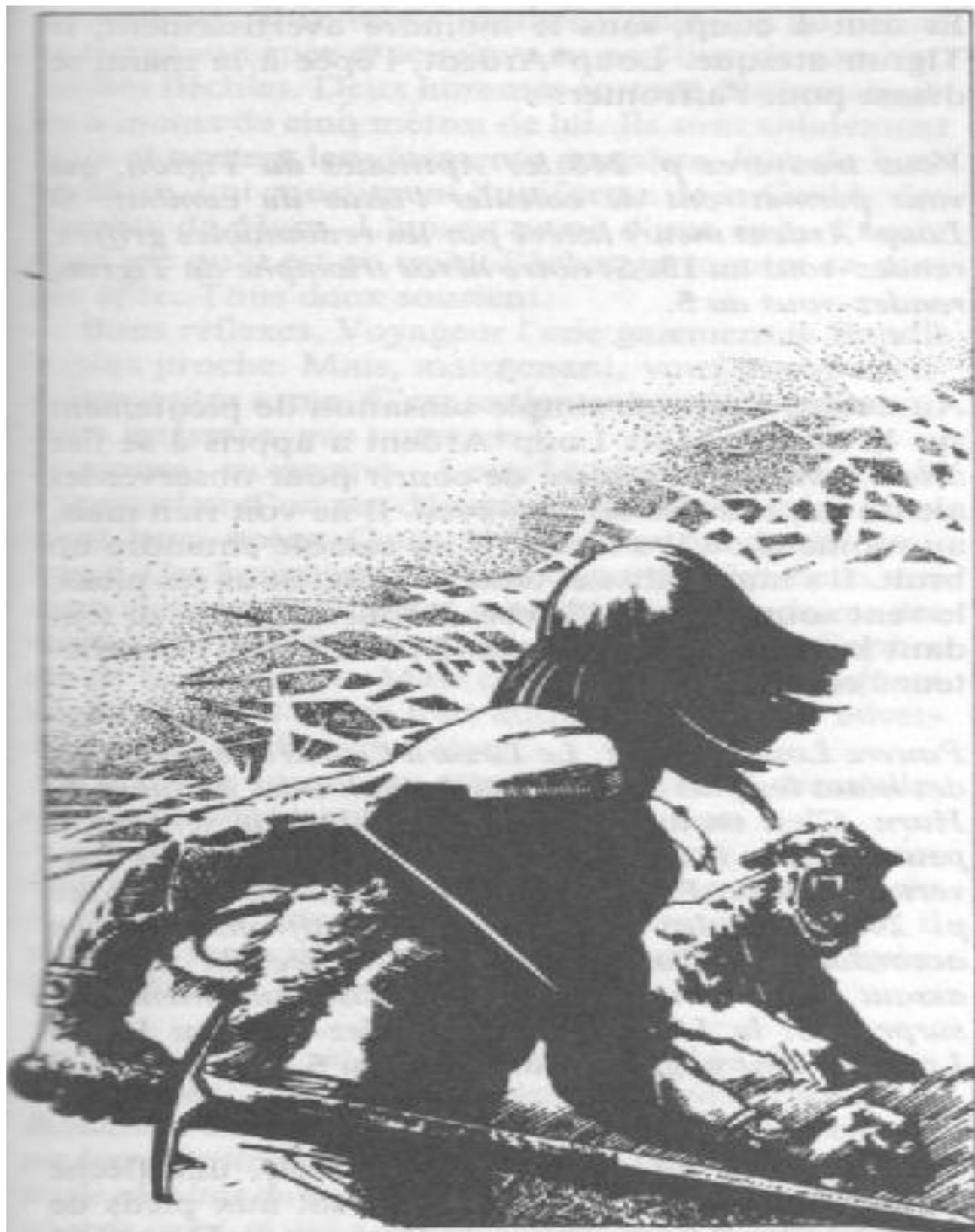
Un sort peu digne d'un héros, mais prévu par le Livre du Destin pour ceux qui commettent le péché d'ingratitude. Rendez-vous au [13](#).

2

C'est la première fois que Loup*Ardent voit un animal comme celui-là, mais son épaisse crinière, son allure féline et son pelage rayé l'incitent à penser qu'il doit s'agir du Tigron, souvent mentionné par le Gardien des Légendes du village de pierre. Au début, il ne fait que l'entr'apercevoir : une silhouette fauve dans les broussailles, se déplaçant avec une souplesse silencieuse. Mais la bête le suit et, au bout d'une heure, comme elle s'enhardit, il la voit nettement, avec ses crocs et ses griffes. Pendant un moment, il espère pouvoir lui échapper, mais le Tigron est à la fois rusé et déterminé. Loup*Ardent finit par se décider à attendre son poursuivant de pied ferme, puisqu'il semble impossible de le distancer. Pour cela, il choisit un petit monticule relativement dénudé, ce qui obligera la bête à se montrer à découvert lorsqu'elle passera à l'attaque. Il tire son épée et se couche à côté d'elle sur le sol, en faisant semblant de dormir : une proie tentante pour un chasseur affamé. Loup*Ardent attend. Le Tigron est prudent. Entre ses cils, Loup*Ardent le regarde tourner inlassablement autour de lui, se découvrant le moins possible et humant l'air nerveusement.

Et tout à coup, sans le moindre avertissement, le Tigron attaque. Loup*Ardent, l'épée à la main, se dresse pour l'affronter.

*Vous trouverez p. [246](#) les Aptitudes du Tigron, qui vous permettront de calculer l'issue du combat. Si Loup*Ardent meurt lacéré par les redoutables griffes, rendez-vous au [13](#). Si notre héros triomphe du Tigron, rendez-vous au [5](#).*



2 *Loup* Ardent et le Tigron.*

3

Au début, c'est une simple sensation de picotement sur la nuque. Mais Loup*Ardent a appris à se fier à son instinct, et il cesse de courir pour observer les alentours, tous les sens en éveil. Il ne voit rien mais, au moment où il s'arrête, il lui semble entendre un bruit. Il s'immobilise et tend l'oreille. Sous ses pieds, le vent soupire dans l'herbe. Il tourne la tête en tendant la main vers son épée. Et le Lézard Constricteur l'enserme.

Pauvre Loup Ardent. Le Lézard Constricteur est l'un des hôtes les plus déplaisants des solitudes désolées du Harn. C'est un animal qui ressemble à un serpent, il peut mesurer jusqu'à six mètres de long et il est couvert d'écaillés. Pour ses Aptitudes au Combat, voyez p. [246](#). Calculez le résultat de l'affrontement en accordant au Constricteur le bénéfice du premier assaut, car Loup*Ardent a indiscutablement été surpris. Si le Lézard le tue, rendez-vous au [13](#). Si Loup*Ardent gagne, rendez-vous au [5](#).*

4

Sans que rien ait pu le laisser prévoir, une flèche empennée vient se fichir dans le sol aux pieds de Loup*Ardent. La réaction du Barbare du Désert est instantanée. Il se laisse tomber, roule sur lui-même n tirant son épée et se relève en position de combat, ambs fléchies. Deux hommes sortent des broussailles à moins de cinq mètres de lui. Ils sont solidement batis et portent les vêtements grossiers, faits de bure verdâtre, qui constituent l'uniforme de la Guilde des Bandits du Harn. L'un est armé d'une épée, l'autre d'un arc qu'il est en train d'échanger contre sa propre épée. Tous deux sourient.

— Bons réflexes, Voyageur ! crie gaiement le Bandit le plus proche. Mais, maintenant, vous pouvez rengainer votre arme. C'est seulement votre bourse qui nous intéresse, pas votre vie ! Toujours accroupi, Loup*Ardent les regarde s'approcher d'un pas dégagé, en balançant négligemment leurs épées. Cette désinvolture lui donne confiance. Ces hommes sont beaucoup trop sûrs d'eux, car leurs victimes habituelles sont des marchands ou des moines qui préfèrent donner leur or plutôt que d'opposer de la résistance. Mais celui auquel ils s'attaquent là aujourd'hui est d'une tout autre trempe Leur adversaire est un Barbare du Désert.

Qu'est-ce que vous attendez de moi ? demande-t-il doucement, sans changer de position. Oh, rien de plus que ce que vous avez, Voyageur. une modeste offrande pour vous laisser passer sain et sauf: une pièce ou deux... Toujours souriant, il tend une large main et, d'un fulgurant coup d'épée, Loup'Ardent la lui tranche net.

*un geste brutal, mais conforme à la Loi du Désert. Maintenant. Loup*Ardent doit faire face aux deux bandits et les vaincre l'un après l'autre. Pour connaître leurs*

*Aptitudes, reportez-vous à la p. [246](#) et calculez le résultat du combat. (Le Bandit à la main coupée aborde celui-ci avec un total de POINTS DE VIE réduit de 20, et il en perdra automatiquement 10 à chaque assaut, en plus des blessures que Loup*Ardent pourra lui infliger.) Si les Bandits tuent Loup*Ardent, comme ils s'efforceront assurément de le faire, rendez-vous au [13](#). Si Loup*Ardent parvient à les tuer, rendez-vous au [5](#).*

5

*(Ajoutez 1 point à l'Habilité de Loup*Ardent pour chaque adversaire tué.)*

Pour Loup*Ardent, cet affrontement est une leçon salutaire car. s'il y a survécu, il n'en est pas sorti indemne. Sa poitrine et son ventre sont lacérés de profondes estafilades. Il est affaibli par la perte de sang. Et, surtout, la douleur aiguë qui, à chaque pas. lui laboure les poumons semble indiquer qu'il a une côte cassée. Mais le corps forgé dans le Désert est solide, et la première des vertus de Loup*Ardent est le courage. Aussi, après un instant de repos, se remet-il en marche. Il sait qu'il lui reste une distance considérable à parcourir pour atteindre Belgardium. Au matin du cinquième jour, après une nuit de sommeil agité, son esprit est plus clair, mais son corps est encore faible. Bien qu'il fasse déjà chaud, il s'aperçoit, en se mettant péniblement debout, qu'il frissonne un peu. et il se demande si ses plaies ne se sont pas infectées. Au milieu de la matinée, quand le soleil est haut, il est certain d'avoir de la fièvre Il transpire et grelotte tour à tour, et le moindre effort l'épuisé. Néanmoins, il contraint son corps languissant à poursuivre sa route.

Le soir, il n'a parcouru que quelques kilomètres, et il est de plus en plus conscient que, s'il ne trouve pas rapidement de l'aide, le combat qu'il vient de gagner risque fort d'être sa plus grave défaite. La steppe qu'il traverse fait progressivement place à un sol plus raboteux qui l'oblige à se reposer plus souvent. Bien qu'il n'ait rien mangé de la journée, il se sent capable de chasser et, même la perspective de gratter le sol pour y dénicher des vers ou des racines, lui paraît au-delà de ses capacités actuelles. Son esprit, si clair le matin, devient tellement confus qu'il commence à perdre son sens de l'orientation. Sa ténacité elle-même finit par s'émousser. Au lieu de chercher des repères mentaux qui jalonnent la route de Belgarium, toutes ses facultés sont concentrées sur le problème plus immédiat de poser un pied devant l'autre.

A la tombée du jour, il arrive au sommet d'une crête et découvre une vallée au fond de laquelle coule une rivière. Sans but précis, il commence à descendre la **pente en** titubant. Il est si **hébété** qu'il ne voit même pas d'où vient le coup qui lui fait perdre conscience.

*Loup*Ardent est étendu dans l'obscurité. Des fragments d'images tournoient dans son cerveau **enfiévré** en un lent kaléidoscope. Un visage de femme, triste mais ravissant... une armée luttant contre des demons ailés... la silhouette d'un ami d'enfance du village de pierre. Les ténèbres. Rendez-vous au [6](#).*

L'Esclave

6

— Allons. Grand Gaillard, du calme, murmure une voix bourrue, mais non hostile, à l'oreille de loup*Ardent.

Un goût nauséabond lui emplit la bouche, et sa tête le fait souffrir comme si on la lui avait fendue d'un coup de hache. Mais le pire de tout, c'est que le monde semble tanguer comme un bateau en mer. Il prend conscience d'une pénible courbature dans les cuisses et le bas du dos. Loup*Ardent ouvre les yeux et secoue douloureusement la tête pour chasser les brumes dont elle est pleine.

— Allons, du calme, répète la voix bourrue.

Il est à califourchon sur un cheval, les mains liées derrière le dos, les chevilles réunies par une corde passant sous le ventre de la bête. Deux bras puissants l'encadrent, tenant les rênes, et un corps dur, musculeux, se presse contre son dos. Il entend cliqueter des harnais, il sent la sueur de bêtes et d'hommes. En tournant un peu la tête, il constate qu'il fait partie d'une caravane de chevaux, de chariots, de cavaliers à grande barbe noire, tout de noir vêtus, et d'une piétaille d'hommes, de femmes et d'enfants. Loup*Ardent se retourne à moitié pour jeter un regard sur le cavalier barbu qui chevauche derrière lui.

— Ne bougez pas, dit l'homme.

— Où suis-je ? demande Loup*Ardent. Qui êtes-vous ?

— Moi ? dit la voix bourrue. Je m'appelle Tojar. Et vous, vous avez un nom ?

— Loup*Ardent, murmure Loup*Ardent. Affaissé sur la selle, il bredouille comme s'il était encore à demi inconscient mais, en réalité, son esprit est parfaitement lucide et s'efforce de faire le point. Une chose est d'ores et déjà certaine : Loup*Ardent est prisonnier.

— On dirait un nom du Désert. Vous venez du Désert ?

Loup*Ardent marmonne un assentiment.



6 *Loup* Ardent et Baj.*

Les habitants du Désert sont plutôt rares, par ici. observe Tojar. Mais c'est vrai que vous en avez l'accent, même si vous n'en avez pas le type habituel. Il crie à quelqu'un, derrière lui :

Vous aviez raison, Baj. On a mis la main sur un Barbare du Désert.

—On en tirera un bon prix à Xanthus. si il ne crève pas en route, répond Baj. Surtout en ce moment, où ils s'attendent à des troubles. Les hommes de sa race ont la réputation de savoir se battre.

Loup*Ardent, tête baissée, ne perd pas un mot de la conversation. La réflexion sur le « bon prix » lui apprend tout ce qu'il a besoin de savoir. D'une voix éteinte. il demande à nouveau :

—Où sommes-nous ?

Sur la piste qui mène à Xanthus. lui répond Tojar. Vous savez où ça se trouve ?

—Non, reconnaît Loup'Ardent. Ce qui n'a d'ailleurs aucune importance, puisqu'il est bien décidé à ne pas y aller. Pas pour l'instant, en tout cas, et sûrement pas en tant qu'esclave.

C'est la deuxième plus grande ville du Harn, après la capitale, dit Tojar. Le principal port et le principal marché. Cela va vous changer des cavernes auxquelles vous êtes habitué. Loup*Ardent n'en doute pas. A haute voix, il demande :

—Dans combien de temps y arriverons-nous ?

—C'est à deux semaines de route d'ici. Cela vous donnera le temps de reprendre vos forces.

En fait, malgré sa tête douloureuse et la raideur de ses mains et de ses doigts, dans lesquels les liens trop serrés empêchent le sang de circuler, il se sent infiniment plus fort qu'avant sa capture. Ce goût nauséabond dans sa bouche, amer et acre, semble indiquer qu'on lui a fait ingurgiter quelque décoction d'herbes médicinales. Si c'est le cas, elle paraît remarquablement efficace. Il est loin d'être entièrement rétabli, mais sa fièvre intermittente est apparemment tombée, et la faiblesse de ses jambes est beaucoup moins prononcée. Néanmoins, il se tasse encore plus sur la selle et retombe dans son mutisme. Quel que soit son état réel, il est essentiel que ses ravisseurs l'ignorent. Ils seront beaucoup moins vigilants s'ils croient leur prisonnier malade et affaibli.

La caravane poursuit sa route sans incident pendant plusieurs heures puis, au coucher du soleil, elle fait halte pour la nuit et dresse le camp. Tojar dénoue les liens qui entravent les chevilles de Loup*Ardent et conduit celui-ci à une yourte collective, destinée à ceux qui ont fait la route à pied. Ils forment un groupe bigarré, composé principalement de femmes et d'enfants, avec un petit nombre d'hommes démoralisés. Personne ne lui adresse la parole, et bien peu croisent seulement son regard. Des gardes étant postés autour de la yourte, Loup*Ardent en conclut que ces

gens sont, comme lui, des esclaves. Aussitôt l'abattant de la yourte refermé, il s'attaque aux liens qui lui enserrant les poignets.

Ne faites pas cela, avertit l'une des femmes les plus âgées. Ils vous fouettent, quand on dénoue ses liens sans autorisation. Elle-même n'est pas ligotée. Loup*Ardent remarque que, en fait, peu de captifs le sont. Les cordes sont réservées aux plus robustes, à ceux qui paraissent le plus dangereux, comme lui.

— Merci, murmure Loup*Ardent. Il cherche une place libre dans la vaste tente et s'allonge pour se reposer et réfléchir. Les gens qui l'entourent semblent paisibles, résignés à leur sort, mais c'est leur affaire. Loup*Ardent, lui, n'a nullement l'intention de languir dans cette caravane de trafiquants d'esclaves jusqu'à ce qu'elle atteigne le port de Xanthus. D'autre part, il doit préparer son évvasion avec soin. Même s'il se sent plus fort, il n'est pas encore entièrement rétabli. Tojar et les autres trafiquants à rxirbe noire semblent assez insouciantes. Manifestement, ils ne s'attendent pas à éprouver de difficultés. Ils n'en restent pas moins des trafiquants d'esclaves et, à ce titre, ils doivent être constamment sur leurs gardes et savoir comment s'y prendre en cas de tentative d'évasion. Pour réussir, le plan doit donc être parfaitement au point.

De combien de temps Loup*Ardent dispose-t-il ? Il faut deux semaines pour atteindre Xanthus. mais les marchands d'esclaves seront-ils toujours aussi peu méfiants qu'ils le sont actuellement ? Va-t-il devoir choisir entre passer à l'action immédiatement, avant d'avoir retrouvé la totalité de ses forces, ou attendre : être entièrement rétabli et courir le risque que, à ce moment-là, les consignes de sécurité soient beaucoup plus strictes ? Ses réflexions sont interrompues par l'irruption du dénommé Baj dans la yourte. Comme tous les trafiquants, il a les yeux noirs, la barbe noire, et il porte un manteau noir par-dessus des vêtements chauds en bure foncée. C'est un homme solide, musclé, aux épaules larges, mais moins grand que Loup*Ardent. Il se profile un instant à l'entrée de la yourte, toisant les prisonniers avec arrogance. Quelque chose, dans son allure et son comportement, donne à penser qu'il pourrait bien être un peu éméché.

— Vous, là-bas ! crie Baj, et il s'avance sans aucune précaution au milieu des esclaves entassés, apparemment convaincu que ceux-ci sont trop démoralisés pour l'attaquer.

— Vous, là-bas ! répète-t-il. Venez avec moi ! Il s'est arrêté devant une jeune fille de seize ou dix-sept ans.

elle a les cheveux blonds et le teint clair du Harn du nord. Il tend la main vers elle, et la petite a un mouvement de recul, les yeux dilatés par la peur.

— Non ! Le cri a été poussé par une femme plus âgée, qui s'interpose entre Baj et la jeune fille. Mais l'homme l'écarté négligemment d'une bourrade.

—Venez, ma jolie, dit-il à la jeune fille. Un homme a besoin de se délasser de temps en temps, au cours d'un voyage pareil.

La fille hurle lorsqu'il l'empoigne par le bras et commence à la traîner vers l'entrée de la yourte. Personne ne tente de l'arrêter : il s'agit visiblement d'un incident banal. Dans son coin, Loup*Ardent amène ses pieds sous lui et se relève d'un seul mouvement souple, les mains toujours attachées dans le dos.

*»vous êtes Loup*Ardent. Le traitement infligé à cette jeune fille fait bouillir votre sang de Barbare. Votre instinct vous pousse à attaquer cet homme, mais vos mains sont toujours liées, vous êtes sans arme, et votre corps se ressent encore de votre dernier combat. Qu'allez-vous faire, Loup* Ardent ? Si vous obéissez à votre instinct et livrez bataille, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez laisser les événements suivre leur cours sans intervenir, rendez-vous au [8](#).*

7

—Dehors ! Dehors ! crie le gardien des esclaves à la porte de la yourte, silhouetté par le soleil matinal qui pénétré à flots derrière lui.

Loup*Ardent se lève avec les autres et se joint placidement à la file. Durant la nuit, il a pris sa décision. il n'a rien à gagner à un affrontement direct. La meilleure solution consiste sûrement à endormir les marchands d'esclaves dans un sentiment de fausse sécurité, à les persuader qu'il est vaincu et résigné, puis à frapper au moment où ils s'y attendront le moins. C'est un plan qui exige de la patience, mais la patience est une vertu du Désert. Pendant les deux jours suivants, Loup'Ardent se montre de plus en plus tranquille et docile, obéissant promptement aux ordres et se gardant de montrer la moindre agressivité. Mais il demeure continuellement attentif, attendant sa chance. Celle-ci se présente le matin du troisième jour, dans une région semblable à celle où il a été capturé. La caravane s'apprête à pénétrer dans une vallée, mais l'entrée de celle-ci est resserrée, abrupte et périlleuse, ce qui oblige les cavaliers à progresser sur une seule file. Ceux-ci sont manifestement accoutumés à cette étape de leur périple, car, sans avoir échangé un mot, les gardiens se divisent en deux groupes, l'un à l'avant-garde, l'autre à l'arrière, avec les prisonniers au milieu. L'étroit sentier est rocailleux, jonché de pierres parmi lesquelles les chevaux se fraient un chemin prudemment, lentement. A droite, la falaise se dresse à la verticale. A gauche, la pente tombe à pic, coupée d'éboulis descendant jusqu'au fond de la vallée. De ce point élevé, la vue porte loin. Et ce qu'aperçoit Loup*Ardent l'intéresse vivement. La principale caractéristique de la vallée est une rivière large et lente, bordée d'un côté par une forêt, de l'autre par des marais. Une brume épaisse flotte par endroits et, à deux reprises, Loup*Ardent croit entrevoir une construction en pierre grise, mais il ne saurait préciser s'il s'agit d'une forteresse, d'un donjon ou d'un château. Au pied du versant, des broussailles denses tapissent le fond de la

vallée et finissent par se mêler à la végétation touffue, humide, des marais. La conclusion de tout cela s'impose : un homme qui réussirait à s'évader ici avec un minimum d'avance sur ses poursuivants aurait bien peu de chances d'être rattrapé. Loup'Ardent n'est plus ligoté. Sa mine placide et sa docilité ont joué leur rôle. Malgré sa taille, aucun des trafiquants ne se méfie plus de ce Barbare. Mais le projet prend déjà tournure dans sa tête. Il a récupéré la totalité de ses forces, et ses blessures passées ne sont plus que de vieilles cicatrices sur sa puissante charpente. Pourtant, personne ne s'en doute car, les jours précédents, il a pris soin de marcher à petits pas en clopinant. Cette ruse n'avait qu'un but : endormir la méfiance de ses ravisseurs. Maintenant, il va en tirer parti. Tandis que la caravane avance lentement, à plus de cent mètres au-dessus du fond de la vallée, Loup'Ardent choisit son endroit. Soudain, il porte les deux mains à son ventre en poussant un grand cri et se laisse tomber près du bord de la piste en se tordant apparemment de douleur. Puis, brusquement, il se couche sur le dos, ouvre les yeux tout grands et fait le mort. Le corps rigide, il attend. Ce jour-là, les dieux sont avec lui, car c'est Baj qui vient voir ce qui se passe. Loup*Ardent a si bien réussi à se donner l'apparence d'un esclave avili que Baj ne prend même pas la précaution de tirer son épée avant de se pencher pour examiner le Barbare prostré.

Quand il s'accroupit, Loup'Ardent le saisit à la gorge.

*Brave Loup*Ardent ! Un homme à la vengeance implacable, comme tous les Barbares. Mais aussi un homme rusé, car il faudra un certain temps aux autres gardiens pour faire demi-tour sur l'étroite corniche et se porter au secours de leur camarade. Il s'agit donc d'un combat singulier. Regardez les Aptitudes de Baj p [246](#), et déterminez son issue. Baj ne pourra se servir d'aucune arme. C'est une lutte à mains nues et à mort. Si Baj en sort vainqueur, rendez-vous au [13](#). Si Loup*Ardent parvient à étrangler le trafiquant, rendez-vous au [11](#).*

8

La jeune fille se débat et essaye de mordre la main de Baj. Cela lui vaut une gifle brutale, et c'est une femme haletante, titubante, que l'homme entraîne hors de la yourte. Dans le silence qui suit leur départ, les prisonniers entendent les cris de terreur de la jeune fille décroître au loin. Loup*Ardent retourne lentement dans son coin et s'accroupit à la manière du Désert. Il n'a rien pu faire et le sentiment de son impuissance lui laisse un goût amer dans la bouche. Mais, au moins, cet incident a-t-il résolu son dilemme. Dorénavant, il n'est plus question d'attendre l'occasion favorable. Il faut qu'il s'évade, et le plus tôt possible. Maintenant, sa décision est prise : quand il s'en ira, il emportera avec lui la vie de Baj. D'une façon ou d'une autre, celui-ci payera l'outrage qu'il est en train de commettre. Silencieusement, dans

la pénombre de la yourte, Loup*Ardent s'attaque aux liens qui lui enserrant les poignets.

Rendez-vous au [7](#).

9

*(Ajoutez 1 point au total d'Habilité de Loup*Ardent.)*

Ils le traînent hors du campement, à un endroit où il pourra crier tant qu'il le voudra sans déranger personne, et ils le flagellent. La sanction est appliquée sans hargne, mais avec une efficacité terrible, qui lui lacère le dos et provoque une explosion de souffrance qui, bien qu'elle ne parvienne pas à lui arracher un seul cri, lui fait presque perdre connaissance. Lorsque c'est terminé, on le ramène à moitié inconscient dans la yourte des esclaves. Les gardes le laissent tomber comme un paquet à côté de rentrée et s'en vont sans se retourner. Pour les marchands d'esclaves, il s'agit apparemment d'une mesure de routine, une façon commode de s'assurer que les fauteurs de troubles ne leur causeront plus d'ennuis à l'avenir. Pas étonnant que les Autres prisonniers soient soumis. Loup'Ardent ne saurait dire combien de temps il reste étendu là, oscillant à la limite de l'inconscience, avant de sentir une main se poser doucement sur son bras et d'entendre une voix chuchoter contre son oreille.

—Vous êtes vivant, Barbare ?

—Vivant ? murmure Loup*Ardent d'une voix rauque. Oui, je suis encore vivant. Il se retourne péniblement et se trouve nez à nez avec la femme d'un certain âge qui a essayé de protéger la jeune fille. Derrière elle, il distingue à peine la silhouette de la jeune fille elle-même.

—Je suis Jaen, dit la femme, la mère de Jara, la jeune fille que vous avez sauvée.

Loup*Ardent pousse un grognement.

—Baj est une vermine, dit Jaen. Tous les trafiquants d'esclaves sont des vermines. Je voulais vous remercier et vous exprimer mes regrets pour les souffrances que vous a occasionnées votre conduite. Loup*Ardent hausse les épaules, ce qui se révèle fort douloureux pour son dos ensanglanté.

—Ma conduite ne regarde que moi, dit-il.

Vous avez agi dans l'intérêt de ma fille. Je vous en suis reconnaissante, et je vous prie d'accepter ce présent. En disant cela, elle glisse une petite bourse dans la main de Loup'Ardent, qui est détachée depuis la punition qu'il a subie. — Ce n'est pas la peine... commence Loup*Ardent, mais ses mots arrivent trop tard, car Jaen s'est fondue dans l'obscurité de la yourte. Loup*Ardent se tourne sur le flanc et essaye de s'endormir en s'isolant dans son oasis intérieure de sérénité qui le protège contre la

douleur. Malgré cela, et en dépit de sa faculté de récupération de Barbare, il ne dort que par à-coups d'un sommeil agité. Il est réveillé à l'aube par les cris des trafiquants qui s'appêtent à lever le camp. La petite bourse de cuir que lui a donnée Jaen est posée près de lui. Il jette un coup d'œil à l'intérieur et n'y trouve qu'une pierre ronde parfaitement polie, d'un noir de jais veiné de vert émeraude, bien différente de tout ce qu'il a vu jusqu'ici. Ce n'est pas une pierre précieuse, pas même l'une des nombreuses pierres semi-précieuses dont se parent les pauvres gens mais, quand il la prend en main, une étrange sensation de bien-être se répand dans son corps torturé. Cette sensation devient rapidement très intense, puis elle décroît, laissant Loup*Ardent plus fort qu'auparavant, les muscles moins raides et le dos moins douloureux.

Songeur, il remet la pierre dans la bourse de cuir et dissimule celle-ci dans son pagne, où les gardiens ont peu de chances de la découvrir.

*Le sort, apparemment, favorise parfois les braves. Le chevaleresque Loup*Ardent est dorénavant possesseur d'un objet magique, d'une Pierre de Guérison qui lui permettra, entre deux assauts d'un combat, de regagner autant de POINTS DE VIE qu'en indiquera le tancer d'un seul dé. La capacité totale de la Pierre est de 50 POINTS DE VIE mais, après la fin du combat, elle se régénère d'elle-même en 4H heures. La Pierre ne peut être utilisée que pour regagner des POINTS DE VIE perdus, pas pour en acquérir en supplément. Rendez-vous au [7](#).*

10

Loup'Ardent, le Barbare du Désert, déjà exilé du seul foyer qu'il ait jamais connu, quitte donc le grossier abri de Baldar l'ermite pour une mission qui va lui faire découvrir des horizons plus vastes qu'il n'aurait jamais cru pouvoir exister. Il emporte avec lui son épée, son arc et vingt flèches, une outre d'eau qui lui permettra de traverser sans risque les confins du Désert, quelques provisions séchées (bien que Baldar lui ait certifié qu'il pourra bientôt se nourrir par la chasse et la cueillette) et deux petits cadeaux de Baldar. Le premier est une bourse contenant dix des petites pièces d'or qui, selon Baldar, sont la monnaie qui a cours en Harn ; le second, un poignard à lame effilée, dont l'extrémité est enduite de poison, au cas où l'on tenterait de lui dérober son or. Il a accepté le poignard à contrecœur, parce que Baldar insistait. L'usage d'une arme empoisonnée est contraire à tous les principes qu'on lui a inculqués dans le Désert. Il l'a pris quand même, pour faire plaisir au vieillard, mais en se promettant de ne jamais l'utiliser, sauf à la toute dernière extrémité. Loup*Ardent emporte ses instructions dans sa tête. Baldar lui a proposé de lui dessiner une carte sur un morceau de tissu, mais Loup*Ardent ne s'est jamais servi d'une carte et il a préféré faire appel à sa mémoire, selon la méthode du Désert.

Baldar lui a décrit les points de repère, et Loup*Ardent les a fixés dans sa pensée les uns à la suite des autres. Maintenant, en marchant, il lui suffit d'évoquer ces images mentales pour savoir où il se trouve.

Durant un jour et une nuit, la marche reste pénible mais, progressivement, comme l'a promis Baldar, la lisière du Désert fait place à des broussailles, puis à une steppe de plus en plus fertile. Il aperçoit du gibier et, quand son petit stock de provisions est épuisé, il est forcé de se mettre à chasser. Il s'y montre assez adroit : tous les enfants du Désert, garçons ou filles, apprennent à tirer à l'arc dès leur plus jeune âge, à cause des guerres continuelles qui opposent les différents villages de pierre, et les animaux sont des proies plus faciles que les êtres humains, parce que eux au moins ne ripostent pas. Son principal souci est de devoir manger de la viande qui lui soulève le cœur, même cuite comme Baldar lui a appris à la préparer. Une alimentation exclusivement composée de champignons a tellement conditionné son palais que les légumes eux-mêmes lui paraissent répugnants. Mais il est réaliste, comme le veut la Loi du Désert. Du moment qu'il n'y a pas de champignons, eh bien, il s'habitue à manger de la viande et des légumes. Il complète néanmoins son régime avec une bonne quantité de vers et de larves, friandises beaucoup plus abondantes ici qu'en aucun point du Désert.

Pendant près de quatre jours, Loup* Ardent chemine sans rencontrer âme qui vive. Et puis, l'après-midi du quatrième jour...

*Les voies du Destin sont impénétrables, Loup*Ardent. Lancez un seul dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [2](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [3](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [4](#)*

11

Aussitôt que Baj devient flasque, Loup*Ardent lâche le cadavre et s'enfuit. S'élançant vers le bord de la piste, il saute dans le vide et dévale la pente abrupte en trébuchant, en glissant, en roulant sur lui-même. Derrière lui retentissent les exclamations haineuses des trafiquants d'esclaves... mais pas le moindre encouragement de ses compagnons d'infortune. Il a misé sur l'effet de surprise pour lui assurer quelques minutes d'avance. La pente étant trop rude pour les chevaux, il sait que les trafiquants voudront le poursuivre à pied. Mais, en fait, il atteint le fond de la vallée couvert de bleus et d'écorchures, sans personne à ses trousses. L'un des manteaux noirs décoche à tout hasard une flèche qui passe très loin de son but, mais les autres ne se donnent pas cette peine et n'essayent pas de rattraper le fugitif. Loup*Ardent s'enfonce sous le couvert des broussailles et s'arrête pour observer. A sa grande surprise, on ne le poursuit toujours pas. Ceux des marchands d'esclaves qui étaient descendus de cheval, dans la fièvre de l'évasion sont en train de se

remettre en selle et, peu après, la caravane repart comme si rien ne s'était passé. Il remarque pour la première fois que la piste qu'elle suit ne conduit pas dans la vallée, mais en longe le versant avant de s'élever à nouveau et de prendre une autre direction, *ce* qui fait que les cavaliers et leurs captifs à pied sont bientôt hors de vue.

Ce départ trouble beaucoup plus Loup'Ardent que la poursuite qu'il avait prévue. Pour les trafiquants, *il* constituait une marchandise de valeur. Pas plus tard que la veille, il a entendu Tojar discuter des prix que les esclaves mercenaires atteignent à Xanthus. Ces prix semblent avoir toujours été élevés et, maintenant que le pays est en état d'alerte, ils ont doublé du jour au lendemain. Et cependant, pour Loup* Ardent, cette évasion a été la simplicité même. Son plongeon dans la vallée ne lui a coûté que quelques égratignures et quelques bleus. En abandonnant leurs montures, les moins athlétiques des trafiquant!, auraient aisément pu le suivre. Or, aucun ne l'a fait, bien qu'il ait tué l'un des leurs. Pourquoi ?

Loup*Ardent attend, tapi comme une bête traquée. Pendant près d'une heure, il ne fait pratiquement aucun geste, dans la crainte d'un piège quelconque. Mais les marchands d'esclaves ne reviennent pas, et rien n'indique qu'ils effectuent un mouvement tournant. Ils l'ont abandonné. Pourquoi ? Pourtant, aussi intrigué soit-il, Loup*Ardent est avant tout un homme d'action, pas un philosophe S'ils l'ont abandonné, eh bien, ils l'ont abandonné, et que les dieux du Désert en soient remerciés. Il se lève, s'étire pour délasser ses membres engourdis par l'immobilité et s'en va d'un coeur léger, afin de mettre le plus de distance possible entre la caravane et lui. Loup*Ardent s'enfonce plus profondément dans la vallée.

*Les Annales du Harn pourraient d'ores et déjà le baptiser Loup*Ardent l'Ecervelé car. si les marchands d'esclaves ne l'ont pas suivi, c 'est probablement parce qu'ils ont une bonne raison pour ne pas s'aventurer dans la vallée. Quoi qu'il en soit, il est trop tard, maintenant, pour que Loup*Ardent change d'avis. Rendez- vous au [14](#) pour connaître la suite de ses aventures dans la vallée.*

12

Avec un grondement de fauve. Loup*Ardent s'élance dans la yourte, les pieds en avant, et il atterrit brutalement dans le dos de Baj. Le trafiquant lache la jeune fille, trébuche et s effondre. Loup*Ardent, les mains toujours entravées, se relève lestement et décoche un nouveau coup de pied, à toute vitesse en direction de Baj qui s'ébroue et commence a se redresser. Ce coup de pied atteint le trafiquant a la gorge et lui fait faire un tour presque complet sur lui-même, mais il est robuste et récupère vite. Baj recule prudemment et tire son épée.

— Gardes ! crie-t-il d'une voix enrouée. A l'aide ! Loup*Ardent ne bouge pas. Quelle que soit sa fureur, il sait qu'on ne se bat pas contre une épée à mains nues, surtout quand celles-ci sont ligotées. Dans une situation de ce genre, la Loi du Dcscrt préconise la patience. La yourte s'emplit d'une bonne douzaine de gardiens, aux barbes et aux manteaux tout aussi noirs que ceux de Baj.

Le Barbare m'a attaqué, explique Baj. Maintenant que ses camarades l'entourent, il relâche sa garde et abaisse son épée.

— Le mieux est de...

Aussitôt, Loup*Ardent attaque. Son pied, propulsé par toute la vigueur dont il dispose, s'élançe pour la troisième fois et s'enfonce dans le ventre de Baj. Le trafiquant se plie en deux, hoquète, vomit et s'écroule, les yeux vitreux. Loup*Ardent n'esquisse **pas** le moindre geste de défense lorsque les gardiens l'empoignent et l'entraînent sans ménagement hors de la tente. Il ne se fait aucune illusion : les marchands d'esclaves vont le punir, peut-être même le tuer, parce qu'il a attaqué l'un des leurs. Mais, pour l'instant, son âme de Barbare est satisfaite.

*L attaque téméraire de Loup*Ardent va-t-elle causer sa perte ? Pour le savoir, suivez-le au [9](#) où l'attend son destin immédiat.*

13

Ainsi meurt le héros Loup'Ardent. Mais le verbe « mourir » n'est peut-être pas approprié, car l'univers (l'univers de Loup*Ardent) est un endroit mystérieux, plein d'étranges possibilités. L'une de ces possibilités est la réincarnation. Le lecteur qui aboutit à ce paragraphe peut en profiter pour créer un nouveau (et, espérons-le, meilleur Loup*Ardent en retournant aux pages d'introduction de ce livre et en attribuant, à l'aide des dés, de nouvelles caractéristiques à son personnage. Une fois ressuscité, Loup*Ardent reprendra sa grande aventure depuis le début, ayant perdu son Habilité, mais non l'expérience acquise. Cette expérience lui permettra assurément de refaire rapidement le chemin parcouru, en évitant ses erreurs passées et en explorant les possibilités qu'il a négligées au cours de son voyage précédent. Ainsi meurt Loup'Ardent. Mais sa mort est un nouveau commencement.

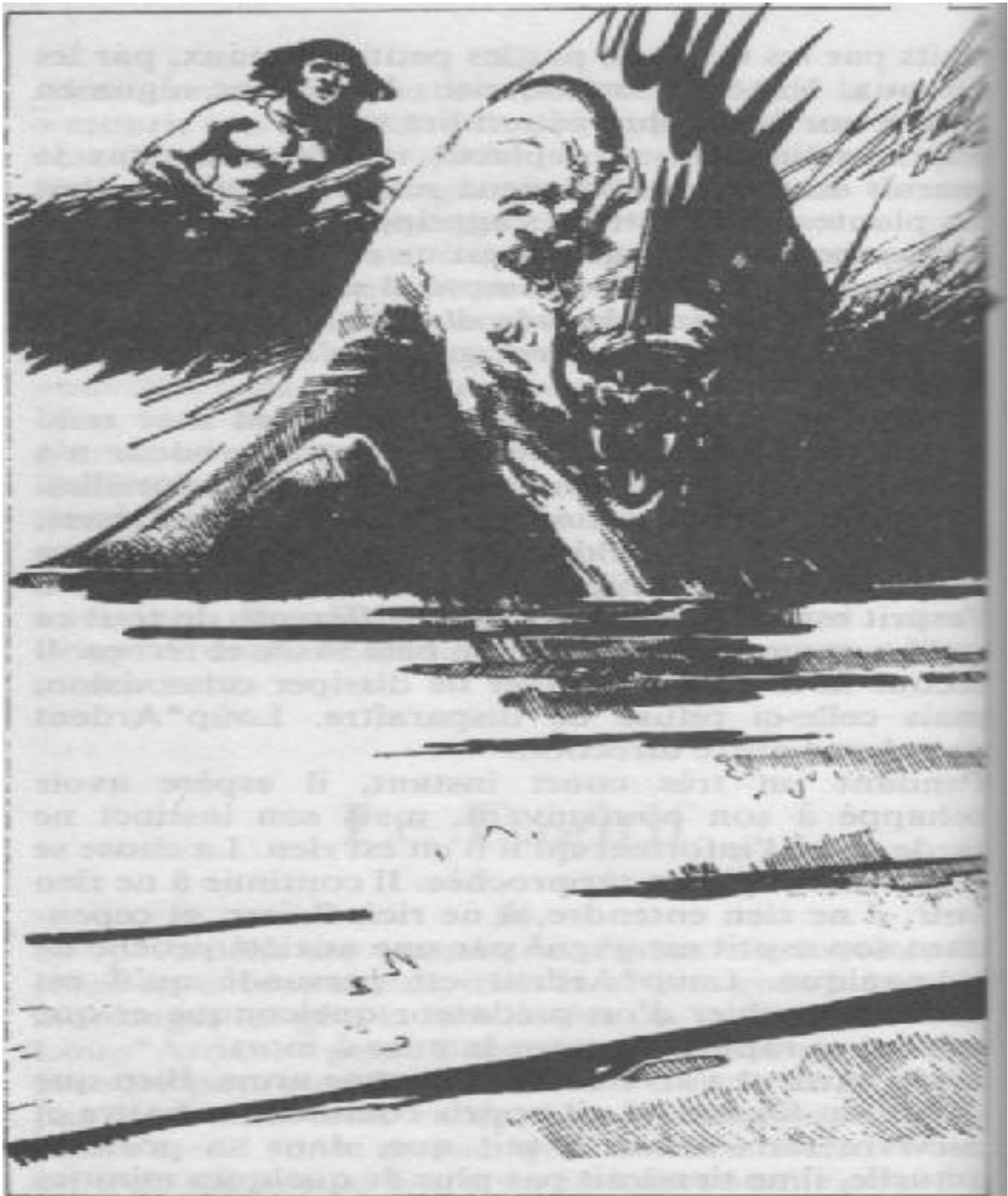
Le Fugitif

Loup*Ardent est transi. Au-dessus de sa tête, le soleil est encore chaud, mais la brume qui s'élève des marécages lui gèle la moelle des os. Loup*Ardent a peur. il commence lentement à comprendre pourquoi les marchands d'esclaves ne l'ont pas suivi dans cette vallée. Une pénombre surnaturelle s'étend sur le marais qui borde la rivière. Tout est trop silencieux. Dans un endroit comme celui-là. on devrait entendre une multitude de bruits, produits par les insectes, par les petits animaux, par les animaux. Ici, on n'entend rien. Le silence règne en maître sur la lugubre pénombre verte.

Pas question de se déplacer rapidement dans le marais dont le sol spongieux retient ses pieds, dont les plantes enchevêtrées s'agrippent à ses bras et à ses jambes, où chaque pas est un effort. Pour autant qu'il puisse s'en rendre compte, il se déplace parallèlement à la rivière, dans la direction approximative D UN grand édifice de pierre grise qu'il a entrevu du haut de la falaise.

Il serait incapable d'expliquer comment il se rend soudain compte qu'il est suivi. Aucune odeur n'a pénétré ses narines, aucun son n'a frappé ses oreilles. Mais son instinct, affiné par des années de Désert, l'avertit qu'il y a quelque chose derrière lui et que ce quelque chose se rapproche. L'image qui lui vient à l'esprit est celle d'une créature différente de tout ce qu'il a connu jusqu'ici, d'une bête rusée et féroce. Il secoue la tête pour essayer de dissiper cette vision, mais celle-ci refuse de disparaître. Loup*Ardent prend une autre direction.

Pendant un très court instant, il espère avoir échappé à son poursuivant, mais son instinct ne tarde pas à l'informer qu'il n'en est rien. La chose se serait même plutôt rapprochée. Il continue à ne rien voir, à ne rien entendre, à ne rien flairer, et cependant son esprit est gagné par une anxiété proche de sa panique. Loup'Ardent est persuadé qu'il est devenu le gibier d'un prédateur quelconque et que celui-ci se rapproche pour la mise à mort. Loup*Ardent s'arrête. il n'a aucune arme. Bien que LA Loi du Désert lui ait appris comment se battre et survivre sans arme, il sait que, dans sa position actuelle. il ne tiendrait pas plus de quelques minutes contre n'importe lequel des grands animaux du harn. En regardant autour de lui, il finit par découvrir une grosse branche cassée. Elle est toute gluante de boue mais, au moins, elle n'est pas pourrie. Il la nettoie de son mieux et la soupèse dans sa puissante main. Le gourdin n'a jamais été son arme favorite, mais il n'a pas le choix. Loup*Ardent attend. La creature finit par s'approcher. elle est énorme. Un Reptile des Marais d'une espèce inconnue, mesurant près de cinq mètres de la pointe du museau à l'extrémité de la queue et plus de deux mètres de haut à l'épaule. Son corps puissant est cuirassé de luisantes écailles vertes qui le rendent pratiquement invisible dans son environnement. La gueule entrouverte laisse apparaître des crocs de dix centimètres de long, et les courtes pattes antérieures sont armées de redoutables griffes encroûtées de boue. La lourde tête pivote lentement de droite à gauche,



14 *Loup* Ardent et le Reptile des Marais.*

cherchant sa proie. Des paupières nictitantes blanches voilent spasmodiquement les yeux.

*Loup*Ardent a le choix. Même avec une épée, une lance, un arc, des flèches et une solide armure, le courageux Barbare aurait probablement peu de chances de survivre à un tel affrontement. En a-t-il une seule, armé seulement d'un gourdin de fortune ? Il n'y a rien de déshonorant à esquiver un combat par trop inégal. D'autre part, le tempérament de Loup*Ardent l'a toujours poussé à attaquer. En l'occurrence, il est libre de **choisir** l'une ou l'autre solution. Si Loup*Ardent affronte le monstre, rendez-vous au [19](#). S'il décide de fuir, rendez-vous au [17](#).*

15

Haletant, épuisé. Loup*Ardent fait halte. Il est sorti des marécages et se trouve maintenant sur la berge de la large rivière au cours tranquille qui, au cours des âges, a creusé cette vallée dans la roche. Il y fait très froid, encore beaucoup plus froid que dans le marais détrempé, et le silence est presque aussi profond. On entend seulement le murmure des eaux noires.

Grelottant, Loup*Ardent se repose adossé à un rocher, pour laisser son corps et son esprit se remettre lentement de l'épreuve terrifiante qui vient de traverser. Il se rend compte qu'il a eu beaucoup de chance. La vallée recèle manifestement : des dangers autrement plus sérieux que ceux qu'il s'était plu à imaginer, et c'est sûrement pour cette raison que les marchands d'esclaves ont préféré ne pas le poursuivre, lors de sa spectaculaire évasion. Pour eux, il est un homme mort depuis la minute où il a posé le pied au fond de la vallée. Son destin inéluctable n'est qu'une question de temps. Peut-être ont-ils raison. À dire vrai, Loup*Ardent n'a encore rencontré qu'un seul être vivant, mais un voile maléfique s'étend sur cette vallée comme un suaire. Des forces obscures y sont à l'œuvre, et il est mal armé pour les affronter. Il est un intrus, il n'a rien à faire là. Toutes les fibres de son corps le pressent de partir... et de partir vite.

Quel est le chemin le plus rapide ? Loup*Ardent finit par se contraindre à agir. Avec des branches, des rameaux et des lianes, il fabrique un radeau des plus rudimentaires et le lance sur la rivière. Toujours presque nu et sans arme, il allonge son grand corps sur le frêle esquif, confie son âme aux dieux du Désert et laisse le courant l'entraîner vers l'aval, peut-être vers des dangers plus graves encore, mais au moins, espère-t-il, hors de cette vallée maudite.

Dans les broussailles et les fourrés, des yeux menaçants observent silencieusement le fragile radeau qui dérive sur eaux noires comme un quelconque débris d'épave. Rien ne bouge. Pourtant, l'embarcation transporte de la viande. Mais cette viande

est interdite aux prédateurs de la vallée, car le Destin réserve à l'intrus un sort plus démoniaque. Le radeau poursuit sa route, et il nous faut maintenant le suivre au [18](#).

16

Ajoutez 1 point au total d'Habilité de Loup ardent.)*

loup*Ardent s'enfuit du théâtre du combat. Il est ébranlé, dérouté, et les décharges psychiques du monstre en miniature lui brouillent encore l'esprit. Des visions de cauchemar s'attardent aux lisières de sa raison. Des créatures infernales planent à la limite de sa perception, prêtes à la franchir pour l'écraser. Il a beau avoir la certitude absolue que le Lézard est maintenant mort, l'épouvantable torture mentale que celui-ci a infligée à son cerveau continue à le hanter. Il court et, bien qu'il soit épuisé, il ne peut pas s'arrêter. Son corps puissant se fraie un chemin dans la végétation dense des marécages, insensible AUX estafilades des fougères aux feuilles tranchantes comme aux égratignures des plantes grasses hérissées d'épines. Obnubilé par la terreur, ignorant où le conduisent ses pas chancelants, Loup*Ardent titube sur ses jambes flageolantes.

qui, par chance, le mènent en dehors du marais. Suivez-le au [15](#).

17

Loup*Ardent s'immobilise. Il se pourrait encore que la créature ne l'ait pas vu. Mais, à ce moment-là, l'énorme tête se tourne vers lui et les yeux froids se rivent aux siens. Aussitôt. Loup*Ardent reprend sa course, se faufilant à travers les broussailles enchevêtrées aussi vite que le lui permet le terrain fangeux cherchant désespérément un sol plus ferme où la vigueur de ses jambes lui permettra de distancer rapidement la bête.

Il n'entend aucun bruit derrière lui, mais un coup d'œil par-dessus son épaule lui confirme que le Reptile s'est lancé à sa poursuite, la gueule béante, et qu'il le serre maintenant de près.

*Loup*Ardent a peu de chances de s'échapper. Lance: deux dés. Si vous faites de 2 à 4, rendez-vous au [15](#) Si vous faites de 5 à 12, rendez-vous au [21](#).*

18

Loup*Ardent se réveille en sursaut et réalise brusquement qu'il s'est laissé aller à somnoler. Le mouvement lent, régulier, soporifique de son radeau de fortune s'est arrêté. Loup*Ardent regarde autour de lui. Le temps et son petit esquif se sont immobilisés au milieu d'un lac ténébreux. Au loin, sur les rives, des arbres humides,

difformes, couverts de champignons, tendent au-dessus de l'eau des branches dont les feuilles paraissent d'un blanc malsain au clair de lune.

Le clair de lune ! Loup*Ardent n'a pas seulement somnolé, il a bel et bien dormi, et dormi profondément. Les dieux seuls savent pendant combien de temps, et quelle distance son embarcation a parcourue. En tout cas, maintenant, il n'avance plus. Aucun courant n'entraîne son radeau. Autour de lui, le silence est absolu. Rien ne bouge, à l'exception d'une nappe de brouillard, vers le sud, dont les volutes prennent, pour un œil imaginaire, l'aspect de fantômes ou de démons. Pendant que Loup*Ardent l'observe, la brume se déchire un court instant, révélant la rigide silhouette grisâtre d'un haut donjon de pierre, dressé au bord de l'eau. Aussitôt, le radeau se remet en mouvement, en direction de la nappe de brouillard. Loup'Ardent bondit sur ses pieds, au risque de faire chavirer son fragile esquif.

*dans son état d'esprit actuel, Loup*Ardent pourrait décider de se jeter à l'eau et de gagner à la nage l'hypothétique sécurité de la forêt impénétrable. Il se peut aussi que la curiosité le pousse à se rapprocher du rond château de pierre enseveli dans les brumes mourantes. Pour l'instant, ce n'est plus à lui de choisir, mais plutôt à vous. Pour traverser le lac à la nage, rendez-vous au [22](#). Pour gagner le château, rendezvous au [28](#).*

19

Le cri de guerre du Désert retentit dans les étendues detrempées des marécages lorsque Loup*Ardent se **jette** sur le monstre en abattant son gourdin sur la gueule béante. Un joli coup, bien calculé et bien dirigé. Loup*Ardent le sent avec son expérience de combattant, au moment où se détend toute la puissance de son corps athlétique. Le gourdin frappe juste. Et manque son but !

Entraîné par son élan, Loup*Ardent fait un demi tour sur lui-même et trébuche. Mais il se ressaisit vite. Le monstre aurait-il bougé ? On ne l'aurait pas dit.

Loup*Ardent frappe à nouveau. Cette fois, il n'y a plus aucun doute. Il a vu de ses yeux la lourde branche traverser le corps de la créature comme si celle-ci n'avait aucune consistance. Avec un hurlement de stupeur et de rage, Loup*Ardent frappe une troisième fois... et le monstre disparaît. Pendant un instant. Loup*Ardent, abasourdi reste pétrifié. Et puis, un léger mouvement, près de son pied, lui fait baisser les yeux. Une réplique en miniature de la créature, mesurant moins de vingt centimètres de long, se faufile vers lui. Il pourrait laisser vivre le petit Léopard, mais un instinct aveugle lui fait abattre son gourdin. LA créature l'esquive avec agilité, et une décharge d'énergie mentale explose silencieusement dans le cerveau de Loup*Ardent.

*Qu'il mesure vingt centimètres ou cinq mètres, l'être qu'affronte Loup*Ardent est authentiquement un monstre, peut-être l'hôte le plus dangereux des Marais de Voltan. La nature a doté le venimeux Lézard Artificieux d'étranges et redoutables pouvoirs. Ces pouvoirs et les Aptitudes au Combat de la bête figurent p. [248](#). ils vous permettront de calculer l'issue de cet affrontement. Si Loup*Ardent est tué, rendez-vous au [13](#). S'il survit, rendez-vous au [16](#).*

20

Baldar pose sur la large poitrine de Loup*Ardent un pied aussi décharné qu'ironique et il sourit au grand Barbare étendu sur le sol rocailleux.

—Et voilà, mon coléreux ami. La jeunesse et la fougue elles-mêmes ne peuvent rien contre l'expérience Mais ne vous laissez pas démoraliser : j'étais autrefois un combattant entraîné, et le savoir-faire ne s'oublie jamais. Il retire son pied et tend la main à Loup*Ardent pour l'aider à se relever.

—J'ai entendu dire que les Barbares du Désert ont coutume d'accorder une faveur à celui qui les **a** défaits en champ clos. Est-ce exact ?

Oui. c' est exact, bougonne Loup*Ardent en s'époussetant. Il n'éprouve pas de rancune contre l'ermite, mais il est furieux contre lui-même de s'être laissé battre.

—dans ce cas, dit Baldar, je vais vous demander un service. Puis-je vous charger d'une mission à Belgardium ?

—Belgardium ? interroge Loup*Ardent. Jamais entendu parler de ce coin-là.

— Ni d'aucun autre endroit civilisé, probablement. Mangeur de Champignons, riposte sèchement Baldar

. C'est une ville où j'ai vécu autrefois. Rentrons dans la grotte, et je vous expliquerai pourquoi je desire que vous vous y rendiez. il pivote sur ses talons et se dirige vers l'entrée de la grotte. Lié par la Loi du Désert, Loup*Ardent est bien obligé de l'y suivre.

rendez-vous au [144](#).

21

loup*Ardent trébuche. Aussitôt, sans un bruit, le Lézard Géant est sur lui. Loup*Ardent voit ses crocs puissants, ses écailles luisantes, ses griffes acérées. Et, Cependant , il n'entend rien, il ne décèle aucune odeur, il ne sent rien d'autre qu'une petite piqûre sur la cuisse.

Loup'Ardent tend les bras dans un ultime geste de défense. et ses mains n'étreignent que le vide. Sa vision du monstre se trouble, s'évanouit, et Loup*Ardent bascule dans un gouffre de ténèbres.

Rendez-vous au [13](#)

22

Abandonnant son radeau, Loup'Ardent plonge sans hésiter. Les eaux du lac se referment sur lui comme une chape de glace. Sans s'occuper du froid qui le pénètre, il nage vigoureusement vers la rive. Loup*Ardent est un excellent nageur. Il a acquis ce talent dans les grands lacs souterrains du Désert. Profond, dont les sombres eaux glacées n'ont jamais été effleurées par aucun rayon de soleil. Cependant, malgré sa force et son adresse, il est bientôt obligé d'admettre que ce lac paisible, baigné de lune, a quelque chose d'anormal. Il aurait dû atteindre la rive en quelques minutes et pourtant, en dépit de ses vigoureux efforts, celle-ci paraît toujours aussi éloignée.

Au bout d'un moment, il change de direction. Cela ne fait aucune différence. Le rivage semble exactement aussi lointain. Il change à nouveau de cap, et le résultat est le même. La peur commence à ramper comme un ver dans son estomac.

Quelle magie noire recèle donc ce lac ? Lancez deux dés pour déterminer le destin de Loup Ardent. Si vous faites de 2 à 6, rendez- vous au [25](#). Si **VOUS** faites de 7 à 12. rendez-vous au [29](#).*

23

Une fulgurante décharge d'énergie brute, blanc- bleu, lui traverse le bras et le paralyse. Il sent son âme tournoyer à l'intérieur de son corps, de plus en plus vite, jusqu'à ce que son cerveau se mette à tourbillonner et que ses sens se déploient au point d'englober le cosmos tout entier. Derrière lui, une danse colossale et majestueuse semble animer les grandes pierres. Dans ses oreilles, des voix émettent des sons inarticulés, puis se fondent en une seule, qui lui parle d'un ton posé, cultivé, avec une sereine confiance dans son autorité issue de la nuit des temps.

— Trop tôt. Barbare. Vous n'étiez pas prêt ! et Loup*Ardent sombre dans les ténébres.

rendez-vous au [13](#).

24

Le plan qu'il avait ébauché consistait à saisir l'épée sans ralentir et à laisser son élan le porter hors de la chambre du dolmen. Mais, lorsque sa main se "referme sur la poignée, il est pétrifié par une soudaine décharge de force qui l'immobilise sur place. Loup*Ardent a l'impression de rester figé pendant une éternité dans la chambre formée par les grandes pierres avant qu'une voix mélodieuse ne s'exprime clairement dans sa tête.

—Bienvenue, Loup'Ardent. Bienvenue, fruste Barbare. Bienvenue à votre destinée.

—Qui êtes-vous ? bredouille Loup*Ardent.

—Je suis Exterminator, dit la voix. Je suis Salvator. **Je** suis un démon jailli du plus profond des Enfers. je suis un ange descendu du plus haut des Cieux. Je suis la Joie. Je suis l'Affection. Je suis votre épée, Loup*Ardent. Appelez-moi comme vous voudrez. il sent la lame frémir, vibrer et tinter dans sa main, et une onde de puissance maléfique se répand dans ses veines.

Vous êtes mon épée ? murmure-t-il.

Vous m'avez conquise par votre courage, par votre chance, par votre destinée, dit la voix. J'ai été forgée pour vous — et pour vos pareils — avant le commencement des temps. N'ayez crainte. Barbare, je vous servirai bien et vous coûterai peu.

Parce que vous me coûterez ? dit Loup*Ardent. Nos services, à moi et à mes semblables, ne sont jamais gratuits. Il y a toujours un petit prix à acquitter. Alors, je veux savoir lequel ! grogne Loup*Ardent, recouvrant enfin son équilibre habituel. Une lueur verte l'entoure pendant un instant et, aussitôt, il connaît l'histoire de son épée.

*Pour savoir ce que Loup*Ardent a appris sur Exterminator y compris les Aptitudes au Combat de cette lame pensante, reportez-vous à la p. [248](#). Ensuite, rendez-vous au [26](#).*

25

Avec un désespoir croissant, Loup'Ardent change une fois de plus de direction. Et en change encore une fois. Toujours sans aucun résultat. L'eau du lac noir se colle à lui comme une bête. Jamais aucune eau naturelle n'a drainé ainsi toute la chaleur de son corps. Il nage, nage jusqu'à ce que son cœur soit près d'éclater.

Le rivage est toujours aussi éloigné... *Rendez-vous au [13](#).*

26

Désespéré, Loup* Ardent jette l'épée sur le sol. Instantanément. elle se retrouve dans sa main.

—Ah. non. Barbare, murmure la douce voix dans sa tête, on ne peut pas se débarrasser de moi. Dorénavant, nous ne faisons plus qu'un. Je suis votre Destin, Loup'Ardent. Vous n'existez pas sans moi. et rien ne peut nous séparer, ni maintenant ni jamais, avant que votre Destin ne s'accomplisse... ou que vous mouriez.

Loup*Ardent glisse l'épée dans sa ceinture en fronçant les sourcils. Il se sent plus fort qu'il ne l'a été depuis qu'il a pénétré dans cette maudite vallée, mais il lui répugne de savoir qu'il s'agit d'une force parasitaire, de la vigueur soutirée par Exterminator à d'anciens ennemis.

Silence, maintenant, grogne-t-il. Tenez-vous en dehors de ma tête. Il se peut que j'aie à vous utiliser, mais je ne vois pas pourquoi je devrais, en plus, vous écouter !

— Comme il vous plaira, répond aimablement la voix mélodieuse. Et il sent la présence s'échapper de son esprit, qui devient aussitôt plus clair. Loup'Ardent s'apprête à quitter la chambre du dol-men. Un petit caillou, sous son pied, le fait trébucher. Il tend instinctivement le bras pour se rattraper et touche l'une des pierres latérales. La clairière de la forêt disparaît dans une silencieuse explosion de lumière dorée.

Rendez-vous immédiatement au [27](#).

Le Prisonnier

27

Loup*Ardent se retrouve dans une pièce aux murs de pierre, une sorte de cellule. Une lueur grise filtre d'une petite ouverture munie de barreaux, au ras du plafond. Du côté nord (ou du côté que Loup*Ardent suppose être le nord), trois marches de pierre conduisent à une porte hermétiquement close. La pièce est froide, mais sèche et propre. Elle est dépourvue de meubles et pratiquement nue, à l'exception de trois leviers métalliques, encastrés dans le mur à côté de la porte, et d'une statue de bronze représentant quelque monstrueuse divinité antique, tellement rongée qu'elle est à peu près informe. posée sur un socle de granit au milieu de la pièce. Sur ce socle, une plaque de bronze porte les traces effacées d'une inscription. Loup*Ardent l'examine et, en plissant les paupières pour essayer de distinguer les caractères, il s'aperçoit qu'elle est rédigée dans l'ancienne écriture runique du Harn préhistorique. De vagues réminiscences de ce que les chamans de la tribu lui ont appris jadis sur cet alphabet flottent à la lisière de sa mémoire, mais déchiffrer l'inscription sur la base de notions aussi élémentaires lui demanderait un effort considérable. Entre-temps, il lui faut résoudre des mystères plus importants. Comment il est arrivé là, d'abord. Et, surtout, comment il va pouvoir en sortir. Sans grand espoir, il traverse la pièce, monte les trois marches et secoue la porte. Comme il s'y attendait, elle est fermée à clef. Il regarde les trois leviers en se demandant à quoi ils peuvent servir. À ouvrir la porte,

peut-être? Cela paraît évident, mais, justement, cela paraît *trop* évident. Il arrive que ce genre de mécanisme déclenche des pièges.

Où est Loup*Ardent ?

Sans quitter la pièce — et il ne voit toujours pas comment il pourrait la quitter —, il n'y a qu'un moyen de le savoir. Il s'approche du mur percé d'une fenêtre et l'examine attentivement. La maçonnerie est vieille, et le mortier s'effrite. Loup*Ardent tire Exterminator de sa ceinture et dépose soigneusement l'épée sur le sol. Puis, en utilisant ses doigts et ses orteils comme on le lui a appris dans le Désert, il escalade le mur à la façon d'une mouche. Il atteint la petite ouverture, regarde entre les barreaux et découvre un paysage lugubrement familier : celui du lac noir sur lequel flottait, il y a bien peu de temps, son modeste radeau. Il sait donc où il se trouve, mais comment est-il parvenu si brusquement dans cette cellule? Quelles forces l'y ont emprisonné? Il éprouve les barreaux et constate leur solidité. Prudemment, il redescend de son observatoire. loup*Ardent s'accroupit un moment, la tête entre les jambes, les cheveux rabattus comme une crinière fauve sur son visage. Il a besoin de réfléchir.

La réflexion n'est évidemment pas l'occupation favorite de notre homme d'action. Vous pourriez peut-être lui venir en aide en examinant les possibilités qui s'offrent à lui. Il pourrait, par exemple, prendre le temps de traduire l'inscription runique gravée sur la plaque de bronze de l'ancien dieu. S'il s'y décide, suivez-le au [30](#). Si, au contraire, il préfère tenter sa chance avec les leviers qui permettent peut-être de déverrouiller la porte. rendez-vous au [33](#).

28

La nappe de brouillard se referme sur lui et, pendant un instant, il a l'impression d'être seul au monde, entièrement coupé de tout semblant de réalité. Et puis le courant s'accélère, lui fait traverser les brumes et dépose doucement son radeau sur le rivage. loup*Ardent en descend avec circonspection. Devant lui s'étend une chaussée grossièrement pavée. Le grand donjon qu'il avait aperçu de loin dresse maintenant sa sombre silhouette à moins de deux cents mètres de lui. A cette distance, la forteresse semble avoir des proportions gigantesques. Sans quitter le bord du lac, Loup'Ardent distingue les énormes blocs de pierre, soigneusement taillés et polis, dont sont faits les murs du château. Ce type de construction possède sûrement une origine très ancienne.

Loup*Ardent ne peut pas s'empêcher de penser à la division du grand cercle mythique qu'évoquaient les chamans **de** sa tribu, celle relative au temps où la **terre** était peuplée **de** géants.



28 *Loup* Ardent s'approche de la forteresse.*

n'ayant pas le choix, Loup*Ardent s'engage sur la chaussée pavée. Lorsqu'il s'approche du château, celui-ci change d'aspect. Vu du bord du lac, il paraissait seulement colossal. Loup'Ardent voit maintenant qu'il est immense, mais abandonné. Les douves qui l'entouraient autrefois ne sont plus qu'un fossé asséché, partiellement envahi par les herbes. Un pont-levis enjambe ce fossé, mais ses poutres et ses solives sont tellement fissurées et pourries que Loup'Ardent doit le traverser sur la pointe des pieds pour ne pas passer au travers. A l'autre bout du pont, une herse métallique est abaissée aux trois quarts, son mécanisme vétusté irrémédiablement bloqué par la rouille. Loup*Ardent passe dessous sans difficulté, longe un court passage percé de meurtrières et franchit un portail brisé donnant sur -ne vaste cour d'honneur infestée de végétation. Loup*Ardent s'arrête, s'efforçant de ne pas céder au découragement. S'il avait compté sur une aide quelconque pour quitter la vallée, ce n'est pas ici qu'il la trouvera. Ce château est inhabité depuis de nombreuses générations. Mais Loup*Ardent a peut-être quand même une chance d'y découvrir des armes, voire une armure qui aurait résisté aux ravages du temps. Pour un homme nu et désarmé dans un monde hostile, ce genre de possibilité revêt une importance primordiale.

Il regarde autour de lui. Sur la cour donnent quelques passages voûtés et plusieurs portes. Beaucoup de ces dernières sont fendues et pendent sur leurs gonds rouillés. Derrière. Loup*Ardent aperçoit les vestiges d'anciennes écuries dont les toits crevés laissent pénétrer la lumière spectrale de la lune. Ce qui reste des stalles lui prouve que, si le château a été bâti par des géants, ceux-ci n'y ont pas vécu, car ces stalles sont destinées à des chevaux de taille normale.

Loup'Ardent s'avance et découvre immédiatement l'épée. Elle est posée par terre, tout près de lui, à demi dissimulée par les herbes et les plantes enchevêtrées qui ont recouvert les dalles de la cour. C'est une lame effilée, un peu légère pour son goût et qui, en dépit des siècles qu'elle a dû passer là, est restée brillante, sans trace de rouille. Le métal poli, bleu-noir, qui étincelle au clair de lune lui est inconnu. Dans sa masse scintillent des points lumineux semblables à de lointaines étoiles. La poignée semble taillée dans l'obsidienne. Effilée ou non, c'est une arme, et une arme dont Loup'Ardent a désespérément besoin. Sans hésiter, il se penche pour ramasser l'épée.

*Et, par ce geste, le brave et téméraire Loup*Ardent met en branle les rouages inéluctables du Destin. Lancez deux dés pour lui et comparez le résultat avec, son pourcentage de Chance. Si ce dernier est inférieur au total des deux dès, rendez-vous au [23](#) ; s'il est supérieur, rendez-vous au [31](#).*

Il a l'impression de nager pendant une éternité mais, finalement, au bord de l'épuisement, il sent ses pieds toucher le fond et il se traîne sur le rivage. Au-delà d'une étroite grève moussue, la forêt enchevêtrée, lépreuse, dresse une barrière à peu près impénétrable. Loup*Ardent se repose pendant un bon moment avant de tenter de se frayer un chemin dans la forêt. Comme partout dans cette étrange vallée, le silence est absolu. On dirait que le monde est dans l'expectative... ou qu'il est mort. Loup*Ardent donnerait cher pour avoir un sabre, ou même un simple poignard, et encore plus pour une protection quelconque, car son corps est bientôt gluant du sang qui s'écoule d'innombrables piqûres et égratignures. Aveuglément, ne sachant pas où il va et s'en moquant, Loup*Ardent s'enfonce sous bois, mais il finit par être obligé de s'arrêter. Le clair de lune ne pénètre pas jusque-là et, malgré l'acuité de sa vision nocturne, il ne distingue pas le sol où il pose les pieds. Il choisit un gros arbre, en partie au toucher, en partie parce que sa cime se profile sur le ciel, il escalade ses robustes branches basses et se cale dans une fourche, où il s'installe pour dormir d'un oeil en attendant le lever du jour.

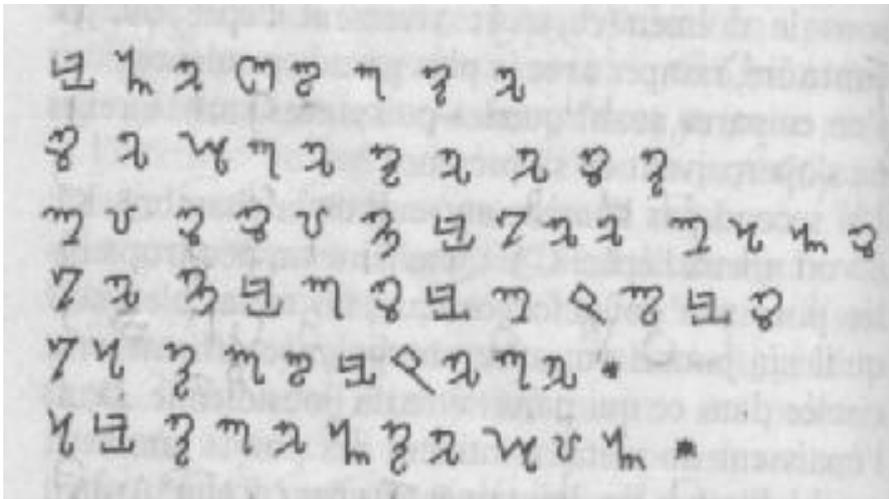
En se réveillant, il s'aperçoit que son perchoir surplombe une clairière. S'il avait fait quelques pas de plus, il aurait atteint celle-ci la nuit précédente. Ce qu'il voit dans la clairière l'emplit d'une terreur superstitieuse. Vers l'ouest se dresse un dolmen fait de trois énormes pierres — deux à la verticale, supportant la troisième horizontale — tandis que d'autres pierres levées, peut-être une vingtaine en tout, encerclent la clairière, se découpant comme autant de sentinelles sur un fond de végétation inextricable. Loup*Ardent comprend immédiatement que le hasard l'a conduit dans un sanctuaire préhistorique. Dans les cavernes les plus profondes du village de pierre, les chamans baissaient craintivement la voix quand ils parlaient de ces mégalithes érigés il y a plusieurs millénaires par les Grands Anciens pour y pratiquer les plus puissantes de leurs nombreuses magies. Les chamans les appelaient des « cromlechs » et affirmaient qu'il en existait jusque dans le Désert, mais Loup*Ardent n'a jamais entendu dire que quelqu'un ait prétendu en avoir découvert un. Loup*Ardent étire ses membres engourdis et descend lentement de son arbre. Il se demande si ce ne serait pas là que réside le secret du silence de la vallée. D'après les chamans, il émanerait encore de certains cromlechs un peu de leur ancien pouvoir. Comment savoir, aujourd'hui, quels effets un tel pouvoir a pu produire, au cours des siècles, sur un endroit déterminé ? Loup*Ardent tend l'oreille, mais il n'entend rien. Tous ses sens sont en éveil, et il ne sent rien. Néanmoins, il est nerveux. Le grand Barbare n'a aucun goût pour la magie. Il est avant tout un homme d'action, et les mystères le troublent, lui font peur.

Il est également, hélas ! un homme d'action affligé d'une tendance marquée à la curiosité. Aussi, après avoir longuement hésité, ne peut-il s'empêcher de pénétrer

prudemment dans la clairière. Les pierres ont l'air vieilles comme le monde, d'énormes piliers de granit grossièrement taillé, au moins deux fois plus hauts que lui, plantés dans le sol à quelques mètres d'intervalle, les uns à la verticale, les autres de biais, sur le pourtour de l'enceinte. S'armant de tout son courage, Loup*Ardent finit par se décider à passer entre deux menhirs, et il est extrêmement soulagé de constater qu'il ne se passe rien. A l'intérieur du cercle, le sol s'élève en pente douce vers le centre, comme une écuelle retournée. Les yeux expérimentés de Loup*Ardent décèlent çà et là, la trace d'anciens feux, mais aucune indication d'une présence humaine depuis de nombreuses générations. Il traverse lentement l'enceinte en prenant garde de ne toucher à rien et de ne pas s'aventurer trop près de la moindre pierre levée. Les nerfs à fleur de peau, il sort du cromlech proprement dit et s'approche du dolmen. Les pierres qui composent celui-ci sont les plus grosses de toutes, de gigantesques dalles disposées de manière à former une chambre ouverte. Loup*Ardent remarque que, à l'intérieur de cette chambre, les herbes comme les lichens ont pris une teinte nettement bleutée. Il a presque fait demi-tour pour repartir, quand un rayon égaré du soleil matinal fait scintiller un objet métallique. Loup*Ardent s'immobilise. L'épée est presque entièrement dissimulée dans l'herbe bleuâtre, à l'intérieur de la chambre formée par le dolmen. Et, bien qu'il soit certain que personne n'est passé par là depuis des années — sinon depuis des siècles — le peu de métal qu'il aperçoit est brillant, propre, dépourvu de rouille. Pendant ce qui lui paraît durer une éternité, Loup*Ardent contemple fixement l'épée, figé par l'indécision. L'arme dont il a si désespérément besoin est là, à portée de sa main. Mais osera-t-il s'en emparer ? Il faudrait pour cela pénétrer dans la chambre du dolmen, et cette perspective emplît d'un effroi indicible. Finalement, avec circonspection, il avance d'un pas. Aucune calamité immédiate ne s'étant abattue sur lui, il prend courage. Faut-il pénétrer en courant sous le dolmen et saisir vivement l'épée ou, au contraire, ramper avec la plus grande prudence pour s'en emparer avant que les puissances surnaturelles ne s'aperçoivent de sa présence ? un second pas l'amène au seuil de la chambre. Là, il voit mieux l'épée. C'est une lame un peu trop effilée pour son goût, forgée dans un métal bleu-noir qu'il n'a jamais vu, avec une poignée délicatement ciselée dans ce qui paraît être de l'obsidienne. Dans l'épaisseur du métal scintillent des points lumineux semblables à de lointaines étoiles. Loup*Ardent reste un moment immobile puis, poussé par une impulsion à demi inconsciente, il bondit sous le dolmen et s'empare de l'épée.

*Et pour lui, instantanément, le sort en est jeté. Tout comme sont jetés les deux dés que vous lancez pour le compte du brave Loup*Ardent. Comparez le résultat obtenu à son pourcentage de Chance. Si ce total est supérieur au résultat que vous avez obtenu, rendez-vous au [24](#) ; s'il lui est inférieur, rendez-vous au [23](#).*

Loup*Ardent se penche sur la plaque de bronze et **il** s'efforce de distinguer les lignes effacées des anciennes runes. C'est peut-être simplement un hommage au dieu disparu, mais un vague instinct, affiné par les années passées dans le Désert, lui susurre qu'il pourrait s'agir d'autre chose. Soigneusement, il suit les lignes du bout du doigt et fixe leur contour usé dans sa mémoire comme les chamans lui ont appris à le faire, jusqu'à ce que, finalement, toute l'inscription apparaisse nettement dans son esprit. Ou presque toute l'inscription, car deux caractères sont trop rongés pour être identifiables. Voici comment se présente cette inscription :



*Une solution au sort de Loup*Ardent ? Peut-être en détenez-vous déjà la clef. Peut-être n'existe-t-il pas de clef. Si vos efforts pour déchiffrer l'énigme des runes n'aboutissent à rien, il ne vous reste plus qu'à retourner au [27](#) et à chercher une autre manière de VOUS évader.*

31

Lorsque sa main avide se referme sur la poignée d'obsidienne, une décharge de force lui traverse le bras et paralyse son corps musclé. Aussitôt, une voix mélodieuse retentit dans sa tête :

- Bienvenue, Loup*Ardent. Bienvenue, fruste Barbare. Bienvenue à votre destinée.
- Qui êtes-vous ? bredouille Loup*Ardent.
- Je suis Exterminator, dit la voix. Je suis Salvator. Je suis un démon jailli du plus profond des Enfers. Je suis un ange descendu du plus haut des cieux. Je suis la Joie. Je suis l'Affliction. Je suis votre épée, Loup*Ardent. Appelez-moi comme vous voudrez.



31 *Loup* Ardent découvre Exterminator.*

Il sent la lame frémir, vibrer et tinter dans sa main, et une onde de puissance maléfique se répand dans ses veines.

—Vous êtes mon épée ? murmure-t-il.

—Vous m'avez conquise par votre courage, par votre chance, par votre destinée, dit la voix. J'ai été forgée pour vous — et pour vos pareils — avant le commencement des temps. N'ayez crainte, Barbare, je vous servirai bien et vous coûterai peu.

— Parce que vous me coûterez ? dit Loup*Ardent.

—Nos services, à moi et à mes semblables, ne sont jamais gratuits. Il y a toujours un petit prix à acquitter.

—Alors, je veux savoir lequel ! grogne Loup*Ardent, recouvrant enfin son équilibre habituel.

Une lueur verte l'entoure pendant un instant et, aussitôt, il connaît l'histoire de son épée.

*pour savoir ce que Loup*Ardent a appris sur Exterminator, y compris les Aptitudes au Combat de cette lame pensante, reportez-vous à la p. [248](#). Ensuite, rendez-vous au [32](#).*

32

Loup*Ardent est abasourdi. La seule idée qu'une telle arme puisse exister le révolte. Etant un combattant, il a déjà abattu de nombreux ennemis, mais il les a toujours tués en état de légitime défense, pour sauver sa vie ou quelque chose qu'il chérissait. Tuer pour absorber l'énergie vitale d'un autre être est un procédé démoniaque.

Impulsivement, il jette l'arme loin de lui. Et, aussitôt, elle se retrouve dans sa main.

Oh non, Loup*Ardent, murmure dans sa tête la voix mélodieuse. Dorénavant, nous ne faisons plus qu'un, vous et moi. Nos destinées sont indissolublement liées, et vous ne pouvez pas vous débarrasser de moi autrement que par la mort.

Vous croyez cela ? rugit Loup*Ardent dans une explosion de colère. Vous croyez cela? Il abat furieusement la lame contre le mur le plus proche, décidé à briser le métal contre le roc. Mais lorsque l'épée frappe la pierre, il jaillit de celle-ci un tourbillon de lumière verte qui enveloppe Loup*Ardent.

*Quelle sorcellerie a déclenché le geste impulsif de Loup*Ardent ? Pour le savoir, rendez-vous au [27](#).*

33

Loup*Ardent examine les trois leviers. Longs d'une trentaine de centimètres, ils sont en fonte et, curieusement, ne présentent aucune trace de rouille. Ils sont fixés dans un étroit cadre métallique encastré dans le mur. Après les avoir observés attentivement, Loup*Ardent est convaincu qu'ils sont reliés à quelque mécanisme

caché. Sont-ils destinés à ouvrir la porte ? Ou à actionner un piège ? Il n'a aucun moyen de le savoir. Mais il n'a également aucun moyen de sortir autrement de cette prison. Peut-être vaut-il mieux périr dans un piège que mourir lentement de faim. Il décide d'essayer le mécanisme. Prudemment, Loup*Ardent tâte chacun des leviers. Ils semblent se déplacer indépendamment les uns des autres, vers le haut ou vers le bas, mais pas latéralement. Un rapide calcul montre que les leviers peuvent occuper sept positions différentes. Mais laquelle essayer ?

*Loup*Ardent est confronté à un problème insoluble. Le bon geste peut le libérer, le mauvais peut le tuer. Rien ne peut guider son choix, et pourtant il faut choisir. Les diverses positions des leviers figurent ci-dessous. Examinez-les soigneusement et décidez-vous.*

Code : h - levier en haut, b = levier en bas.

hhh = rendez-vous au [38](#).

hhb = rendez-vous au [41](#).

hbb - rendez-vous au [45](#).

hbh = rendez-vous au [49](#).

bbh = rendez-vous au [53](#).

bbb = rendez-vous au [57](#).

bhb — rendez-vous au [61](#).

34

Pourquoi hésiter ? Rien ne le retient dans la pièce du bas. S'il veut sortir de sa prison, Loup*Ardent doit affronter tous les risques qui se présentent. Il se met à ramper dans l'étroit conduit. Le boyau forme tant de coudes et de virages que Loup*Ardent a du mal à conserver son sens de l'orientation et à évaluer la distance parcourue. Il lui semble néanmoins qu'il ne s'est

pas écoulé beaucoup de temps avant qu'il n'atteigne un cul-de-sac. Ses doigts investigateurs explorent ce qui paraît être un solide mur de pierre. Mais, à cet endroit, un mur n'aurait aucune raison d'être. Il existe fatalement une ouverture secrète quelconque. Loup*Ardent se met à sa recherche.

*Lancez deux dés et comparez le total obtenu avec la **somme** des pourcentages de Chance et d'Habileté de Loup*Ardent. Si le total est inférieur à cette somme, rendez-vous au [36](#). S'il est supérieur, Loup*Ardent n'a pas d'autre solution que de regagner sa cellule. Rendez-vous au [27](#) ou au [33](#).*

35

Loup*Ardent scrute les murs. Il commence par se dire que l'inscription doit être erronée car la maçonnerie, tout ancienne qu'elle est, est parfaite- -ment ajustée, sans le moindre signe de passage secret.

Et puis il finit par l'apercevoir au moment où il s'y attendait le moins. La fente n'est pas plus épaisse qu'un cheveu mais, une fois découverte, elle est suffisante pour guider les recherches et, inévitablement, Loup*Ardent trouve le déclic. Le mécanisme est simple, mais étonnamment efficace. Une légère pression à l'endroit voulu, et tout un pan de mur s'efface, révélant un trou noir qui, sur le moment, paraît à Loup*Ardent aussi engageant que s'il était baigné de soleil : c'est une issue pour sortir de sa prison. Sans se soucier des dangers que peut receler cette obscurité. Loup*Ardent s'y engage. La porte secrète se referme silencieusement derrière lui.

*Peut-être téméraire, mais parfaitement compréhensible dans ces circonstances. Suivez maintenant Loup*Ardent au [39](#).*

36

A tâtons, ses doigts découvrent une fissure. En suivant soigneusement celle-ci dans l'obscurité, il aboutit à une petite aspirité. Une légère pression et, soudain, le mur s'ouvre vers l'intérieur en pivotant sur des charnières bien graissées. Loup'Ardent manque tomber en avant. Il se trouve dans un réduit, un cube de trois mètres de côté, sans fenêtre, mais éclairé par une lampe à huile. Ce que lui révèle cette lumière lui fait tendre instinctivement la main vers l'infâme Exterminator qui pend à son côté. Un grand Barbare à demi nu, aux yeux écarquillés et aux cheveux rouges, lui fait face. Il sent le Désert à plein nez, bien qu'il n'en ait pas l'aspect typique et il est également armé d'une fine épée de métal bleu-noir.

Loup*Ardent reste un moment ahuri avant de comprendre la vérité. L'être auquel il est confronté, c'est *lui-même* ! Le Barbare est sa copie conforme, dans les moindres détails, jusqu'à la petite éraflure qu'il s'est faite au genou en rampant dans le boyau. — Qui êtes-vous ? murmure Loup*Ardent. En guise de réponse, l'autre émet un trille aigu, mélodieux et se jette sur lui.

*Une vieille légende raconte que l'homme qui se trouve face à face avec son double astral, son sosie parfait, est voué à une mort immédiate. Loup*Ardent peut-il affronter cet être surnaturel qui lui ressemble en tout, sauf par la voix ? Pour déterminer l'issue de ce conflit, n'oubliez pas que les Aptitudes au Combat du double astral sont exactement les mêmes que celles de Loup*Ardent. La seule différence réside dans son épée qui, si elle ressemble à Exterminâtor, n'a aucun pouvoir magique et agit seulement comme une épée ordinaire. Il est impossible d'éviter l'affrontement. Si le double astral l'emporte, rendez-vous au [13](#). Si c'est Loup*Ardent qui gagne, rendez-vous au [37](#).*

37

*Ajoutez 1 point au total d'Habilité de Loup*Ardent.)*

Pendant que Loup*Ardent contemple son propre cadavre étendu à ses pieds, celui-ci commence à se transformer. Il s'allonge, s'étire dans des proportions qui défient la raison, change de couleur pour devenir grisâtre, et finit par n'avoir plus rien d'humain.

Loup*Ardent s'ébroue et détourne les yeux. Si c'est là un échantillon de ce qui l'attend dans ce château, plus vite il découvrira le moyen de s'en évader, mieux cela vaudra. Maintenant que le combat est terminé, il a le temps d'observer le réduit à loisir. Celui-ci ne possède pas d'autre porte que celle par laquelle il a pénétré, et un examen approfondi des murs, du sol et du plafond ne révèle aucune issue secrète.

La créature vivait-elle dans ce cagibi ? Et, si c'est le cas, de quelle manière ? Ou s'y était-elle simplement embusquée pour l'attendre ? Mais alors, comment pouvait-elle savoir à l'avance qu'il découvrirait ce réduit ? Tout ce mystère a un relent de magie noire, et Loup*Ardent ne tient pas à l'approfondir. Il sort à reculons du réduit, referme la porte secrète derrière lui et retourne, par le boyau, dans la cellule où il se trouvait précédemment.

*Rendez-vous au [33](#) et continuez à faire des essais avec les leviers, ou bien retournez au [27](#) et reconsidérez la situation de Loup*Ardent sous cet angle.*

Loup*Ardent pousse le premier levier vers le haut puis le second et le troisième. Us basculent silencieusement et sans effort, avec un petit déclic de verrouillage en fin de course. Loup* Ardent attend...

Rien. Il ne se passe rien. Retournez au [33](#) et tentez à nouveau votre chance.

le Seigneur de la Vallée

L'endroit dans lequel il se trouve est si étroit moins de deux mètres — qu'il pourrait toucher ses deux murs de pierre en écartant les bras. Il devrait y régner une obscurité absolue, mais la moisissure phosphorescente qui s'accroche aux murailles répand une lueur très faible, mais suffisante pour que Loup*Ardent, une fois ses yeux accoutumés, y voie assez distinctement.

Le couloir se prolonge tout droit sur une quinzaine de mètres, puis aboutit à une volée de marches usées qui s'enfoncent dans les ténèbres. Loup*Ardent hésite. Dans cette espèce de puits, il n'y a même pas de moisissure phosphorescente pour l'éclairer. Faut-*il* s'aventurer dans cet escalier sans la moindre lumière ?

Ses hésitations sont de courte durée. S'il revient maintenant en arrière, il risque, au mieux, de se retrouver dans la cellule... et, au pire, de ne pas pouvoir manœuvrer le panneau secret de ce côté-ci. aller de l'avant est la seule solution. A tout hasard, il tire son épée. Au moment où il pose un pied hésitant sur la première marche, la voix suave d'Exterminator résonne dans sa tête.

—Rien ne vous oblige à tâtonner dans la nuit comme un mendiant aveugle, Loup*Ardent. Il est en mon pouvoir de vous fournir de la lumière.

—Alors, qu'est-ce que vous attendez ? grogne loup*Ardent, sa nervosité l'emportant sur son aversion instinctive pour l'épée maudite.

—Il y a un petit prix à payer, fougueux Barbare. Une misère... Loup*Ardent s'immobilise. Quel salaire démoniaque cette lame va-t-elle exiger de lui?

—Quel prix ? demande-t-il.

—Seulement trois unités de votre fluide vital, chuchote Exterminator. Beaucoup moins que ce que vous risquez de perdre si vous devez affronter n'importe quel adversaire dans l'obscurité.

—Mon fluide vital ? murmure Loup'Ardent. Malheureusement, susurre Exterminator dans les profondeurs de son esprit, une fois cédées, ces trois unités ne sont plus jamais récupérables. Ni par le temps, ni par la magie, ni par la guérison. Mais le marché est quand même intéressant. Trois unités seulement, et je vous fournis de la lumière tout de suite et, dans l'avenir, chaque fois que vous en aurez besoin. Loup*Ardent hésite, incapable de se décider.

*Et c'est bien normal. Trois POINTS DE VIE paraissent un prix minime... mais ils seront définitivement perdus. Comment savoir, dans ce pays de tous les dangers, si trois POINTS DE VIE ne feront pas, un jour, la différence entre la vie et la mort ? Et comment savoir quels autres salaires cette maudite épée réclamera par la suite en échange de ses services ? D autre part, une source de lumière peut, elle aussi, faire la différence entre la vie et la mort. Un dilemme... qui, pour l'instant, dépasse les facultés de notre Barbare. Aussi est- ce à vous de prendre la décision à sa place. Si vous décidez d'échanger trois POINTS DE VIE contre de la lumière, rendez-vous au [46](#). Mais si vous estimez préférable que Loup*Ardent poursuive son chemin dans le noir, rendez-vous au [54](#).*

40

Il finit par atteindre le pied de l'escalier. L'épée lumineuse qu'il tient à la main éclaire une grande pièce circulaire, haute de plafond, qui ressemble vaguement à un conduit de cheminée, mais qui est plus probablement la cave d'une tour ronde, car il aperçoit, au fond de la salle, un escalier en spirale aux marches métalliques.

Mais ce qui attire immédiatement l'attention de Loup* Ardent, c'est autre chose ou, plus exactement, deux autres choses. La première est une série de trous béants, de un mètre cinquante de côté environ, qui découpent le sol à intervalles réguliers comme les cases d'un monstrueux échiquier. La seconde, qui requiert une attention plus immédiate, est la créature accroupie à quelques pas de lui, une bête aussi noire que la nuit, dont les muscles souples sont tendus comme si elle s'apprêtait à bondir. Bien qu'il s'agisse d'un bipède à l'aspect vaguement humain, c'est bien un animal, couvert d'une fourrure noire lustrée et dont la tête est nettement féline. Ses yeux d'ambre examinent Loup*Ardent avec méfiance, et il retrouse ses babines en poussant un grondement rauque



40 *Loup* Ardent et la Panthérine.*

*Aïe, aïe, aïe ! Voilà le Barbare dans une situation particulièrement périlleuse. Son adversaire est une Panthérine, l'un des fauves les plus agiles et les plus dangereux du Harn. Il ne s'agit pas d'une créature surnaturelle, mais simplement d'un félin d'un noir de jais, doté d'une intelligence supérieure, d'une élocution rudimentaire et d'un caractère irascible, qui res semble au croisement d'une panthère et d'un chimpanzé. Comme toujours, vous trouverez les Aptitudes de la créature p. [246](#) mais, avant que vous ne commenciez à calculer l'issue du combat, deux points doivent être précisés. D'abord, Loup*Ardent a une petite chance d'éviter l'affrontement. Comparez le pourcentage de Magnétisme de la Panthérine avec celui de Loup*Ardent. Si le pourcentage de Loup*Ardent est le plus élevé, le Barbare sera autorisé à lancer deux dés et à comparer le total obtenu, multiplié par 8, avec son propre pourcentage de Magnétisme. Si ce dernier est supérieur au nombre obtenu, la Panthérine renoncera immédiatement à attaquer. S'il est inférieur (ou si le Magnétisme de la Panthérine est supérieur à celui de Loup*Ardent), le combat aura lieu. Dans ce cas, chacun des coups portés par Loup*Ardent sera suivi d'un second lancer, cette fois avec un seul dé : si le chiffre obtenu est 1, vous pouvez considérer que Loup*Ardent est tombé dans l'un des trous et vous rendre directement au [42](#). Si la Panthérine bat en retraite, rendez-vous au [68](#). Si la Panthérine tue Loup*Ardent, rendez-vous au [13](#). Si Loup* Ardent tue la Panthérine, rendez-vous au [50](#)*

41

Loup"Ardent relève le premier et le deuxième levier, prend une profonde inspiration et abaisse le troisième. Il attend.

rien. Il ne se passe rien. Retournez au [33](#) et essayez autre chose.

42

loup*Ardent suffoque. Sa chute de près de cinq mètres s'est terminée sans mal sur quelque chose de mou, mais une odeur douceâtre de pourriture l'enveloppe comme un épais brouillard. Il se relève précipitemment, haletant, et la pestilence nauséabonde lui emplit les poumons. Il s'aperçoit qu'il a lâché son épée en tombant, probablement dans la salle du dessus- mais il y a quand même un peu de lumière dans la fosse. Une écœurante lueur verdâtre, produite par des microbes et des insectes rampants, suffit à lui dévoiler un spectacle de cauchemar. la fosse est pleine de cadavres en putréfaction. D'affreux lambeaux de chair décomposée pendent d'ossements blanchis. Des loques moisies drapent les horribles vestiges de ce qui fut autrefois des hommes. et même des soldats, à en juger par leurs armes et leurs casques rouilles.

Un cimetière militaire? Les restes putrides d'une hecatombe ?

Les corps *bougent* ! Ils ondulent doucement, comme une mer tranquille. De petits mouvements languissants, inoffensifs, de crânes et de doigts décharnés, la lente rotation de globes oculaires à moitié pourris au fond d'orbites cavernueuses. Des bras qui se tendent vers Loup*Ardent avec l'effrayante angoisse d'un dernier sursaut d'agonie. Pour la première fois de sa vie, Loup*Ardent a vraiment peur. Au bord de la panique, il recule et cherche désespérément une issue. Avec un immense soulagement, il découvre que des échelons ont été creusés à intervalles réguliers en plusieurs points des murs de la fosse. Loup*Ardent bondit et grimpe comme s'il avait tous les démons des Enfers à ses trousses. Mieux vaut affronter mille Panthérines que les macabres horreurs de ce charnier. Les morts vivants ne font pas un geste pour le suivre Ils se contentent de lui tendre les bras, de le regarder, de se tourner lentement vers lui, aussi silencieux qu'un cimetière à minuit.

En arrivant près du bord de la fosse, Loup*Ardent trouve dans une niche, à portée de sa main, une lampe et un briquet à silex. Malgré l'abomination qui gît au-dessous de lui et le danger qui le guette au-dessus, la perspective d'une bonne lumière honnête est si attrayante que. agrippé au mur. il saisit la lampe et bat le briquet. La flamme jaune de la bonne huile jaillit et dissipe les ténèbres. Aussitôt, le mouvement lent des cadavres se modifie. Ils commencent à se mettre péniblement debout, en coiffant d'un casque leur crâne pelé et en empoignant de leurs doigts squelettiques une épée rouillée. L'un après l'autre, les morts vivants titubent vers les échelons creusés dans la muraille. Loup*Ardent pousse un gémissement et il escalade précipitemment le dernier mètre de la fosse. Et, lorsqu'il atteint le niveau de la salle, il se trouve aussitôt en face des crocs menaçants non pas de la Panthérine qu'il vient de combattre, mais de toute une meute de Panthérines. d'une douzaine au moins de démons noirs qui l'encerclent, prêts à bondir.

*Aussi déplaisante que soit la perspective d'interrompre ici ce passionnant récit, nous sommes obligés d'avouer que Loup*Ardent, dans cette situation désespérée, envisage de s'ôter la vie à l'aide de son épée. Si vous pensez qu'il donne suite à cette idée, rendez-vous [13](#). Si, au contraire, vous estimez qu'il subsiste encore en lui une infime étincelle de courage, rendez- au [58](#)*

43

sans savoir comment il est arrivé là, Loup*Ardent se retrouve sur le seuil d'une grande pièce rectangulaire qui sent le moisi, mais qui est bien éclairée par de hautes fenêtres baignées de soleil. Au premier coup d'œil. il reconnaît l'un des laboratoires d'alchimiste que lui ont décrit les chamans du Désert. Des tables de bois garnissent

le centre de la salle. Le long des murs, des étagères portent des cornues, des creusets, des fioles et des grimoires à reliure de cuir. Sur la droite s'élève la cheminée noircie d'un fourneau.

Mais ce laboratoire n'est plus utilisé depuis longtemps. Les ustensiles posés sur les tables sont renversés ou cassés, le fourneau est froid, et une fine couche de poussière recouvre tout. Derrière Loup*Ardent, le panneau de la porte entrebâillée est verrouillé et pend de guingois sur un seul gond. Trois autres portes, en un peu meilleur état, conduisent hors du laboratoire. Aucune trace de l'escalier en spirale.

*Plusieurs solutions s'offrent à Loup*Ardent. il peut, par exemple, décider d'explorer à fond le laboratoire abandonné ; dans ce cas, rendez-vous au [47](#). Il peut faire tout simplement demi-tour et partir par la porte cassée ; dans ce cas, rendez-vous au [52](#). Il peut également avoir envie de se diriger vers l'une des trois autres issues de la pièce. S'il choisit la porte de droite, rendez-vous au [56](#) ; la porte de gauche, rendez-vous au [60](#) ; la porte du fond, rendez-vous au [63](#).*

44

Loup*Ardent s'éveille au soleil, dans un lit étrange et douillet. La pièce dans laquelle il se trouve, bien éclairée et aérée, récemment nettoyée à en juger d'après l'odeur, est agréablement meublée et forme un saisissant contraste avec tout ce qu'il a vu jusqu'ici dans ce château maudit. Il est nu. On lui a retiré jusqu'à son pagne. Mais les draps de linoi crème sont fraîchement repassés, et le matelas ne peut être rembourré que de duvet de canard. UNE coupe de fruits — pommes, prunes et poires - est posée à portée de sa main sur une petite table de chevet, contre laquelle est appuyé Exterminator. Loup'Ardent jette un coup d'œil circulaire. Une chose, en tout cas, est certaine : cette pièce est habitée. Peut-être n'est-il plus dans le château ? Il n'a aucun moyen de savoir combien de temps il est resté inconscient mais, d'après la hauteur du soleil, cela a duré au moins plusieurs heures.

Il se redresse et se sent faible, trop faible pour se lever. S'apercevant qu'il a une faim de loup, il tend la main vers les fruits, mais un instinct le retient. Au lieu d'en prendre un, il empoigne Exterminator, dont il laisse l'énergie malsaine se répandre dans son corps.

— Vous avez bien fait, murmure la voix suave dans sa tête. Les prunes sont empoisonnées.

— Empoisonnées ? Comment le savez-vous ?

—Mes talents sont plus nombreux que vous ne le pensez, Loup*Ardent. Vous pouvez manger les pommes et les poires, bien que les pommes ne soient pas tout à fait mûres. Où suis-je ?

—Qui pourrait le dire? répond doucement Exterminator. Je sens que nous sommes toujours dans le chateau, bien qu'il paraisse transformé.

—Combien de temps ai-je dormi? demande Loup'Ardent.

— Là, dit Exterminator, il y a un mystère, car cette question me paraît dépourvue de sens et je ne m'explique pas pourquoi.

Les sourcils froncés. Loup*Ardent repose l'épée et se lève, tout nu. Il a traversé la moitié de la chambre pour gagner la fenêtre lorsque la porte s'ouvre. Pivotant sur ses talons, il se trouve devant la plus belle femme qu'il ait vue de sa vie. De grands yeux bleus le contemplant avec surprise, en commençant par le visage, puis en descendant vers le bas. Loup*Ardent se réfugie d'un bond dans le lit et remonte le drap en rougissant.

—Vous semblez aller un peu mieux, remarque ironiquement la femme Sa voix est mélodieuse, et son accent est celui de la noblesse.

— Oui, merci, bredouille Loup*Ardent. Mais qui êtes-vous ? Et où suis-je ? Je suis votre hôtesse, hier encore votre infirmière. Je m'appelle Arcana, et vous êtes chez moi. Mais comment suis-je arrivé ici ?

—Chaque chose en son temps, lui dit Arcana. Pour l'instant, vous devez vous reposer et vous rétablir complètement. Ensuite, vous aurez tout le temps pour poser des questions. Elle tourne les yeux vers exterminator.

—Les armes ne sont pas admises ici, mais je n'ai pas réussi à sortir celle-ci de la pièce.

C'est une épée ensorcelée, murmure Loup*Ardent. Elle ne me quitte jamais. Parler d'Exterminator lui rappelle quelque chose. La dame est ravissante, mais les prunes sont empoisonnées. Tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Arcana s'avance gracieusement et s'assoit sur le bord du lit.

—D'abord, dit-elle, il faut reprendre des forces. Elle tend la main vers la coupe de fruits, y choisit une poire et la lui offre. Loup'Ardent la prend avec réticence.

Ne me tiendrez-vous pas compagnie. Madame? Une prune, peut-être ? Elle paraît hésiter pendant une fraction de seconde, puis sourit.

Si cela peut vous faire plaisir... Et les doigts blancs fuselés prennent une prune dans la coupe.

—Non ! s'écrie Loup*Ardent au moment où elle **va** y planter les dents, et il lui saisit le poignet.

—Non ? A quoi rime cette étrange coutume. Barbare?

Loup*Ardent rougit à nouveau.

— Les prunes... les prunes... Elle dégage sa main et porte la prune à sa bouche.
— Pas tout à fait assez mûre, dit-elle. Rageusement, Loup*Ardent mord dans la poire. Elle est sucrée et tout aussi inoffensive. Pourquoi Exterminator lui a-t-il menti ?
— Comment vous appelez-vous ?
— Loup*Ardent, murmure-t-il, encore perplexe et mal à l'aise.
— Un beau nom de guerrier pour un beau guerrier dit Arcana avec un sourire. Elle pose sur la poitrine nue de Loup*Ardent une main fraîche dont le contact fait courir un frisson le long de l'épine dorsale du Barbare.
— J'espère que vous ne m'en voulez pas de ma franchise, ajoute-elle.
Non, non, pas du tout. Il lui semble entendre, à côté de lui, Exterminator émettre un bourdonnement presque imperceptible. Les grands yeux bleus se rivent aux siens.
— Je ne suis que l'une des nombreuses femmes qui vivent ici, et nous avons l'habitude de parler librement de choses que l'on exprime parfois en termes voilés. Puis-je me permettre de vous parler franchement Loup*Ardent, sans que vous vous en formalisez ? Loup*Ardent déglutit.
— Oui. Oui, bien sûr.
J'aimerais rester avec vous, lui dit Arcana. Vous voulez bien de moi ?

*La question peut-elle se poser ? Loup*Ardent a toujours eu le sang chaud, et Dame Arcana est, de loin, la femme la plus ravissante qu'il ait jamais vue. Avec l'énergie que lui a communiquée Exterminator, ce menteur d'Exterminator, il dispose de toute la vigueur nécessaire pour les joutes amoureuses. Mais Loup*Ardent et vous ne faites qu'un. C'est donc à vous de prendre la décision. Si vous estimez qu'il doit accepter, rendez-vous au [70](#). Un refus brutal vous conduira au [64](#).*

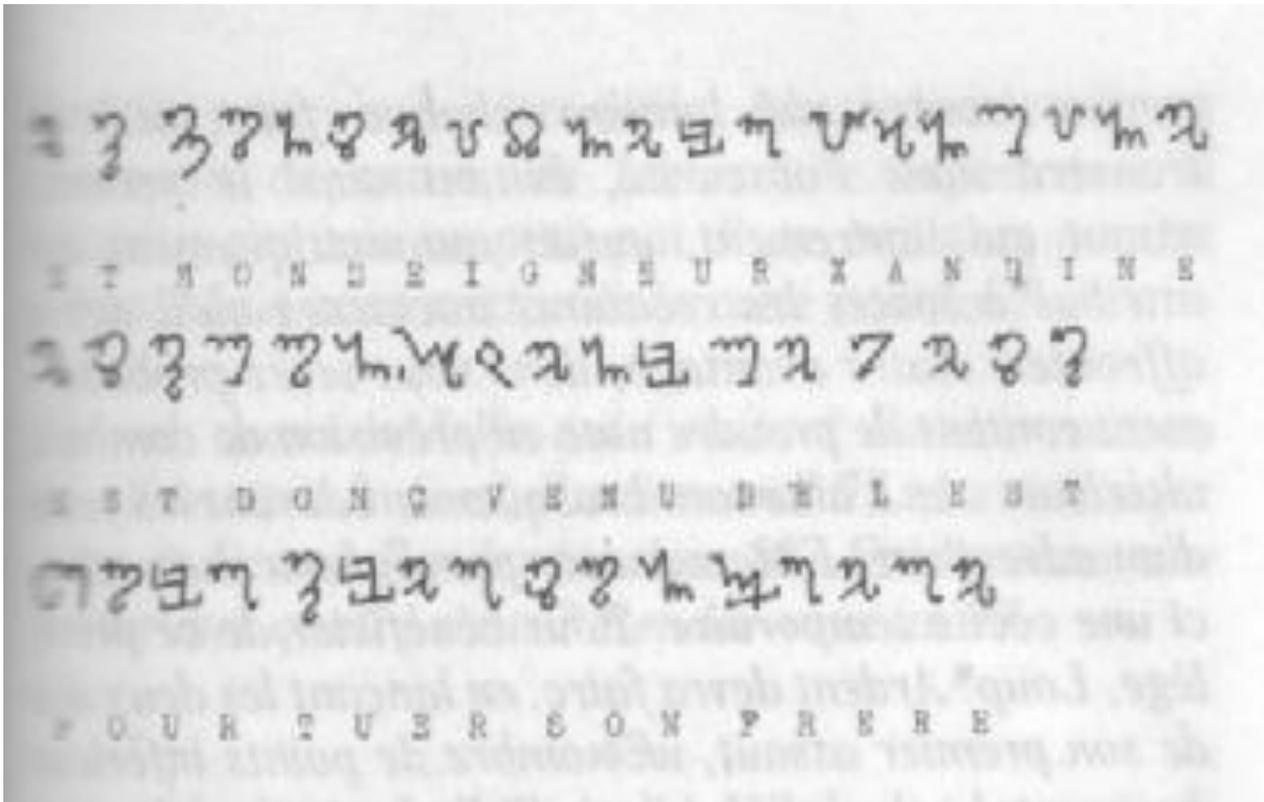
45

Loup*Ardent relève le levier de gauche, puis, brusquement, d'un geste décidé, il abaisse les deux autres. Aussitôt, la dalle sur laquelle il se tient bascule avec fracas et l'engloutit. Un réflexe fulgurant lui fait tendre la main pour se rattraper aux leviers, mais ses doigts les manquent d'un cheveu. Il fait une chute de cinq ou six mètres dans l'obscurité et atterrit sans douceur sur un sol de pierre.

*Loup*Ardent est-il blessé ? Lancez deux dés et comparez le total obtenu avec son pourcentage de Chance. Si celui-ci est supérieur au total donné par les dés Loup*Ardent est commotionné, mais pas blessé. S'IL est inférieur, Loup*Ardent est*

blessé . Lancez à nouveau les deux dés et déduisez le total obtenu du total actuel de ses POINTS DE VIE !)

Blessé ou non, Loup*Ardent découvre rapidement. qu'il a eu énormément de chance. Lorsque sa vue s'accoutume à la pénombre, il s'aperçoit qu'il n'est pas seul dans la fosse. Un squelette blanchi, seul vestige d'un malheureux qui comme lui, a trouvé la combinaison mortelle des leviers, est empalé sur un pieu de fer que lui-même a manqué de peu. La main du squelette est crispée sur un morceau de parchemin. Loup*Ardent se relève et examine plus soigneusement les lieux. Il se trouve dans une fosse de pierre Peut-être est-il plus chanceux qu'il ne le mérite, car il constate qu'il ne lui sera pas difficile d'en ressortir Tout le danger de la trappe réside dans le pieu de fer, qu'il a évité. Il regarde une dernière fois le squelette et, impulsivement, lui arrache des doigts le morceau de parchemin. Bien que le manque de lumière rende la lecture difficile, Loup*Ardent finit par conclure qu'il s'agit d'un fragment déchiré d'un manuscrit. Le texte est rédigé moitié dans un alphabet qui lui est totalement inconnu, moitié dans la langue usuelle du Harn. Ce qu'il parvient à déchiffrer ne signifie pas grand-chose. C'est un membre de phrase, provenant apparemment d'un récit historique, voire de quelque légende héroïque.



loup*Ardent fronce les sourcils, glisse le morceau de parchemin dans sa ceinture et entreprend de sortir de la fosse.

Loup Ardent peut, s'il le désire et s'il en a le courage, continuer à manœuvrer les leviers. Rendez-vous au [33](#). il peut aussi réexaminer la situation dans laquelle il se trouve. Rendez-vous au [27](#).*

46

- D'accord ! grogne Loup* Ardent. Marché conclu. Pendant un instant, il ressent une petite palpitation dans la poitrine, comme si son cœur avait manqué un battement, mais rien de plus. Aussitôt, la lame de l'épée émet un rayonnement bleuté qui éclaire les marches de pierre.

Sans hésiter davantage, Loup* Ardent descend lentement l'escalier.

accompagnez-le au [40](#). Mais, auparavant, déduisez définitivement trois points de vie de son total. Et n'oubliez pas que, dorénavant, Loup Ardent pourra, sans paiement supplémentaire, utiliser Exterminator comme source de lumière chaque fois qu'il se trouvera dans l'obscurité, évitant ainsi le premier assaut qui, autrement, aurait automatiquement ETE attribué à toutes les créatures nocturnes qu'il devra affronter. Autre avantage, dont vous serez probablement content de prendre note en prévision de combats ultérieurs : en s'allumant brusquement devant les yeux d'un adversaire, Exterminator provoquera chez celui-ci une cécité temporaire. Pour bénéficier de ce privilège, Loup* Ardent devra faire, en lançant les deux dés de son premier assaut, un nombre de points inférieur à son total actuel d'Habilité. Si l'adversaire est aveuglé, Loup* Ardent pourra lui porter trois coups de suite sans qu'il riposte.*

47

A dire vrai, il n'y a pas grand-chose à découvrir Loup* Ardent parvient vite à la conclusion que même si les grimoires à reliure de cuir recèlent les arcanes les plus secrets de l'Univers, un simple Barbare comme lui n'est pas qualifié pour les déchiffrer. Les runes et les symboles du mage qui utilisait jadis ce laboratoire dépassent de très loin ses compétences.

il en va à peu près de même pour les cornues et les fioles posées sur les étagères. Plusieurs de celles qui ne sont pas brisées contiennent des liquides ou des poudres de diverses couleurs, mais l'utilisation de ces mixtures n'est pas du ressort de Loup* Ardent- Sont-elles destinées à être avalées ? Ou brûlées ? Ou même à être éparpillées sur le sol en psalmodiant des formules cabalistiques ?

Loup* Ardent comprend rapidement qu'il n'est pas dans son élément. Et pourtant, il continue à penser qu'une partie au moins du contenu de ce laboratoire devrait pouvoir lui être utile. Aussi décide-t-il, en désespoir de cause, de tenter une

expérience. Il choisit pour cela un petit pot d'une brillante poudre bleue. Mais comment utiliser cette poudre ?

Eh oui, comment ? Va-t-il l'avalier ? Rendez-vous au [65](#). Y mettre le feu ? Rendez-vous [75](#). La mélanger avec de l'eau ? Rendez-vous au [82](#). En disperser une partie aux quatre vents ? Rendez-vous au [90](#)

48

Loup*Ardent gravit en courant les premières marches de l'escalier en spirale. Pour un château qui paraissait abandonné, celui-ci se révèle peuplé de beaucoup trop de dangers pour son goût. Cette hâte est une erreur. Avec une pétrifiante soudaineté, l'escalier se met à pivoter autour de son axe, et sa vitesse s'accélère avec un grincement mécanique. Instinctivement, Loup'Ardent essaye de sauter, mais il est déjà trop tard. Tout se brouille devant ses yeux, et le grincement, de plus en plus strident, envahit jusqu'à son cerveau. Ses sens sont pris dans un tourbillon qui l'emporte, toujours tournoyant, dans les ténèbres.

une surprise bien désagréable, qui pourrait être due à l'intervention de la sorcellerie. Où Loup Ardent va-t-il aboutir ? C'est le hasard qui en décidera. Lancez un seul dé. Si vous faites :*

- | | |
|---|--|
| 1 | Rendez-vous au 43 |
| 2 | Rendez-vous au 44 |
| 3 | Rendez-vous au 51 |
| 4 | Rendez-vous au 55 |
| 5 | Rendez-vous au 59 |
| 6 | Rendez-vous au 69 |

49

Loup*Ardent relève avec précaution le premier et le troisième levier, puis il abaisse le second. Et IL attend. Au bout d'un moment, un soudain grincement du mécanisme le fait sauter en arrière comme un lièvre effarouché. Le bruit cesse. Loup'Ardent

attend encore un moment, puis il essaye prudemment d'ouvrir la porte. Elle est toujours aussi solidement verrouillée.

Et pourtant, un mécanisme s'est déclenché. Il jette un coup d'œil circulaire mais, apparemment, rien n'a changé. Enfin, un léger courant d'air lui fait lever les yeux. Au-dessus de sa tête, une trappe s'est ouverte dans le plafond.

Pour Loup Ardent, grimper jusqu'à la trappe ne pose pas de problème. Mais doit-il prendre ce chemin ? Si vous estimez que c'est son intérêt, rendez-vous au [34](#). Sinon, il a le choix entre deux solutions : continuer à tenter sa chance avec les leviers. Rendez-vous au [33](#). Ou reconsidérer complètement la situation qui est la sienne. Rendez-vous au [27](#).*

50

Loup* Ardent retourne du pied le corps de la Panthérine qu'il vient d'abattre. C'est un animal dans la force de l'âge, un redoutable adversaire que l'on a rarement l'occasion d'affronter seul, les Panthérines ayant l'habitude de chasser en bande. Le reste de la meute n'est peut-être pas loin... A cette idée, Loup' Ardent éprouve des picotements dans la nuque.

A côté du cadavre gît le petit sac dans lequel ces créatures douées d'un minimum de raison transportent leurs dérisoires trésors. Loup' Ardent l'ouvre du bout de son épée et il y trouve, à sa grande satisfaction, une douzaine de torches et un briquet à silex, butin certainement dérobé à quelque visiteur moins chanceux. Il allume aussitôt l'une des torches et, brandissant l'épée flamboyante d'une main et la torche de l'autre, il scrute les ténèbres de la salle à la recherche de la meute de Panthérines. Et elles sont bien là : une douzaine d'ombres noires ou plus, aussi immobiles que des statues, alignées le long des murs. les yeux fixés sur lui.

Loup* Ardent a beau être un Barbare téméraire, il n'envisage pas de s'attaquer à toute une meute de Panthérines. Ce serait la mort assurée. Aussi se dirige-t-il lentement, sans quitter des yeux les redoutables fauves, vers l'escalier en spirale. La meute s'agite nerveusement, et plusieurs des bêtes grondent.

Une situation critique. Pour déterminer son issue, lancez deux dés. Si vous faites de 6 à 12, la meute n'attaquera pas. Si vous faites moins de 6 points, elle risque d'attaquer, mais Loup Ardent a encore une chance de s'en tirer. Lancez à nouveau les deux dés et multipliez le résultat obtenu par 8. Si le total est inférieur au pourcentage de Chance de Loup* Ardent, les bêtes changeront d'avis. S'il est supérieur, notre héros devra se battre. La meute se compose de 12 Panthérines et les Aptitudes au Combat de chacune d'elles sont les mêmes que celles de la*

Panthérine déjà abattue. Affrontez-les à tour de rôle. Si Loup Ardent est tué, rendez-vous au [13](#). S'il parvient à atteindre l'escalier en spirale, rendez-vous au [48](#).*

51

c' est bien de la sorcellerie ! Il fait grand jour, et Loup*Ardent se retrouve enfermé dans une étroite cage de bois, suspendue au-dessus d'une cour à prèsde cinq mètres de hauteur. il est tout nu, mais Exterminator, tel un oiseau de mauvais augure, est posé sur le plancher de la cage.

Il est toujours dans le château. De son observatoires exigü, il aperçoit les menaçantes tours grises abandonnées, les remparts et, au-delà, le lac aux eau noires et la forêt silencieuse. Il examine sa cage, elle est faite de grosses branches, réunies par des liens solides, et accrochée, par une corde encore plus épaisse, à une haute charpente adossée aux remparts. Au-dessous de lui, la cour paraît déserte Loup*Ardent ramasse Exterminator, dont l'énergie maléfique se répand aussitôt dans ses veines.

Où sommes-nous ? demande-t-il avec brusquerie

—Je crains de ne pouvoir vous le dire, répond la voix suave à l'intérieur de sa tête. J'ai conscience de l'écoulement d'un certain laps de temps, mais il semble que nous ayons été transportés ici par l'effet d'un sortilège. Nous nous trouvons toujours dans l'enceinte du château, évidemment, mais cela, vous le savez déjà.

—Vous pouvez trancher les ligatures de cette cage ?

—Bien entendu.

Avec l'aide d'Exterminator, Loup*Ardent entreprend donc de cisailer les cordes jusqu'à ce qu'il puisse retirer trois des barreaux, ce qui lui ménage un espace suffisant pour pouvoir s'y faufiler. Il se glisse hors de la cage, reste un instant agrippé du bout des doigts et se laisse tomber dans la cour. Il se reçoit mal, ce qui le laisse un moment pantelant, mais sans dommage grave. Exterminator se matérialise à ses pieds sur les dalles, et il le ramasse avec fatalisme. Le château est truffé de dangers Loup*Ardent a besoin de sa terrible épée. La cour, qui n'est pas bien grande, n'a que deux issues : unportail de bois à l'est et une petite porte dans le mur nord.

*quel chemin notre héros doit-il prendre ? Vous êtes Loup*Ardent. Si vous choisissez le portail, rendez- vous au [66](#). Si vous choisissez la porte, rendez-vous au [76](#)*

52

Loup*Ardent pousse la porte cassée qui s'effondre bruyamment, et se retrouve dans un corridor aux murs duquel sont suspendus les lambeaux moisissés de vieilles tapisseries. Il y a de la poussière et des toiles d'araignées partout, comme si aucun

intrus n'avait **pénétré** dans cette partie du château depuis bien des **années**. Loup*Ardent n'en poursuit pas moins son chemin avec prudence.

les quelques tapisseries qui ne sont pas complètement décolorées ne lui apprennent pas grand-chose. Sur l'une, on voit une scène de bataille ; sur une autre, des paysans en train de moissonner. Une troisième tapisserie représente une femme d'une très grande beauté, dont le nom, « Arcana », est tissé sous le portrait. Le corridor aboutit à une arcade donnant sur un escalier descendant. À côté de cette arcade s'ouvre une porte de bois.

Et. une fois de plus, c'est à vous de choisir. La porte de bois vous conduira au [67](#). Si vous descendez l'escalier, rendez-vous au [83](#).

53

Loup*Ardent abaisse le premier et le deuxième levier, il hésite une seconde et relève le troisième. Il attend.

Rien. Il ne se passe rien. Retournez au [33](#) et essayez autre chose.

54

Loup*Ardent avance très lentement, en s'appuyant au mur de la main gauche et en tâtant prudemment du pied chacune des marches. Il tient l'épée de la main droite, prêt à toute éventualité, et tend nerveusement l'oreille pour déceler le moindre bruit. Il compte quinze marches au total avant que ses pieds n'atteignent le bas de l'escalier, et le fait que le mur s'interrompe brusquement lui fait supposer qu'il a dû pénétrer dans une pièce. Il s'y engage avec précaution, regrettant déjà plus qu'à moitié d'avoir décliné l'offre de lumière d*Exterminator. Sa prudence est récompensée. Son pied investigateur repère le bord d'une ouverture. Il détermine la forme de celle-ci en se déplaçant lentement et il parvient à la conclusion qu'il se trouve devant un trou béant de un mètre cinquante de côté environ : un piège dangereux dans l'obscurité.

Redoublant de prudence, Loup*Ardent contourne le trou, la main gauche tendue en avant à la recherche d'un mur qui le guidera. Presque immédiatement, il atteint un deuxième trou. Il le contourne également, encore plus lentement que le premier... et il se retrouve, quasi instantanément, au bord d'un troisième trou. Et toujours pas trace de mur pour le guider. Au moment où il avance un pied, tâtonnant à la recherche d'un emplacement sûr, il entend une respiration. Loup*Ardent pivote sur ses talons. Des yeux de fauve luisent dans les ténèbres. Il a tout juste le temps de lever son épée avant que la bête ne bondisse.

Aie, aïe, aïe ! Voilà notre Barbare dans une situation particulièrement périlleuse. Son adversaire, bien qu'il ne le sache pas (et qu'il ne le voie pas, est une Pantherine, l'un des fauves les plus agiles et les plus dangereux du Harn. Il ne s'agit pas d'une créature surnaturelle, mais simplement d'un félin d'un noir de jais. doté d'une grande intelligence, d'une élocution rudimentaire et d'un caractère irascible, qui ressemble au croisement d'une panthère et d'un chimpanzé. Comme toujours, vous trouverez les Aptitudes de la créature p. [246](#). mais, avant que vous ne commenciez à calculer l'issue du combat, deux points doivent être précisés. D'abord, Loup Ardent a une petite chance d'éviter l'affrontement. Comparez le pourcentage de Magnétisme de la Panthérine avec celui de Loup*Ardent. Si le pourcentage de Loup* Ardent est le plus élevé, notre Barbare sera autorisé à lancer deux dés et à comparer le total obtenu, multiplié par 8, avec son propre pourcentage de Magnétisme. Si ce dernier est supérieur au total obtenu, la Panthérine renoncera immédiatement à attaquer. S'il est inférieur (ou si le Magnétisme de la Panthérine est supérieur à celui de Loup* Ardent), le combat aura lieu. Dans ce cas. chacun des coups portés par Loup* Ardent sera suivi d'un second lancer, cette fois avec un seul dé : si le chiffre obtenu n'est pas supérieur à 3, vous pouvez considérer que Loup*Ardent est tombé dans l'un des trous et vous rendre directement au [42](#). Si la Panthérine bat en retraite, rendez-vous au [68](#). Si la Panthérine tue Loup*Ardent, rendez-vous au [13](#). Si Loup* Ardent tue la Panthérine, rendez-vous au [62](#).*

55

Loup*Ardent se trouve sur le chemin de ronde, en plein jour. Au-dessous de lui, le lac aux eaux noires est drapé de brume. Derrière lui, un étroit escalier de pierre s'enfonce dans les profondeurs du rempart. A sa droite se dresse le mur du château, dépourvu de porte, mais percé d'une grande fenêtre cassée, sa» volets, que Loup*Ardent pourrait certainement escalader. En y jetant un coup d'œil, il aperçoit ce qui semble être une pièce comme une autre, abandonnée et vide, à l'exception de quelques meubles cassés.

*Quel chemin va emprunter Loup*Ardent ? L'escalier Rendez vous au [71](#). La fenêtre ? Rendez-vous au [84](#).*

56

Exterminator au poing, Loup* Ardent s'approche de la porte. Son ouïe exercée perçoit alors un léger bruit derrière le vantail. Il s'immobilise et il attend. Le bruit ne se reproduit pas. Après avoir profondément respiré à plusieurs reprises pour calmer les battements de son cœur. Loup*Ardent tend prudemment la main vers la poignée de la porte et la tourne lentement, doucement. Après quoi, d'une seule

poussée, il ouvre brusquement la porte. Un gigantesque chevalier en armure l'assaille si soudainement qu'il n'a même pas le temps de brandir Exterminator. il tente de faire un bond de côté, mais il ne réussit qu'à perdre l'équilibre et s'effondre avec toute la masse de son assaillant au-dessus de lui. Pendant une seconde, il en a le souffle coupé, puis il commence à lutter... et constate que l'adversaire qui l'écrase de tout son poids est aussi immobile qu'une pierre. Loup*Ardent s'en dépêtre péniblement. Ce qu'il a pris pour un chevalier en armure est en réalité une effigie humaine en bronze, dont les bras, les jambes et le cou sont articulés de manière à pouvoir bouger. Un homme mécanique ? Loup*Ardent n'a aucun moyen de le savoir et, conformément aux habitudes du Désert, il s'en soucie peu. La seule chose qui l'intéresse, c'est que cette créature ne peut pas lui faire de mal. La porte ne donne que sur une resserre. au milieu de laquelle une souris, affolée par le tintamarre, tourne désespérément en rond.

il n'y a rien, là-dedans qui puisse intéresser Loup ardent. Retournez au [43](#) et faites un nouveau choix.*

57

Loup*Ardent adresse une prière silencieuse aux Dieux du Désert. Un petit lutin lui chuchote que le geste qu'il s'apprête à faire sera désastreux. Il le fait quand même. Un par un. il abaisse les trois leviers. Et il attend.

Rien. Il ne se passe rien. Retournez au [33](#) et tentez à nouveau votre chance.

58

Pendant un instant, la scène reste figée, un tableau vivant cauchemardesque, sans autre issue possible que la mort rapide et brutale de Loup*Ardent. Les Panthérines s'agitent nerveusement, humant l'air. Loup*Ardent lève sa lanterne le plus haut possible, pensant la lancer sur la meute dans le faible espoir que l'huile enflammée lui frayera un passage et lui permettra d'échapper à l'encerclement. Derrière lui, il sent plus qu'il ne voit la tête immonde du premier mort vivant émerger de la fosse. Et les Panthérines s'enfuient en hurlant. Loup*Ardent fait demi-tour pour affronter ces adversaires encore plus terrifiants. Les cadavres en putréfaction sortent maintenant de la fosse en grand nombre et se mettent en rangs dans une monstrueuse parodie de manœuvre militaire. Bouleversé, révolté. tous ses instincts le poussant à fuir comme les Panthérines, Loup'Ardent ne s'en prépare pas moins à livrer son ultime combat.

Et l'armée de plus en plus nombreuse des morts.-vivants lui présente silencieusement les armes. Pendant un instant, Loup*Ardent reste pétrifié de stupeur. Il s'agit indiscutablement d'un témoignage de sujétion. A moins qu'il ne fasse erreur? Il abandonne lentement sa position de combat et il se redresse. A nouveau, les morts

vivants lui présentent les armes. L'un deux fait un pas en avant. Ses haillons déchirés et sa cuirasse rouillée portent les restes décolorés des galons de sergent d'armes.

— A vos ordres. Monseigneur, dit la créature.

Ses ordres ? Ces abominables monstres seraient-ils vraiment disposés à lui obéir ?

— Allez-vous-en ! ordonne rapidement Loup'Ar- dent.

Aussitôt, la petite troupe fait demi-tour et commence à redescendre dans la fosse.

— Arrêtez ! crie Loup*Ardent qui a retrouvé tout son courage (et. faut-il l'avouer ? toute sa curiosité). Qui êtes-vous ?

— Nous sommes les Gardes du château, au service du Seigneur de la Vallée.

— Mais je ne suis pas... commence Loup'Ardent. qui s'arrête au milieu de sa phrase. Impulsif, peut- être, mais idiot, sûrement pas. Si ces abominations le prennent pour le Seigneur de la Vallée, il n'a sûrement aucun intérêt à les détromper. Il toussote, puis commande avec aplomb :

— Retournez d'où vous venez, Gardes du château, et attendez-y mes instructions !

— Tout de suite. Monseigneur, répond le sergent mort vivant.

Avant que le dernier d'entre eux n'ait disparu. loup'Ardent court vers l'escalier en spirale en adressant mentalement une prière d'action de grâces aux dieux du Désert qui l'ont arraché aux griffes de l'Enfer.

rendez-vous au [48](#).

59

Pendant un instant. Loup*Ardent est désorienté. Il fait jour, et il est à l'air libre. Cela, il en est certain. Pourtant, la lumière est faible et il y a un toit au-dessus de sa tête. Et puis les brumes de son esprit se dissipent, et il comprend qu'il se trouve sous les branches d'un gros arbre dont les larges feuilles tamisent les rayons du soleil. Il se met péniblement debout, sans lâcher Exterminator qui n'a pas quitté son poing, et il regarde autour de lui. Indiscutablement, il est sorti du château, mais il n'en est pas bien loin, car les énormes murailles se dressent à quelques mètres de lui. L'endroit où il se trouve semble être une sorte de jardin qui n'est plus entretenu depuis longtemps et que la végétation a complètement envahi. Comment est-il arrivé là ? Mystère, mais il a Je plus en plus l'impression qu'il s'agit de sorcellerie. De quel côté se diriger ? Apparemment, une direction en vaut une autre.

Mais ce n est peut-être pas le cas. Retourner vers le château, à l'ouest ? Rendez-vous au [77](#). Ou profiter de l occasion pour s'éloigner de cet endroit maudit? l' EST conduit Loup Ardent au [85](#), le SUD au [91](#),le nord au [96](#).*

Exterminator au poing, il ouvre prudemment la porte. Elle donne dans une pièce plus petite que le laboratoire, de forme carrée et assez faiblement éclairée par une unique fenêtre étroite et haut placée. Loup*Ardent hésite. Malgré la pénombre, il distingue, sur le sol, la trace d'un cercle entouré de symboles hermétiques. A l'intérieur du cercle, un trépied de fer rouillé porte une coupe en cuivre peu profonde. Un léger relent d'encens, douceâtre et éventé, imprègne les pierres. C'est un oratoire de magie, et le caractère superstitieux de Loup*Ardent le dissuade d'y pénétrer.

*Mais doit-il obéir à son instinct ? Si vous pensez que non, rendez-vous au [86](#). Si vous estimez, comme Loup*Ardent, que la prudence pourrait bien être la première de toutes les vertus, retournez au [43](#) et faites un nouveau choix.*

61

Loup*Ardent tend la main et abaisse le premier et le troisième levier. Rien ne se produit. Avec un petit haussement d'épaules, il relève le deuxième levier. Le sol s'escamote sous ses pieds. En tombant dans la fosse, Loup*Ardent éprouve un fugitif sentiment de dépit, suivi d'une douleur atroce lorsqu'il s'empale sur un pieu fiché en terre. Mais, miséricordieusement, son agonie est de courte durée.

Rendez-vous au [13](#).

62

Loup*Ardent titube, épuisé par le combat qu'il vient de livrer. Il se laisse tomber sur un genou et, en posant la main à terre pour s'y appuyer, il sent sous ses doigts un sac de toile. Il comprend aussitôt que c'est celui de la Panthérine. Ces animaux doués d'un semblant de raison possèdent quelques objets sans valeur, qu'ils transportent dans un sac. Loup*Ardent le fouille à tâtons, avec le vague espoir d'y trouver une arme qui réduirait sa dépendance vis-à-vis du maudit Exterminator mais, au lieu de cela, il découvre quelque chose de presque aussi utile : un paquet de torches et un briquet à silex, que la Pantherine a dû dérober à un précédent visiteur. Loup*Ardent allume aussitôt une torche et constate qu'il se trouve dans une salle circulaire dont le sol est quadrillé par une série de trous béants. Au-delà s'élève un escalier métallique en spirale. Mais, pour l'instant, ce ne sont ni les trous ni l'escalier en spirale qui retiennent l'attention de Loup*Ardent. Douze autres Panthérines sont alignées contre le mur comme autant de démons jaillis du plus profond des Enfers. C'est la meute dont Loup*Ardent vient de tuer l'un des membres. S'attaquer à toute la meute, même avec l'aide d'Exterminator, est hors de question. S'enfuir par où il est venu, c'est se trouver pris au piège dans un cul-de-sac. Aussi Loup*Ardent adopte-t-il la seule solution qui s'offre à lui. Sans plus hésiter, il fonce vers l'escalier en spirale.

Une décision compréhensible, mais sera-t-elle couronnée de succès ? Lancez deux dés pour savoir si les Panthérines sont disposées à attaquer. Si vous faites moins de 6, elles le sont. Mais, même dans ce cas. Loup Ardent peut encore sauver sa vie. Lancez à nouveau deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Si le résultat est inférieur à son pourcentage de Chance. Loup*Ardent s'en tirera. S'il est obligé de combattre, considérez que les douze Panthérines ont toutes les mêmes Aptitudes que celle qu'il a déjà vaincue et affrontez-les l'une après l'autre. Si Loup*Ardent est tué. rendez-vous au [13](#). S'il survit et parvient à atteindre l'escalier en spirale, rendez-vous au [48](#).*

63

Loup'Ardent ouvre la porte, vacille sur le seuil et se rejette précipitemment en arrière. Devant lui, c'est le vide, une chute à la verticale jusqu'aux douves asséchées. La porte donne sur le mur extérieur du château.

Prudemment, Loup*Ardent jette un coup d'œil en contrebas, en se demandant à quoi rime cette curieuse et dangereuse disposition. Un examen plus attentif lui fait découvrir une série de crampons de fer, scellés dans la muraille à intervalles réguliers qui forment une espèce d'échelle assez facile à escalader. Une ancienne issue de secours, peut-être Mais une issue de secours aboutissant dans un fosse profond qui était sûrement plein d'eau, ce que l'on peut difficilement considérer comme la meilleure façon d'échapper à un ennemi... Seulement, les échelons ne descendent pas jusqu'en bas. Ils s'arrêtent à un mètre environ du fond de la douve, et Loup'Ardent, bien qu'il ne puisse pas l'affirmer, a l'impression qu'il doit exister une voie d'accès au château à proximité du dernier crampon. Pourtant, à moins que ses yeux ne le trompent, cette poterne est située juste au-dessous du niveau que devaient atteindre les eaux de la douve. Une ancienne entrée secrète ? Le seul moyen de s'en assurer serait d'aller voir. Mais les crampons rouillés supporteront-ils encore le poids de Loup*Ardent ? Avant de connaître la réponse, il risque de se trouver dans une situation plutôt précaire.

*Un argument qui, lui non plus, ne manque pas de poids. Si Loup*Ardent se décide à descendre voir sur place, rendez-vous au [80](#). Sinon, retournez au [43](#) et choisissez une autre solution.*

64

Les lèvres d'Arcana esquissent une moue de dépit.

—Comme il vous plaira. Barbare. Elle se lève. Je dois maintenant vous présenter les compliments du Seigneur de la Vallée, qui sollicite l'honneur de votre compagnie si vous vous sentez assez fort pour vous joindre à lui.

—Le Seigneur de la Vallée ? répète Loup'Ardent.

—Mon maître, le Seigneur Xandine. Il attend votre bon plaisir.

Le château n'est donc pas abandonné, en fin de compte. Arcana et d'autres femmes y vivent, et, maintenant ce Seigneur Xandine, quel qu'il soit. En dépit des apparences et des étranges hôtes des sous-sols, il semble que la forteresse abrite un prince et sa cour. Le Seigneur de la Vallée ? Un sorcier, probablement. à en juger d'après son fief.

—Je ne suis pas dans une tenue décente pour me présenter devant un grand seigneur, marmonne loup*Ardent.

Cette fois, Arcana sourit franchement.

—Vous trouverez des vêtements convenables dans le coffre qui est sous votre ht. Elle se tourne vers la porte. Je vous attend dehors.

loup*Ardent tire le coffre de sous le lit et il y découvre du linge de fin linon et une longue robe de soie. Un costume bien différent des hardes auxquelles il est accoutumé. En s'habillant, il se sent ridicule, mais la robe lui va à la perfection. En sortant de la chambre, il retrouve Arcana. qui l'attend dans le corridor. Elle le contemple avec admiration, mais se contente de lui dire :

—Suivez-moi, je vous prie.

nous aussi, nous allons la suivre... au [72](#).

65

Loup'Ardent pose prudemment quelques grains de poudre sur le bout de sa langue. Il ressent un léger picotement, mais c'est tout. Il respire à fond, avale une pleine cuillerée du produit et il attend.

*Une initiative qui risque d'être bien imprudente, lancez deux dès et multipliez le total obtenu par 8. Si le résultat est supérieur au pourcentage de Chance de Loup*Ardent, rendez-vous au [73](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [94](#).*

66

Loup*Ardent franchit le portail. Il a tout juste le temps de se rendre compte qu'il se trouve dans une autre cour avant qu'une bête grondante ne lui saute à la gorge.

*Pas de répit pour notre Barbare. Il semble que Loup*Ardent ait été attaqué par un Molosse, un de ces énormes chiens dressés en férocité dont la noblesse du Harn fait si grand cas pour la chasse. Et le pire, c'est qu'un frère jumeau du Molosse arrive*

*maintenant à la rescousse. Vous trouverez les Aptitudes au Combat des Molosses p. [246](#). Le premier chien aura le bénéfice du premier assaut. Le second, qui combattra ensuite, n'aura pas le même avantage. Si Loup*Ardent survit, rendez-vous au [74](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).*

67

La porte donne dans une sorte de salle à manger. C'est une petite pièce où il ne serait pas question de donner un banquet mais dans laquelle un homme peut, à la rigueur, dîner confortablement dans l'intimité en compagnie d'un convive. Comme beaucoup d'autres dans ce maudit château, la pièce n'a pas servi depuis des années. Une épaisse couche de poussière recouvre tout.

Loup*Ardent aperçoit deux portes. La plus petite est située à près d'un mètre au-dessus du sol. Il l'ouvre avec curiosité et découvre un étroit conduit vertical. Des cordes parallèles y descendent d'une poulie, et Loup*Ardent, bien qu'il n'ait encore jamais vu d'installation de ce genre, suppose qu'il s'agit d'une sorte d'élévateur destiné à monter les plats des cuisines qui doivent se trouver au-dessous. Quant à la seconde porte, elle est fermée à clef... ou tout bonnement coincée. Loup*Ardent hésite.

Faut-il essayer de forcer la porte ? Loup Ardent est robuste ; et il y a dans la pièce des chaises qui pourraient l'aider à défoncer le panneau, si Exterminator ne se charge pas de le fendre. D autre part, il y a aussi la cage du monte-plats. Faut-il essayer d'y descendre ? Si Loup* Ardent tente de forcer la porte, rendez- vous au [78](#). S 'il décide d'emprunter le conduit, rendez-vous au [93](#).*

68

Tandis que la bête bat en retraite, Loup*Ardent aperçoit le reste de la meute. Les redoutables Pantherines sont environ une douzaine, postées le long du mur. Mais celles-là non plus n'ont pas l'air disposées à attaquer. Lentement, sans quitter un seul instant des yeux les fauves grondants, il traverse la salle jusqu'à l'escalier en colimaçon.

Rendez-vous au [48](#).

69

Pendant un moment affolant, il a l'impression d'être suspendu dans l'espace. Des visions fragmentaires défilent devant ses yeux, fugitives comme des rêves. Des armées en pleine bataille. Une vaste enceinte de pierres. Une araignée géante plus

grosse qu'un molosse. Un vieillard émacié, blafard et ridé comme un cadavre, assis sur un trône de granit. Un bassin de pierre autour duquel s'ébattent des femmes nue Loup*Ardent tombe en tournoyant lentement. Au cours de sa chute, il semble qu'on lui donne à choisir entre deux portes, toutes deux entrebâillées. Derrière l'une de ces portes, il aperçoit la séduisante silhouette d'une femme merveilleusement belle. Derrière l'autre, une main lui fait signe d'entrer, une main très vieille, squelettique et parcheminée, dont l'un des doigts porte une chevalière d'une dimension imposante.

Bien que symbolique, ce choix n'en est pas moins réel Si Loup Ardent est attiré par la femme, rendez-vous au [44](#). Si la main qui lui fait signe éveille sa curiosité rendez-vous au [72](#).*

70

Elle sourit et dénoue la ceinture de sa robe. Aussitôt le vêtement tombe à ses pieds. Dessous, elle est entièrement nue et en tous points parfaite Loup*Ardent sent son désir s'accroître en dévorant des yeux ce corps merveilleux. — Profitez-en, Barbare, murmure-t-elle d'une voix rauque en se glissant près de lui sous les draps.

La plus élémentaire pudeur nous oblige à tirer discrettement un voile sur ce qui se passe ensuite, mais tout sera décrit dans les moindres détails. Rendez-vous au [79](#).

71

L'escalier est étroit et tortueux. Loup*Ardent le descend prudemment. Ce château lui a déjà réservé trop de mauvaises surprises. Il a raison de se méfier car, au détour d'un coude, il se retrouve en équilibre au bord d'un trou béant. Au-delà de celui-ci, les marches continuent à descendre, le trou n'est pas spécialement grand — Loup*Ardent pourrait le franchir sans difficulté — mais sa position le rend dangereux. Loup*Ardent s'agenouille pour examiner le bord de plus près et y découvre ce qu'il prévoyait : les traces d'une ancienne trappe et d'un mécanisme à bascule. A une certaine époque, ce trou était recouvert et constituait un piège pour les imprudents. Au moment où il va relever, quelque chose attire son attention. A peu près invisible dans la pénombre, une cordelette est tendue en travers du trou, à peu de distance de l'orifice A moins qu'il ne s'agisse d'un cable. Cette corde a un aspect un peu différent de toutes celles qu'il a vues jusqu'ici. Quelqu'un l'aurait-il utilisée un jour pour s'échapper du piège ? Il n'en sait rien, mais ce qu'il sait, c'est qu'une corde pourrait lui être extrêmement utile.

Il a l'impression que, en se couchant à plat ventre, il l'atteindrait tout juste mais, au moment où il s'apprête à le faire, une intuition subtile du danger, acquise dans le Désert, le fait hésiter.

loup Ardent doit-il écouter son instinct et ne pas toucher à la corde ? Vous êtes le seul à pouvoir le dire, s il décide de prendre la corde, rendez-vous au [81](#). S'il y renonce, rendez-vous au [87](#).*

72

il se passe quelque chose dans la tête de Loup*Ar- dent. Sans savoir comment ni pourquoi, il marche comme dans un rêve. Les choses acquièrent une fluidité, une évanescence qui est à la fois parfaitement réelle et totalement irréelle. Il n'éprouve aucune peur, seulement un léger malaise, et il poursuit son chemin bravement, la main droite frôlant le pommeau d'Exterminator. Des images traversent **le** champ de ses perceptions comme des fantômes d'événements passés. Une femme d'une grande beauté qui est peut-être, ou peut-être pas, une alliée... Des cadavres vivants au fond d'une vaste fosse... Une prison et un message runique... Un lac aux eaux noires... La mort et le danger... Tout cela existe-t-il vraiment ? Il n'en sait rien et ne voit pas comment il pourrait le découvrir. Il se passe quelque chose dans sa tête. Tout ce qu'il peut faire, c'est continuer à marcher, poussé par une sensation de nécessité qui pourrait être, ou ne pas être, reliée à sa destinée.

il a l'impression d'arriver dans une galerie aux dimensions imposantes, dont la haute voûte est sou- tenue par des piliers de granit et dont les vastes dalles de granit sont très usées. Cette galerie est à la fois vide et pleine de monde. Des ombres de gentilshommes et de dames de la noblesse vaquent en silence à leurs occupations, s'estompant, disparaissant, réapparaissant comme des feux follets. Loup*Ardent. entend au loin des conversations, des rires, une musique...

Son cerveau s'éclaircit. Le silence est absolu. Les ombres fantomatiques ont disparu, mais la grande galerie est toujours là. Loup*Ardent s'aperçoit qu'il est vêtu d'une longue et élégante robe de soie, semblable à celles que portaient les aristocrates qui vient de voir. Il est debout au milieu de la colonnade de granit. Et il n'est pas seul. Les yeux de Loup*Ardent suivent l'alignement des hauts piliers gris jusqu'à un trône de granit surélevé. Ce trône est occupé par un personnage solitaire, un hommevouté, portant les somptueux vêtements noirs des maîtres du Grand Art. Son visage est ridé comme une vieille pomme, et la main crispée sur l'accoudoir est presque aussi décharnée que celle d'un squelette, Mais ses yeux noirs, rivés à ceux de Loup*Ardent, brillent d'une résolution farouche et sa voix, lorsqu'il prend la parole, est puissante. -approchez, Loup*Ardent !

loup Ardent sent ses jambes se mouvoir de leur propre volonté lorsqu'il s'avance à contrecœur jusqu'au pied du trône. De cet être ratatiné émane, sinon une menace, au moins une étrange puissance, Pour la première fois, Loup*Ardent souhaite

ardemment sentir dans sa main la présence d'Exterminator, mais son bras reste immobile, comme paralysé. Il s'arrête devant la première marche de l'estrade.

— Je suis le Seigneur Xandine, annonce le vieillard sans préambule. Tel que vous me voyez, je suis en train de mourir.

— De mourir ? se répète mentalement Loup*Ardent sans bouger les lèvres.

Oui, de mourir, dit le Seigneur Xandine comme s'il lisait dans les pensées. Le processus de ma mort a débuté il y a trois siècles ou plus. C'est une tâche difficile, pour un être tel que moi, mais mon temps est presque révolu. C'est pourquoi je vous ai fait

venir

Vous m'avez fait venir ? Cette fois, Loup'Ardent s'est exprimé à haute voix.

— **Le** personnage rabougri soupire comme si le poids des siècles pesait sur ses épaules. Votre arrivée ici n'est pas le fait du hasard. La main squelettique se déplie et désigne à Loup*Ardent un siège qui, il en jurerait, ne se trouvait pas là une seconde plus tôt. Asseyez-vous, Loup*Ardent le Barbare, et je vous raconterai mon histoire, car il est essentiel que vous la connaissiez.

Loup*Ardent s'assoit avec circonspection. Le siège se révèle d'une parfaite solidité. Je m'appelle Xandine, dit le vieillard. C'est un nom que vous n'avez jamais entendu. Je suis né bien loin d'ici, dans un pays situé au-delà des montagnes. ma famille est une très ancienne branche des Dalai, une lignée qui s'est longtemps consacrée à l'exploration des voies mystérieuses de la connaissance. Je porte moi-même un certain intérêt à la magie, comme vous l'avez peut-être deviné à mes vêtements. J'étais un noble parmi les Dalai, pas un dirigeant, mais un membre de l'aristocratie. La maison regnante était celle des Harkaan. Entre les Xandine et les Harkaan, les rapports étaient parfois amicaux, parfois inamicaux. A l'époque dont je vous parle, les deux Maisons étaient en guerre. Disons, si vous préférez, qu'il s'agissait d'une insurrection, déclenchée par le chef de la Maison des Xandine, mon frère aîné Darkwood. J'étais jeune alors, je ne m'intéressais pas à la politique, mais je fus mêlé malgré moi au conflit et je ne pus éviter de participer à un certain nombre de batailles. Cette sédition fut un désastre pour ma Maison. Au cours de la seconde année, les forces des Xandine furent mises en déroute et mon frère dut s'exiler. Il franchit les montagnes, arriva au Harn et finit par s'établir dans cette vallée, où il édifia cette forteresse. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais Darkwood était toujours aussi ambitieux et rêvait de retourner au Kaandor, le pays des Dalai, et de renverser la Maison des Harkaan. Il envoya des espions et organisa même quelques raids, lorsque la neige fondait dans les défilés de la montagne. Il ne constitua plus jamais un véritable danger pour les Harkaan, mais il leur causa certainement beaucoup d'ennuis. D'autant plus que ses activités subversives étaient un encouragement pour tous les fauteurs de troubles. Il finit par se rendre tellement agaçant que les Harkaan

reprirent les armes contre les derniers Xandine du Kaandor. J'étais alors le chef de la famille, le Seigneur Xandine. La prospérité de ma Maison avait, évidemment, considérablement diminué, mais les Harkaan avaient admis que je n'étais pour rien dans le récent conflit, et ils m'avaient autorisé à conserver une partie de mes biens. Les Harkaan se conduisirent comme des brutes. Ils assassinèrent ma femme, enlevèrent mon fils, qui était alors un bébé, et m'adressèrent un ultimatum : si je ne mettais pas un terme aux intrigues de mon frère exilé, mon enfant serait mis à mort. Ce souvenir fit soupirer le vieillard. — Je n'avais pas le choix. Je franchis les défiles conduisant au Harn, je vins dans cette vallée et je tuai mon frère. Ce fut une trahison abjecte, car il avait confiance en moi, mais c'était une nécessité... du moins, je le croyais. Mais les Harkaan ne me rendirent pas mon fils. Ils le considéraient évidemment comme un otage garant de ma docilité, maintenant que Darkwood était mort. Aussi, pour la première fois, dressai-je mes propres plans de combat. Je décidai de tirer parti de l'intérêt que j'avais toujours éprouvé pour la sorcellerie. Jusquelà, mes connaissances étaient purement théoriques mais, à dater de ce jour, je passai à la pratique. Pour commencer, j'organisai la défense de l'ancien fief de mon frère, cette vallée, en me servant d'un charme tellement puissant, tellement dangereux que personne ne l'avait utilisé depuis trois mille ans. Je posai sur la vallée un Verrou Temporel. Aussi longtemps que son pouvoir durerait, aucun de ceux qu'il protégeait ne pourrait plus mourir. Les intrus, au contraire, ne mouraient que plus facilement. Ensuite, je m'employai à assurer la sécurité de mon fils. Ce fut encore plus difficile, l'enfant se trouvant entre les mains des

— haarkaan. Néanmoins, je parvins à lui jeter un sort **si** subtil que les sorciers des Harkaan eux-mêmes le crurent mort. Leur réaction fut exactement celle que j'avais prévue. On trouva un remplaçant à mon enfant, afin de maintenir l'illusion d'un otage, et le cadavre, ou ce que l'on croyait être le cadavre, de mon véritable fils fut emporté secrètement du Kaandor et caché dans le Désert qui s'étend au-delà du kaandor et du Harn. Mais l'enfant, bien entendu, n'était pas mort. Grâce à mes sortilèges, il fût découvert par une tribu de Barbares du Désert et élevé comme l'un des leurs. Cette solution me convenait parfaitement parce que je savais que, dans le Désert, il n'aurait rien à craindre de la Maison des Harkaan. Entre-temps, je poursuivis ma guerre secrète contre les membres de la famille régnante du Kaandor. La plupart d'entre eux ne se rendirent même pas compte qu'ils étaient attaqués. Les plus éminents décédèrent de maladies mystérieuses ou furent victimes d'accidents bizarres. Ainsi, petit à petit, la dynastie s'affaiblit et, en s'affaiblissant, elle commença à perdre son autorité sur le Kaandor. Rébellions, émeutes et luttes intestines éclatèrent avec une fréquence croissante... et devinrent de plus en plus difficiles à maîtriser. Il y a près de trente ans que cela dure. En l'espace d'une génération, j'ai pratiquement mis à genoux la Maison des Harkaan. Mais aujourd'hui, dans l'espoir



72 *Le Seigneur de la Vallée.*

de réunifier le royaume, la Maison a décidé d'entreprendre une nouvelle croisade contre le Harn. De telles croisades furent couronnées de succès dans le passé, et l'actuel Seigneur Harkaan est persuadé que celle-ci pourrait restaurer la puissance déchu de sa lignée. Sur ce point, je crains qu'il n'ait raison, car un peuple se rassemble toujours contre un ennemi extérieur et le butin satisfait les soldats, temporairement tout au moins.

Loup*Ardent prit la parole pour la première fois.

— Mais pourquoi. Vénérable Ancien, ne pas utiliser à nouveau votre sorcellerie pour régler cette affaire ? A son grand étonnement, le Seigneur Xandine sourit.

— Vous avez répondu vous-même à votre question en m'appelant « Vénérable Ancien », alors que, en réalité, je n'ai que vingt-huit ans de plus que vous. Les ravages que vous observez sur ma personne, sur ce château, sur la vallée elle-même sont la conséquence du Verrou Temporel. C est un sortilège puissant et, comme tout ce qui est puissant, il se paye terriblement cher. Le Verrou est presque parvenu à son terme et, depuis près d'un an maintenant, son pouvoir s'affaiblit. On commence à mourir dans la vallée, et la mort sera bientôt inévitable pour toutes les créatures qui l'habitent. Le Verrou absorbe notre substance et fait de nous des monstres, chacun à notre manière, avant que nous ne périssions complètement.

— Ainsi, la Maison des Harkaan va finalement l'emporter, remarque Loup*Ardent.

— Peut-être pas, dit Xandine. La guerre que je lui ai livrée touche à sa fin, c'est vrai, mais le nouveau Seigneur Xandine réussira peut-être là où j'ai échoué.

— Le nouveau Seigneur Xandine ? demanda Loup*Ardent. Le fils dont vous m'avez parlé ?

Le personnage desséché remue péniblement sur son trône de granit.

Vous, Loup'Ardent, dit-il. Vous êtes mon fils. *Quel choc pour notre Barbare! Loup*Ardent a toujours su qu'il n'était pas un véritable enfant du Désert, mais de là à être le fils d'un noble du Kaandor... Est-ce vraiment possible ? Rendez-vous vite au [88](#) pour connaître le dénouement de cette surprenante péripétie.*

73

La réaction est presque instantanée : une sensation de brûlure dans la gorge, des crampes d'estomac, les ambes qui se dérobent. Loup*Ardent a déjà ressenti cela une fois, après avoir mangé par mégarde des champignons vénéneux. Mais les symptômes actuels sont infiniment plus virulents que tout ce qu'il a éprouvé jusqu'ici.

Il essaye désespérément de se faire vomir, de débarrasser son organisme du poison. Mais sans résultat.

*Fredonnez la Marche Funèbre pour Loup*Ardent et rendez-vous au [13](#).*

74

Loup*Ardent contemple les cadavres des Molosses en évaluant mentalement la gravité de ses propres blessures. Il sait maintenant que ce château qui, à première vue, paraît abandonné, est en réalité truffé de terribles dangers. Mais est-il peuplé uniquement de fauves et de monstres, ou quelqu'un (quelque chose ?) règne-t-il encore sur ses destinées ? Et, ce qui est plus important, Loup*Ardent doit-il y demeurer pour découvrir ce qu'il en est ou s'efforcer de trouver le plus rapidement possible un moyen de s'en échapper ?

Il regarde autour de lui. Il n'y a pas grand-chose à voir dans cette arrière-cour, en dehors des chenils des Molosses. Pourtant, en examinant ceux-ci. Loup*Ardent y découvre des écuelles d'eau fraîche, ce qui prouve que, dans cette solitude, il y a quand même quelqu'un qui s'occupe des chiens. En cherchant bien, il finit par trouver des traces de pas qui le conduisent à la seule autre issue de la cour une petite porte permettant de regagner le bâtiment principal du château. Elle s'ouvre sans difficulté et donne sur un passage de plain-pied, que Loup*Ardent suit jusqu'à une deuxième porte. Celle-ci est entrouverte, et il la franchit prudemment. La pièce dans laquelle il pénètre devait être la cuisine du château, maintenant abandonnée. Mais est-elle vraiment abandonnée ? Un quartier de viande fraîche est suspendu à un crochet et, dans un sac éventré, des pommes de terres comestibles se mêlent aux tubercules gâtés. Pourtant, les pots et les marmites sont cassés, les couteaux sont rouillés, et tout est couvert de poussière et de toiles d'araignées. Il y a là un mystère des plus étranges. La cuisine a deux issues, une troisième porte se révélant, à l'examen, donner sur un conduit qui s'élève vers les étages supérieurs. Des restes de machinerie brisée et de corde pourrie font penser à Loup*Ardent qu'il devait s'agir d'un monte-plats, permettant autrefois de hisser les mets jusqu'aux salles à manger. Au moment où Loup*Ardent s'apprête à aller voir où conduisent les portes, un bruit le fait pivoter sur lui-même en posant instinctivement sa main sur la poignée d'Exterminator, et il se trouve nez à nez avec une espèce de vieille sorcière toute ridée qui darde sur lui des petits yeux noirs brillants comme du jais et brandit, en guise de poignard, un couteau de cuisine rouillé.

*Que faire, Loup*Ardent ? En dépit du couteau, la Vieille Femme ne paraît pas très dangereuse. Bien que le Barbare se soit intéressé, jusqu'ici, à des femmes plus jeunes et plus séduisantes, c'est peut-être l'occasion pour lui d'exercer son Magnétisme. Lancez deux dés. multipliez le résultat obtenu par 8 et comparez le total avec le pourcentage de Magnétisme de Loup*Ardent. Si ce dernier est inférieur, rendez-vous au [89](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [95](#).*

75

Loup*Ardent allume le briquet et approche la flamme vacillante du petit tas de poudre bleue qu'il a versé sur une table. Aussitôt, il est ébloui par un éclair tellement

lumineux qu'il est momentanément aveuglé. Lorsqu'il recouvre la vue, il réfléchit à ce qui vient de se passer. Indiscutablement, si cet éclair s'était produit au cours d'un combat, Loup*Ardent se serait trouvé réduit à l'impuissance pendant deux assauts. Cette poudre peut donc, en certaines circonstances, être utilisée comme arme. Il estime que le pot en contient encore de quoi produire une douzaine d'éclairs.

*Loup*Ardent a donc ajouté une arme supplémentaire au petit arsenal qu'il se constitue lentement, mais celle-ci n'est utilisable qu'à la condition qu'il existe une flamme nue dans laquelle il puisse jeter la poudre. C'est tout de même mieux que rien. Revenez maintenant au [47](#). afin que Loup* Ardent puisse reconsidérer les diverses solutions qui s'offrent à lui.*

76

Loup*Ardent pousse la porte, qui s'ouvre sans difficulté. Il tend l'oreille, mais n'entend rien. Il entre et se trouve dans ce qui devait être jadis la cuisine du château, mais présente maintenant tous les caractères de l'abandon. Tous ? Peut-être pas. Un quartier de viande fraîche pend à un crochet et, dans un sac éventré, il aperçoit des pommes de terre comestibles parmi les légumes gâtés. Pourtant, les ustensiles sont cassés, les couteaux sont rouillés, et tout est couvert de poussière et de toiles d'araignées. Il y a là un mystère qui met Loup'Ardent mal à l'aise.

La cuisine a deux issues, ce qui paraît être une troisième porte se révélant, à l'examen, donner sur un conduit qui s'élève vers les étages supérieurs. Des vestiges de machinerie brisée et de corde pourrie font penser à Loup*Ardent qu'il s'agit d'un monte-plats qui permettait de hisser les mets jusqu'aux salles à manger. Au moment où Loup'Ardent s'apprête à aller voir où conduisent les portes, un bruit le fait pivoter sur lui-même en posant instinctivement la main sur la poignée d'Exterminator, et il se trouve nez à nez avec une espèce de vieille sorcière toute ridée, qui darde sur lui des petits yeux noirs brillants comme du jais et brandit, en guise de poignard, un couteau de cuisine rouillé.

*Que faire, Loup*Ardent ? En dépit du couteau, la Vieille Femme ne paraît pas très dangereuse. Bien que le Barbare se soit intéressé, jusqu'ici, à des femmes plus jeunes et plus séduisantes, c'est peut-être l'occasion pour lui d'exercer son Magnétisme. Lancez deux dés. multipliez le total obtenu par 8 et comparez le résultat avec le pourcentage de Magnétisme de Loup*Ardent. Si ce dernier est inférieur, rendez-vous au [89](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [95](#).*

Loup'Ardent rentre dans le château avec un sombre pressentiment. Il y a, dans cette forteresse, trop de choses qui lui échappent. Par tempérament, le Barbare a besoin de simplicité. D'ennemis qu'il peut voir, entendre et combattre par la force de son bras et de sa fidèle épée. L'odeur de la sorcellerie lui donne la nausée, et ce château pue la sorcellerie à plein nez. Il s'engage dans un étroit corridor, aussi poussiéreux et aussi abandonné que les autres, dont seuls les dieux du Désert doivent connaître la destination. La porte du jardin se referme derrière lui, apparemment de son propre chef. Le bruit lui fait tourner la tête, mais il estime qu'aller s'en assurer serait une perte de temps. Ici, les portes se ferment toutes seules, et si les mécanismes qui les commandent pourraient intéresser un magicien, ils laissent un combattant indifférent. Lorsqu'il regarde à nouveau devant lui, Loup*Ardent se trouve devant une femme aux yeux verts, vêtue d'une longue robe blanche. Une lueur de lucidité assez surprenante lui fait remarquer qu'elle n'a laissé aucune trace de pied dans la poussière du corridor. Loup*Ardent s'immobilise.

—Je ne vous veux aucun mal. Madame, s'empresse-t-il de dire. Cette femme est-elle réelle ? Est-elle faite de chair et de sang ? Ou bien n'est-elle qu'un fantôme qui hante ces couloirs sans déplacer la poussière du sol ?

Moi non plus, Barbare, répond-elle d'une voix douce. Elle sourit mystérieusement. Mais nous pourrions peut-être nous amuser un peu ensemble. S'amuser ? Il n'y a donc aucun sens commun dans cette vallée ? Pas dans cette lugubre forteresse, en tout cas. La femme fait un geste, et un pan de mur s'efface, révélant une porte secrète. Celle-ci donne sur une chambre, une chambre à coucher illuminée par des candélabres et des lampes bien entretenues.

Mes appartements, dit-elle. Voulez-vous entrer ?

—Qui êtes-vous ? demande Loup*Ardent. Je m'appelle Yveen. Et vous devez être Loup*Ardent.

—Vous savez mon nom ?

—Je sais votre nom, Barbare. Elle entre dans la pièce d'un pas léger et dénoue les attaches de sa robe.

—Nous sommes destinés à être alliés, vous et moi. La robe glisse jusqu'à sa taille, dénudant sa poitrine. Et amants, ajoute-t-elle en souriant. Loup*Ardent la contemple avidement, son bon sens gravement perturbé par les pulsions primitives qui montent en lui.

—Alliés ? répète-t-il, puis, plus doucement Amants ?

Elle se détourne et s'assoit sur le lit dans une pose langoureuse, mais ne fait pas un geste pour ôter complètement sa robe. Contre le flanc de Loup*Ardent, Exterminator bourdonne doucement.

— Si vous ne me connaissez pas, votre épée me connaît. Nous sommes de la même espèce, elle et moi. Autant vous le dire tout de suite. Loup*Ardent : je ne suis pas un être humain.

Elle a pourtant l'aspect d'un être humain. Très humain, même, et surtout très féminin. Loup*Ardent s'approche d'elle gauchement, un maelstrôm de confusion dans la tête.

— Qui êtes-vous ?

— Vous connaissez déjà mon nom, répond-elle en souriant. Quant à savoir ce que je suis, c'est plus compliqué. Les yeux verts pétillent. Vous pourriez me considérer comme un démon.

La main de Loup*Ardent tombe sur son épée qui semble se soulever à sa rencontre et dont le léger bourdonnement s'enfle jusqu'à devenir un rugissement. -un démon ! s'exclame Loup* Ardent. Elle paraît plus amusée qu'alarmée. — Votre épée brûle d'envie de se jeter sur moi, même si ce n'est pas le cas pour vous, Barbare. Mais il serait peut-être préférable, avant de prendre des mesures inconsidérées, d'écouter d'abord ce que j'ai à vous dire.

Peut-être. Peut-être pas. Loup Ardent n'est pas un compliqué. C'est un homme d'action, plus porté à la bagarre qu'aux palabres. S'il se sert d'Exterminator, rendez-vous au [92](#). S'il décide d'écouter, rendez-vous au [97](#).*

78

La serrure est vieille, mais solide. Il se pourrait que le vantail soit moins résistant. Loup*Ardent recule de quelques pas et se jette de tout son poids sur le panneau. La porte vole en éclats. Emporté par son élan, Loup'Ardent continue sur sa lancée... Il pique une tête dans un puits et va s'écraser sur le sol rocheux d'une caverne profondément enfouie sous les fondements de la forteresse.

Rendez-vous au [13](#).

79

Distrait par la main fuselée qui le caresse et par la douce chaleur du corps féminin qui se presse contre le sien, Loup*Ardent ne remarque pas que les dents d'Arcana, lorsqu'elle se penche, apparemment brûlante de passion, pour l'embrasser dans le cou, se sont étrangement allongées. Mais, qu'il l'ait remarqué ou non, le baiser se transforme aussitôt en cauchemar. Curieusement, c'est très peu douloureux. Il sent seulement la chaleur de son sang qui jaillit à gros bouillons de la veine jugulaire sectionnée.

*Peut-être Loup*Ardent devrait-il en tirer une morale. Pendant qu'il la cherche, rendez-vous au [13](#).*

80

Loup'Ardent hésite une seconde, puis se laisse glisser jusqu'au premier crampon de fer, mais il ne lâche pas prise avant de s'être assuré que celui-ci est capable de supporter le poids de son corps. Le premier crampon résiste ; le second aussi. Telle une mouche humaine, Loup*Ardent descend lentement, crampon après crampon, le long du mur du château.

*Mais arrivera-t-il sans mal jusqu'en bas ? Additionnez son chiffre actuel d'Habilité et son pourcentage de Chance. Lancez ensuite trois dés et multipliez le nombre de points amené par 8. Si le total obtenu est inférieur à la combinaison Habileté / Chance, rendez-vous au [98](#). Dans le cas contraire, autant vous annoncer tout de suite la mauvaise nouvelle: Loup*Ardent tombe. Rendez-vous au [13](#).*

81

A la seconde tentative, il agrippe la corde. Et sa main y reste collée ! La corde subit une violente secousse qui fait basculer Loup'Ardent dans le trou. Il constate aussitôt que d'autres cordes s'entrecroisent en travers du piège et, comme la première, celles-ci se fixent solidement à lui. Loup'Ardent se débat, terrorisé. Il sent les cordes vibrer comme si quelque chose y grimpait des profondeurs... et grimpait vite. Il lui semble apercevoir deux yeux luisants dans les ténèbres, au-dessous de lui. Frénétiquement, il bande tous ses muscles pour se libérer des câbles qui l'enserrent.

Pendant que Loup Ardent consacre la totalité de ses forces à cette entreprise vitale, nous sommes obligés de nous demander si celles-ci seront suffisantes. lancez trois dés, multipliez le total par 8 et comparez le resultat à son pourcentage de Force. Si ce dernier est supérieur. rendez-vous au [99](#). S'il est inférieur. rendez-vous au [110](#).*

82

Loup*Ardent mélange soigneusement la poudre bleue avec de l'eau et il contemple le résultat avec perplexité, en se demandant ce qu'il a réalisé.

Ce qu'il a réalisé, c'est de l'encre, un produit dont l utilité, pour un combattant, n'est pas évidente. Il serait peut-être bon de retourner au [47](#) et de réviser son choix.

83

Loup'Ardent franchit l'arcade et tombe dans le .vîde. Les marches, qui paraissaient si solides, se révèlent aussi impalpables que des rayons de lune. il passe au travers et dégringole dans les ténèbres comme s'il s'était délibérément jeté dans un trou bœant. Ne pouvant se rattraper à rien, il risque de se tuer mais, en se contorsionnant comme

un chat, il réussit à retomber sur ses pieds après une chute de cinq ou six mètres. Il est étourdi, mais pas blessé. Il regarde autour de lui. Il se trouve dans une cellule aux murs de pierre, une prison éclairée par la flamme fuligineuse d'une torche fichée de biais dans un support fixé au mur. Sous ses pieds, le sol est trempé. et l'humidité suinte le long des murs. L'unique porte de la cellule est en chêne massif et bardée de fer. En face, le corps d'un homme à demi nu, émacié et barbu, est suspendu à des chaînes scellées dans le mur. L'humidité frappe Loup*Ardent comme une anomalie. Partout ailleurs, dans ce maudit château, tout est sec comme de l'amadou. C'est à croire qu'il se trouve maintenant au-dessous du niveau du lac alors qu'il n'est tombé que de quelques mètres. il lève les yeux. Le plafond, au-dessus de sa tête, est fait de grosses dalles de pierre et paraît d'une solidité à toute épreuve. Et, cependant, il est passé à travers Il est vrai que les marches de pierre aussi paraissaient solides, lorsqu'il a franchi l'arcade Loup*Ardent dégainé Exterminator et le lance en l'air. L'épée heurte bruyamment les dalles et retombe à ses pieds. Indiscutablement, le plafond est massif... et pourtant il est passé à travers. Il y a encore de la sorcellerie là-dessous ! Loup*Ardent s'approche de la porte. Comme il s'y attendait, elle est solidement verrouillée, et le vantail semble de taille à résister à tous les dommages qu'il pourrait lui infliger avec le modeste équipement dont il dispose. En examinant la porte, il remarque, juste à côté, un quadrillage gravé dans le mur. Dans les cases sont inscrits les chiffres suivants :

2 9 1 4 8 7 6 5 3 9 4 6 7 8 8 3 1 2 3 4 5

6 7 8 9 8 7 6 5 4 3 7 9 8 7 6 5 4 3 2 1 9

8 7 6 5 4 3 2 1 2 1 6 2 1 7 2 8 9 1 2 1 2

3 4 5 6 7 8 9 1 2 3 4 5 6 7 1 5 2 1 6 3 1

7 4 6 1 3 5 1 2 4

Loup'Ardent les regarde avec perplexité. Bien qu'estompés, ces chiffres ont manifestement été mis là dans un but précis. Il s'interroge toujours sur leur signification lorsqu'une voix étouffée, derrière son dos, le fait pivoter sur ses talons en portant la main à son épée.

— Ils indiquent le moyen de sortir d'ici, dit la voix Elle émane du prisonnier émacié attaché au mur. Loup*Ardent se détend.

— Excusez-moi, dit-il. Je vous croyais mort.

—Vous ne vous trompiez pas, dit le prisonnier. Mon cœur a cessé de battre. Mes fonctions vitales sont interrompues. Mais il n'est pas facile de mourir dans cet endroit maudit, comme vous l'avez peut-être constaté vous-même.

n'ayant rien constaté de tel, Loup*Ardent garde le silence.

—Je suis condamné à rester ici, dans cet état de mort vivant, jusqu'à ce que la magie qui protège cette vallée soit supprimée ou qu'elle finisse par se dissiper avec le temps, comme elle a commencé à le faire. Le Seigneur Xandine ne peut plus durer bien longtemps. Le jour où il mourra, sa sorcellerie mourra avec lui, et je serai libre. A moins, évidemment, que vous ne me libériez avant.

—C'est ce que je vais faire, dit Loup*Ardent en s'avançant pour examiner les fers du prisonnier. En réalité, il croit que l'homme n'est pas mort, mais que ses souffrances l'ont rendu fou.

mais le détenu barbu secoue négativement la tête.

—Me libérer de mes fers ne changerait rien à mon triste sort. C'est la magie de Xandine, plus que ces chaînes, qui me retient captif. Le seul moyen de me venir en aide est de hâter la fin de Xandine, ou de périr dans l'entreprise.

—Mais je ne connais aucun Seigneur Xandine, proteste Loup*Ardent, bien que ce nom, à dire vrai, lui rappelle vaguement quelque chose.

Vous n'en êtes pas moins destiné à le rencontrer. Peut-être. Mais, pour cela, il faut d'abord que vous sortiez de cette cellule. C'est le seul domaine dans lequel je puisse vous être utile. Dans le mur, à côté de la porte, est gravée l'une des anciennes tables magiques de Pythagore. Vous vous y connaissez en nombres, Barbare ?

Est-ce vraiment avec un cadavre qu'il est en train de converser ?

—Je sais compter, mais je ne suis pas très fort en calcul, reconnaît Loup*Ardent.

—Nous saurons bientôt à quoi nous en tenir. Examinez la table et cherchez combien de groupes de deux chiffres contigus donnent un total de 10. Ensuite, lorsque vous aurez trouvé combien il y en a, frappez le même nombre de coups sur la porte. Si ce nombre est exact, la porte s'ouvrira. S'il est erroné, ce sont les vannes qui s'ouvriront, et vous serez noyé.

—Nous serons noyés, rectifie Loup*Ardent.

—Je ne respire pas, je ne peux pas me noyer. Cette prison est située sous le lac. Les nombres sont le seul moyen de s'en échapper.

—Comment suis-je arrivé ici ?

—Vous avez été transporté magiquement. Il y a beaucoup d'endroits, dans le château, qui peuvent transporter les imprudents dans des situations de ce genre.

Dubitatif, Loup*Ardent retourne à la porte et aux chiffres estompés de la table de Pythagore.

*Un exercice simple, semble-t-il. Mais combien de coups Loup*Ardent frappera-t-il sur la porte? Si c'est 7, rendez-vous au [100](#). Si c'est 8, rendez-vous au [111](#).*

84

Loup*Ardent escalade la fenêtre en se faufilant entre les traverses brisées. Il n'y a rien d'autre à voir que ce qu'il a déjà vu de l'extérieur, à une exception près : il s'aperçoit maintenant qu'une porte conduit hors de la pièce. Loup*Ardent se dirige vers cette porte. Le plancher de bois s'effondre sous ses pas !

*Un coup dur pour notre héros. En fait, il pourrait fort bien y laisser sa peau. Lancez deux dés. multipliez le nombre obtenu par 8 et comparez le résultat avec le pourcentage de Chance de Loup*Ardent. Si ce dernier est plus élevé, rendez-vous au [101](#). Sinon, c'est le redoutable [13](#).*

85

Sa décision prise, Loup*Ardent se met en route vers l'est, la poitrine dilatée par une soudaine sensation de soulagement à l'idée de quitter ce maudit château et peut-être, avec un peu de chance, cette maudite vallée tout entière.

Loup*Ardent sait que le jardin est clos de murs, mais il est certain de pouvoir franchir cet obstacle. Son pas s'accélère au fur et à mesure que sa résolution s'accroît.

Quelque chose s'enroule autour de sa cheville. Loup*Ardent s'arrête juste à temps pour ne pas trébucher. Il constate que son pied s'est emmêlé dans les tiges d'une plante rampante qu'il ne reconnaît pas à première vue, mais qui, il s'en rend maintenant compte, pousse à foison dans cette partie du jardin.

il se penche pour dégager son pied, et une autre tige s'enroule autour de son poignet. Loup*Ardent essaye de dégager sa main d'une secousse et il s'aperçoit qu'il n'y parvient pas. Le sol est couvert de tiges volubiles qui progressent lentement vers lui comme une sinistre marée montante. De sa main libre, il tente désespérément de saisir exterminator mais, avant qu'il n'ait pu l'atteindre, une nouvelle tige s'enroule autour de son corps, lui immobilisant les deux bras. Loup'Ardent bande tous ses muscles. En vain.

Un mauvais choix. Rendez-vous au [13](#).

86

En dépit des signaux de danger que lui hurle silencieusement son instinct, Loup'Ardent entre dans la pièce.

Rien ne se produit. Contournant soigneusement le cercle, il examine les lieux. Il n'y a pas d'autre porte que celle par laquelle il est entré. La haute meurtrière est trop étroite pour qu'il puisse s'y faufiler, même s'il pouvait l'atteindre. Au bout d'un instant, il parvient à la conclusion qu'il n'y a rien qui puisse l'intéresser dans cette pièce. Et pourtant, son instinct continue à l'avertir de la présence d'un péril. Il fait demi-tour pour s'en aller, peut-être trop hâtivement et, dans sa précipitation, il trébuche et tombe sur un genou à l'intérieur du cercle. La chose qui se jette sur lui se matérialise dans le vide, à un mètre environ au-dessus du sol. Noire comme l'Enfer, elle a une forme vaguement humanoïde, des yeux flamboyants et une pénétrante odeur de soufre. Elle n'est pas spécialement grande — plus petite, en tout cas, que Loup*Ardent — mais il émane d'elle une telle aura de méchanceté pure qu'elle glace le sang de Loup*Ardent. La créature pousse un sifflement.

Loup*Ardent esquive l'attaque et tire Exterminator

*Très déplaisant. L'entité dérangée par Loup*Ardent est un Démon. L'un des hôtes les moins malfaisants des Enfers, assurément, mais quand même un adversaire excessivement dangereux. Vous trouverez p. [247](#) les Aptitudes au Combat de la chose. Si Loup*Ardent survit, rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

87

loup*Ardent franchit le trou d'un bond et il -reprend aisément pied de l'autre côté, à peine déséquilibré. il continue à descendre l'étroit escalier jusqu'à ce qu'il arrive à un mur nu. Momentanément désemparé, il s'arrête, puis réfléchit qu'aucune personne sensée n'irait construire un escalier qui ne mène nulle part. Il y a sûrement un passage, un panneau secret quelconque. Celui-ci ne devrait pas être trop difficile à découvrir, car l'escalier est visiblement une issue de secours en direction des remparts, plutôt que le contraire. Ses doigts inquisiteurs explorent le mur à la recherche d'une fissure, d'une encoche, de n'importe quoi susceptible de lui livrer le secret de la porte. Et, soudain, il trouve ! Une pierre descellée qui, lorsqu'il la dégage, révèle un petit anneau fixé dans la maçonnerie. Loup* Ardent l'empoigne fermement et il tire.

avec un grincement de pierre frottant contre la pierre, un pan de mur pivote vers lui... et, au même instant, il sent une piqûre sur la paume de sa main. loup*Ardent lâche vivement l'anneau. Une petite goutte de sang, pas plus grosse qu'une tête d'épingle, perle sur sa paume. Intrigue, il l'examine dans la pénombre. Ce n'est rien. Absolument rien. cette idée semble tourner en rond à l'intérieur de sa tête. Il fait plus sombre. De plus en plus sombre. loup*Ardent titube sur ses jambes en coton. Sa tête

tourne, un vertige le saisit, et il bascule lourdement dans les ténèbres les plus obscures qu'il ait jamais connues.

rendez-vous au [44](#).

88

—Moi ? dit Loup*Ardent. La nouvelle l'abasourdit, et pourtant, il ne songe pas à la mettre en doute. Après tout, il sait bien qu'il n'est pas originaire du Désert, et ce vieillard n'a aucune raison de mentir. Le magicien encapuchonné hoche la tête.

—Vous êtes mon fils. Le Destin avait décrété que nous vivrions loin l'un de l'autre pendant la majeure partie de notre existence et, maintenant que nous nous sommes retrouvés, le Destin décrète que nous devons bientôt nous quitter car, comme je vous l'ai dit, je suis mourant. C'est pourquoi je n'attends rien de vous, ni tendresse, ni affection, ni aucun des sentiments qu'aurait pu susciter notre parenté. Je n'en maintiens pas moins que c'est le sang des Xandine qui coule dans vos veines. Cela, vous n'y pouvez rien. Et comme c'est le sang d'une race de sorciers, il se pourrait que, sans vous en douter, vous soyez doué pour la sorcellerie...

—Non ! s'écrie Loup*Ardent horrifié. La sorcellerie l'épouvante.

Le Seigneur Xandine hausse les épaules.

Peut-être pas. Cela n'a pas grande importance. Mais j'ai exploré les voies du Temps et de l'Espace et, bien qu'aucune magie, aussi puissante soit-elle, ne puisse dissiper entièrement les brumes qui les obscurcissent, je peux néanmoins vous assurer que votre destinée et la mienne sont indissolublement liées. Vous êtes un Dalai par le sang et un Xandine par la lignée. A ma mort, vous deviendrez le nouveau Seigneur Xandine. Cela, je le sais. Ce que vous ferez en tant que Seigneur Xandine dépend uniquement de vous. Vous êtes libre de votre décision, mais je m'efforcerai d'influer sur celle-ci pendant le peu de temps qu'il me reste à vivre. Loup*Ardent reste muet. L'impression de vivre dans un rêve ne l'a pas quitté. Est-il réellement là, dans cette galerie à colonnes ? Ou bien tout cela n'est-il qu'un fantasme ? La femme serait-elle parvenue, d'une manière ou d'une autre, à lui faire absorber des plantes hallucinogènes ? Le vieillard soupire.

—Bien entendu, je souhaite que vous poursuiviez ma guerre contre les Harkaan, que vous vengiez tous les torts que cette Maison a causés à la nôtre. Mais c'est seulement un souhait. Même si j'en avais encore le pouvoir, je ne vous y contraindrais pas. Il reste, cependant, un sujet que je n'ai pas encore abordé et qui pourrait vous persuader de suivre la voie que j'espère vous voir suivre. C'est le problème de la Horde des Démons.

Quelque chose, dans le ton de Xandine ou dans es mots qu'il a prononcés, fait frissonner Loup*Ardent.

— Si vous visitez ce château à fond, dit Xandine. vous y trouverez un laboratoire. Sur ce laboratoire donne un oratoire. Bien que la désagrégation du Verrou Temporel ait dû donner à ces deux pièces l'apparence d'un long abandon, vous distinguerez peut-être, sur le plancher de l'oratoire, la trace d'un cercle. Ce cercle retient actuellement prisonnière une entité issue des plus bas niveaux de l'Enfer. C'est une créature redoutable, évoquée par moi au cours d'une opération de sorcellerie. Sur notre plan, ses pouvoirs sont heureusement limités. Au Kaandor, des hommes de la race des Dalai ont longtemps communiqué avec de telles entités. Il y a plus de sept mille ans, selon nos annales, une Confrérie de Sorciers, alliée aux hôtes de l'Enfer, créa une nouvelle race de créatures, réunissant les caractéristiques des deux plans : le plan infernal et le plan physique. Cette race, cette création artificielle, se révéla extrêmement dangereuse pour l'humanité. A cause de son origine, on l'appela « la Horde des Démons », et les chroniques des Dalai montrent que, durant huit cents ans, elle fut une véritable calamité pour le pays où elle avait vu le jour. La Horde aurait pu asservir complètement les Dalai. Les Démons étaient relativement peu nombreux : ils ne se reproduisent pas comme les êtres naturels, mais procréent des créatures semblables à eux par magie noire, et le processus est très lent. Mais, nombreux ou pas, ils étaient pratiquement invincibles, et leur pouvoir s'accrut. Les yeux étincelants enchâssés dans le visage ratatiné se voilèrent comme si Xandine contemplait directement le lointain passé de son récit. — Et puis, un beau jour, apparut chez les Dalai une femme douée de pouvoirs exceptionnels. Elle s'appelait Sélina de la Lance et de l'Orbe, deux armes magiques dont elle faisait grand usage. On dit que ce n'était pas une mortelle, mais une déesse. C'est possible. En tout cas, elle maîtrisa la Horde des Démons, qu'elle relégua dans des cavernes des montagnes glacées qui séparent le Kaandor du Harn. Après avoir sauvé l'humanité de cette malédiction. Sélina disparut. Les questions de magie ne sont jamais simples, Loup*Ardent. La structure même du Temps fait que rien ne peut être considéré comme absolu, comme définitif. C'est pourquoi, bien que la Horde fut emprisonnée et qu'elle le soit restée jusqu'à ce jour par l'antique pouvoir de la Lance et de l'Orbe, il y eut des périodes où de petits groupes de Démons parvinrent à se libérer et semèrent la désolation à la surface de la terre. Ils s'attaquèrent parfois au Kaandor, parfois au Harn. Chaque fois, on réussit à les arrêter, parce qu'ils étaient peu nombreux, mais à quel prix ! Pour moi, il ne fait aucun doute que si la Horde des Démons tout entière venait à être lâchée, ce serait la fin de l'humanité. Il se penche en avant sur le trône de granit.

— Et je crains que le jour de sa libération ne soit proche.

Loup*Ardent relève vivement la tête, les yeux rivés sur ceux de son père.

—Expliquez-vous.

—Je vous ai parlé d'une croisade... une croisade organisée par le chef actuel de la Maison des Harkaan. Mes pouvoirs magiques m'ont révélé une partie de ses plans. Pour entreprendre cette croisade, il envisage de s'allier à la Horde des Démons, s'imaginant qu'il pourra l'utiliser jusqu'à ce que son objectif soit atteint, puis l'enfermer à nouveau dans ses cavernes. Là, il se trompe. Une fois libérée, la Horde se retournera contre lui.

—Il me semble que vous devriez vous en réjouir, dit sèchement Loup*Ardent. Ce sera la fin des Harkaan.

—Certainement, acquiesce le vieillard. Mais ce sera également la fin de tous les Dalai et de tous les habitants du Harn et des pays voisins. Et il n'y aura pas de déesse Sélina pour sauver une seconde fois l'espèce humaine. Il faut arrêter la Horde, et comme on ne *peut pas* arrêter la Horde, il faut contrecarrer les plans de la Maison des Harkaan avant que la Horde ne soit lâchée. Le temps presse, et je suis mourant. C'est pourquoi je vous ai fait venir.

Pendant un instant, Loup*Ardent réfléchit en silence, puis il demande :

—Vous comptez sur moi pour empêcher le Seigneur Harkaan de nuire ?

Le Seigneur Xandine, ce sorcier ratatiné qui prétend être son père, hoche affirmativement la tête.

Une fois de plus. Loup Ardent doit prendre une décision... et sûrement la plus décisive de son existence. Mais elle n'est pas simple, car il n'a aucun moyen de savoir si ce magicien encapuchonné a dit vrai. De plus, il s'est déjà engagé à retrouver et à sauver la fille de Baldar. Dans ces conditions, que peut-il répondre ? Que va-t-il répondre ? S'il accepte, rendez-vous au [103](#). S'il refuse, rendez-vous au [112](#).*

89

Sifflant comme un chat en colère, la Vieille Femme se jette sur lui. Ne voulant pas faire de mal à une personne aussi visiblement âgée et fragile, Loup*Ardent lâche Exterminator et essaye de saisir le poignet de la femme pour détourner le couteau. A sa grande surprise, il découvre qu'elle est infiniment plus robuste qu'il ne l'imaginait. Au moment où il s'en rend compte, la lame est pointée tout droit vers son cœur.

Un danger imprévu. Comparez les pourcentages de Force de Loup Ardent et de la Vieille Femme (ce dernier figure p. [247](#)). Si celui de Loup* Ardent est supérieur, rendez-vous au [95](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [104](#).*

90

Il ne se passe rien. Au bout d'un moment, Loup*Ardent se sent un peu ridicule et il décide d'essayer autre chose.

Retournez au [47](#) pour l'aider à choisir.

91

Peut-être se laisse-t-il inconsciemment guider par ce qui l'entoure. De ce côté, en effet, le jardin abandonné conserve un peu de sa splendeur passée. Les pas de Loup*Ardent le conduisent vers un parterre d'orchidées sauvages, en pleine floraison malgré la saison.

En s'approchant, il remarque l'odeur des fleurs, un parfum musqué, capiteux, qui semble s'insinuer aussi bien dans son cerveau que dans ses narines. Il s'arrête, respire à pleins poumons toute cette beauté et se sent pris d'un curieux tremblement. Odeur et tremblement gagnent en intensité et, à sa profonde stupeur, Loup'Ardent se rend brusquement compte que son corps est le siège d'une sensation violente, mais agréable.

il s'approche des fleurs, parmi lesquelles ses pieds semblent l'entraîner d'eux-mêmes et, plus il avance, plus la sensation de plaisir est forte. Tremblant, Loup*Ardent se couche sur la terre accueillante, l'esprit en déroute, mais le corps absolument incapable de résister au parfum qui l'enveloppe de toutes parts. A plusieurs reprises il a conscience d'éprouver d'étranges sensations, jusqu'au moment où la torpeur et l'épuisement s'immiscent dans ses membres avec une inexorable fatalité.

Triste fin pour un combattant... mais inéluctable. En dépit des apparences, il n'y a pas la moindre sorcellerie là-dedans. Loup Ardent est tombé sur une plantation de la très rare Orchidea Voluptuosa, une orchidée qui assure la fertilité du sol sur lequel elle pousse en captivant des organismes qui meurent en état d'extase et dont la putréfaction lui fournit de l'engrais. Il n'y a pas d'échappatoire. Loup* Ardent est robuste et très porté sur les plaisirs de l'amour, mais aucun homme ne peut résister indéfiniment à l'intensité de ces sensations. Il ne nous reste plus qu'à aller l'attendre au [13](#).*

92

Exterminator jaillit de son fourreau en hurlant et s'abat avec autant de férocité que s'il affrontait le Prince des Ténèbres en personne. Lorsque la lame atteint Yveen, il se produit un éblouissant éclair de lumière bleue. Loup'Ardent a tout juste le temps de voir la femme disparaître avant que la décharge d'énergie ne passe de l'épée dans son bras et ne se répande dans toutes les fibres de son corps.

Une décharge bien trop puissante pour que des os humains puissent y résiner. Rendez-vous au [13](#).

93

Le conduit est bien étroit pour un homme de son gabarit, mais cela permet à Loup*Ardent d'y progresser commodément en appuyant son dos sur l'une des parois et ses pieds sur celle d'en face. Il est difficile d'évaluer la distance parcourue de cette manière dans une obscurité presque totale, mais Loup*Ardent a l'impression d'être descendu de deux étages au moins lorsque la cloison de brique à laquelle il s'adosse cède brusquement. En cas de danger, le cerveau de Loup*Ardent fonctionne avec une telle rapidité qu'on pourrait croire que le Temps suspend un instant son vol. Loup*Ardent comprend que, s'il tombe dans le conduit, il se tuera, mais qu'il lui reste une petite chance de pousser assez fort, avec ses jambes musclées, pour que la cloison de brique s'effondre complètement et qu'il passe au travers.

Une chance bien mince, en vérité, mais la seule qui s'offre à notre héros. Lancez deux dés et multipliez le total obtenu par 24. Comparez le résultat avec la somme des points de Rapidité, de Force et d'Habilité de Loup Ardent. Si cette somme est inférieure à votre résultat, rendez-vous au [13](#). Si elle est supérieure, rendez-vous au [113](#).*

94

Un flot d'énergie court comme une flamme le long des nerfs de Loup* Ardent. Une lueur bleue jaillit de sa main qui tient le reste de la poudre et réduit celle-ci en cendre. Mais, pendant qu'elle brûle, la sensation de force qu'éprouve Loup*Ardent augmente encore. Il se sent bien.

Et il y a de quoi. L'action de la poudre est double. Si, à et moment-là, le total des POINTS DE VIE de Loup Ardent est inférieur à son Total de Départ, elle le complète, et elle lui fournit une réserve de 10 POINTS DE VIE pour son prochain combat. De plus, 2 points s'ajoutent automatiquement à son Habilité. Une découverte bénéfique pour Loup* Ardent. Rendez-vous maintenant au [43](#) et décidez ce qu'il va faire ensuite.*

95

Le couteau tombe bruyamment sur le sol, et la Vieille Femme dévisage calmement Loup*Ardent.

—Qu'est-ce que vous attendez de moi ? demande-t-elle.

—Je ne vous veux aucun mal, s'empresse-t-il de la rassurer. Je cherche seulement un moyen sûr de quitter ce maudit château.

La Vieille Femme secoue la tête.

—Il n'existe aucun moyen sûr, en dehors du bon plaisir du Seigneur.

—Le Seigneur ? Il y a donc un Seigneur dans ce château, un Seigneur vivant ?

—Vivant ? La Vieille Femme émet un gloussement inattendu. C'est une question d'opinion. Mais c'est quand même un Seigneur... le Seigneur Xandine. Vous pouvez me conduire à lui ? demande avidement Loup*Ardent.

—Oui, si vous me faites confiance. Car, pour que vous rencontriez le Seigneur Xandine, je dois d'abord vous réduire À l'impuissance.

*Accepter d'être réduit à l'impuissance ? C'est sûrement une notion étrangère à la nature indépendante de Loup*Ardent. D'autre part, la perspective de rencontrer le maître du château est évidemment tentante Si Loup*Ardent accepte, rendez-vous au*

[72](#). S'il refuse, rendez-vous au [114](#).

96

Il se met à grelotter. Pendant un instant, il se dit que ce doit être un effet de son imagination, mais la froidure semble émaner du sein même de la terre. il hésite, s'arrête : le froid le pénètre jusqu'aux os. Paralysé par l'indécision, Loup'Ardent ne bouge plus. Ses pieds semblent avoir pris racine dans le sol Il fait froid. Tellement froid. Et la terre pompe toute la chaleur vitale de son corps...

*Un vortex d'énergie négative, certainement, comme on en trouve parfois dans le sol du Harn. Ces endroits sont toujours entourés de barrières quand ils se trouvent dans un jardin ou dans tout autre endroit susceptible d'être fréquenté par des êtres humains. Sauf celui-ci. A moins que la barrière habituelle n'ait été démolie. Cela n'a plus grande importance pour Loup*Ardent. Il s'est d'ores et déjà engagé trop loin sur le chemin du [13](#).*

97

Très bien, dit Loup'Ardent. Si je dois écouter, j'écouterai.

Les yeux verts se rivent aux siens.

—Vous pourriez me considérer comme un démon, bien que ce ne soit pas ma véritable nature. Dans le chateau de Xandine, les choses sont rarement ce qu'elles paraissent être. Mon rôle consiste à mettre à

l'épreuve les visiteurs qui se présentent... et beaucoup n'y résistent pas. Ceux qui échouent meurent. Les autres... mais ceci est une autre histoire.

—Et vous avez l'intention de me mettre à l'épreuve ?

—C'est déjà fait, répond la femme. Vous ne manquez pas de sang-froid, et vous savez être patient. Ce sont les qualités de base d'un bon sorcier.

Sorcier ? dit Loup*Ardent avec dégoût. J'ignore tout de la sorcellerie, et je n'ai aucune envie d'en savoir davantage.

C'est possible, dit Yveen en souriant. Mais si vous ne vous intéressez pas à la sorcellerie, il se pourrait que la sorcellerie s'intéresse à vous. Brusquement, elle lui tend la main.

—Le Seigneur du château désire vous voir, Barbare.

—Le Seigneur du château ? Quel Seigneur ? demande Loup*Ardent d'un ton méfiant.

—Mais le Seigneur Xandine, voyons, répond la femme. Elle tend toujours la main. Alors, vous venez ?

*Toute la question est là, Si Loup*Ardent est disposé à suivre docilement cette femme étrange et ravissante qui est peut-être — ou peut-être pas — un démon, rendez-vous au [72](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [105](#).*

98

Loup'Ardent se jette avec soulagement dans l'étroit orifice du sombre passage secret. Il se trouve dans un tunnel aux murs gluants d'humidité. La voûte est trop basse pour qu'il puisse se tenir debout, et il avance plié en deux, la main toujours à portée de la poignée d'Exterminator. Au bout de quelques mètres, le passage est barré.

Ce qui, au fond, était assez prévisible. Du moment que l'entrée du passage se trouvait, initialement, au-dessous du niveau de la douve, il fallait bien que quelque chose empêche l'eau d'y pénétrer. Mais comment Loup Ardent va-t-il franchir cet obstacle ? En se mettant à la recherche d'un levier caché ou d'un mécanisme quelconque ? En ce cas, rendez-vous au [106](#). Ou en essayant de se frayer un chemin par la force, une bonne partie du château étant vétusté et précaire ? Dans ce cas, rendez-vous au [115](#).*

99

Par un effort quasi surhumain, Loup*Ardent libère son bras. Maniant Exterminator avec une furie désespérée, il taillade sauvagement le monstre indistinct qui est maintenant presque sur lui. Il entrevoit brièvement des pattes velues, des yeux brillants formés de facettes comme ceux d'un gigantesque insecte, des mandibules ruisselantes de venin... Et il lutte pour sa vie.

*Tout ce qui est grand n 'est pas toujours beau, semble- t-il. Malgré l'obscurité, Loup*Ardent se rend parfaitement compte que son adversaire est une Araignee tellement énorme qu'elle digérerait aisément un cheval de trait (ou un Barbare) pour son petit déjeuner. Ce qui, apparemment, est très exactement ce que le monstre se propose de faire. Loup*Ardent s 'en sortira- t-il ? Il n'y a qu'un moyen de le savoir. Les Aptitudes de l'Araignée figurent p. [247](#). Si Loup*Ardent gagne le combat, rendez-vous au [87](#). Sinon, la seule issue est le redoutable [13](#).*

100

Il attend, tous les sens en alerte. Le silence s'éternise. Derrière son dos, Loup'Ardent croit entendre le prisonnier enchaîné pousser un très faible gémissement. et puis, dans un grondement de tonnerre, l'eau se déverse dans la cellule souterraine avec une telle violence que Loup*Ardent est jeté par terre. En quelques secondes, il se retrouve, transi jusqu'au os, se débattant dans les remous d'un torrent furieux. Il parvient à remonter à la surface, les poumons prêts a éclater, mais le niveau s'élève avec une terrifiante implacabilité.

Abrégez le supplice de Loup Ardent. Rendez-vous au [13](#).*

101

pendant un moment, il reste étendu, étourdi, au milieu des décombres. Lorsqu'il essaye de bouger, il s aperçoit que le moindre effort provoque des douleurs lancinantes dans tout son corps.

il a survécu à la chute, mais il ne s'en sort pas indemne : il y a laissé la moitié de son total de POINTS DE VIE.

Au bout de quelque temps, il s'arme de courage et finit quand même par regarder autour de lui. Apparamment, il se trouve dans une petite pièce inutilisée... dont la seule issue est le trou béant ouvert dans le plafond.

*Que faire ? Loup*Ardent peut évidemment se hisserjusqu 'à ce trou et repartir par où il est venu. Dans ce cas. rendez-vous au [55](#). où Loup*Ardent se retrouve sur le chemin de ronde. Il peut aussi se mettre à la recherche d'une porte secrète. Rendez-vous alors au [107](#).*

102

La créature devrait être morte, mais elle ne l'est pas. Bien qu'Exterminator l'ait vidée de toute trace de vie, elle reste plantée devant Loup*Ardent avec une horrible fixité. Mais maintenant, au moins, elle n'attaque plus. Au lieu de cela, elle s'incline.

— Vous avez agi pour le mieux, chétif humain, déclare-t-elle sans la moindre rancune. Pour vous et pour moi. En absorbant les énergies vitales qui me retenaient ici, vous m'avez permis de regagner mon propre Plan. La Loi de mon espèce exige que je vous rende un service en retour. Que désirez-vous ?

Loup*Ardent contemple le Démon avec un profond dégoût. Le combat qu'il vient de livrer l'a essoufflé, et il peut à peine parler. Demander un service à ce monstre ? Cette chose est une création de la sorcellerie, et Loup*Ardent déteste par-dessus tout la sorcellerie. Il garde le silence. Le Démon semble hausser les épaules.

Très bien. Votre silence montre que vous ne voulez rien accepter de moi pour l'instant. Cependant, la Loi est la Loi, et je ne peux pas la transgresser. Je suis lié à vous. Barbare, jusqu'au jour où vous me demanderez un service et où, en me le demandant, vous me libérerez. Rappelez-vous mon nom : Hamiel Achondrite. Il vous suffira de le prononcer pour que je me matérialise, prêt à vous aider. Mais une seule fois. Et maintenant, jusqu'à ce que vous m'évoquiez... adieu.

Sous les yeux de Loup*Ardent, l'horrible créature palit, devient translucide, puis transparente, avant de disparaître complètement. Loup*Ardent frissonne. Il faudra qu'il soit réduit à la dernière extrémité pour demander l'aide d'une telle émanation du diable.

Quoi qu'il en soit, autant savoir exactement ce que Loup Ardent a gagné en remportant la victoire et en libérant le Démon. La créature infernale lui doit un service et un seul. Évoqué au cours d'un combat, Hamiel Achondrite apparaîtra pour lutter aux côtés de Loup* Ardent avec le même nombre de points de vie que celui indiqué p. [247](#). Évoqué en dehors d'un combat, le Démon ramènera notre héros à n'importe lequel des stades antérieurs de son aventure, à son choix, en lui rendant la totalité de ses points de vie. Rendez-vous au [43](#). et faites un nouveau choix.*

103

Après avoir longuement hésité. Loup*Ardent incline la tête en signe d'assentiment. Il a l'impression que les circonstances lui forcent la main, comme si, depuis son enfance, il avait toujours été mystérieusement manipulé, en vue de lui faire atteindre cet endroit précis à cet instant précis. Xandine est-il réellement son père ? Il semble difficile d'en douter, car on ne voit pas pourquoi le magicien affirmerait une chose pareille si elle n'était pas vraie. Et si Xandine est son père, alors Loup*Ardent est lié à lui par la loi du sang. Et si, surtout, ce que le Seigneur Xandine, si proche de la

mort, dit de la Horde des Démons est exact, aucune alternative n'est envisageable. car rien ne peut être plus important que le salut de l'humanité. Néanmoins, Loup*Ardent est troublé. Il s'est quand même engagé vis-à-vis de l'ermite qui lui a sauvé la vie et, quelle que soit sa lignée, l'éducation qu'il a reçue dans le Désert a fait de lui un homme de parole. Il relève la tête et regarde en face les yeux étincelants de son père.

— A une condition, dit-il fermement. J'ai entrepris une mission à laquelle je ne puis renoncer, car j'ai juré à un ami de l'exécuter. Si je dois combattre les Harkaan, il faudra que ce soit après que je me serai acquitté du premier de mes devoirs.

— Le premier de vos devoirs, c'est les Harkaan, dit Xandine. Toutefois, je vous ai soigneusement observé, ces derniers temps, grâce à mes pouvoirs magiques, et je sais de quoi il s'agit. Ce ne sera pas un obstacle pour vous. Au contraire, la femme que vous recherchez peut se révéler un bienfait. La ville vers laquelle vous vous dirigez est située sur la route du Kaandor, et comme les neiges obstruent toujours les défilés, vous pouvez vous accorder un petit délai. Mais pas trop long.

Brusquement, il se lève. Avec sa longue robe et son capuchon, il est l'incarnation même de la sorcellerie antique.

— Mais avant que vous ne vous mettiez en route, il faut que je vous munisse des armes dont vous allez avoir besoin.

Loup*Ardent fronce les sourcils.

— Avec cette maudite épée, je n'ai pas besoin de grand-chose d'autre.

Pour la première fois, son père, le Seigneur Xandine, sourit.

Les armes dont je parle sont d'une autre espèce. Pour venir à bout de la Horde, il faut que vous acquerriez quelques notions de sorcellerie.

— Non ! s'écrie Loup*Ardent soudain angoissé. Mais les yeux étincelants sondent implacablement son âme.

— C'est indispensable, dit Xandine.

*Ainsi, malgré son horreur du Grand Art, notre Barbare semble destiné à devenir un sorcier, en plus d'un combattant. Les voies du Destin sont tortueuses et impénétrables. Emboîtez maintenant le pas au Seigneur Xandine qui, suivi de Loup*Ardent, sort de la grande galerie. Rendez-vous, en retenant votre souffle, au*

[119](#).

104

Le couteau s'abat. Pour Loup*Ardent, la surprise l'emporte sur la douleur, avant que les ténèbres définitives ne l'engloutissent.

Rendez-vous au [13](#).

105

Avec un rugissement. Exterminator décrit un terrible moulinet en direction de la gorge de la femme. Celle-ci ne fait pas un geste pour l'éviter, pas un geste pour se défendre. Ses yeux, rivés à ceux de Loup*Ardent. n'implorant aucune pitié. La lame atteint son but... Aucune effusion de sang. Le cou mince reste intact, mais un violent élan traverse le bras de Loup'Ardent. Yveen sourit.

— Il se pourrait que je sois moins facile à tuer que vous ne l'imaginiez. Elle fait un petit geste et lance sur Loup* Ardent une brûlante décharge d'énergie.

— *Loup* Ardent se serait-il attaqué à trop forte partie ? On le dirait, mais le sort en est jeté. Les dés en ont décidé ainsi et eux seuls peuvent maintenant le sortir de là. Vous trouverez p. [247](#) les impressionnantes Aptitudes au Combat d'Yveen. Si Loup*Ardent survit. il devra se rendre au [97](#) pour écouter ce qu' Yveen a à lui dire. Sinon... eh bien, il reste toujours le [13](#).*

106

En se servant de ses doigts tout autant que de ses yeux, Loup*Ardent cherche avec diligence le mécanisme dissimulé susceptible de lui ouvrir le passage.

*Trouver celui-ci est surtout une question de chance. Lancez deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Comparez le résultat au pourcentage de Chance de Loup*Ardent. Si ce dernier est inférieur, notre héros ne trouvera rien ; retournez alors au [98](#) et faites un nouveau choix. S'il est supérieur, rendez-vous au [108](#)*

107

Après des recherches qui lui paraissent durer une éternité, Loup*Ardent est obligé de se rendre à l'évidence : il n'existe pas de passage secret. Tristement, il escalade le trou du plafond et reprend le chemin des remparts.

Où il nous faut le suivre. Retournez au [55](#) et faites un nouveau choix.

108

Lorsque les doigts investigateurs de Loup*Ardent rencontrent le poussoir du vieux mécanisme, il se produit un claquement sec, et ce n'est pas seulement une porte, mais tout le pan de mur qui obstrue le couloir, qui se met à glisser latéralement, avec un grincement de pierre frottant contre la pierre. Aussitôt le passage dégagé, Loup*Ardent s'y précipite... et il est presque immédiatement arrêté par un deuxième barrage identique au premier. Consterné, Loup*Ardent entreprend de nouvelles recherches et, en tâtonnant, il comprend soudain la raison d'être de cette double porte

: l'entrée secrète se trouvant au-dessous du niveau de l'eau des douves, il fallait bien que le tunnel soit équipé d'un sas quelconque pour éviter que le château ne soit inondé. En ce moment, Loup*Ardent se trouve évidemment à l'intérieur de ce sas. Fort de l'expérience acquise avec le premier mécanisme, il découvre rapidement la commande du second. Il appuie sans hésiter sur le poussoir et il n'est nullement surpris que le mur situé derrière lui se referme pour obstruer le tunnel. Pendant quelques angoissantes secondes, il se demande si le mur qui est devant lui va s'ouvrir, si la vétusté n'a pas enrayé le mécanisme et s'il ne va pas être pris au piège. Et puis il entend le grincement, sent la vibration...

Loup*Ardent perd aussitôt conscience, assommé par le poids de la trombe d'eau qui se déverse sur lui.

Quelle tragique erreur ! Le tunnel n est pas un passage secret permettant de pénétrer à l'intérieur du château, mais une conduite d'eau destinée à remplir les douves. Inutilisée depuis fort longtemps, celle-ci n 'en reste pas moins alimentée par une abondante source souterraine. Pris au piège et terrassé par la violence du courant, notre héros n'a aucun espoir de s'en tirer. Rendez-vous au [13](#).

109

Loup*Ardent franchit d'un bond l'ouverture que la rotation de la chambre commence déjà à refermer. Faisant appel à toute la rapidité dont il est capable, il fonce vers la sortie.

*Mais de quelle Rapidité est-il capable ? Et celle-ci sera-t-elle suffisante ? Lancez deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Comparez le résultat avec le pourcentage de Rapidité de Loup*Ardent. Si ce dernier est supérieur, rendez-vous au [116](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [117](#).*

110

Vainement, Loup*Ardent essaye de se libérer des câbles auxquels il est englué. La chose immonde qui grimpe vers lui depuis les profondeurs ténébreuses de la fosse fait vibrer les fils et dégage une odeur fétide. Deux yeux à facettes se rapprochent, luisant comme des flambeaux jumeaux en tête d'un cortège funèbre. La créature arrive à sa hauteur. Il a une fugitive vision de monstrueuses pattes velues, d'une tête plus effroyable que la mort, de mandibules dégoulinantes de venin. Et la chose attaque.

Rendez-vous au [13](#).

111

Aussitôt, la porte s'ouvre. Loup*Ardent retourne auprès du prisonnier.

— Maintenant, dit-il, nous pouvons partir.

Vous pouvez partir, Barbare, dit l'homme enchaîné. Je suis mort. Pour moi, les mots « captivité » et « liberté » n'ont plus de sens. Sauvez-vous et trouvez le Seigneur Xandine... c'est tout ce que je vous demande. Laissez-moi pourrir ici. Mais Loup*Ardent ne l'écoute pas et s'attaque aux fers rouillés avec toute la fougue de son tempérament de Barbare. Ce déploiement de sauvagerie ne parvient pas à briser les chaînes, mais l'humidité et la vétusté ont rongé les crampons qui les fixent au mur, et Loup*Ardent parvient rapidement à les arracher. Privé de leur soutien, le prisonnier s'affaisse sur le sol dallé.

— Vous pouvez marcher? lui demande Loup*Ardent.

Pas de réponse. Loup*Ardent s'accroupit pour l'examiner. Pas de pouls, pas de respiration. Il est mort.

Saisi d'une terreur superstitieuse, Loup*Ardent recule. Cet homme était-il vraiment mort lorsqu'il lui parlait ? Maintenant, en tout cas. on ne peut plus rien pour lui. Sans s'attarder davantage, Loup*Ardent fait demi-tour et se dirige vers la porte ouverte. Celle-ci donne sur un couloir, au Pond duquel il entend soudain une sorte de grincement, comme celui que pourrait produire un insecte gigantesque.

Il hésite, puis il tire Exterminator et poursuit son chemin. Il n'a pas le choix. Le corridor s'étend, rectiligne et dégage, sur une cinquantaine de mètres, au bout desquels il débouche dans une pièce circulaire. C'est de cette pièce que provient le grincement. En s'approchant, Loup*Ardent s'aperçoit que celui-ci est d'origine mécanique. Le plancher de la chambre pivote comme une plaque tournante... et pas seulement le plancher. C'est la chambre tout entière qui tourne ! Loup'Ardent met un instant à comprendre ce qu'il voit, et il se rend alors compte de la difficulté devant laquelle il se trouve. Il y a une issue de l'autre côté de la pièce. Cette issue, ainsi que l'entrée devant laquelle il se tient, sont ouvertes mais, comme la chambre pivote sur elle-même, elles seront toutes deux bouchées dans quelques secondes, et il se retrouvera à nouveau séquestré. A-t-il le temps de traverser la chambre avant que l'issue ne se ferme? Doit-il seulement le tenter — au risque de rester bloqué à l'intérieur de la chambre — ou rester dans le couloir où il se trouve pour essayer de découvrir comment fonctionne le mécanisme? Loup*Ardent est paralysé par l'indécision.

Mais il ne peut pas rester paralysé indéfiniment. S'il décide de demeurer sur place et de chercher le mécanisme. rendez-vous au [118](#). S'il préfère tenter de traverser la chambre, courez avec lui au [109](#).

Loup*Ardent pivote sur ses talons et se dirige en silence vers la sortie de la grande galerie, la nuque raidie par l'appréhension de ce que Xandine, le magicien, risque de lancer à sa poursuite. Que ce sorcier soit ou non son père, il n'a aucune confiance en lui. Mais Xandine se contente de crier :

— Halte !

Loup*Ardent hésite, puis il s'arrête et se retourne en disant :

— Je ne peux pas faire ce que vous me demandez. Je suis lié par un autre engagement.

— Cela, dit Xandine, je le sais déjà. Mais il y a une chose qu'il faut que *vous* sachiez. Comme je vous l'ai dit, le Verrou Temporel a commencé à perdre de son pouvoir. Seul un sorcier pourra survivre au désastre qui s'ensuivra. Je suis mourant, et je ne pourrai plus vous protéger bien longtemps, vous, ce château et cette vallée. Si vous partez maintenant, vous êtes perdu.

*Intéressante information... si elle est vraie. Loup*Ardent a la possibilité de revenir sur sa décision. S'il le fait, rendez-vous au [119](#). Si, au contraire, il persiste à vouloir suivre sa propre route, rendez-vous au [120](#).*

113

Le mortier pourri se désagrège. Loup*Ardent donne un violent coup de pied pour accentuer sa poussée et, au milieu d'une pluie de poussière et de gravats, il passe au travers de la cloison et tombe dans une petite pièce aux murs de pierre et au plancher de bois. Loup*Ardent se remet lentement debout. Il n'y a pas grand-chose à voir. Vide et apparemment abandonnée, la pièce est poussiéreuse et elle semble inutilisée. Du moins possède-t-elle une porte permettant d'en sortir.

Loup*Ardent se dirige vers cette porte... et le plancher de bois s'effondre sous ses pieds !

Un coup dur pour notre héros. En fait, il pourrait fort bien y laisser sa peau. Lancez deux dés, multipliez le total obtenu par 8 et comparez le résultat avec le pourcentage de Chance de Loup Ardent. Si ce dernier est plus élevé, rendez-vous au [101](#). Sinon, c'est le redoutable [13](#).*

114

— En ce cas, mon beau, dit la Vieille Femme, il va falloir que j'use de la force ! Instinctivement, Loup'Ardent pose la main sur la poignée de son épée, mais la Vieille ne fait pas un geste. Au lieu de cela, elle se met à fredonner. Un chant très doux, comme la berceuse d'une jeune maman. Loup*Ardent la regarde avec stupeur,

se demandant si elle est devenue folle, mais le chant l'enveloppe, les yeux de la Vieille Femme se dilatent, et il sent ses membres s'engourdir.

— Vous tracassez pas, brave combattant, murmure gentiment la Vieille. Vous n'avez rien à craindre de moi. Absolument rien...

Et tout se met à tourner autour de lui...

Rendez-vous au [72](#).

115

A la cinquième tentative, il sent le mur céder. Trois minutes d'efforts lui ouvrent une brèche suffisante pour qu'il puisse s'y faufiler. Mais, quelques mètres plus loin, il se heurte à un deuxième mur. Il l'enfonce comme le premier... et perd aussitôt conscience, assommé par le poids de la trombe d'eau qui se déverse sur lui.

Quelle tragique erreur ! Le tunnel n est pas un passage secret permettant de pénétrer à l'intérieur du château, mais une conduite d'eau destinée à remplir les douves. Inutilisée depuis fort longtemps, celle-ci n'en reste pas moins alimentée par une abondante source souterraine. Pris au piège et terrassé par la violence du courant, notre héros n'a aucun espoir de s'en tirer. Rendez-vous au [13](#).

116

Loup'Ardent franchit l'issue une fraction de seconde avant que la rotation de la chambre ne la ferme derrière lui. Et il tombe ! Pendant une éternité, il s'enfonce dans l'obscurité. et puis les ténèbres gagnent son esprit et il perd complètement conscience.

Rendez-vous au [44](#)

117

La sortie se ferme devant lui, et il s'écrase contre un mur la tête la première. Le plancher tournant l'entraîne un peu plus loin, et puis sa rotation s'arrête et le grincement cesse. Loup*Ardent. à demi assommé, reste un instant étendu avant de se relever lentement et d'explorer l'endroit où il se trouve. Celui-ci ne comporte pas d'issue.

Absolument aucune issue. Les aptitudes physiques de notre héros l'ont trahi à la dernière seconde. Il survivra un certain temps, évidemment, mais, sans manger et sans boire, la conclusion paraît inéluctable. Rendez-vous au [13](#).

L'entrée se ferme, le grincement cesse, et la chambre s'arrête de tourner. Aussitôt, Loup*Ardent se met à la recherche du mécanisme. Mais les minutes passent, deviennent des heures, et il est forcé de reconnaître son erreur. Quel que soit l'endroit où est situé le mécanisme, celui-ci est hors de sa portée. Devant lui, une issue murée. Derrière lui, rien d'autre que la cellule dont il vient de s'échapper. Son avenir est tout tracé : une longue route solitaire vers l'inanition et la mort.

Rendez-vous au [13](#).

Dans les Cryptes

Le temps presse, dit Xandine. Je sens que le Verrou Temporel a commencé à se désagréger, et j'ai de plus en plus de mal à le maintenir en place. Nous devons entreprendre immédiatement votre formation de sorcier. C'est votre seul espoir de tenir tête à la Horde des Démons et, même avec le secours de la sorcellerie, il n'est pas certain que vous en viendrez à bout. Mais il faut essayer...

Seigneur Xandine, tente de protester Loup*Ardent qui n'arrive pas à se décider à employer le mot « père », je ne suis pas attiré par la sorcellerie, et je n'ai pas la moindre notion du Grand Art.

— Je le sais parfaitement. Et nous n'avons pas le temps matériel de vous initier comme je l'ai été moi-même. Mais il existe un procédé... non sans risque, mais rapide.

— Quel est ce procédé ?

— Toute la sorcellerie, dit gravement Xandine. se réduit à l'utilisation du pouvoir. Le pouvoir par lui-même est universel, mais tellement diffus qu'il ne peut pas être employé à des fins pratiques. Lorsqu'un homme veut devenir sorcier, il apprend à attirer à lui le pouvoir universel et, en quelque sorte, à concentrer celui-ci à l'intérieur de son corps. Lorsqu'il y est parvenu, il peut ensuite utiliser le pouvoir à son gré. Plus il a accumulé de pouvoir, plus il devient un grand sorcier.

— Mais comment accumule-t-on ce pouvoir ? demande Loup'Ardent.

— Dans les circonstances normales, très lentement, lui répond Xandine. Le corps humain n'est pas accoutumé au pouvoir, et il risque de se désintégrer complètement si on lui en fait absorber une trop grande quantité en trop peu de temps. Mais les cir-

constances actuelles ne sont pas normales. Il nous faut trouver un moyen pour que la durée de votre formation s'exprime en heures ou en jours plutôt qu'en années. Et il n'en existe qu'un : l'Ordalie.

—L'Ordalie ? répète Loup* Ardent.

C'est une méthode utilisée par quelques peuplades, pour la plupart très primitives. Quand on s'aperçoit qu'un homme présente certains dons pour la sorcellerie, on le soumet à une Ordalie rituelle qui le rend immédiatement réceptif à un influx massif de pouvoir tout en endurcissant suffisamment son esprit et son corps pour que ceux-ci soient capables d'absorber cet influx. Mais le propre de l'Ordalie est d'être une épreuve pour le corps et l'esprit... et une épreuve dangereuse. Beaucoup échouent et meurent. Et si j'échoue ? demande Loup'Ardent.

—Alors, nous sommes tous perdus, répond Xandine.

Ils sortent ensemble de la salle du trône, traversent une antichambre et descendent un large escalier de pierre jusqu'à un vestibule revêtu de marbre. Deux portes jumelles leur font face, mais Xandine se dirige d'un autre côté.

—Dans ce château, dit-il, beaucoup d'endroits recèlent des pièges contre les imprudents. Mais aucun d'eux n'est aussi dangereux que les Cryptes. C'est moi qui les ai conçues, en y employant toute mon ingéniosité et toute ma science, de manière qu'elles constituent pour quiconque l'épreuve ultime.

Il s'arrête devant une porte de chêne massive, bardée de fer. et tire une lourde clef des plis de sa robe.

—Cette porte donne sur un escalier qui descend dans les Cryptes. C'est ici qu'il vous faut entrer, Loup*Ardent, et vous devez y entrer nu et sans arme.

—Je ne peux pas me séparer d'Exterminator, dit Loup*Ardent. Nous sommes liés l'un à l'autre par une espèce de magie dont j'ignore tout.

—Même si vous le désiriez, votre épée ne vous accompagnerait pas dans les Cryptes, lui déclare Xandine avec assurance. les forces qui régissent en bas ne la laisseraient pas entrer. Cela dit, vous la retrouverez lorsque tout sera terminé si vous survivez... mais, à ce moment-là, vous en aurez moins l'utilisation qu'auparavant.

—Que devrai-je faire, une fois entré ?

Survivre, simplement, lui dit Xandine. Cherchez la sortie, qui vous conduira non seulement hors de ce château, mais hors de la vallée. Vous pourrez alors vous acquitter de votre dette envers l'ermite en recherchant sa fille perdue. Après quoi il vous faudra trouver la Horde et l'affronter. Si vous survivez aux Cryptes, vous serez mieux armé pour accomplir ces deux tâches. Sinon... Il ne termine pas sa phrase, qui n'en a d'ailleurs pas besoin. Loup'Ardent prend une profonde inspiration. — Ouvrez la porte, dit-il.

Ainsi, presque avec désinvolture, notre héros se lance dans une aventure qui doit transformer sa vie ou y mettre définitivement fin. Suivez-le dans les Cryptes en vous rendant au [150](#).

120

Mais Loup*Ardent se contente de hausser les épaules et quitte la grande galerie, s'attendant toujours à quelque sortilège qui ne vient pas.

La partie du château dans laquelle il pénètre lui est complètement inconnue, bien que, logiquement, il ait dû la traverser pour atteindre la galerie. Il se trouve dans une antichambre ouverte, décorée avec la plus grande opulence, dans laquelle les visiteurs devaient autrefois attendre le moment de faire leur cour au Seigneur. Maintenant, les ors sont ternis, les meubles délabrés. Près de la porte, un squelette est étendu sur une pile de coussins orientaux. En passant à côté de lui, il a brusquement l'impression que le squelette a bougé, mais quand il se retourne et l'observe attentivement, il ne voit que des ossements blanchis.

Loup*Ardent se rend compte qu'il a tout intérêt à quitter au plus vite le château... et la vallée. Car, même si Xandine a menti au sujet du Verrou Temporel, il est évident que Loup*Ardent a tout à gagner à mettre le plus de distance possible entre lui et cet endroit maudit. Il sort de l'antichambre et s'arrête au sommet d'un large escalier qui descend vers ce qui paraît être un vestibule revêtu de marbre. Au fond, il aperçoit les hautes portes qui doivent conduire à l'extérieur. Il commence à descendre et il sent les marches s'effriter sous ses pieds. Il presse le pas.

Des gens sortent des corridors donnant sur le vestibule. Il y a quelques hommes, mais surtout des jeunes femmes. Loup*Ardent bat des paupières, car sa première impression l'a trompé : ces femmes ne sont pas jeunes, mais plutôt mûres... non, vieilles. Les marches de l'escalier s'écroulent et Loup*Ardent bascule en avant, cramponné à la rampe qui, elle aussi, s'effondre. Les gens du vestibule s'affaissent... il voit une radieuse jeune fille se transformer en un instant en un amas d'ossements semblable à celui qui était étendu sur les coussins orientaux.

Il entend, sans rien sentir, les mugissements du vent. Quelque part, au loin, quelqu'un ou quelque chose pousse des cris stridents. Les mots « Verrou Temporel » lui viennent à l'esprit. Contre son flanc, Exterminator, assoiffé d'énergie vitale, se met à hurler, torturé par quelque mystérieuse et horrible agonie. Loup*Ardent est pris de vertige. Il tombe. Autour de lui, la structure même du château semble vaciller, onduler...

Et ainsi s'éteint le Verrou Temporel, entraînant malheureusement avec lui notre soupçonneux héros. Rendez-vous au [13](#).

121

En détournant les yeux du cristal. Loup'Ardent aperçoit une inscription à demi effacée, gravée sur le grossier piédestal sur lequel est posée la statue. Elle est difficile à lire, mais un examen attentif lui permet finalement de la déchiffrer. A sa grande surprise, c'est un poème.

Vous tous qui franchissez le seuil de cette salle. Vous êtes entrés dans les Cryptes du Destin. Il vous faut le Pouvoir, la Force colossale. Mais moi je veux de l'or et je vous tends la main. Quand vous voudrez sortir de ce piège infernal. Le mendiant de pierre est là dans ce dessein. Posez donc un peu d'or sur son brillant cristal Si vous désirez qu'il vous montre le chemin.

Loup'Ardent se gratte le menton. Les mots semblent assez clairs, mais leur sens est énigmatique. Cette pièce est l'entrée des Cryptes, et elle ne comporte pas moins de cinq portes qui, toutes les cinq, ne demandent apparemment qu'à être franchies. Mais, même si elles étaient fermées à double tour, comment pourrait-il se procurer le péage en or à déposer dans la main du mendiant? Ne s'est-il pas dépouillé de tout ce qu'il possédait avant de se soumettre à l'Ordalie ? '

Loup*Ardent se redresse. La patience n'est pas son fort, et il a plus de goût pour l'action que pour les énigmes. Il n'est pas assez naïf pour croire que n'importe laquelle de ces portes va le conduire à l'extérieur, mais il se peut que l'une d'entre elles soit la route à suivre. Laquelle choisir ?

*Eh oui, laquelle ? Pour plus de commodité, nous allons numéroter les portes de 1 à 5, puisqu'elles ont toutes le même aspect. A vous, maintenant, de décider pour Loup*Ardent, et que les dieux du Désert vous soient de bon conseil. Si vous choisissez la porte 1, rendez- vous au [129](#) ; la porte 2, au [137](#) ; la porte 3, au [145](#) ; la porte 4, au [156](#) ; la porte 5, au [170](#).*

122

Loup*Ardent emplit ses poumons de l'odeur fraîche et suave de l'air pur. Il ne sait pas très bien comment il est arrivé là, mais il se sent fort, débordant d'énergie. Il se sent BIEN !

Et il le peut. En vous reportant à la Section Spéciale A, p. [239](#), vous connaîtrez en détail tous les pouvoirs qu'a acquis notre héros. Rendez-vous au [124](#), pour connaître la suite de ses aventures.

123

Le couvercle du sixième coffre s'ouvre tout grand. Loup'Ardent s'en approche prudemment. A l'intérieur brille une unique pièce d'or.

*Et, maintenant que cette pièce d'or est en sa possession. Loup*Ardent va s'apercevoir que la porte de la pièce s'ouvre sans difficulté. Rien ne vous empêche donc de vous rendre au [180](#).*

Un étranger à Belgardium

124

Le Barbare a bien changé depuis le jour où, à demi mort, il a quitté le Désert dont les Lois ont forgé son caractère. En fait, à première vue, rien ne paraît plus justifier l'appellation de « Barbare ». Plusieurs transformations sautent aux yeux. Il n'erre plus, à moitié nu, sur les routes du Harn. Maintenant, il porte des vêtements qui, n'étaient sa puissante musculature et son regard farouche, le feraient, de prime abord, prendre pour un marchand. Exterminator pend toujours à son côté, assujetti par les liens de la sorcellerie et du Destin, mais l'épée est désormais dissimulée par l'ampleur et les plis de son manteau de voyage. Il ne se déplace plus à pied, mais sur un étalon d'un noir de jais, ultime cadeau de son père Xandine avant que le Verrou Temporel ne se désagrège et que le château maudit et la vallée enchantée ne tombent finalement en poussière. Et, pour la première fois de sa vie, il a de l'or dans sa bourse, assez d'or pour être le bienvenu dans toutes les auberges et toutes les hôtelleries du pays.

Mais d'autres changements sont plus subtils. Loup'Ardent semble plus grand, parce qu'il se tient plus droit. Il a toujours été un beau garçon à l'imposante stature, mais il S'Y ajoute aujourd'hui une impalpable aura d'autorité. Il a perdu son allure inquiète, vigilante et tendue de grand fauve brusquement transplanté hors de son habitat naturel. Bref, il a l'air d'un homme qui sait ce qu'il vaut et ce qu'il a à faire. Peut-être est-ce dû à la connaissance de sa lignée, ou aux pouvoirs magiques acquis au péril de sa vie. Peut-être s'agit-il d'un don, d'un impondérable présent de Xandine, en plus du cheval et de l'or. Peut-être cela vient-il du fait qu'il a accepté sa tortueuse destinée, qui doit le conduire d'abord à Belgardium puis, lorsqu'il aura retrouvé la fille de Baldar, dans les sombres et menaçantes montagnes qui bordent le Harn et recèlent l'unique voie d'accès aux périls du Kaandor. Quelle qu'en soit la raison, le changement est flagrant. Sa chevauchée lui fait traverser une région qui se modifie lentement au fil des jours. Au début, les manifestations de présence humaine étaient rares. Maintenant, elles deviennent de plus en plus fréquentes : chaumières, fermes,

maisons. il finit par atteindre une auberge et se rend compte que rien ne l'oblige à passer une nuit de plus à la belle étoile Qui plus est, ce sera une occasion de se renseigner sur la route à suivre pour gagner Belgardium car si, pour instant, il sait qu'il se rapproche de la ville côtière, il n'est pas certain que son itinéraire soit le meilleur. il fait entrer son étalon dans la cour pavée, met pied à terre et hèle l'Aubergiste. Son appel attire un petit homme mince, au visage chafouin et aux yeux fuyants, qui sort de la maison avec un sourire obséquieux pour souhaiter la bienvenue au visiteur. Mais Loup*Ardent ne s'intéresse pas à l'Aubergiste car, derrière celui-ci, apparaît sur le seuil la puissante silhouette d'un homme à barbe noire que Loup*Ardent reconnaît immédiatement : c'est Tojar, le marchand d'esclaves. Comment savoir combien de ses compagnons se trouvent à l'intérieur de l'auberge ?

*Que va faire Loup*Ardent ? Une attaque à l'improviste lui permettrait certainement de se débarrasser de Tojar et de prendre aussitôt la fuite. Mais notre héros peut également tabler sur le fait que, dans son nouvel accoutrement, le bandit ne le reconnaîtra pas. Comme toujours, c'est à vous de décider. Si Loup*Ardent attaque, rendez-vous au [127](#). S'il n'attaque pas rendez-vous au [163](#).*

125

Loup*Ardent tend la main vers le cristal. Lorsque ses doigts touchent la gemme phosphorescente, il se produit une soudaine et silencieuse explosion de lumière bleue. Loup*Ardent est rejeté en arrière avec une violence stupéfiante et il va s'écraser sur le mur de pierre nue.

Pendant un instant, il reste assommé, puis il se remet lentement debout. La statue est toujours à la même place, le cristal brille toujours dans sa main. Loup*Ardent se palpe précautionneusement. Apparemment, il n'a rien de cassé, mais il se sent faible. Les oreilles bourdonnantes, il retourne vers la statue.

*Loup*Ardent doit effectivement se sentir faible : il vient de perdre le quart de son total de POINTS DE VIE. Et le problème reste posé. Faut-il essayer à nouveau de s'emparer du cristal, en espérant que l'énergie qui le protège est maintenant déchargée, ou y renoncer ? Si vous souhaitez qu'il fasse une seconde tentative, rendez-vous au [162](#). Sinon, rendez-vous au [121](#).*

126

La boîte explose. Rendez-vous au [13](#).

127

Plus rapide que la pensée, Exterminator se retrouve dans la main de Loup*Ardent. D'un bond, celui-ci dépasse l'Aubergiste et se jette sur Tojar. Pris totalement au dépourvu, le colosse bat précipitamment en retraite en essayant de dégainer.

*Même surpris, Tojar reste un adversaire redoutable. Relevez ses Aptitudes p. [247](#), donnez à Loup*Ardent l'avantage du premier assaut et calculez l'issue du combat. Si Loup*Ardent le perd, rendez-vous au [13](#). S'il le gagne, rendez-vous au [134](#).*

128

Ils torsadent rapidement les draps pour en faire une solide corde à nœuds, attachent une extrémité de celle-ci au pied du lit et lancent l'autre par la fenêtre. Loup*Ardent s'arrête un instant sur l'appui.

— Il ne me reste plus qu'à vous remercier. Comment vous appelez-vous ?

— Landa. répond la jeune fille.

— Eh bien, merci, Landa. Un dernier renseignement. Ces Nordiques qui veulent me tuer... est-ce qu'ils sont accompagnés de prisonniers ?

Landa hoche affirmativement la tête.

— Où les ont-ils enfermés ?

— Dans l'écurie, répond la jeune fille.

Sans un mot de plus, Loup*Ardent enjambe la fenêtre. Il atteint la cour sans incident. Les stalles de l'écurie sont fermées par des loquets extérieurs, mais n'ont pas de serrure. La chance est avec lui car, derrière la première porte qu'il ouvre, il trouve son étalon. Il le selle avec une hâte fébrile et le fait sortir sans bruit. Ensuite, il repousse silencieusement les loquets de toutes les portes, en prenant soin de ne pas déranger les chevaux. Si les trafiquants se lancent à sa poursuite, le moins qu'il puisse faire est de leur compliquer les choses, et il a une idée pour y parvenir.

Mais, tout d'abord, il a une tâche à accomplir Méthodiquement, il se met à la recherche de la stalle dans laquelle sont enfermés les captifs. Il ne l'a pas encore trouvée lorsqu'une voix rogue crie :

— Qu'est-ce que vous faites? Loup*Ardent se retourne et se trouve en face de Tojar. flanqué d'un côté par un autre Nordique à barbe noire et, de l'autre, par l'Aubergiste qui n'a plus rien d'obséquieux et tient une épée à la main.

*Combattre ou fuir ? Le dilemme se pose à nouveau Loup*Ardent souhaite libérer les esclaves mais, pour cela, il lui faut affronter ces trois hommes, et il y a toutes les chances pour que le bruit de l'échauffourée attire le reste des trafiquants et on ne sait qui d'autre. En revanche, il lui est facile de sauter sur son étalon et il sera loin avant que ces brutes n'aient compris de quoi il retourne. S'il choisit de se battre, consultez les Aptitudes de ses adversaires p. [247](#) et calculez l'issue du combat. Si Loup*Ardent est vaincu, rendez-vous au [13](#). S'il est vainqueur, rendez-vous au [149](#). S'il décide de fuir, rendez-vous au [139](#)*

Il pénètre dans un étroit couloir qui commence par se diriger vers le nord-est puis, au bout d'une dizaine de mètres, bifurque franchement vers l'est. Le manque d'espace et d'éclairage fait d'abord hésiter Loup'Ardent, mais il comprend vite que, de toute façon, il ne pourra pas faire grand-chose en cas d'attaque. Comme l'avait prédit Xandine. Exterminator n'est plus à son côté. Nu et sans arme, il ne peut compter que sur son intelligence et son habileté. Cela risque de ne pas être suffisant, mais c'est tout ce dont il dispose.

Loup*Ardent prend une profonde inspiration et poursuit son chemin. Le corridor est le conduit à l'entrée d'une pièce carrée de six mètres de côté, dépourvue de meubles et complètement vide, à l'exception d'une unique pièce d'or qui brille sur le sol. au fond, une porte est ouverte. Sans hésiter, Loup*Ardent entre dans la pièce... et le plafond s'effondre.

Pendant une atroce fraction de seconde, Loup*Ardent a l'impression qu'il va être écrasé comme un insecte. Instinctivement, il se jette à plat ventre... et, à son intense soulagement, la chute du plafond s'arrête à moins d'un mètre au-dessus de sa tête. Mais son soulagement est de courte durée, car Loup*Ardent s'aperçoit vite que, pendant que le plafond descendait, d'épais barreaux de fer sont montés du sol et condamnent maintenant les deux issues.

Que faire ? Il rampe vers la sortie (avec assez de présence d'esprit pour ramasser la pièce d'or au passage) et secoue les barreaux. Ils sont solidement encastrés dans le sol, mais il pense qu'il doit être capable de les tordre. Il décide d'essayer. Après tout, c'est son seul espoir.

*Mais a-t-il la Force nécessaire ? Vous êtes le seul à pouvoir le dire. Lancez deux dès et multipliez le total obtenu par 8. Comparez le résultat avec le pourcentage de Force de notre héros. Si celui-ci est plus élevé. Loup*Ardent réussit à tordre les barreaux et à s'échapper. avec sa pièce d'or, au [180](#). Dans le cas contraire, il est perdu : rendez-vous au [13](#).*

Loup*Ardent se lève. Ses yeux se sont accoutumés . l'obscurité, et il distingue vaguement les contours de quelques meubles grossiers — un lit, une armoire — d'une fenêtre drapée d'épais rideaux, d'une porte. Il essaye d'ouvrir la porte et n'est pas surpris de la trouver fermée à clef. Il est à mi-chemin de la fenêtre aux rideaux tirés lorsqu'un léger bruit l'immobilise C'est le petit grincement d'une clef dans une serrure il se retourne à temps pour voir un rai de lumière s'élargir tandis que la porte pivote lentement sur ses gonds. Exterminator n'a pas quitté son poing.

*Et c'est l'occasion ou jamais de l'utiliser pour pourfendre ses geôliers à l'improviste. Faut-il en profiter Si vous estimez que oui, rendez-vous au [138](#). Si Loup*Ardent préfère attendre de savoir à qui il a affaire, rendez-vous au [167](#).*

131

Loup*Ardent essuie son épée au milieu du carnage. Derrière lui, des pas légers descendent l'escalier. Il se retourne d'un bloc, mais c'est seulement la fille de l'Aubergiste, Landa, les yeux dilatés par l'épouvante devant le spectacle qui s'offre à elle. Loup*Ardent fronçe les sourcils et murmure :

— Je suis désolé pour votre père. il m'a attaqué, et je n'ai pas pu faire autrement. A sa grande surprise, elle hausse les épaules. —il n'était que mon beau-père et un vilain bonhomme. Vous m'avez rendu service en lui ôtant la vie.

—Mais qu'est-ce que vous allez devenir ?

Il me reste l'auberge. Je suis jeune, mais il y a quatre ans que j'aide mon beau-père à l'exploiter, et je suis parfaitement capable de la tenir seule. Et vous. Marchand, en admettant que vous soyez un marchand...

Loup*Ardent ne tient pas compte de la question informulée.

—J'ai beaucoup à faire. Et tout d'abord libérer les esclaves capturés par ces bandits. Vous savez où ils sont enfermés ?

Dans les écuries du fond, lui dit Landa. Je vais les libérer immédiatement.

—Et moi, dit Loup*Ardent, je vais nettoyer ce gâchis.

*Un épisode intéressant, en marge de la grande aventure de notre héros et qui, contre toute attente, se termine bien. Mais des tâches plus importantes attendent maintenant Loup*Ardent. Rendez-vous au [135](#).*

132

Le couvercle du quatrième coffre s'ouvre, et le premier coffre disparaît aussitôt. Loup*Ardent se penche pour voir ce que contient le coffre ouvert et il constate que celui-ci est vide. Que faire ?

C'est tout simple : lancer à nouveau le dé. Les chiffres

1 et 4 ne comptent pas. Si vous faites 2, rendez-vous au [175](#). Si vous faites 3, au [141](#). Si vous faites 5, au [148](#) Si vous faites 6, au [123](#)

133

—Non ! s'écrie Loup*Ardent. Fuir devant des individus comme ceux-là, c'est se condamner à fuir éternellement.

écarte la jeune fille effrayée, ouvre la porte à la volée et se rue dans l'escalier de bois en brandissant Exterminator qui hurle de joie. Dans la taverne du rez-de-chaussée, les trafiquants d'exclaves, tels qu'il se les rappelait avec leurs barbes

charbonneuses et leurs longues robes noires, boivent de la bière à la lueur des lampes à huile. La soudaine et furieuse irruption de Loup*Ardent les prend complètement au dépourvu, et l'assaut d'Exterminator en étend trois raides morts avant qu'ils n'aient eu le temps de réagir. Trois autres, dont deux qui ne sont pas armés et un qui est ivre, s'enfuient en poussant des hurlements de terreur.

Mais il en reste deux, qui se jettent sur Loup*Ardent comme des Furies. Et, au moment où ils l'attaquent l'Aubergiste sort d'une resserre avec une épée à la main.

*L'attaque de Loup*Ardent était donc moins irréfléchie qu'elle ne le paraissait. Mais il reste trois ennemis à abattre. Consultez les Aptitudes de ceux-ci p. [247](#) et calculez l'issue du combat. Loup*Ardent doit les éliminer tous les trois. S'il n'y parvient pas et se fait tuer rendez-vous au [13](#). S'il réussit, rendez-vous au [131](#)*

134

Loup* Ardent sent le flux d'énergie jaillir d'Exterminator au moment où l'homme succombe à un dernier coup de lame et, au même instant, il a l'impression que le monde extérieur explose dans une fulgurante tornade de douleur. Les ténèbres se referment sur lui. Il revient péniblement à lui dans une chambre obscure, les bras et les jambes solidement ligotés. Des coups sourds lui martellent cruellement la tête. Malgré sa souffrance, il reprend ses esprits au bout de quelques minutes et chuchote :

— Exterminator ?

— Je suis là. Barbare, répond la voix suave à l'intérieur de sa tête.

— Qu'est-ce qui s'est passé ?

— L'Aubergiste vous a assommé par-derrière, après quoi il a appelé les compagnons du trafiquant. Ceux-ci lui ont donné votre or pour le récompenser.

— Je suis donc emprisonné dans l'auberge ?

— Oui.

— Où êtes-vous ? demande Loup*Ardent. Je ne vous vois pas.

— Derrière vous. Barbare. Ils m'ont emporté, bien entendu, mais je suis revenu par les voies du Destin et de la sorcellerie.

— Vous pouvez me libérer ?

— Sans votre contact. Barbare, je suis impuissant, dit la voix mélodieuse.

Loup*Ardent commence aussitôt à se contorsionner pour se rapprocher de l'endroit où son instinct lui dit que doit se trouver Exterminator. Ses mains entravées finissent par l'atteindre.

Allez-y ! chuchote-t-il. L'épée bourdonne discrètement, puis pivote entre ses mains et tranche les cordes qui immobilisent ses jambes comme s'il s'agissait de simples fils. Une vague de nausée submerge Loup*Ardent qui en comprend

immédiatement la raison. La nature de l'épée veut que celle-ci absorbe de l'énergie vitale chaque fois qu'on l'utilise. En l'absence d'ennemi, ce sont les propres réserves de Loup*Ardent qui font les frais de l'opération. Mais il n'y a pas d'autre solution. Dans un souffle, Loup*Ardent murmure :

—Les mains, maintenant.

—Bien entendu, susurre la douce voix dans sa tête.

*il se pourrait que cette opération soit encore plus dangereuse que Loup*Ardent ne se l'imagine. Chaque intervention d'Exterminator absorbera une quantité de points de vie quatre fois supérieure au nombre de points obtenus en lançant deux dès. Et Loup*Ardent en est à la deuxième utilisation. Lancez donc les dès deux fois et faites les multiplications. Si la totalité des POINTS DE VIE de Loup* Ardent est absorbée, rendez- vous [13](#). Sinon, il peut tituber jusqu'au [130](#).*

135

A l'aube, Loup*Ardent est déjà sur la route, étreint par une curieuse intuition d'urgence. Son étalon paraît aussi anormalement nerveux : le grand cheval bronche et piaffe comme s'il cherchait à désarçonner son cavalier.

A cette heure, la route est déserte mais, à la réflexion, Loup*Ardent se rend compte que, quelle que soit l'heure, il a rencontré étrangement peu de voyageurs depuis qu'il a quitté l'auberge et ses vieux amis les marchands d'esclaves. C'est bizarre, parce qu'il est maintenant tout près de la ville côtière de Belgardium, qui est une agglomération très peuplée, vers laquelle converge un important trafic commercial. Normalement, il aurait dû croiser beaucoup plus de voyageurs : caravanes de négociants, pèlerins, mercenaires, moines mendiants, aventuriers... toute la clique des nomades que le grand port doit attirer comme un aimant. Et pourtant, il ne voit personne. S'il se basait uniquement sur les gens qu'il a rencontrés sur la route, il pourrait se croire le dernier survivant du Harn.

Une pensée lui traverse l'esprit : se serait-il égaré ? Mais il dispose maintenant de cartes, fournies par le magicien Xandine qui prétend être son père et, jusqu'ici, ces cartes se sont toujours révélées parfaitement fiables. Tous les points de repère sont apparus exactement aux endroits prévus. En ce moment même, la route monte comme l'indique la carte. Bientôt, Loup'Ardent atteindra le haut de la côte et il dominera alors l'ancien cratère dans lequel Belgardium est tapie, au bord de la rade naturelle qui a déterminé sa vocation d'important centre commercial. Brusquement, l'étalon se cabre et s'arrête pile, tremblant de tous ses membres. Loup*Ardent s'immobilise également et il tend l'oreille. Son cheval n'a pas un tempérament ombrageux, et il y a sûrement quelque chose qui l'inquiète. Il se peut que son ouïe, beaucoup plus fine que celle de Loup*Ardent, ait perçu un bruit anormal.

Et, soudain, Loup*Ardent l'entend à son tour : un lointain cliquetis de harnais, un grondement sourd semblable à la première manifestation d'un tremblement de terre et enfin, angoissant, un murmure de lamentations qui évoque le lugubre chœur des damnés. C'est ce dernier bruit qui a inquiété l'étalon. Quand son volume augmente, le grand cheval noir devient si nerveux que Loup*Ardent est obligé de mettre pied à terre et de le tenir par la bride, en lui parlant doucement à l'oreille pour l'apaiser. Il est debout à côté de son cheval, la main droite à portée d'Exterminator, par habitude, lorsque, dans la froide lueur grise de l'aube, apparaissent au sommet de la côte les premiers indices d'une épouvantable catastrophe.

*mais de quoi s'agit-il ? Ici, il n'y a pas de décision à prendre. Contentez-vous de courir au [143](#) pour savoir ce qu'a vu Loup*Ardent.*

136

C'est complètement épuisé que Loup*Ardent sort en titubant de l'auberge pour chercher son étalon. A l'écurie, il trouve les captifs des trafiquants d'esclaves, et il les libère en éprouvant, les dieux savent pourquoi, une vague sensation d'échec. Mais il a du ressort et il connaît son devoir. La route est encore longue jusqu'à Belgardium.

Rendez-vous au [135](#).

137

Le couloir se dirige d'abord vers le nord-ouest, puis s'oriente résolument vers l'ouest. Loup*Ardent le suit avec beaucoup d'appréhension jusqu'à une porte de bois. S'attendant à moitié à trouver celle-ci verrouillée, il appuie sur la poignée et s'aperçoit qu'elle s'ouvre sans difficulté. Il se trouve dans une vaste pièce rectangulaire ne comportant qu'une seule sortie. Sur le sol sont alignés, à intervalles réguliers, six coffres de bois bardés de fer. Près de l'un d'eux est posé un énorme dé de cristal, de près de trente centimètres de côté, serti de vingt et un rubis en guise de points : un objet magique, sans aucun doute. Loup*Ardent essaye d'ouvrir les coffres et n'y parvient pas. La porte de sortie étant fermée à clef, il retourne à celle par laquelle il est entré et la trouve également verrouillée. Au bout d'un moment, Loup*Ardent ramasse le dé de cristal...

*Non, celui-ci n'explose pas, il ne lui cause aucun dommage. En fait, c'est la clef de son épreuve de Chance. Lancez un dé (pas nécessairement en cristal) pour le compte de Loup*Ardent, afin de savoir s'il survit à la présente Ordalie. Si vous faites 1, rendez-vous au [166](#) ; 2, au [175](#) ; 3, au [141](#) ; 4, au [132](#) ; 5, au [148](#) ; 6 au [123](#).*

138

Exterminator s'abat en hurlant. L'intrus n'a pas l'ombre d'une chance, et l'épée démoniaque

s'abreuve longuement de son âme. Le corps tombe aux pieds de Loup*Ardent, dans la flaque de lumière provenant du palier. Seulement, ce n'est pas celui d'un trafiquant d'esclaves, ni celui de l'Aubergiste. ni même celui d'un homme. C'est celui d'une mince jeune fille de seize ans à peine.

Bouleversé, Loup*Ardent se détourne du cadavre ensanglanté. Mais le mal est fait : on ne peut pas -amener un mort à la vie.

*Est-ce bien sûr ? Un Sortilège de Résurrection pourrait y parvenir, si Loup*Ardent a le Pouvoir de le tenter. S'il s'y décide et que le Sortilège se révèle positif, rendez-vous au [167](#). S'il ne veut pas l'employer, ou si le Sortilège échoue, rendez-vous au [147](#)*

139

Sans hésiter, Loup*Ardent fonce vers les trois hommes en poussant des cris tellement féroces que ceux-ci, effrayés, reculent. Seulement, il ne les attaque pas, il n'essaye pas de les frapper. Au lieu de cela, il profite de leur retraite pour passer outre et sauter sur le dos de son étalon.

Le portail et la liberté s'ouvrent tout grands devant lui, mais il néglige cette issue trop facile pour piquer des deux en direction des écuries. Cramponné à la crinière de son cheval et faisant appel à toute sa virtuosité, il ouvre les portes les unes après les autres, au grand galop, en hurlant à tue-tête. aussitôt. la cour de l'auberge se transforme en un pandémonium de montures affolées et d'esclaves en fuite. Avec un sourire narquois. Loup*Ardent fait faire demi-tour à son étalon et il se rue vers la sortie. Ce n'est pas cette nuit qu'on se lancera à sa poursuite. Le voilà de nouveau en route vers son Destin.

C'est le moins qu'on puisse en dire. Rendez-vous au [135](#)

140

(Ajoutez un point à l'Habilité de Loup⁰Ardent)

Baldar se relève avec un sourire penaud.

— Il semble que je vous aie sous-estimé, Mangeur de Champignons, remarque-t-il. Pas beaucoup de subtilité, mais un certain acharnement. Il hausse les épaules. Néanmoins, c'est une chose de faire mordre la poussière à un vieillard... et une autre, bien différente. de survivre aux embûches de Belgardium.

—Belgardium ? répète Loup*Ardent un peu essoufflé car, à dire vrai, le vieil ermite s'est révélé ur. adversaire beaucoup plus coriace qu'il ne l'avait prévu.

Une grosse bourgade ou une petite ville, selon le point de vue auquel on se place, dit Baldar. Elle a peu de titres à la notoriété et un seul vraiment valable : j'y ai passé bien des années avant de m'apercevoir que je me plaisais davantage en ma propre compagnie qu'en celle de voleurs et de scélérats. Je me proposais de vous y envoyer. Loup'Ardent s'accroupit, le dos appuyé contre un rocher, et observe le vieil homme avec circonspection.

—Pourquoi irais-je à Belgardium. ?

—Eh bien, je pourrais vous répondre que c'est parce que je vous ai sauvé la vie et que les Barbares dL Désert eux-mêmes doivent avoir un certain sens de la reconnaissance. Ou, tout simplement, que vous êtes jeune et plein d'ardeur, épris d'aventure et sans but précis, et que Belgardium est une destination qui en vaut une autre.

Tout cela serait exact, Ermite, acquiesce prudemment Loup*Ardent. Mais je devrais alors vous demander pour quelle raison vous désirez que je me rende à Belgardium.

— Cette question-là exige une réponse plus détaillée. Revenons dans la grotte, je vais vous expliquer.

Rendez-vous au [144](#).

141

Le couvercle du troisième coffre s'ouvre. Simultanément et avec une effrayante précision, tous les autres coffres disparaissent, ils cessent purement et simplement d'exister, comme la flamme d'une bougie soufflée par un courant d'air.

Loup*Ardent regarde à l'intérieur du dernier coffre. Il est vide.

*Pas de chance pour Loup*Ardent. Néanmoins, il va constater qu'il lui est maintenant possible d'ouvrir la porte de sortie. Le couloir sur lequel elle donne va le ramener à la salle de la statue, où il pourra soit essayer une nouvelle porte qu'il n'a pas encore empruntée, soit retourner à la pièce contenant le dé de cristal et les coffres. Il a donc le choix entre le [129](#), le [137](#) (la porte du dé et des coffres), le [145](#), le [156](#) et le [170](#).*

142

Rendez-vous au [133](#).

143

ils arrivent par dizaines, par centaines, par milliers... des hommes, des femmes et des enfants dépenaillés, sanglants, titubants, avec leurs pitoyables trésors entassés dans des charrettes, les unes tirées par des sens à bout de force, les autres par une mule ou

un cheval. Il y a des jeunes et des vieux, des riches et des pauvres, des cohortes de soldats blessés auxquels un vague souvenir de discipline conserve un semblant de cohésion, des marchands naguère resplendissants d'opulence, aujourd'hui dépouillés de leurs luxueux atours, un petit nombre d'aristocrates que seule la noblesse de leur maintien distingue du reste du troupeau. Il y a des hommes et des femmes à demi nus, frissonnant dans l'air froid du petit matin, des combattants aux armes brisées et aux plaies suppurantes, des prêtres qui se traînent en égrenant leur chapelet et en marmonnant des prières aux dieux qui les ont abandonnés. Tous poursuivent leur chemin avec la même détermination inexorable qu'une procession de fourmis, mais sans ordre, sans but. Ils titubent, ils trébuchent, et personne n'aide à se relever ceux qui tombent et doivent se débrouiller par leurs propres moyens... ou ne se relèvent pas du tout. La peur marque tous les visages, de l'enfant le plus jeune au vieillard le plus chenu, et les prêtres paraissent les plus effrayés de tous. L'épuisement tire tous les traits, et pourtant ils se hâtent, dieux tout-puissants comme ils se hâtent ! Se contraignant à dépasser les limites extrêmes de l'endurance humaine comme si plus rien d'autre ne comptait, hormis poursuivre sa route. Et de toutes les poitrines de cette effrayante, de cette lugubre caravane s'élève un sourd gémissement d'angoisse, une ultime protestation adressée aux cieux oubliés.

— Arrêtez ! crie Loup*Ardent, mais personne ne l'écoute. Le flot des silhouettes vacillantes s'écoule devant lui sans lui prêter plus d'attention qu'à une borne plantée au bord de la route. Personne ne tourne les yeux vers lui, personne ne semble remarquer sa présence.

Qu'est-ce qui se passe ? crie Loup* Ardent de plus en plus inquiet. Quels sont ces gens ? D'où viennent-ils ? Quelle calamité s'est abattue sur eux ? Il va se planter devant un vieux prêtre décharné, il l'empoigne par un bras et l'oblige à s'arrêter. Et c'est seulement en regardant ses yeux douloureux que Loup*Ardent s'aperçoit qu'il s'agit d'un aveugle. Il tourne instinctivement la tête, et aussitôt son soupçon se confirme. Ils sont tous aveugles. Du premier au dernier. Les hommes, les femmes, les enfants... tous privés de la vue, tous suivant quelque mystérieuse vision intérieure ou fuyant un affreux cauchemar, les yeux laiteux au fond des orbites creuses.

— Qu'est-ce qui se passe ? demande Loup*Ardent au prêtre, plus doucement que la première fois.

Le vieillard bredouille comme s'il avait perdu la raison. Pendant un instant, Loup*Ardent a l'impression qu'il n'en tirera aucune réponse sensée, et puis une vague réminiscence de son ancienne foi donne au prêtre la force de répondre, et il prononce un seul mot, un mot terriblement lourd de sens :

— La Horde !

La Horde des Démons ? demande Loup* Ardent.

—Elle a attaqué Belgardium pendant la nuit. La ville est en ruine.

Abasourdi, Loup*Ardent lâche le bras du vieux prêtre qui reprend d'un pas chancelant sa place dans la foule gémissante, mêlé au titubant exode de toute une ville fuyant le cataclysme. La Horde aurait-elle attaqué Belgardium ? Mais c'est impossible ! Xandine l'a prévenu que le temps pressait, mais il lui a certifié qu'il restait un délai. Les Harkaan ne peuvent pas se mettre en route avant que les défilés de la montagne ne soient dégagés des neiges hivernales, et il reste encore au moins deux grandes semaines, sinon plus, avant le dégel annuel. Et cependant la Horde est venue et a dévasté la ville. Comment ?

Dans un éclair de lucidité, Loup*Ardent sent son Destin l'engloutir comme une avalanche. Que reste-t-il, maintenant, de ses devoirs envers l'ermite Baldar ? Yaléna fait-elle partie de cette multitude de réfugiés aveugles ? Ou gît-elle, écrasée, sous les décombres de Belgardium, où personne ne peut plus rien pour elle ? D'ailleurs, a-t-il seulement le droit de songer à Yaléna ? Pour lui, ce n'est qu'un nom, un fantôme de son ermite de père, qui ne peut même pas certifier qu'elle habitait encore Belgardium lorsque la Horde s'est abattue sur la ville. Au fond, quelles obligations Loup*Ardent a-t-il envers Baldar ? Celui-ci lui a sauvé la vie, mais cela paraît si loin, dans le temps et dans l'espace... Et l'apparition prématurée de la Horde ne l'emporte-t-elle pas de beaucoup sur toute autre considération ? Son devoir n'est-il pas, maintenant, d'oublier la fille de l'ermite et de se consacrer exclusivement à sa tâche essentielle ?

*Les fils de la destinée de Loup*Ardent sont bien embrouillés. Que doit-il faire ? Poursuivre sa route jusqu'à Belgardium pour rechercher un cadavre ? Ou essayer d'en apprendre davantage sur l'agression de la Horde en interrogeant ces réfugiés aveugles ? S'il va à Belgardium, rendez-vous au [146](#). S'il interroge les réfugiés, rendez-vous au [151](#).*

144

Dans la grotte. Baldar s'allonge sur la natte, apparemment plus fatigué par ses efforts qu'il ne le paraissait de prime abord. C'est néanmoins d'une voix assez ferme qu'il commence : — Il ne faudrait pas croire, Loup*Ardent, parce que vous me trouvez végétant à la lisière du Désert comme un nomade, que j'ai toujours vécu de cette façon-là. Je préfère la solitude, comme vous le savez, mais je ne m'en serais peut-être jamais rendu compte sans la succession de malheurs qui s'est abattue sur moi il y a bien des années. J'ai été jeune, fougueux et indiscipliné, tout comme vous. J'ai quitté mon village natal et je suis parti à l'aventure dans le monde du Harn pour y chercher fortune. Le Destin m'a conduit à Belgardium où j'ai effectivement prospéré, mais aux dépens de différentes gens, ce qui m'a valu un certain nombre d'ennemis, dont quelques-uns haut placés. Ce dont, d'ailleurs, je ne me souciais guère. Comme

je vous l'ai dit, j'étais fougueux. J'étais également amoureux, ce qui détourne dangereusement l'esprit des contingences matérielles. J'ai épousé la demoiselle après quelques difficultés avec sa famille, et nous avons été heureux pendant deux ans, jusqu'à ce que ma femme meure en mettant au monde notre premier et seul enfant, une fille que nous avons décidé d'appeler Yaléna. La naissance de Yaléna ne m'a pas causé une grande joie : j'étais trop accablé par la perte de mon épouse. J'ai mis l'enfant en nourrice, et je me suis jeté à corps perdu dans les affaires pour tenter d'oublier mon chagrin. C'est à ce moment-là que mes ennemis les plus puissants, profitant de ce que j'étais en état de moindre défense, sont passés à l'offensive. La manière dont ils s'y sont pris importe peu. Sachez seulement que j'ai été obligé de fuir, en abandonnant Yaléna et la plus grande partie de la fortune que j'avais amassée. J'ai rapidement perdu le peu qui me restait et, durant quelque temps, j'ai erré en Harn en vivant d'expédients et, par la suite, de mes talents de bretteur. A cette époque. Loup'Ardent. j'ai expédié beaucoup de braves gens derrière le voile de la Mort, car j'étais à la fois aigri et méchant. Mais j'ai fini par être dégoûté de tuer et encore plus dégoûté par ceux qui me payaient pour tuer. J'ai fait la connaissance d'une vieille femme, qui doit maintenant être morte depuis longtemps. Son nom était Coranna. mais peu de gens le connaissait : on l'appelait la Sorcière, parfois l'Oracle. En ce temps-là, je ne croyais à rien, mais je me suis aperçu qu'elle possédait bel et bien le Pouvoir. Elle lisait dans mon passé aussi facilement qu'un moine lit dans un grimoire, et, bien que nous ayons eu fort peu de points communs, elle m'a pris en amitié. C'est elle qui m'a envoyé ici, à la lisière du Désert, sa magie lui ayant révélé que certains de mes anciens ennemis étaient toujours à ma poursuite et finiraient certainement par avoir ma peau. Coranna m'a prédit que je terminerais mes jours ici, à la lisière du Désert, mais que j'y serais plus heureux que je ne l'avais jamais été auparavant. Sur le moment, je n'ai cru ni à l'une ni à l'autre de ces prédictions. Maintenant, je les crois toutes les deux. La vie que je mène transforme un homme, elle le rend fort et indépendant, et elle lui fait acquérir perspicacité et philosophie. Ce sont des dons plus précieux que l'or, Loup*Ardent et, en fin de compte, encore plus gratifiants que l'aventure. Et puis vous êtes arrivé. En toute autre occasion, vous m'auriez trouvé indifférent au monde et à ses malheurs. Mais, un jour et une nuit avant que vous ne basculiez, à moitié mort, par-dessus mon horizon, j'ai fait un rêve. J'ai rêvé de ma fille, Yaléna, qui est devenue une femme aussi ravissante que l'était sa mère. J'ai rêvé qu'un grand danger la menaçait, mais je n'ai pas pu deviner la nature de ce danger. Dans mon rêve, je savais que le seul moyen de la sauver était de la cacher dans un lieu inspirant une crainte telle que personne n'oserait l'y poursuivre. Le nom de cet endroit m'a été révélé : il s'appelle Kraal.

—Kraal ? dit Loup*Ardent, captivé par le récit du vieil homme.

—J'ignore de quoi il s'agit et où cela se trouve, reconnut Baldar, bien que j'aie voyagé davantage que la plupart des habitants du Harn. Néanmoins, je suis sûr que cet endroit existe, car je sais que mon rêve disait vrai.

Comment pouvez-vous être certain de la véracité de votre rêve. Vieil Homme ? demande prudemment Loup*Ardent.

Parce que j'ai vu quelqu'un d'autre, dans mon rêve, aux côtés de la belle Yaléna. J'ai vu un jeune et farouche Mangeur de Champignons, sorti des froides cavernes du Désert Profond. Je vous ai vu. Loup*Ardent. Et, un jour et une nuit plus tard, n'êtes-vous pas venu jusqu'à moi. tout agonisant que vous étiez ?

Il se penche en avant et, pour la première fois, son expression et sa voix trahissent son anxiété.

—Vous irez à Belgardium, Loup*Ardent? Vous sortirez ma fille de cette ville maudite ? Vous trouverez l'endroit appelé Kraal et vous l'y cacherez ? Vous ferez cela, Loup*Ardent ? Vous le ferez ?

*Le ferez-vous, Loup*Ardent ? Accepterez-vous de démêler l'écheveau embrouillé du Destin que vous propose ce vieil ermite ? Vous êtes libre (Je refuser, de chercher votre voie ailleurs. Que devez-vous réellement à ce Baldar ? Un bol d'eau tiède offert au bon moment ? Quelques bouchées d'une nourriture nauséabonde ? Si vous décidez d'assumer la tâche qu'il attend de vous, rendez-vous au [10](#). Si vous refusez, rendez-vous au [1](#).*

145

Le couloir se dirige d'abord vers l'est, puis s'infléchit brusquement vers le sud. Loup*Ardent le suit jusqu'à l'entrée d'une pièce en longueur. Au milieu de celle-ci, une pièce d'or brille sur le sol, mais il en est séparé par le dispositif le plus machiavélique qu'il ait jamais vu...

Trois énormes pendules, suspendus au plafond, se balancent en faisant miroiter les lames à double tranchant, affûtées comme des rasoirs, dont ils sont équipés. Les pendules sont accrochés à cinq ou six mètres l'un de l'autre et, comme leurs oscillations ne sont pas exactement synchrones, ils ne dégagent jamais complètement le passage. Heureusement juste à côté de la porte que Loup*Ardent vient de franchir et à bonne distance des pendules, est fixé un levier à deux positions, l'une clairement marquée MARCHE, l'autre ARRET. Loup*Ardent entre dans la pièce et abaisse le levier en position ARRET. Les lames continuent à se balancer, mais la porte qu'il vient de franchir se referme brutalement et il est pris au piège. Il a toutefois une consolation : une autre porte s'est ouverte au-delà des lames oscillantes.

*Mais comment l'atteindre ? Il semble que ce soit uniquement une question de Rapidité, et cependant le calcul des probabilités de succès ou d'échec est loin d'être simple. Il est basé sur la comparaison de deux chiffres le premier étant évidemment le pourcentage de Rapidité de Loup*Ardent, et le second, concernant tout aussi évidemment les lames, étant fonction du lancement de deux dés. On part du principe que si l'une des lames atteint Loup*Ardent dans sa course, celui-la sera instantanément haché menu (et se rendra au [13](#)). Lancez donc deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Vérifiez le pourcentage de Rapidité de Loup*Ardent, puis comparez les deux chiffres en vous référant au tableau ci-après :*

<i>Si la rapidité de Loup*Ardent est comprise entr</i>	<i>Les lames l'atteignent à partir de</i>
<i>90 et 96</i>	<i>85</i>
<i>80 et 89</i>	<i>75</i>
<i>70 et 79</i>	<i>65</i>
<i>60 et 69</i>	<i>55</i>
<i>50 et 59</i>	<i>45</i>
<i>40 et 49</i>	<i>35</i>
<i>30 et 39</i>	<i>25</i>
<i>20 et 29</i>	<i>15</i>
<i>Moins de 20</i>	<i>Mort certaine</i>

Si Loup Ardent survit, il peut ramasser la pièce d'or et se rendre au [180](#). Sinon, comme nous l'avons dit plus haut, le fatidique [13](#) l'attend.*

146

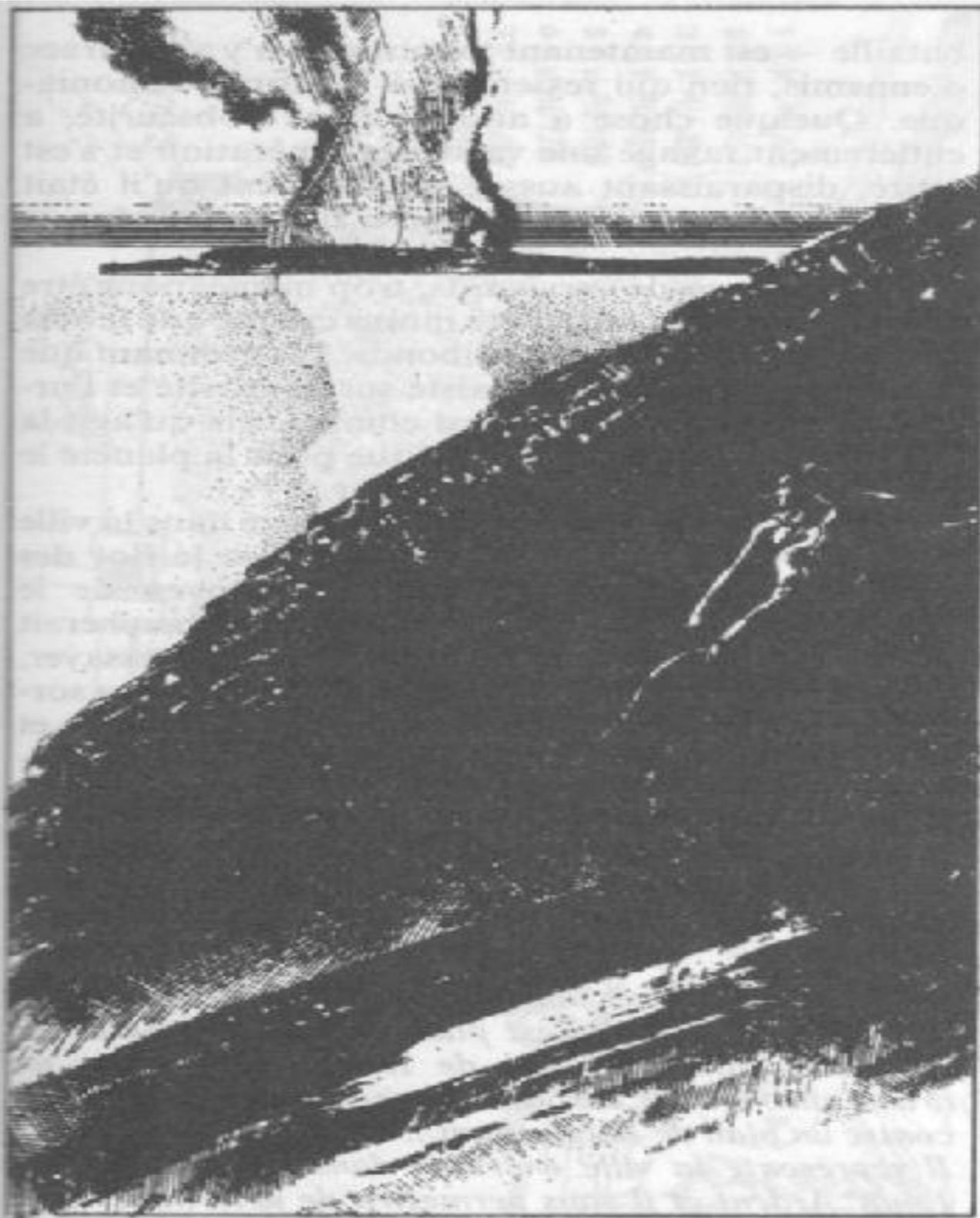
C'est avec un coupable sentiment de soulagement que Loup*Ardent tourne le dos à la caravane tragique. Mais son soulagement est de courte durée. De la ville martyre continuent à déferler des flots de réfugiés, pour la plupart aveugles comme ceux qu'il a déjà rencontrés, les autres étant couverts de plaies comme s'ils étaient victimes d'une monstrueuse maladie. Certains sont estropiés, d'autres, traumatisés par l'épouvante, sont réduits à l'état de légumes ambulants, incapables d'aucune pensée consciente en dehors de la nécessité de fuir leur cauchemar. Loup* Ardent, trop bouleversé par ce qu'il a vu pour supporter davantage d'horreur, finit par abandonner la route et il s'enfonce dans la forêt. En fait, cette décision dictée par une réaction purement émotionnelle raccourcit son voyage. A midi, lorsque le second des deux soleils arrive au zénith, il se trouve au sommet d'un monticule isolé et, se profilant sur son cheval noir comme l'un des cavaliers de l'Apocalypse. il contemple un

spectacle qui lui déchire le cœur, bien qu'il y ait été préparé par sa rencontre avec les réfugiés.

A ses pieds s'étend ce qui était la fière cité de Belgardium, plus grand port et deuxième ville du royaume, comme les marchands d'esclaves, qui la surnommaient Xanthus, le lui ont appris durant sa captivité. Loup'Ardent n'est jamais venu à Belgardium. mais il se rend immédiatement compte qu'elle est — ou était — bien située et bien défendue, étant protégée d'un côté par la Mer de la Tranquillité et de l'autre par les hautes collines qu'il vient d'escalader. Ses accès sont largement ouverts aux caravanes de marchands dont elle devait tirer sa prospérité, mais, par endroits, les passages se resserrent suffisamment pour retarder efficacement l'avance d'une armée. Les fortifications sont discrètes, mais remarquablement bien placées: des fortins occupent tous les points stratégiques, et les remparts sont si épais et si bien construits qu'ils semblent bâtis pour l'éternité. Et pourtant, à l'intérieur de ces remparts — toujours debout et apparemment intacts — la ville n'est plus qu'un monceau de ruines fumantes, dont tous les bâtiments sont rasés comme si un monstrueux géant avait balayé un jeu d'enfant avec son énorme main. Il ne subsiste quelques constructions que sur le rivage, et elles sont pitoyablement peu nombreuses. A cette distance, Loup*Ardent a l'impression de contempler un immense bûcher funéraire. Il lui semble presque sentir la puanteur des corps brûlés. Toutes les portes de la ville sont ouvertes et laissent s'écouler le flot des aveugles, des blessés, des terrorisés, des désespérés cherchant le soulagement dans la fuite vers on ne sait où. La bataille — s'il y a eu bataille — est maintenant terminée. Il n'y a pas trace d'ennemis, rien qui ressemble à la Horde démoniaque. Quelque chose a attaqué dans l'obscurité, a entièrement ravagé une vaste agglomération et s'est retiré, disparaissant aussi soudainement qu'il était apparu, en ne laissant derrière lui qu'horreur et désolation.

Il y a beaucoup de survivants, trop même, pour être franc, car la mort aurait été moins cruelle que le sort de ces gens aveugles et moribonds. Pas étonnant que le Seigneur Xandine ait insisté sur la gravité et l'urgence de la situation. Si c'est comme cela qu'agit la Horde des Démons, elle constitue pour la planète le pire fléau que l'on puisse imaginer. La fille de Baldar se trouve-t-elle encore dans la ville détruite ? Est-elle morte ou enfuie avec le flot des réfugiés? Loup*Ardent n'a aucun moyen de le savoir, mais il a promis à l'ermite qu'il rechercherait sa fille à Belgardium et il est bien décidé à essayer, tout au moins, avant d'utiliser la puissance de sa sorcellerie nouvellement acquise contre ces créatures et leurs maîtres, responsables de cette destruction terrifiante, démentielle.

Tristement, Loup*Ardent remet son cheval en marche et commence à descendre vers la ville agonisante.



146 *Loup* Ardent contemple
les ruines fumantes de Belgardium.*



Le Plan de Belgardium.

*Quant à vous, vous allez emprunter un itinéraire un peu différent, car il n'est plus possible de relater les prochains faits et gestes de Loup*Ardent dans un ordre absolument chronologique. Vous trouverez ci- contre un plan de Belgardium... ou de ce qu'il en reste. Il représente la ville en ruine dans laquelle pénètre Loup* Ardent et il vous permettra de déterminer quel secteur il a choisi d'explorer. N'oubliez pas que, si la Horde des Démons semble s'être retirée, il peut néanmoins subsister de graves dangers. N'oubliez pas non plus que notre héros poursuivra ses recherches Jusqu'au succès ou Jusqu'à la mort. Les chiffres figurant à gauche du plan sont un Code : il conduira vos pas vers le paragraphe correspondant au secteur que vous déciderez que Loup*Ardent doit visiter.*

147

Écœuré par ce qui vient de se passer, Loup*Ardent quitte la chambre et descend l'escalier. En arrivant en bas, il se rend compte de son erreur: tous les marchands d'esclaves et leur allié l'Aubergiste sont réunis dans la salle du rez-de-chaussée. Il essaye aussitôt de faire demi-tour, mais l'un des trafiquants l'aperçoit et donne l'alarme. Immédiatement, Loup*Ardent se retrouve engagé dans une lutte à mort.

*Et ses chances sont vraiment minimes. Il affronte huit marchands d'esclaves et l'Aubergiste. Les Aptitudes de ceux-ci figurent p. [247](#). Peut-être estimerez-vous superflu de calculer l'issue d'un combat aussi inégal. Si vous vous y décidez et que, par miracle, Loup*Ardent soit vainqueur, rendez-vous au [136](#). S'il est tué, rendez-vous au [13](#).*

148

Le couvercle du cinquième coffre se soulève, et Loup*Ardent est aveuglé par la gigantesque boule de feu qui en surgit et roule inexorablement vers lui en pulvérisant tout sur son passage. Il essaye de l'esquiver, mais la foudre suit tous ses mouvements... Et frappe !

Rendez-vous au [13](#).

149

Loup'Ardent contemple les cadavres avec un dégoût mêlé de mépris. Mais ce n'est pas le moment de s'attarder. Qui sait quels nouveaux ennuis les échos de la bataille risquent de lui attirer ? Il se précipite aux écuries, dont il ouvre les loquets en appelant d'une voix pressante les hommes qui y sont enfermés. Des murmures d'étonnement retentissent, rapidement suivis de l'apparition des premiers captifs des trafiquants, qui sortent d'un pas d'abord hésitant, puis joyeux lorsqu'ils comprennent ce qui se passe.

— Prenez les chevaux ! leur crie Loup'Ardent en désignant les autres stalles. Mais il ne s'attarde pas pour regarder s'ils le font. Des affaires urgentes l'attendent, et Belgardium est encore loin.

Et, pour gagner celle-ci, chevauchez maintenant en compagnie de Loup Ardent jusqu'au [135](#).*

150

La porte de chêne se referme derrière lui avec un claquement aussi fatidique qu'un arrêt du Destin. Loup*Ardent pensait se trouver dans l'obscurité, mais l'escalier de pierre est faiblement éclairé par une lueur diffuse provenant d'on ne sait où. Au fur et à mesure de sa descente, la lumière augmente d'intensité et prend une teinte verdâtre. L'escalier aboutit à une grande salle circulaire, percée de cinq portes. Au centre de la salle se dresse une grande statue de pierre, représentant un vieillard barbu, en guenilles, qui est accroupi sur ses talons et tend la main : un mendiant.

Loup*Ardent s'approche de la statue avec prudence, parfaitement conscient que, dans cet endroit, il ne peut pas se permettre de courir le moindre risque, ni de prendre quoi que ce soit pour argent comptant. Mais la statue n'est qu'un simple bloc de pierre. De près, Loup*Ardent s'aperçoit cependant qu'au creux de la main tendue est niché un cristal phosphorescent, d'une teinte bleu pâle et d'un type qu'il n'a encore jamais vu. Loup*Ardent l'examine longuement, indécis.

*Et le voilà confronté à un premier dilemme. Doit-il tenter de prendre le cristal lumineux ou ne pas y toucher ? Si vous estimez que le cristal peut se révéler utile et que Loup*Ardent doit essayer de s'en emparer, rendez-vous au [125](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [121](#).*

151

Loup*Ardent se lance à la poursuite du prêtre qu'il vient d'arrêter, puis il change d'avis. Cet homme est à peu près incapable de prononcer une parole sensée, et c'est probablement le cas de la plupart de ces malheureux. Aussi préfère-t-il attendre, en scrutant la foule des yeux dans le fragile espoir de découvrir quelqu'un de suffisamment courageux pour que l'épouvante l'ait moins affecté que les autres. Et cet espoir finit par se justifier. Il y a, dans l'attitude d'une femme d'une trentaine d'années, aveugle comme les autres, en loques, hirsute, le visage barbouillé de sang séché, quelque chose qui fait penser qu'elle a peut-être supporté la catastrophe un peu mieux que ses concitoyens. Et c'est effectivement le cas. Une dernière étincelle d'instinct de survie lui fait brandir un poignard en entendant la voix de Loup*Ardent, et celui-ci ne doit qu'à la cécité de la femme et à la promptitude de ses propres réflexes de ne pas être grièvement blessé. Mais, bien qu'elle se montre assez

disposée à parler, une fois convaincue que Loup*Ardent n'est pas un ennemi, elle n'a pas grand-chose à dire.

La ville a été attaquée durant la nuit, sans aucun avertissement. Les habitants de Belgardium ne se sont rendu compte de ce qui se passait que quand la destruction a commencé. Par la suite, on a appris que tous les hommes des postes avancés étaient morts, mais personne ne sait comment ils ont été tués. La cité a frappé d'un seul coup, provoquée par un sort jeté par la Horde. C'est également le cas de la maladie, une peste qui ressemble beaucoup à la lèpre, mais se propage d'une façon pratiquement instantanée. Elle aurait détruit la population comme la Horde a détruit la plupart des constructions de la ville si beaucoup des habitants ne s'étaient pas révélés réfractaires. Mais il n'existe pas d'immunité contre la cécité, ni contre les sauvages lacérations infligées par les griffes des Démons. Tout s'est déroulé dans la confusion, comme un cauchemar. Et elle n'a jamais entendu parler d'une femme appelée Yaléna.

Après avoir passé une heure à interroger ceux des réfugiés qui sont encore en état de lui répondre. Loup*Ardent finit par se résigner à sa défaite. Espérer obtenir de gens aussi traumatisés des nouvelles d'une habitante d'une ville de cette importance, c'est demander l'impossible. S'il veut tenir la promesse faite à Baldar, il doit se rendre dans la ville elle-même. Sans espoir, à la vérité, mais avec la détermination de faire tout ce qui sera en son pouvoir pour tenir sa promesse.

Et puis, c'est encore à Belgardium qu'il a le plus de chances de découvrir quelques indications intéressantes sur la nature de la Horde des Démons.

*La décision est donc imposée à Loup*Ardent par la force des circonstances. Accompagnez-le maintenant à Belgardium et au [146](#).*

152

Loup*Ardent arrive à une bifurcation. La grande route conduit à l'une des portes de la ville, alors qu'un chemin plus étroit se dirige vers un promontoire. Loup*Ardent y engage prudemment son étalon, la main droite à proximité immédiate d'Exterminator. Dans ces cas-là, il faudrait être fou pour ne pas prendre de précautions. Le chemin mène à un phare, un édifice qui devait avoir une importance considérable pour Belgardium avant que la ville ne soit détruite. Sa tour remplissait visiblement un double rôle : éloigner les navires des récifs et les guider vers la sécurité du port.

Maintenant, évidemment, il ne sert plus à rien. Belgardium a cessé d'exister. Il n'en reste que des ruines, témoignage muet de l'effroyable puissance de la Horde. Mais si le phare a été épargné, peut-être ses gardiens ont-ils également survécu et pourront-ils fournir à Loup*Ardent des renseignements utiles. Le plus difficile va être de les convaincre qu'il n'est pas un ennemi. Après avoir assisté à la destruction de leur

ville, ils doivent être prêts à voir des créatures de la Horde des Démons partout. En arrivant à portée de voix du phare, Loup*Ardent arrête sa monture et hèle les gardiens. Pas de réponse. Loup*Ardent se rapproche avec prudence. La bâtisse est solidement construite en pierre, bien ancrée dans le roc de la falaise, et elle ne semble pas avoir subi l'attaque de la Horde des Démons. Mais elle ne semble pas non plus abriter qui que ce soit. On ne voit personne, et la porte d'entrée est entrebâillée. Aucune lumière ne brille au sommet de la tour mais, en plein jour, cela paraît naturel.

Après avoir renouvelé son appel sans plus de résultat, Loup*Ardent met pied à terre et attache son cheval. Il s'approche de la porte, la pousse avec le pommeau d'Exterminator et jette un coup d'œil. L'intérieur est misérable. Des filins, des bouées et autres accessoires nautiques sont accrochés aux murs. Un escalier de pierre en colimaçon monte vers la tour et descend dans ce qui doit être une sorte de cave creusée dans le roc. Loup*Ardent appelle une troisième fois, et sa voix sonne creux dans cet espace confiné.

Que va-t-il faire ? Il a le choix entre trois possibilités. Il peut monter l'escalier en colimaçon et explorer les étages supérieurs ; dans ce cas, rendez-vous au [160](#) il peut descendre ce même escalier pour examiner la cave ; rendez-vous alors au [178](#). Ou il peut, évidemment, estimer qu'il perd son temps dans le phare, auquel cas retournez au Code du plan et choisissez un autre secteur.

153

Loup*Ardent se jette à plat ventre en jurant au moment où un deuxième trait siffle à son oreille. La flèche plantée dans son épaule le fait atrocement souffrir, mais comme il n'a pas le temps de l'extraire pour l'instant, il se contente de briser la hampe et d'obliger son esprit à ignorer la douleur. Pour autant qu'il puisse s'en rendre compte, les flèches proviennent de l'une des petites maisons qu'il n'a pas encore visitées. Il rampe prudemment vers celle-ci jusqu'à ce qu'il estime qu'il n'est plus en vue de la fenêtre d'où l'Archer a dû le viser. A ce moment-là il se relève, dégaine Exterminator et bondit vers la porte. Celle-ci s'ouvre avec fracas sous le choc de son corps athlétique, et il entrevoit des yeux écarquillés et une expression effrayée lorsque son agresseur se détourne de la fenêtre, une troisième flèche déjà encochée. C'est un jeune garçon qui ne doit pas avoir plus de quatorze ans. Dans la main de Loup*Ardent, Exterminator réclame du sang à grands cris.

Mais faut-il laisser faire Exterminator ? Loup Ardent doit-il tuer le garçon ? Et, s'il y renonce, celui-ci lui décochera-t-il sa flèche en plein cœur ? Si Loup*Ardent attaque, rendez-vous au [171](#). S'il n'attaque pas, rendez-vous au [179](#).*

154

La luminosité augmente lorsque Loup'Ardent s'approche. A proximité du sabord, il est environné d'une brillante lueur verte. Contre son flanc. Exterminator bourdonne et tinte comme chaque fois qu'il anticipe un festin d'énergie vitale. Loup'Ardent hésite. Son instinct lui dit que la nef volante est vide, que ses gardiens l'ont abandonnée. Et pourtant, ce même instinct le met en garde contre un danger terrible... un danger pire, peut-être, que tout ce qu'il a affronté jusqu'ici.

Quant à nous, nous ne refuserons sûrement pas à notre héros une dernière possibilité de changer d'avis. S'il décide d'entrer dans la nef volante, rendez-vous au [182](#). S'il se fie à la prémonition qui l'avertit d'un danger, il peut pénétrer directement dans le temple, au [173](#)... ou même retourner au Code pour explorer un tout autre secteur de la ville !

155

La forêt se referme sur lui comme un linceul et, pendant un instant, il se demande s'il ne s'est pas égaré. Mais le sens de l'orientation acquis dans le Désert fait son office, et Loup*Ardent finit par déboucher en terrain découvert.

L'édifice qui se dresse devant lui est un ancien monastère en ruine, un bâtiment qui était déjà vieux avant que l'on ne commence à construire Belgardium. et les énormes blocs de pierre de ses murs écroulés sont un silencieux hommage à l'art des constructeurs ou des sorciers d'une race depuis longtemps éteinte. Loup*Ardent ne saurait dire pourquoi il est venu là. mais quelque chose le pousse à pénétrer dans les ruines à ciel ouvert et à contempler avec admiration les vestiges de salles trop vastes pour l'espèce humaine.

Il mettrait sans doute rapidement un terme à sa visite s'il n'émanait pas un tel malaise d'Exterminator, contre son flanc. Loup'Ardent frôle la lame du bout des doigts et, aussitôt, la voix mélodieuse retentit dans sa tête.

— Il ne faut pas rester ici. Barbare !

— Pourquoi ? demande mentalement Loup*Ardent, intrigué par l'angoisse que trahit la voix du démon.

Il y a du pouvoir sous la terre. Cela me fait mal.

Du pouvoir sous la terre ? Loup⁹ Ardent doit-il pousser ses recherches plus avant ? Si oui, rendez-vous au [165](#). Ou suivre le conseil de son épée et quitter les ruines ? Dans ce cas. retournez au Code et choisissez un autre secteur.

156

Le couloir s'enfonce tout droit vers le sud et conduit directement Loup*Ardent à une porte qui est fermée. mais pas à clef. C'est-à-dire qu'elle n'est pas fermée à clef jusqu'à ce qu'il l'ait franchie car, aussitôt qu'il a passé le seuil, les pènes glissent

automatiquement dans les gâches, lui interdisant de s'échapper. Il se trouve dans une grande salle qui ne contient rien d'autre qu'une boîte en cristal, posée par terre au centre de la pièce. Il n'y a pas de sortie apparente mais, à l'intérieur de la boîte. Loup'Ardent distingue nettement les contours d'un levier... et une brillante pièce d'or. Une plaque de bronze, scellée dans le mur en face de la boîte, porte le texte suivant :

INSTRUCTIONS A LIRE ATTENTIVEMENT

A moins qu'il ne vous faille un an pour épeler Xandine tracez un cercle sur le sol sinon que ce soit un carré mais si la racine carrée de 49 est inférieure à 8 alors ajoutez un trait en travers de la figure que vous venez de tracer et heurtez la boîte en cristal du doigt autant de fois qu'en représente la lettre G si A est 1 et pour finir en admettant que C soit 3 tapez du pied sur le dessus de la boîte avec celui de vos pieds qui est représenté par 66 un nombre de coups équivalent à **J + M** à moins que vous ne découvriez un nombre impair d'un seul chiffre qui devient pair quand on le retourne sens dessus dessous et dans ce cas soustrayez ledit nombre pair de **J + M** puis frappez du pied ce nombre de fois à moins que vous n'ayez barré d'un trait la figure que vous avez dessinée auquel cas ajoutez le nombre pair à **J + M** et frappez le résultat plus 2.

*Dieux du ciel ! Comment Loup*Ardent va-t-il se tirer de ce charabia ? Va-t-il tracer un carré ? Va-t-il tracer un cercle ? Va-t-il le barrer d'un trait ? Et combien de fois va-t-il heurter du doigt ? Et combien de fois va-t-il taper du pied ? Et avec lequel de ses imbéciles de pieds ? A vous de le dire !*

Dessin	Trait	Pied	Heurts	Tapes	R. V. au
Carré	Oui	Droit	7	31	<u>161</u>
Carré	Non	Droit	7	17	<u>168</u>
Carré	Non	Gauche	7	17	<u>177</u>
Cercle	Non	Droit	7	17	<u>126</u>
Cercle	Oui	Droit	7	31	<u>158</u>
Loup*Ardent se suicide					<u>13</u>

157

Il découvre vite que la construction est un fort et, selon toute apparence, un fort bien tenu. Il semble avoir été édifié pour maintenir l'ordre dans le quartier des docks et garni de soldats entraînés à réprimer efficacement et rapidement les troubles. Mais, bien que le bâtiment soit en bon état, sans trace d'attaque ni de violences d'aucune sorte, le fort est désert.

En déambulant dans les pièces vides, Loup*Ardent éprouvé la même appréhension qu'un homme qui s'est laissé enfermer dans une maison hantée. Il y a des traces de présence partout : vingt assiettes contenant des restes de nourriture sur une table de réfectoire. des lampes allumées aux mèches bien taillées, des manifestes de cargaison soigneusement rangés sur un bureau, des couchettes dont les draps sont défaits comme si les dormeurs venaient tout juste de se lever... bref, toutes les caractéristiques d'un endroit habité, sauf les habitants. Car Loup* Ardent a beau chercher, il ne trouve pas âme qui vive. Dans un sens, ce bâtiment est encore plus déconcertant que les ruines de la ville. Les soldats se sont-ils réveillés brusquement et précipités au dehors pour combattre la Horde? C'est possible, mais leurs armes sont restées dans l'armurerie. La Horde s'est-elle introduite furtivement dans le fort pour massacrer tous ses occupants ? C'est également possible mais, dans ce cas, où sont passés les cadavres ? Dans une pièce, Loup*Ardent trouve une lettre inachevée, qu'il déchiffre avec la difficulté d'un homme élevé dans le Désert. C'est une lettre d'amour, adressée par un soldat à sa femme qui semble habiter un village situé à une certaine distance de Belgardium. Les mots sont tendres, on n'y décèle aucune trace d'inquiétude, et pourtant la lettre s'arrête au beau milieu d'une phrase comme si celui qui l'écrivait avait été dérangé soudainement. Découragé, Loup*Ardent quitte le fort.

Retournez au Code et choisissez un autre secteur à explorer.

158

La boîte explose. Rendez-vous au [13](#).

159

Les bâtiments sont gigantesques. Ils écrasent Loup*Ardent de leur masse, aussi indifférents aux incursions de la Horde que s'ils étaient destinés à dresser éternellement leurs silhouettes grisâtres de sentinelles crasseuses. Les énormes portails sont barrés, verrouillés, mais dépourvus de tout gardien. Ayant repéré une fente opportune dans un volet, Loup*Ardent s'arrête et regarde à l'intérieur. S'il ne l'avait pas déjà deviné, le premier coup d'œil lui ferait comprendre qu'il s'agit des grands entrepôts maritimes de Belgardium, où s'entassaient les cargaisons de milliers de navires. Quel amoncellement de richesses à piller ! Pourtant, la Horde ne s'en est pas emparée, elle les a même complètement ignorées. Passant d'un entrepôt à l'autre, Loup* Ardent vérifie qu'aucun n'a été fracturé, bien que, devant deux d'entre eux, il trouve des gardes morts, effondrés à leur poste, près des portes. Il est impossible de déterminer la cause de leur décès, car ils ne présentent aucune blessure ni marque visible mais, à en juger par l'expression de leur visage, ils sont morts de terreur.

Loup*Ardent pousse les portes les unes après les autres et les trouve toutes parfaitement closes. Et. pour autant qu'il puisse s'en rendre compte, aucune fenêtre, aucun volet n'a été forcé. Tout le secteur des docks, centre d'activité du commerce et des transports, naguère bourdonnant d'activité, est maintenant totalement désert. Quoi que Loup*Ardent ait espéré découvrir, ce n'est pas ici qu'il le trouvera.

Retournez au Code et explorez un autre secteur.

160

Il finit par émerger sur une terrasse ouverte, d'où il découvre toute la ville en ruine et la Mer de la Tranquillité. Le contraste est tellement saisissant que Loup*Ardent, troublé, ne tarde pas à se détourner et à chercher la porte de la chambre abritant l'énorme lanterne, dans laquelle il se réfugie avec soulagement. Cette lanterne est une merveille de raffinement technique et, pendant un instant, l'âme de Barbare de Loup* Ardent est saisie de crainte respectueuse devant les rangées de lampes superposées et leur réservoir d'huile commun, si profond qu'une douzaine d'hommes pourraient s'y noyer. Ses yeux médusés contemplent l'enchevêtrement de rouages et de leviers qui déplacent les volets opaques autour des lampes. Mais, en dépit de sa prodigieuse machinerie, en dépit de tous les signes prouvant que le phare est parfaitement entretenu, la chambre de la lanterne est déserte. Loup*Ardent est prêt à s'en aller lorsque son regard tombe sur une sorte de journal de bord, posé sur une petite table, près de la porte, à côte d'une plume et d'un encrier. Il le prend et commence à le lire avec la studieuse application d'un Barbare peu familiarisé avec les activités autres que celles du combat. Malgré ses difficultés, il ne tarde pas à comprendre qu'il a mis la main sur un véritable trésor : le journal contient une relation écrite de l'attaque de la Horde des Démons.

Cette attaque a été une surprise totale. Au printemps. les astrologues officiels avaient prédit l'arrivée de la Horde, mais une expérience séculaire prouvait que l'on ne risquait rien avant la fonte des neiges dans les défilés de la montagne. La vie a donc continué à son rythme trépidant habituel, bien que le journal signale que beaucoup des familles les plus riches et les plus puissantes du Royaume ont fui par mer devant la menace. Ceux qui n'avaient pas les moyens d'en faire autant ont continué à travailler avec l'espoir insensé que le Conseil de Régence trouverait le moyen d'arrêter la Horde et la réconfortante certitude que. si l'apocalypse était au coin de la rue, il restait de toute manière un peu de temps avant qu'elle ne tourne ce coin.

Et pourtant, les défilés bloqués n'avaient pas empêché la Horde de venir raser Belgardium. Le rédacteur du journal est évidemment l'un des gardiens du phare. Il s'est réveillé en sursaut au milieu de la nuit, lorsque la luminescence verdâtre des nefs volantes de la Horde est apparue au-dessus des collines protégeant Belgardium.

Vague après vague, les nefs ont déferlé dans un silence de cauchemar, ne rompant leurs rangs que brièvement, lorsque certaines d'entre elles se posaient sur les fortins avancés, tandis que le reste de l'armada s'abattait avec une lenteur délibérée sur la ville elle-même. On n'avait pas eu le temps de donner l'alarme, pas le temps de fuir, pas le temps de faire quoi que ce soit d'autre que de regarder... Loup* Ardent repose le journal, écoeuré. La description réaliste de ce qui s'est passé ensuite lui donne la nausée, mais cette nausée se transforme bientôt en colère, en fureur contre ces créatures qui se prennent pour des dieux et font bon marché des vies humaines. Si jamais il a conçu un doute sur la mission dont l'a chargé le Seigneur Xandine, ce doute a maintenant disparu. Aucune tâche ne peut être plus importante, plus urgente que l'extermination de cette vermine.

Il est sur le point de s'en aller lorsque le dernier paragraphe du journal attire son attention. Une fois la ville anéantie, ses habitants morts ou mourants, aveugles ou pestiférés, les nefs volantes ont décollé en impeccable formation et ont disparu en direction du nord ; toutes sauf une. Il en est resté une. Le rédacteur du journal ignorait pourquoi, mais il savait où. La nef volante est demeurée dans les parages du grand Temple de Belgardium. Les yeux brillants de résolution, Loup* Ardent quitte le phare et il remonte sur son cheval.

*Retournez au Code et choisissez le prochain secteur qu'explorera Loup*Ardent.*

161

*La boîte s'ouvre, ce qui permet à Loup*Ardent de prendre la pièce et de tirer le levier, lequel démasque m passage secret. Rendez-vous au [180](#).*

162

Rendez-vous ou [125](#).

163

—Un lit pour moi et une litière pour mon cheval, lance Loup "Ardent avec arrogance.

—Tout de suite, Monseigneur, à votre service, répond obséquieusement l'Aubergiste en évaluant des yeux le prix des vêtements de Loup*Ardent. Mais Loup*Ardent ne lui prête aucune attention et se dirige tout droit vers la porte de l'auberge, qu'il franchit en passant devant Tojar comme si celui-ci était un domestique. Le marchand d'esclaves l'observe d'un air intrigué, mais ne fait pas un geste pour l'arrêter et ne donne pas l'impression de l'avoir reconnu.

Une bouffée de chaleur accueille Loup*Ardent au seuil de la taverne. Il y règne une grande animation. Des serveuses chargées de cruches de bières et d'assiettes bien garnies circulent entre les grossières tables en bois brut d'une salle pleine de

consommateurs. Ceux-ci sont essentiellement des marchands, mêlés de quelques soldats, d'une poignée d'hommes placides et rubiconds qui doivent être des fermiers des environs et, dans un coin, de pratiquement toute la bande des marchands d'esclaves. Mais où est leur marchandise? Où sont les esclaves? Personne ne prête la moindre attention à Loup*Ardent lorsqu'il gagne une table libre dans un endroit tranquille, à l'écart des trafiquants. Bien qu'il ait croisé Tojar sans que celui-ci le reconnaisse, il ne tient pas à forcer sa chance. Après tout, il a tué l'un des leurs et quoique rien, dans son aspect extérieur, ne rappelle le Barbare à moitié nu qu'ils avaient capturé, il ne se fait aucune illusion sur ce qui se passera s'ils retrouvent la mémoire.

Une jeune fille de seize ans à peine, portant un caraco et un tablier de serveuse, s'approche de lui.

— Apportez-moi de la bière, lui dit Loup*Ardent, et quelque chose à manger. Ensuite, vous me préparerez une chambre pour la nuit.

— Bien, monsieur.

Tout en dînant, il surveille du coin de l'ail le groupe des trafiquants. Ceux-ci boivent comme des trous, deviennent de plus en plus bruyants et semblent destinés à rouler bientôt sous la table. Loup*Ardent attire l'attention de la jeune fille qui l'a servi. Lorsqu'elle répond à son appel, il lui demande à mi-voix :

— Ces hommes, dans le coin... qu'est-ce que c'est ?

— Des gens du Nord, répond-elle laconiquement. Malgré sa jeunesse, elle paraît intelligente. Son expression semble indiquer qu'elle ne porte pas les barbus dans son cœur.

— Des marchands ?

Elle commence par secouer négativement la tête, mais finit par répondre :

— Si on veut, des marchands de chair humaine. Elle observe Loup*Ardent. Ce sont des amis à vous ? Il hausse les épaules.

— Nous ne faisons pas le même métier.

Au moment où il va poser d'autres questions à la jeune fille, celle-ci est appelée ailleurs. Lorsque Loup*Ardent a terminé son repas, l'Aubergiste réapparaît pour lui annoncer que sa chambre est prête. Il s'y rend directement. Elle est petite, mais propre, et le lit est la chose la plus tentante qu'il ait vue depuis des mois. Il se déshabille en un tournemain. pose Exterminator près du lit, à sa portée, et sombre presque immédiatement dans un sommeil sans rêve. Un halètement effrayé le réveille brusquement, Exterminator au poing. La chambre est plongée dans l'obscurité, mais un rayon de lune, filtrant entre les rideaux, éclaire le visage terrifié de la jeune serveuse. Celle-ci est penchée au-dessus du lit. et la pointe d'Exterminator, qui tinte doucement est appuyée sur sa gorge.

Loup*Ardent doit faire un effort pour retenir l'épée dont la soif de sang s'accroît sans cesse, en même temps que son pouvoir. S'il avait mis quelques secondes de plus à se réveiller, elle aurait absorbé l'âme de la jeune fille en utilisant la main inconsciente de Loup*Ardent. Le Barbare pose l'épée et regarde la jeune fille effrayée.

—Qu'est-ce que vous faites dans ma chambre? demande-t-il doucement, mais sans parvenir à dissimuler un ressentiment en partie dirigé contre lui-même Elle avale sa salive.

—Je suis venue vous avertir. Loup*Ardent se redresse.

—M'avertir de quoi ?

—Ces gens sur lesquels vous m'avez questionnée... les hommes du Nord qui vendent des esclaves. Ils vous connaissent. Je crois qu'ils complotent de vous tuer.

—Tiens, tiens ! dit Loup* Ardent. Il se lève d'un bond et tend la main vers sa robe. La jeune fille écarquille les yeux devant sa puissante musculature, mais il n'y fait pas attention. En s'habillant, il demande :

—Vous savez quand ils veulent me tuer ?

—Cette nuit. C'est pour cela que je suis venue vous prévenir. Mon père est de mèche avec eux parce qu'ils lui ont promis de lui donner votre or. Il n'y a donc personne pour vous aider.

—Votre père ?

—L'Aubergiste.

Loup*Ardent acquiesce, découvrant soudain un certain air de famille.

—Qu'est-ce que vous allez faire ? demande-t-elle.

Loup*Ardent ne lui répond pas. Il hésite entre deux solutions.

*La première solution consiste à fuir, et c'est évidemment celle qui s'impose : avec l'aide de la jeune fille. Loup*Ardent y parviendrait certainement. Mais la seconde, plus conforme à son tempérament, est de combattre. La sorcellerie, s'il arrive à se décider à l'utiliser, égaliserait ses chances contre toute la bande des marchands d'esclaves. Quelle décision va-t-il prendre ? Si c'est la fuite, rendez-vous au [128](#). Si c'est l'affrontement, rendez-vous au [142](#).*

164

l'endroit résume toute la tragédie de Belgardium. En y arrivant, Loup*Ardent se rend immédiatement compte qu'il est tombé sur un caprice du hasard car, seul de toute la ville dévastée, un petit groupe de ogis d'artisans a été totalement épargné par l'agression. Mais si les bâtiments sont toujours debout, le désastre de Belgardium s'est abattu sur leurs habitants. Bien que la première porte qu'il pousse s'ouvre sans difficulté, Loup*Ardent s'immobilise sur le seuil, arrêté par l'odeur douceâtre de la mort et de l'épidémie. Dans la petite pièce gît toute une famille dont aucun des

membres n'a survécu. Les stigmates de l'horrible maladie qu'il a déjà observée chez les réfugiés sont bien visibles sur tous les corps. Loup*Ardent bat en retraite et il referme doucement :a porte derrière lui. C'est à peu près tout ce qu'il peut faire, mais il se contraint à pénétrer dans une autre maison. Ici, le spectacle est moins horrible. Il y a quand même trois cadavres, mais aucun d'eux ne porte les marques de la peste. Il ressort de cette maison et se dirige vers une troisième lorsque la flèche se plante dans son épaule.

*En lui faisant aussitôt perdre le nombre de points de vie obtenus en lançant deux dés. (S'il en meurt, rendez-vous au [13](#).) Et maintenant, que faire ? Loup*Ardent peut fuir ; retournez alors au Code et choisissez un autre secteur, il peut aussi essayer de rejoindre son agresseur invisible ; dans ce cas, rendez- vous au [153](#).*

165

Loup*Ardent dépose Exterminator à l'extérieur des ruines. Cette fois, à son grand étonnement, l'épée ne réapparaît pas instantanément à son côté pendant qu'il rentre dans l'ancien monastère. « Sous la terre », a dit le démon de l'épée. Mais où ?

Au bout d'une heure de patientes recherches. Loup*Ardent se demande s'il n'est pas en train de perdre son temps. Ces ruines ont certainement été explorées de fond en comble par les habitants et les visiteurs de Belgardium. Qu'est-ce qui aurait pu leur échapper ? Au moment où il va se résigner à capituler et à aller récupérer son épée démoniaque, quelque chose attire son attention. Non pas sur le sol. là où il a cherché, mais sur l'un des murs écroulés. C'est un dessin effacé, gravé dans la pierre, qui pourrait être une marque de tâcheron ou les restes des armoiries de quelque ancienne famille. Le symbole est si usé qu'il est pratiquement invisible, sauf sous un certain éclairage. C'est donc à un coup de chance que Loup*Ardent doit de l'avoir remarqué. Mais ce qui l'intrigue, c'est moins le dessin par lui-même qu'une irrégularité dans son tracé Il suit cette irrégularité du bout des doigts et se retourne vivement, effrayé, lorsqu'une dalle se déplace, que la terre s'effrite et qu'un escalier s'ouvre à ses pieds.

*Faut-il vraiment que Loup*Ardent prenne le risque de pénétrer dans cette crypte secrète ? Surtout sans la protection d'Exterminator ? Si vous estimez qu'il doit y descendre, alors rendez-vous immédiatement au [181](#). Sinon, vous pouvez toujours retourner au Code et choisir un autre secteur de la ville à explorer.*

166

Le couvercle du premier coffre se soulève, et il s'en échappe un nuage délétère de fumée verte qui emplit toute la pièce. Loup*Ardent suffoque.

Ce qui n'est pas indiqué dans un local saturé d'un gaz violemment toxique. Rendez-vous au [13](#).

167

La déception fait hurler Exterminator lorsque la mince silhouette d'une toute jeune fille entre dans la pièce et que Loup*Ardent se contraint à retenir son épée diabolique. La jeune fille a un hoquet de surprise en voyant l'imposante carrure qui se dresse devant elle. Se refusant à courir le moindre risque, Loup*Ardent pose la pointe de son épée sur le cou de la jouvencelle et lui demande à mi-voix :

— Qui êtes-vous... et que faites-vous ici ?

Elle s'immobilise, mais répond assez calmement :

Je suis la fille du propriétaire de cette auberge. Je suis venue vous libérer.

— Pourquoi le feriez-vous ? rétorque Loup*Ardent avec méfiance. C'est votre père qui m'a assommé.

— Je ne suis pas toujours d'accord avec tout ce que fait mon père. Elle prend une profonde et frémissante inspiration, et ajoute :

Maintenant, si vous voulez me couper la tête, allez-y. Sinon, rangez cette épée. Loup*Ardent hésite une seconde, puis il abaisse son arme. La jeune fille se glisse vivement dans la chambre et repousse la porte, mais il remarque qu'elle veille à ne pas la fermer complètement.

— Ils ont l'intention de vous tuer cette nuit, annonce-t-elle sans préambule. Il n'y a pas de temps à perdre, si vous voulez leur échapper.

— Qui ça, « ils » ?

— Les hommes du Nord qui font le commerce des esclaves. J'ignore pourquoi ils vous en veulent, mais ce que je sais, c'est que je ne veux pas que mon père soit complice d'un assassinat. Vous me ferez confiance, si je vous montre comment fuir ? Inutile d'essayer de passer par l'escalier : ils sont dans la salle du bas. Il faut vous sauver par la fenêtre.

*Mais, en fait, ce n'est pas uniquement une question de confiance. Loup*Ardent n'a aucune raison de se méfier de cette jeune fille. S'il hésite, c'est parce qu'il a envie de se venger des marchands d'esclaves. Va-t-il satisfaire cette envie ou assurer sa fuite ? S'il cherche à se venger, rendez-vous au [133](#). S'il décide de s'échapper, rendez-vous au [128](#).*

168

La boîte explose. Rendez-vous au [13](#).

169

L'allée qui traverse un parc bien entretenu forme un contraste saisissant avec la ville anéantie. Ici régnait la paix, comme si l'attaque n'avait jamais eu lieu. Pas trace de

destructions, pas d'odeur douceâtre de cadavres en décomposition. Pourtant, Loup*Ardent est mal à l'aise. Il sent confusément la présence d'une menace, comme si une émanation démoniaque se cachait dans les parages, prête à l'envelopper d'une minute à l'autre. Contre son flanc, Exterminator bourdonne dans l'expectative du combat qui ne saurait tarder.

Un bruit sur sa droite fait pivoter instinctivement Loup*Ardent vers un bouquet d'arbustes. Quelques secondes plus tard, il se rue. Exterminator au poing, sur la créature qui rampe dans les broussailles. Il s'aperçoit vite qu'il ne s'agit pas d'un des Démons de la Horde, mais d'un jeune homme portant la robe blanche et la tonsure des servants du Temple. Au premier coup d'oeil, Loup*Ardent se rend compte qu'il est mourant.

— Que vous est-il arrivé ? demande-t-il vivement. Le jeune homme lève vers lui des yeux torturés. Pendant un moment, il semble incapable de parler, puis il halète :

— Les Démons sont dans le Temple. Leur maudite nef volante est posée dans l'enceinte sacrée. Leur damné Prince est assis sur le Trône d'Or. Ils... ils... Sa voix faiblit tellement que Loup*Ardent est obligé de se pencher pour entendre les derniers mots.

— Ils détiennent la jeune Yaléna en otage, comme appât pour prendre au piège le... le...

Yaléna ! Ainsi, la jeune fille est ici ! Retenue comme otage pour prendre au piège... qui ? La fille de l'ermite est devenue un gage dans des événements qui la dépassent. Le jeune servant est à l'agonie, et ses râles étouffent ses derniers mots. Peu importe. Le sort donne à Loup*Ardent l'occasion de réunir ses deux destinées. Il va libérer Yaléna et porter son premier coup à la Horde.

— Où la séquestrent-ils ? demande-t-il d'un ton pressant.

— Dans... dans... aaahhrrr...

Inutile d'insister. Le jeune homme est mort, assassiné par les créatures qui profanent maintenant le Temple de Belgardium. Loup*Ardent se redresse, fait demi-tour et rejoint l'allée. En quelques minutes, il atteint sans encombre l'esplanade du Temple. Pas un garde en vue. aucune trace de la Horde. Le Temple de marbre blanc se dresse devant lui dans toute sa sérénité, aussi immaculé qu'un nuage traversant un ciel d'été. Et, à côté de lui, sinistre, menaçante, est tapie la nef volante, un vaisseau métallique surbaissé, en forme de cigare, silencieux et légèrement luminescent, dont le sabord est ouvert comme une invite.

*Où Loup*Ardent doit-il aller ? Dans la nef volante (rendez-vous au [154](#); ou dans le Temple (rendez-vous au [173](#)) ? A vous de choisir.*

Le couloir se dirige d'abord vers le sud, puis vers le sud-est. Loup'Ardent le suit avec une impatience croissante jusqu'au moment où, à sa grande surprise, il aboutit à ce qui ne peut pas être autre chose qu'un boudoir.

Au centre de la pièce, sur de somptueux tapis, se dresse un lit à colonnes surchargé d'ornements. Ce lit est occupé par une jolie femme brune qui sourit à Loup*Ardent et lui fait signe de s'approcher. Loup*Ardent s'avance, et la porte se referme silencieusement derrière lui.

En dépit des apparences, il s'agit de l'une des épreuves les plus dangereuses auxquelles notre héros aura jamais à faire face. C'est un test de Séduction. Lancez deux dés et multipliez le total obtenu par 8. Comparez le résultat avec le pourcentage de Séduction de Loup Ardent. Si ce dernier est plus élevé, la femme couchée dans le lit séduira notre héros et lui fera cadeau d'une pièce d'or en remerciement de ses bons offices ; rendez-vous alors au [180](#)). S'il est moins élevé, la femme séduira également Loup* Ardent mais, elle se transformera en une énorme araignée de l'espèce appelée Veuve Noire. Ceux qui connaissent les mœurs nuptiales des Veuves Noires ne seront pas surpris d'apprendre que cela expédie le pauvre Loup*Ardent au [13](#).*

171

Au moment où Loup'Ardent abat son Exterminator hurlant, le garçon décoche sa flèche... et manque son but. Mais il est vif et il réussit non seulement à éviter le coup terrible qui lui était destiné, mais à dégainer la courte épée qu'il porte. Avec un cri de rage, il se jette sur Loup'Ardent.

Ce combat sera fatal à l'un des adversaires. Vous trouverez les Aptitudes de l'Archer p. [247](#). Calculez l'issue de l'affrontement. Si Loup Ardent est tué, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il n'apprendra plus rien d'intéressant ici ; retournez donc au Code et cherchez un autre secteur à explorer.*

172

L'étendue des dégâts dépasse l'imagination. De loin, ils lui avaient déjà paru considérables, mais Loup'Ardent se rend maintenant compte que la distance avait minimisé sa première impression. Sur place, il a sous les yeux les murs écroulés des grands édifices, les monceaux de gravats mêlés de cadavres, les ponts effondrés, les rues aux pavés arrachés...

Quelles sont donc les créatures dotées du formidable pouvoir qui leur a permis de se livrer à de tels ravages? La réponse lui vient comme un murmure du vent : la Horde. Mais comment les destructions ont-elles été effectuées ? Il voit des murs qui auraient résisté plusieurs semaines à une armée de béliers et qui sont maintenant en ruine, il voit des routes labourées, bouleversées, des maisons dont il reste à peine plus que de

la poussière. Il y a des morts et des agonisants un peu partout, tous ceux qui étaient encore en état de marcher s'étant joints aux grandes caravanes de réfugiés qui continuent à s'écouler, inlassablement, par les portes béantes des remparts. Loup*Ardent déambule pendant des heures au milieu des décombres. espérant vaguement y découvrir quelque indication sur Yaléna, cherchant, avec plus de réalisme, des indices sur la nature de la Horde des Démons. Tout ce qu'il voit accroît son horreur pour ces monstres créés, il y a bien longtemps, par une race de magiciens. Leur pouvoir paraît absolu. Dans un secteur, des ruines, les pierres sont même vitrifiées, fondues comme si elles avaient été soumises à une chaleur intense. Dans un autre, on a lacéré les murs comme un enfant déchire du papier. Dans un troisième, il regarde, fasciné, une grande demeure, apparemment intacte, tomber soudainement en poussière parce qu'un souffle de vent l'a effleurée.

A la longue. Loup'Ardent finit par se lasser de cette visite macabre. Si Yaléna est encore en vie. elle n'est sûrement pas au milieu de cet amas de ruines. Elle ne peut avoir trouvé refuge que dans les quelques constructions du bord de mer qui semblent avoir échappé au massacre. Même là-bas, ses chances de survie paraissent minimes. Néanmoins, il faut qu'il aille voir. Loup'Ardent ferme les yeux pour s'orienter dans la ville détruite.

Retournez au plan et à son Code.

173

Aussi sacrilège qu'un blasphème, le cri d'agonie d'une femme torturée déchire le silence du bois sacré au moment où Loup'Ardent s'approche du Temple. Il s'avance sans se cacher, porté par sa colère et souhaitant presque être attaqué. Mais aucun garde de la Horde ne sort du Temple.

En fait, si Loup*Ardent n'avait pas rencontré le servent agonisant — et entendu ce cri — il pourrait croire l'édifice désert. C'est presque au pas de course qu'il gravit les marches basses du perron. A son poing, Exterminator hurle son impatience plus fort que jamais. Loup'Ardent sait que, dans cette affaire, la sorcellerie risque de lui être au moins aussi utile que son épée. Les Démons de la Horde sont des créatures magiques, et il est beaucoup trop mal renseigné sur leur compte pour les affronter



173 *Loup* Ardent libère Yaléna.*

autrement qu'avec toutes les armes dont il dispose. Le sanctuaire du Temple, consacré au culte communautaire de toutes les divinités marines de Belgardium, est immense. De nombreuses chapelles sont dédiées à chacun des dieux, mais d'imposantes colonnades guident immédiatement les regards vers le Saint des Saints, le baldaquin et son Trône d'Or, toujours vide pour accueillir l'esprit du dieu lorsqu'un sacrifice lui est offert sur l'autel placé devant le Trône.

Seulement, en ce moment, le Trône n'est pas vide, et l'autel non plus. Sur le Trône est vautrée une créature trapue, couverte d'écailles vertes, qui regarde fixement Loup'Ardent. Elle porte une armure verdâtre. et de courtes ailes de chauve-souris drapent ses puissantes épaules comme une cape. A ses pieds, sur l'autel, est enchaînée une femme nue, couverte d'ecchymoses et de sang, dont le visage exprime une épouvante sans borne. La chose assise sur le Trône sourit.

— Soyez le bienvenu. Messie. J'étais sûr que mon petit joujou vous conduirait rapidement vers moi. La chose est seule, sans le moindre garde pour la protéger. Loup'Ardent se jette sur elle en poussant un rugissement aussi véhément que le hurlement d'Exterminator.

Un geste peut-être inconsidéré car. s'il n'y a pas de gardes, il se pourrait que ce soit parce que le Prince des Démons n'en a pas besoin. De toute façon, le sort en est jeté. Vous trouverez p. [249](#) les Aptitudes du Prince, tant physiques que magiques. Calculez l'issue du combat en vous basant sur les instructions données. Si notre héros en sort vainqueur, rendez-vous au [183](#). Sinon, il ne reste plus que le [13](#).

174

Le bruit semble venir de l'une des plus grosses caisses. En s'approchant, Loup'Ardent s'aperçoit que le couvercle de celle-ci est légèrement entrebâillé. Il n'en faut pas davantage pour que tous les instincts acquis dans le Désert soient sur leurs gardes. Aussi dègaine-t-il Exterminator avant de s'avancer, silencieux comme un chat, et d'ouvrir brusquement la caisse. Avec un cri terrible, il brandit son épée et se penche... juste à temps pour voir disparaître, par un petit trou, la queue effilée d'une souris.

Un incident bien anodin, mais l'existence des héros n'est pas composée que de hauts faits. Si Loup Ardent n'a pas encore exploré les étages supérieurs du phare, il peut le faire maintenant en se rendant au [160](#). S'il le préfère, il peut également retourner au Code et visiter un autre secteur de la ville.*

175

Le couvercle du deuxième coffre se soulève. Loup*Ardent s'en approche prudemment. a l'intérieur brille une unique pièce d'or.

Et, avec cette pièce en sa possession. Loup Ardent va s apercevoir que la porte de sortie s ouvre maintenant sans difficulté. Rendez-vous au [180](#).*

176

Le sentier forestier s'élargit brusquement et débouche sur des pelouses soigneusement tondues, au milieu desquelles s'élève une construction basse, mais harmonieuse. Principalement bâtie en granit veiné de rose, elle est entourée d'une série de maisons plus petites, mais du même type et du même matériau. Loup'Ardent pénètre avec précaution dans la plus proche et constate qu'il s'agit d'un dortoir... sans dormeurs.

En moins d'une heure, il a soigneusement exploré l'ensemble des bâtiments. Ce qu'il y a découvert prouve deux choses : que c'était là que vivaient les prêtres du Temple, et qu'il n'y a plus un seul prêtre dedans. Ni la moindre indication sur ce qui leur est arrivé.

Retournez au Code et choisissez un autre secteur à visiter.

177

La boîte explose. Rendez-vous au [13](#).

178

En descendant l'escalier en spirale, il parvient rapidement dans ce qui est visiblement une resserre. Des sacs de provisions sont empilés au pied de l'escalier, et le reste de la pièce est encombré de caisses, de ballots et d'accessoires nautiques similaires à ceux qui pendent aux murs du rez-de-chaussée. Il y a même un petit canot sur cales contre le mur du fond.

—Il y a quelqu'un ? crie Loup'Ardent.

Dans le silence qui suit, il croit entendre un bruit. Fronçant les sourcils, il fait un pas en avant et s'arrête.

Immobilisé par l'indécision. C 'était un tout petit bruit, très probablement causé par une souris. Faut-il approfondir la question ? S'il y a quelqu'un dans le phare, Loup Ardent n'a pas envie d'être pris pour un voleur, ce qui se produira certainement si on le trouve en train de fouiller la cave. Le problème est donc simple : ou bien il cherche d'où est venu le bruit et se rend au [174](#), ou bien il s'en désintéresse et explore les étages supérieurs du phare en se rendant au [160](#). (S 'il a déjà visité la tour, il peut aussi retourner au Code et choisir un autre secteur.)*

Loup'Ardent hésite. Le jeune Archer hésite. Pendant un moment qui paraît s'éterniser, ils se dévisagent mutuellement, le grand Barbare brandissant son Exterminator hurlant, le mince jeune homme bandant son arc meurtrier. Et puis le garçon laisse tomber son arme et il s'effondre sur le sol en sanglotant.

— Pas la Horde, répète-t-il inlassablement. Pas la Horde. Pas la Horde. Pas la Horde.

Loup'Ardent rengaine Exterminator malgré ses protestations et il attend, gêné.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? demande-t-il quand le garçon s'est un peu ressaisi.

— Ils ont tué mes parents, murmure le garçon. Ils ont détruit la ville. Ils ont laissé leur Prince dans le Temple sacré. Ils...

— Attendez, coupe vivement Loup*Ardent. Vous dites que leur Prince est encore ici ?

— Dans le Temple, acquiesce le garçon, avec ma demi-sœur.

— Votre demi-sœur ? répète Loup*Ardent. il est en même temps perplexe et excité. Si un Prince de la Horde des Démons est demeuré dans la ville, il doit être possible de lui faire payer un peu du mal qu'il a commis. C'est sûrement l'occasion de se venger, dans une faible mesure. Mais quel rôle la sœur de ce garçon joue-t-elle dans cette affaire ?

— Il y a une chose qu'ils redoutent, dit le garçon. Malgré leur immense pouvoir, ils ont peur de quelque chose. Ils ont pris ma demi-sœur comme appât, pour tendre un piège.

Cela devient de plus en plus déroutant, mais Loup*Ardent s'en tient à son obsession de vengeance.

— Bonne chance, dit-il avec brusquerie, et il se dirige vers la porte.

— Où allez-vous. Guerrier ? lui crie le garçon.

— Au Temple, répond Loup*Ardent d'un ton menaçant. Exécuter quelques criminels.

— Vous sauverez ma demi-sœur. Guerrier? Loup*Ardent se retourne.

Si c'est en mon pouvoir. Comment s'appelle-t-elle ?

— Yaléna, dit le garçon. Elle s'appelle Yaléna.

*Ainsi, il semble que le Destin ait bouclé la boucle. Si Loup*Ardent va directement au Temple, rendez-vous au [169](#). Si vous estimez qu'il devrait auparavant visiter d'autres secteurs de la ville, retournez au Code et faites votre choix.*

Le couloir n'arrête pas de monter et de descendre, passant continuellement d'un niveau à un autre, jusqu'à ce que Loup'Ardent arrive devant une porte close. Il tourne prudemment la poignée et, à sa grande surprise, la porte s'ouvre sans difficulté. Il la franchit et débouche au milieu d'un escalier qu'il lui semble reconnaître. La porte se

referme sans bruit derrière lui et s'insère si parfaitement dans la maçonnerie qu'elle devient invisible.

Loup*Ardent commence à descendre, persuadé de savoir où conduit cet escalier. Et il ne s'est pas trompé. Il se retrouve bientôt dans la salle abritant la statue du mendiant.

Il se précipite vers elle, tout excité, et dépose la pièce d'or dans la main tendue en prenant soin de ne pas toucher des doigts le cristal phosphorescent. La pièce disparaît aussitôt dans un éclair de lumière bleutée. Et la statue se met à parler :

— Vous avez acquitté mon tribut. Aventurier, débite-t-elle d'une voix monocorde provenant certainement d'un dispositif mécanique.

— Le sortilège est donc levé, et vous pouvez emprunter n'importe laquelle des sorties avec la certitude qu'elle vous mènera en lieu sûr. Mais, avant cela, je dois vous parler de Pouvoir. La pièce dont vous m'avez fait don vous a acquis d'un seul coup 20 points de Pouvoir. S'ils vous suffisent pour atteindre votre but, partez tout de suite avec ma bénédiction. Mais si vous souhaitez accumuler davantage de Pouvoir, l'Ordalie doit se poursuivre. Alors, choisissez, Aventurier : sortie ou Ordalie !

*Un choix difficile ! Si Loup*Ardent décide de quitter les Cryptes avec le Pouvoir déjà acquis, rendez-vous au [122](#). S'il préfère poursuivre l'Ordalie, il lui suffit d'emprunter l'une des portes qui l'entourent : 1 = [129](#) ; 2 = [137](#) ; 3 = [145](#) ; 4 = [156](#) ; 5 = [170](#). Mais attention ! Le sortilège des Cryptes ne lui permettra pas de retourner dans un secteur qu'il a déjà visité.*

181

Loup*Ardent descend dans un caveau aux pierres moisies par le temps, plein de toiles d'araignées et brillamment éclairé. Éclairé ? Il y a une source de lumière dans le caveau !

Les yeux effrayés de Loup*Ardent se posent sur un sarcophage de granit. Le cadavre qui devait s'y trouver autrefois est tombé en poussière depuis fort longtemps, mais il y reste un Orbe, une sphère symbolisant l'univers, probablement placée sur la poitrine d'un roi défunt. Et même l'esprit matérialiste de Loup*Ardent ne peut rester insensible à l'aura magique qui en émane.

*Loup*Ardent doit-il prendre l'Orbe ? Cela peut lui coûter la vie. comme vous l'avez peut-être deviné. Tant qu'il n'a pas touché l'orbe, il peut ignorer sa nature. Mais s'il y touche, vous serez obligé de lancer les dés pour une épreuve de Chance. Multipliez par 8 le total obtenu en jetant deux dés. Si le résultat est supérieur au pourcentage de Chance de Loup* Ardent, notre héros meurt (rendez-vous au [13](#)). Loup* Ardent peut laisser l'Orbe où il est. retourner au Code et chercher un autre secteur à*

explorer. Il peut aussi courir le risque. S'il en sort vivant, vous trouverez les caractéristiques de l'Orbe p. [248](#).

182

La lumière se transforme en brouillard, et du brouillard émerge une créature. A cet endroit, ce n'est sûrement pas un ami. Loup'Ardent dégaine Exterminator et bondit. Mais l'épée se retourne dans sa main comme si elle était animée d'une vie propre et s'enfonce dans sa poitrine avec une fureur démente.

—Je vais rejoindre les miens. Barbare, murmure dans sa tête la voix suave de Lucifuge Rofocal.

Rendez-vous ou [13](#).

183

Loup*Ardent libère la jeune fille sanglotante et la serre contre sa poitrine. Le corps du Prince de la Horde n'est déjà plus qu'une flaque boueuse de putréfaction, comme si la mort avait brusquement tranché les fils magiques qui assuraient la cohésion de son apparence physique.

—Ne craignez rien, Yaléna. murmure gentiment Loup'Ardent. Je vous apporte des nouvelles de Baldar, votre père, et la chose qui vous retenait prisonnière est morte.

On pourrait croire qu'elle ne l'a pas entendu.

—Le Prince est mort, sanglote-t-elle. Le Prince seulement. La Horde demeure...

Ce qui est évidemment exact. La victoire si chèrement acquise compte pour rien dans l'affrontement général. Si ce combat mérite d'être mentionné, c'est uniquement parce qu'il est le premier contact de Loup'Ardent avec la Horde. Mais importante ou pas, c'est quand même une victoire et, pour l'instant, il la savoure. Demain, il sera temps de faire des plans d'avenir.

Mais il y a quand même une chose qui le tracasse suffisamment pour lui gâcher sa joie d'avoir vaincu. La créature l'a appelé « Messie » et a laissé entendre qu'elle lui avait tendu un piège pour le faire venir.

Et Loup*Ardent se demande ce que le Prince de la Horde a bien pu vouloir dire.

Ici se termine la première partie de la Horde des Démons. Vous trouverez la suite des aventures de Loup Ardent dans le deuxième volume de la série intitulé : Les Cryptes de la Terreur.*

Section spéciale A Loup*Ardent le Sorcier

Si votre personnage est arrivé jusqu'ici — surtout avec une réserve appréciable de Pouvoir — vous méritez sans contredit des félicitations. Il a maintenant un maximum d'atouts pour parvenir au terme de la première phase de son épopée sans se faire tuer trop souvent.

Car, dorénavant, Loup*Ardent n'est plus seulement un simple combattant. C'est aussi, au moins en puissance, un sorcier. Nous verrons plus loin ce que cela signifie exactement, mais nous devons tout d'abord préciser un détail subtil, mais important. Vous savez que Loup*Ardent déteste la sorcellerie. Les circonstances l'ont contraint à acquérir une certaine connaissance des pratiques du Grand Art, mais jusqu'à quel point sa répugnance pour tout ce qui touche à la magie lui permettra-t-elle de les utiliser ? Il est déjà, comme vous le savez, extrêmement contrarié par Exterminator, bien qu'il ait été obligé à maintes reprises de faire appel à lui pour sauver sa vie. Vaut-il vraiment se mettre, avec la plus grande désinvolture, à faire pleuvoir des boules de feu sur tous les adversaires qu'il affrontera, pour la seule et unique raison qu'il a désormais le Pouvoir et la science de le faire ?

La réponse est évidemment non. Aussi désespérée que soit la situation, il y a encore bien des chances pour que les penchants naturels de Loup*Ardent l'emportent et l'obligent à délaissé ses pouvoirs magiques au profit de la force de son bras.

Voici quelques règles qui vous permettront de savoir dans quelles conditions Loup*Ardent fera appel à la sorcellerie.

1 : Avant que Loup*Ardent ne jette un sort, il vous faudra interroger les dés pour connaître son état d'esprit. Lancez deux dés. Si vous faites moins de 4 points, Loup'Ardent ne fera usage d'AUCUNE sorcellerie pendant toute la durée du paragraphe en cours, même s'il est aux abois.

2 : Quelle que soit la réserve de Pouvoir dont il dispose. Loup* Ardent n'utilisera jamais deux fois *le même sortilège* dans le même paragraphe (mais rien ne l'empêchera d'utiliser plusieurs sortilèges différents s'il dispose du Pouvoir nécessaire).

Par ailleurs, il ne faut pas perdre de vue que, comme le disait l'enchanteur Merlin, le Druide du roi Arthur, la sorcellerie n'est pas un bol de cerises. Ce qui veut dire qu'il

ne suffit pas de jeter un sort pour être assuré que celui-ci agira. Par nature, les Arts Mystiques comportent tous un *Pourcentage Fatal d'Echec* (PFE en abrégé).

Le PFE de la sorcellerie oblige notre héros, chaque fois qu'il a jeté un sort, à faire au minimum 6 points avec deux dés. pour s'assurer que le sortilège agit. L'ennui, c'est qu'un sortilège consomme du Pouvoir quand on le lance, pas quand il agit. En conséquence, si les dés indiquent que le sortilège a échoué, le Pouvoir dépensé pour le jeter est quand même perdu.

Pouvoir magique

La Table des Sortilèges précise la quantité de Pouvoir dépensée pour chacun. Si Loup*Ardent ne dispose pas du Pouvoir nécessaire au moment où il voudrait jeter un sort, il doit s'abstenir. Tout ce qu'il peut faire, c'est décider d'utiliser ce sortilège dans un paragraphe ultérieur s'il acquiert du Pouvoir entre-temps.

Dans la pratique, cela signifie que Loup*Ardent a deux chances d'agir à rencontre de son penchant naturel. La première se présente lorsqu'il ne possède pas le Pouvoir nécessaire pour jeter un certain sort. Dans ce cas, vous pouvez lancer les dés pour contrôler son état d'esprit... et si le résultat est négatif, vous avez encore la possibilité de vérifier à nouveau dans un autre paragraphe, quand le Pouvoir est disponible. Si le second lancer est positif, Loup*Ardent peut alors utiliser le sortilège.

Renouvellement du Pouvoir

Les tribulations de Loup'Ardent dans les Cryptes lui ont valu une nouvelle caractéristique : son quota de Pouvoir. Celui-ci fait maintenant partie de sa personnalité au même titre que sa Rapidité, sa Force, son Habileté, etc.

Mais, contrairement aux autres caractéristiques, le Pouvoir s'use chaque fois que l'on jette un sort. Loup*Ardent ne pourrait donc pas survivre à ses aventures s'il n'existait pas un moyen de renouveler son Pouvoir.

En fait, trois possibilités s'offrent à lui.

1 : Il peut simplement courir le risque de poursuivre l'aventure en cours. Chaque fois qu'il abordera un nouveau paragraphe, il récupérera automatiquement 1 point de Pouvoir. Il s'agit uniquement de récupération de Pouvoir perdu, le total des points ne pouvant jamais excéder le total initial.

2 : Il peut échanger ses **POINTS DE VIE** contre des points de Pouvoir sur la base d'un contre un. Autrement dit, s'il désire utiliser un sortilège alors qu'il ne dispose pas du Pouvoir nécessaire, il a la possibilité d'utiliser un **POINT DE VIE** en remplacement de chaque point de Pouvoir manquant.

3 : Il peut avoir recours (à condition qu'il lui reste suffisamment de Pouvoir) au Sortilège des Cryptes, qui non seulement lui donnera la possibilité de récupérer des points de Pouvoir, mais qui est également le seul moyen dont il dispose pour augmenter son quota de Pouvoir.

En fait, trois possibilités s'offrent à lui.

1. Il peut simplement courir le risque de poursuivre l'aventure en cours. Chaque fois qu'il abordera un nouveau paragraphe, il récupérera automatiquement 1 point de Pouvoir. Il s'agit uniquement de récupération de Pouvoir perdu, le total des points ne pouvant jamais excéder le total initial.
2. Il peut échanger ses POINTS DE VIE contre des points de Pouvoir sur la base d'un contre un. Autrement dit, s'il désire utiliser un sortilège alors qu'il ne dispose pas du Pouvoir nécessaire, il a la possibilité d'utiliser un POINT DE VIE en remplacement de chaque point de Pouvoir manquant.
3. Il peut avoir recours (à condition qu'il lui reste suffisamment de Pouvoir) au Sortilège des Cryptes, qui non seulement lui donnera la possibilité de récupérer des points de Pouvoir, mais qui est également le seul moyen dont il dispose pour augmenter son quota de Pouvoir.

Table des Sortilèges

SORTILÈGE	EFFET	POUVOIR
Armure	Entoure Loup*Ardent, pour la durée du paragraphe, d'une armure de lumière qui réduit de 10 points toute blessure reçue par lui en combattant.	25
Boule de Feu	Fait jaillir de la main de Loup*Ardent une boule de feu qui, si le sortilège agit, infligera à l'adversaire une blessure de 50 POINTS DE VIE.	15
Cryptes	Renvoie Loup*Ardent au 150, où il pourra subir autant d'épreuves qu'il le désignera pour reconstituer ou augmenter son quota de Pouvoir.	10
Dard empoisonné	Fait jaillir du doigt de Loup*Ardent un dard empoisonné qui atteint tout ennemi se trouvant à portée d'une arme. Ce dard provoque invariablement la mort de l'adversaire, quelle que soit sa taille, sauf s'il est naturellement immunisé. Vérifiez son immunité en lançant	25

un seul dé : si vous obtenez plus de 3, le poison n'agira pas.

Invisibilité Rend Loup*Ardent invisible pour le reste du paragraphe. Il ne peut pas attaquer un ennemi sous le couvert de l'invisibilité, mais il peut éviter le combat et passer au paragraphe suivant comme s'il avait été vainqueur. 30

Paralyse Provoque la paralysie totale d'un ennemi isolé pendant un temps suffisant pour que Loup*Ardent puisse gagner le paragraphe suivant. 30

Résurrection Le seul moyen d'éviter le fatidique 13. Quand ce sortilège agit, il ramène Loup*Ardent au début du paragraphe en cours. L'adversaire contre lequel il se battait ne disposera plus que du nombre de POINTS DE VIE qu'il possédait au moment de la mort de Loup*Ardent. En revanche, il faudra doter Loup*Ardent, à l'aide des dés, de caractéristiques entièrement nouvelles. 50

	Ce sortilège est utilisable uniquement en cas de mort de Loup*Ardent.	
Retour en arrière	Fait revenir le Temps au début du paragraphe en cours. Ce sortilège est généralement utilisé pendant un combat, car il a pour effet de rendre à Loup*Ardent le nombre de POINTS DE VIE qu'il avait avant l'affrontement. Malheureusement, les POINTS DE VIE de l'adversaire sont rétablis de la même façon.	10
Temps retrouvé	Permet à Loup*Ardent de retourner à n'importe lequel des paragraphes vécus antérieurement et de reprendre son aventure à partir de là, mais sans pour autant récupérer des POINTS DE VIE ou des points de Pouvoir.	20
Xénophobie	Provoque une telle crainte de Loup*Ardent chez l'adversaire que celui-ci se bat dans de mauvaises conditions et que les blessures qu'il inflige à Loup*Ardent sont automatiquement réduites de 5 points.	15

Aptitudes au Combat

	Baldar	Bandit	Lézard Constricteur	Tigron
Force	48	50	96	90
Rapidité	36	48	20	80
Endurance	90	48	55	75
Courage	90	40	80	85
Habilité	44	20	25	22
Chance	48	30	16	16
Magnétisme	40	16	2	9
Séduction	16	20	0	5
POINTS DE VIE	412	272	294	382

	Baj	Pantherine	Molosse	Arcana
Force	60	88	58	58
Rapidité	50	96	55	60
Endurance	48	50	45	60
Courage	55	80	70	80
Habilité	16	25	15	33
Chance	40	40	10	60
Magnétisme	20	10	15	80
Séduction	25	5	0	95
POINTS DE VIE	314	394	268	526

	Démon	Vieille Femme	Araignée Géante	Yveen
Force	150	82	90	65
Rapidité	100	44	70	60
Endurance	100	50	45	48
Courage	120	60	70	66
Habilité	70	16	30	20
Chance	100	48	30	65
Magnétisme	0	25	0	80
Séduction	0	16	0	95
POINTS DE VIE	640	341	335	499

	Tojar	Archer	Aubergiste d'esclaves	Marchand
Force	75	55	55	60
Rapidité	50	65	30	55
Endurance	48	35	65	50
Courage	55	85	45	40
Habilité	10	6	45	40
Chance	50	55	40	30
Magnétisme	16	55	50	8
Séduction	50	55	45	30
POINTS DE VIE	354	411	335	283

P248

Lézard Artificieux

Ses Aptitudes varient en fonction de l'idée que s'en fait son adversaire. Son total de **POINTS DE VIE** est 384. Utilisez les dés pour déterminer à quels chiffres Loup*Ardent évalue sa Force et son Endurance.

Exterminator

Techniquement, l'épée a les mêmes Aptitudes que le Démon (voir ci-dessus). En pratique, ces Aptitudes n'influent pas sur son comportement durant les combats. Chaque fois qu'elle frappe, elle absorbe 10 des **POINTS DE VIE** de Loup*Ardent (au risque de le tuer) mais, si le coup porte, Exterminator absorbe les **POINTS DE VIE** prélevés à l'adversaire et les transmet directement à Loup* Ardent, sans que ceux-ci puissent excéder leur total de départ. L'épée frappe avec une force de +20 (c'est-à-dire 10 de plus qu'une épée normale).

L'Orbe

L'Orbe est une découverte vraiment sensationnelle. C'est un très ancien talisman, créé pour lutter contre la Horde des Démons. Il peut être utilisé de deux manières. Tenu dans la main gauche durant un combat, il *doublera* l'effet de toute blessure infligée à un Démon. Lancé sur un Démon, il le tuera instantanément en explosant sous le choc, mais il sera également détruit par l'explosion. Lorsque l'Orbe est lancé, il se peut également qu'il manque son but : il faut que deux dés totalisent 4 points ou plus pour que le coup porte. Mais si l'Orbe rate le Démon, il lui fera néanmoins perdre 200 **POINTS DE VIE**, ce qui peut très bien être suffisant pour le tuer.

Le Prince des Démons

Force	150
Rapidité	110
Endurance	100
Courage	150
Habilité	100
Chance	0
Magnétisme	0
Séduction	0
points de vie	610

Moins de POINTS DE VIE, peut-être, que vous ne l'auriez supposé, bien que le total soit évidemment loin d'être négligeable. Mais le Prince est plus dangereux que ses caractéristiques ne le laissent prévoir, car il peut jeter les sorts suivants, chacun d'eux comptant pour un assaut du combat :

Lèpre : Nécessite un minimum de 8 points avec deux dés Provoque chez l'adversaire un début de pourriture, qui lui fait perdre 10 pour 100 de ses POINTS DE VIE à chacun des Assauts suivants.

Syncope : Nécessite un minimum de 6 points avec deux dés. Paralyse complètement l'adversaire pendant deux Assauts du combat.

Piège Temporel : Nécessite un minimum de 9 points avec deux dés. Renvoie l'adversaire à un paragraphe antérieur déterminé comme suit : lancez deux dés et multipliez le nombre de points par 10 ; le résultat donne le numéro du paragraphe.

Tonnerre : Nécessite un minimum de 8 points. Si le sortilège agit, le Prince tapera dans ses mains, et le bruit produit assourdira tellement son adversaire que celui-ci perdra 50 POINTS DE VIE.

Foudre : Nécessite un minimum de 9 points. Provoque un éclair qui foudroie l'adversaire en lui faisant perdre 75 POINTS DE VIE.

Nota : Chaque fois que le Prince décide d'utiliser l'un de ces sortilèges, il lui en coûte des POINTS DE VIE, dont le nombre est déterminé en lançant deux dés. Ce tribut est payable même si les dés indiquent : ensuite que le sortilège n'a pas agi.

Le Prince est également armé d'une épée magique; pour les combats rapprochés. Le nombre de points des blessures infligées par cette épée sera majoré de 10 pour le premier Assaut, de 20 pour le deuxième et de 20 multiplié par le chiffre donné par un seul dé pour le troisième. Si le combat comporte plus de trois Assauts, l'épée revient à +10 pour le quatrième et recommence un nouveau cycle.

La Horde des Démons

Loup*Ardent / 1



*Traduit de l'anglais
par Noël Chassériau*

Chassé de son village, Loup*Ardent le Barbare a été recueilli par un vieil ermite, alors qu'il allait mourir de soif au milieu du désert. Pour prix de son aide, le vieil homme lui demande de délivrer sa fille retenue prisonnière à Belgardium, une ville du royaume du Harn. Une mission qui va se révéler d'un péril extrême, car Loup*Ardent va être amené à affronter la mystérieuse et redoutable Horde des Démons.

De VOUS seul dépend le sort de Loup*Ardent. Armé de deux dés, d'un crayon et d'une gomme, c'est vous qui déciderez des choix qui le mèneront au triomphe... ou à la mort !

Couverture et illustrations intérieures de Geoff Taylor


folio junior



A 33318
catégorie

5



9 782070 333189

ISBN 2-07-033312-3