

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

Les Maîtres du Mal



Loup*Ardent



folio
junior

J.H. Brennan

Les Maîtres du Mal

Loup*Ardent/4

Traduit de l'anglais par Noël Chasséneau

Illustrations de John Blanche

Gallimard

SOMMAIRE

Portrait du Héros	9
Feuille d'Aventure	10
Vous êtes Loup* Ardent	21
Des Noces dramatiques	23
Epilogue	172
Table des Sortilèges	175
L'Histoire d'Exterminator	178
Plan de Belgardium	182
Les Ruines du Château Xandine	183
Directives	184

Portrait du Héros

Pour lire ce livre dont *vous* êtes le Héros, vous allez avoir besoin de deux dés. Un seul pourrait suffire, mais une paire est plus pratique à utiliser. Il vous faudra aussi du papier et de quoi écrire, stylo ou crayon. Et une calculette, bien que n'étant pas indispensable, pourra vous être utile.

Créer un personnage

Cet ouvrage n'étant pas un roman dans le sens habituel du terme, son personnage central n'est pas décrit par l'auteur. C'est à vous, lecteur, qu'il appartient de lui donner vie. Etudiez attentivement les caractéristiques suivantes :

Force

Rapidité

Endurance

Courage

Habileté

Ces sont les qualités de base d'un combattant, le héros de ces aventures, un homme étrange et complexe nommé Loup*Ardent. Bien entendu, sa personnalité comporte également des aspects plus pacifiques. Les voici :

Chance
Magnétisme
Séduction

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE DE LOUP*ARDENT

FORCE	RAPIDITÉ	ENDURANCE
COURAGE	CHANCE	MAGNÉTISME
SÉDUCTION		HABILETÉ

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 :

Lancez votre paire de dés pour déterminer le premier poste de la liste : la Force. Multipliez par 8 le total des points obtenus et inscrivez le résultat en face du mot Force. En fait, il vaut probablement mieux noter vos résultats sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez pages 10 et 11. Procédez de la même manière pour chacun des postes de la liste, sauf l'Habileté, en multipliant chaque fois par 8 le chiffre obtenu par les dés. Le poste d'Habileté reste en blanc pour l'instant. Chacun des chiffres inscrits par vous représente le *pourcentage* de qualité correspondante possédé désormais par Loup*Ardent.

Ces pourcentages ayant été déterminés par le hasard, le travail que vous venez d'effectuer a conféré à votre personnage une personnalité unique. Quand on lance deux dés numérotés de 1 à 6 et que Ton multiplie le résultat par 8, le total le plus élevé que l'on puisse obtenir est 96... soit 4 points de moins que 100 pour cent. Ce qui revient à dire qu'Allah seul est parfait et que Loup'Ardent ne saurait l'être. Aussi doué soit-on, personne n'atteint jamais le maximum absolu.

Il vous reste maintenant à savoir comment se bat Loup*Ardent.

Combattre ses adversaires

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. La quantité de POINTS DE VIE (PV en abrégé) dont Loup*Ardent dispose au départ est calculée de la façon suivante

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

Au cours de l'aventure, lorsque votre personnage acquerra des points d'Habilité, ceux-ci s'ajouteront au total de ses PV. Le nombre des PV n'est pas muable. Loup*Ardent en perdra au cours de ses combats et en d'autres occasions, et il en récupérera en se reposant, en soignant ses blessures, etc. Toutefois, le nombre de ses PV ne pourra jamais être supérieur au *total de départ*, exception faite des quelques points dus à l'amélioration de son Habileté. Pendant un combat, *la règle d'or* est la suivante :

Si la quantité de POINTS DE VIE de votre personnage devient égale (ou inférieure) à zéro, il est mort.

Quand cela se produit, vous revenez au point de départ et vous reprenez 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 procède :

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 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 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 tranches 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.

- 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 obtenus, avec des dés, *en plus* du chiffre dont vous avez besoin pour porter un coup. (Si, par exemple, il vous suffisait d'obtenir 5, à cause de votre Habilité et de votre Chance, et que le total des deux dés était 10, vous avez \$ 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.

Épée	+ 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 défense.

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.

Si, comme c'est généralement le cas, Loup'Ardent utilise Exterminator, l'épée magique d'une puissance considérable mais perfide, qu'il a acquise au cours d'une aventure antérieure, un facteur additionnel entre en jeu. Chaque fois que Loup*Ardent porte un coup, cette épée frappe avec une force de + 20 (10 de plus qu'une épée normale) et, si elle inflige une blessure à l'adversaire, elle absorbe les PV qu'elle lui fait perdre et les transmet directement à Loup*Ardent. Le résultat, c'est que Loup*Ardent a tendance à acquérir de la vigueur au cours de ses combats, mais il ne peut évidemment pas absorber des PV au point de dépasser son *total de départ*. Vous trouverez d'autres renseignements sur Exterminator page 178.

- 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.

- . 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

Loup*Ardent déteste la magie mais, pour survivre, il est parfois obligé de l'utiliser (un peu comme Exterminator, en fait). Son père, le Seigneur Xandine qui était un grand sorcier, l'a forcé à apprendre un certain nombre de sortilège pour assurer sa protection. Ces sortilèges sont les suivants :

Armure

Boule de Feu

Dard empoisonné

Invisibilité

Paralysie

Résurrection

Retour en arrière

Temps retrouvé

Xénophobie

L'effet qu'ils produisent et la dépense de Pouvoir qu'ils entraînent sont indiqués page 175. Au cours de ses précédentes aventures, Loup*Ardent s'était constitué une réserve de Pouvoir en subissant un certain nombre d'épreuves initiatiques. Si cette réserve n'était pas épuisée à la fin de ces aventures. Loup'Ardent ne *peut pas* en utiliser maintenant le reliquat. Allouez-lui arbitrairement 50 points de Pouvoir (mais n'additionnez pas ceux-ci à ses PV). L'emploi de la magie par Loup*Ardent obéit à certaines règles :

-Avant que Loup*Ardent ne puisse jeter un sort, vous devez interroger les dés pour connaître son état d'esprit. Lancez deux dés. Si vous amenez moins de 4 points, notre héros ne fera usage

d'aucun sortilège pendant la durée du paragraphe en cours, même s'il est aux abois.

Quelle que soit la réserve de Pouvoir dont il dispose. Loup'Ardent n'utilisera jamais deux fois le même sortilège dans un paragraphe donné. En revanche, il peut utiliser différents sortilèges dans le même paragraphe, et le même sortilège dans différents paragraphes.

-. Tous les sortilèges sont affectés d'un Pourcentage Fatal d'Echec de 50 pour cent : il y a une chance sur deux pour qu'ils n'agissent pas. Dans la pratique, lorsque Loup*Ardent jette un sort, il faut qu'il amène 6 ou plus avec deux dés pour que son sortilège produise son effet. L'ennui, c'est que c'est le fait de *Jeter* le sort qui consomme du Pouvoir : en cas d'échec, le Pouvoir dépensé est quand même perdu.

Renouveler le Pouvoir

Loup'Ardent peut reconstituer sa réserve de Pouvoir de plusieurs manières.

IL peut échanger des POINTS DE VIE contre des points de Pouvoir sur la base de 1 contre 1. En d'autres termes, il est libre de sacrifier, par exemple, 10 de ses PV pour acquérir 10 points de Pouvoir. D'autre part, au cours de son

aventure, diverses circonstances lui permettront d'accroître sa réserve de Pouvoir.

Acquérir de 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. Cela augmentera d'autant votre total de POINTS DE VIE et pourra éventuellement accroître vos chances de porter un coup gagnant lors d'un combat.

Toute l'Habilité que vous aurez accumulée de cette manière vous restera acquise si vous survivez à l'action en cours. Autrement dit, vous commencerez votre prochaine aventure de cette série avec un certain quota d'Habilité à votre actif. Ce n'est peut-être pas grand-chose, mais cela peut faire la différence entre la vie et la mort.

Tenter une épreuve

De temps à autre, au cours de l'aventure, il vous sera demandé de vérifier, à l'aide des dés, si Loup'Ardent se tire ou non d'une situation hasardeuse. Ce contrôle a pour but de tester l'efficacité de sa Chance, de sa Force, de sa

Rapidité ou d'une autre de ses aptitudes dans les circonstances particulières où il se trouve.

Voici comment tenter l'épreuve :

Lancez deux dés et additionnez les points amenés. Multipliez le résultat par 8. Comparez le total obtenu avec le pourcentage de l'aptitude que vous désirez contrôler.

Si ce total est *supérieur* à l'aptitude à contrôler, Loup'Ardent échoue dans son entreprise. Si ce total est *inférieur* à l'aptitude à contrôler, il réussit.

Vous êtes Loup*Ardent

La suite des aventures de Loup'Ardent constitue une épopée d'un genre particulier, puisque c'est *vous* qui en déterminez les péripéties. Si vous

avez lu les trois premiers volumes de cette série, *la Horde des Démons*, *les Cryptes de la Terreur* et *l'Ultime Combat de la Horde*, vous êtes déjà familiarisé avec leur personnage central, Loup'Ardent. Celui-ci a passé sa jeunesse (mais n'a pas vu le jour) dans les cavernes d'un village de pierre du Désert Profond, au milieu d'une tribu barbare du Royaume du Harn. Adolescent, il a été exilé à la suite d'un écart de conduite non spécifié — mais facile à deviner -, mettant en cause la séduisante fille du Chef de Village. Et, en exil, Loup*Ardent a trouvé son Destin. A la suite d'une succession d'aventures périlleuses, qui ont débuté par sa rencontre avec l'ermite Baldar, père de la belle Yaléna, Loup*Ardent a découvert que le sang qui coule dans ses veines est celui d'une famille noble du royaume voisin du Kaandor et qu'il est le fils du Seigneur Xandme, un puissant sorcier. Cette découverte ne lui a pas fait grand plaisir, car Loup*Ardent déteste la sorcellerie et, jusqu'à présent, en dépit de son ascendance, il ne la pratique qu'à contrecœur. Mais, que ce soit de bon gré ou non, il a parfois été obligé de l'utiliser, car le Destin a voulu que ce soit à lui qu'incombe la tâche de repousser les attaques, contre son pays d'adoption, d'une race de créatures de cauchemar, connue sous le nom de Horde des

Démons. Selon la légende, la Horde aurait été créée, il y a des milliers d'années, par une secte depuis longtemps éteinte de sorciers du Kaandor, qui avait engendré une race de monstres en enfermant les âmes d'entités démoniaques dans des corps artificiels. Par la suite, toujours d'après la légende, ces créatures s'étaient révélées trop dangereuses, trop difficiles à maîtriser, et avaient fini par se retourner contre leurs maîtres. Depuis cette grande rébellion de la préhistoire, la Horde des Démons vivait dans un labyrinthe où aucun homme n'avait jamais pénétré, quelque part près de la haute chaîne de montagnes qui sépare les royaumes voisins du Harn et du Kaandor. Périodiquement, la Horde sortait de son repaire pour saccager le Harn, et on ne pouvait pas grand-chose contre ces raids dévastateurs... jusqu'au jour où Loup*Ardent a découvert le mystérieux Orbe d'Or, un antique talisman d'une puissance considérable, qui lui a permis d'exterminer tous les Démons de la Horde et de détruire leur tanière. Aujourd'hui, quelques semaines seulement après cet événement historique, le prestige de Loup*Ardent est au zénith. Dans tout le Harn, on l'acclame comme le héros qui a débarrassé le Royaume d'un fléau séculaire. Les humbles le vénèrent, les puissants

l'admirent et le courtisent. Mais tout cela lui importe peu, et pour une excellente raison...
Rendez-vous maintenant au 1.

Des Noces dramatiques

1

Loup*Ardent regarde avec accablement le souriant Pogun apporter un nouveau paquet enveloppé de papier de soie.

— De la part de la noble Maison Romov, annonce le valet. A la dernière minute, comme d'habitude. Loup*Ardent, dépassé par les événements, fait un geste las, et Pogun déballe cérémonieusement le colis pour joindre le dernier présent au monceau de cadeaux déjà exposés. Surprenant assortiment, en vérité. Ici, une cape du drap le plus fin, le plus délicatement broché, offerte par la Guilde des Tisseurs... là, une paire de manchettes envoyée par les Nécromanciens... un ceinturon de cuir ouvragé, avec une boucle sertie de pierreries et un fourreau incrusté de filigrane d'argent pour son Exterminator, don de la Guilde des Marchands... un sobre écrin d'argent contenant

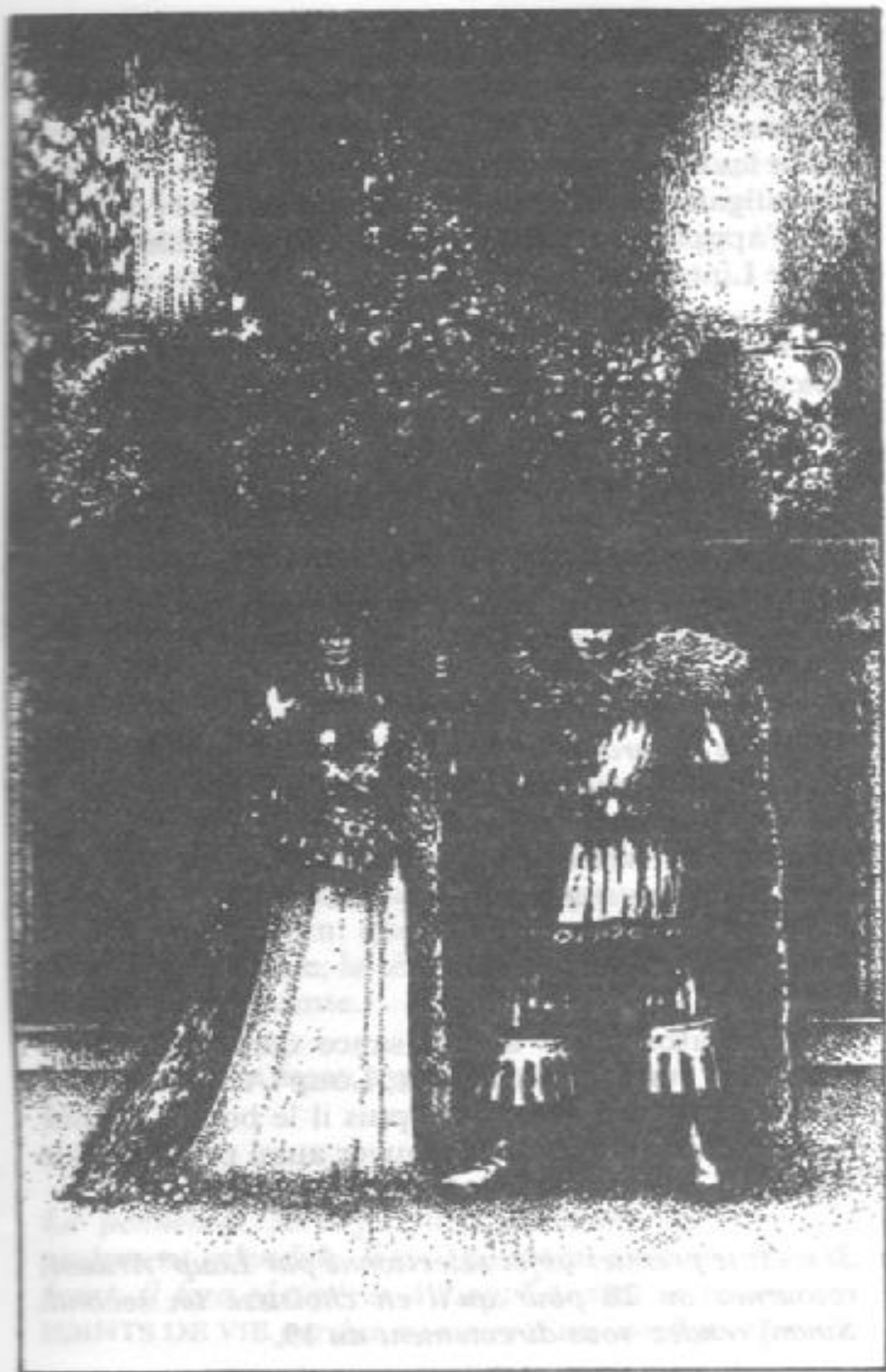
un pendentif de rubis d'un rouge profond, fixé à une lourde chaîne d'argent, présent de la Guilde des Alchimistes... une petite boîte en or toute simple, expédiée par la Guilde des Orfèvres, qui s'est révélée receler une magnifique émeraude montée en bague. Loup*Ardent a reçu celle-ci avec tristesse : elle lui rappelle trop la bague que lui avait léguée le défunt Roi Voltar et qui s'est désintégrée au moment où il a déclenché l'Orbe d'Or pour détruire la Horde des Démons.

il doit faire un effort pour en détacher ses yeux. Des coffrets et des cristaux, des soieries et des céramiques, du linge, de la vannerie, des armes de parade... il y a de tout, un incroyable entassement de cadeaux. Il y a même, enfouie quelque part, une cassette d'ébène magnifiquement sculptée, contenant un petit poignard incrusté de bijoux : le présent de la Guilde des Assassins !

-Seigneur Xandine...

Loup'Ardent redescend sur terre. Son valet Pogun est à ses côtés.

-Il va bientôt être l'heure. Monseigneur. Loup*Ardent hoche la tête. Si cela n'avait tenu qu'à la Princesse Freya et à lui-même, la cérémonie aurait été des plus simples. Mais ni le père de Freya, Olric, ni le Conseil du Gouvernement n'ont voulu en entendre parler Ils



I *Loup* Ardent épouse la Princesse Freya.*

avaient tous les meilleures raisons du monde pour que le mariage fût le plus grandiose que le Harn ait jamais connu. Et, comme Olric était maintenant le Roi. il n'y avait pas à discuter.

En sortant de l'immense salle de banquet où est exposée l'avalanche des cadeaux de mariage, Loup*Ardent manque caramboler Olric en personne, qui arrive à grands pas sans la moindre escorte.

-Calmez-vous. Majesté, murmure Loup'Ardent en souriant. En principe, c'est le marié qui est censé être nerveux le jour des noces.

Mais Olric ne semble pas d'humeur à plaisanter. Les sourcils froncés, il entraîne Loup*Ardent à l'écart.

-Vous avez vu le Chancelier ?

-Le Seigneur Nazar ? Non, pas depuis plusieurs jours. Mais il est invité à la noce, bien entendu. Olric secoue la tête.

Il est tellement bizarre, ces temps-ci. Vous êtes au courant de sa disparition durant plus d'une semaine, le mois dernier? (Loup*Ardent hoche la tête.) Depuis son retour, il a un comportement étrange. J'ai peur que cette affaire ne l'ait troublé davantage qu'il ne le pense... davantage qu'aucun d'entre nous ne le pense. Vous savez qu'il n'a aucun souvenir de l'endroit où il est allé ?

-C'est ce que j'ai entendu dire, acquiesce Loup*Ardent.

-Je me méfie des choses insolites, déclare gravement Olric, et ces disparitions ne sont pas normales. Le Chef de la Police m'a signalé qu'il y en avait eu plus d'une douzaine, au total... et voilà maintenant qu'il a disparu.

--Nazar ? Pour la seconde fois ?

-Non, le Chef de la Police ? Je ne le trouve nulle part !

-Peut-être est-il tout simplement parti enquêter sur cette énigme, suggère Loup*Ardent.

-Peut-être. Oui, c'est possible... (Olric paraît se ressaisir brusquement et sourit.) Mais il ne faut pas que je vous ennuie avec mes soucis le jour de votre mariage, mon cher ami. Allez vite vous habiller. Le Grand Prêtre et la Grande Prêtresse sont déjà au Temple, et presque tous les invités sont arrivés.

-Moins d'une heure plus tard. Loup*Ardent, resplendissant dans sa tenue de cérémonie de Ministre d'État, attend, au pied du maître-autel du Temple du Palais, que les cornes de bélier dorées retentissent pour saluer l'entrée de la manée. Lorsqu'il aperçoit le visage voilé de la Princesse Freya, son cœur bondit dans sa poitrine, et il bat plus fort qu'il n'a jamais battu dans l'ancre souterrain de la Horde des Démons

quand la voix grave et ferme de la Grande Prêtresse entame la cérémonie nuptiale.

-Le rituel matrimonial, à lui seul, dure près de trois heures et se termine par un baiser. Conformément à la coutume, Freya conduit ensuite son nouveau conjoint, dont les mains sont entravées par une cordelette dorée, jusqu'à la salle du banquet, où elle le libère aux acclamations de l'assemblée. Ils s'embrassent alors pour la seconde fois, puis se dirigent ensemble vers les places d'honneur, à la table centrale. En cette occasion particulière, le Roi Olric lui-même occupe une position légèrement inférieure. L'Intendant du Palais fait son entrée avec la Coupe Nuptiale, un cratère ouvragé empli de vin pourpré. Freya y plonge ses lèvres, Loup*Ardent en fait autant, et, dans une explosion de joyeux brouhaha, le festin commence.

-C'est un banquet magnifique, qui se prolonge tard dans l'après-midi, mais quand le Bouffon de la Cour, un nain nommé IfT, annonce les attractions et qu'une troupe de jongleurs arrive en bondissant, c'est le signal officieux autorisant les nouveaux mariés à s'esquiver.

-Loup'Ardent se sépare à regret de sa jeune épouse et se retire dans l'antichambre pour se changer et endosser des vêtements de voyage.

Pogun est encore en train de s'affairer sur un faux pli de son manteau lorsqu'un coup discret à la porte les interrompt. Loup*Ardent regarde avec surprise la femme qui entre dans la pièce. C'est la première fois qu'il la voit, mais son maintien, sa démarche et la charmante sérénité de son expression révèlent immédiatement son appartenance à la Gegum... tout comme le fait que les Gardes du Palais l'aient laissée passer sans carte d'invitation. Elle fait une révérence teintée d'un soupçon d'ironie avant que ses grands yeux bleus n'examinent calmement Loup*Ardent.

-Vous savez qui je suis, Seigneur Xandine ?

-Une sœur de la Gegum, Madame, répond avec raideur Loup'Ardent, qui ne porte pas dans son cœur les nonnes-sorcières qui l'ont manipulé comme un vulgaire pantin lorsqu'il cherchait l'Orbe d'Or.

-J'appartiens à la Gegum, confirme-t-elle. L'Ab- besse Lipta m'a chargée de vous transmettre un message.

-Parlez, ordonne Loup*Ardent.

Elle jette un bref regard sur Pogun, qui s'éclipse sans un mot.

-Seigneur Xandine, dit-elle, aussitôt le valet parti, vous êtes prié de vous rendre à notre Couvent sans délai.

-Sans délai ? répète Loup*Ardent. Mais, dieux du ciel, Madame, c'est le jour de mes noces !

-Néanmoins, rétorque calmement la sœur de la Gegum, il faut y aller.

*Mais est-ce vraiment une obligation ? Loup*Ardent est un homme indépendant, libre d'agir à sa guise. Il peut, à son gré, se rendre à cette convocation ou l'ignorer. S'il décide d'y répondre, suivez-le au [25](#). S'il n'en tient pas compte, rendez-vous au [15](#).*

2

Exterminator glisse avec aisance dans le luxueux fourreau. Pendant un instant, Loup'Ardent admire la finesse de son exécution, puis il le boucle autour de sa taille, satisfait de le trouver aussi pratique que décoratif.

*Si c'est le premier objet sélectionné par Loup*Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous directement au [19](#).*

3

Qu'a-t-il bien pu arriver au vieux Chancelier? Loup* Ardent n'a jamais été de ses intimes, mais il le connaissait de réputation par les chroniques du Harn : un citoyen sérieux,

intègre, riche et influent, et un sujet loyal du trône. Il y a un mystère là-des- sous.

Que va faire Loup Ardent ? Fouiller le corps au [38](#) ? Ou bien, la disparition inexplicable de son épouse primant tout le reste, aller immédiatement consulter les dossiers de la police au [8](#) ?*

4

Brusquement, un vertige brouille la vue de Loup'Ardent, qui a une vision fugitive de l'Abbesse de la Gegum, avant de basculer, la tête la première, dans la fosse.

Et de tomber jusqu 'au [13](#).

5

Brusquement, un vertige brouille la vue de Loup*Ardent, qui a une vision fugitive de l'Abbesse de la Gegum, avant que le sol ne cède sous ses pieds et qu'il ne bascule, la tête la première, dans la nappe de lave sous-jacente.

Ce qui est une façon expédiive et cuisante de gagner le [13](#).

6

Le pendentif, serti de filigrane d'argent, n'est pas seulement splendide, il est également utile. Posé sur le front, il fera récupérer à Loup Ardent la moitié des POINTS DE VIE perdus*

*au cours d'un combat. Mais cet alisman ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat et en aucune autre circonstance. Si c'est le premier objet sélectionné par Loup*Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous au [19](#).*

7

Lorsque Loup* Ardent, armé du gourdin, fait un pas en avant, le colosse en fait autant, si bien que la rencontre se produit au beau milieu de l'étroite planche. — Que le combat commence ! tonitrué le grand gaillard en souriant de toutes ses dents.

D'accord. Mais le colosse, malgré sa taille et son évidente confiance en lui, n'est pas doté d'aptitudes spécialement impressionnantes :

Force	50
Rapidité	48
Endurance	48
Courage	70
Habileté	61
Chance	30
Magnétisme	25
Séduction	35

POINTS DE VIE 367

Il reste néanmoins le problème de ne pas tomber de la planche. Chaque fois que son adversaire

*Importera un coup gagnant, Loup*Ardent devra amener 10 ou plus avec deux dés pour garder son équilibre. Le chiffre indiqué par les dés sera augmenté de 1 par tranche de 5 points d'Habilité que Loup* Ardent possède au-dessus de 50. Le même contrôle (avec la même addition) sera effectué pour déterminer si le colosse parvient à se maintenir sur la planche. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement, rendez-vous au [58](#). Sinon, je vous en pris, après vous, rendez- vous au [13](#).*

8

Le Chef de la Police Adjoint, un nabot appelé Menton Mala, ne fait aucune difficulté pour apporter les dossiers concernant les disparitions. Loup'Ardent les prend en s'étonnant de la quantité de documents qu'ils contiennent. Lorsqu'il commence à les feuilleter, sa surprise devient de la stupeur : au cours des dernières semaines, une quinzaine de disparitions ont été signalées. Chaque fois, il s'agissait d'un personnage de haut rang, occupant un poste important allant de l'Administrateur de District au Chancelier, le Seigneur Nazar. Loup'Ardent s'aperçoit vite que, dans la plupart des cas, la personne en question a réapparu au bout de quelques jours, sans pouvoir — ou sans vouloir — dire d'où elle venait. Mais, comme elle

n'avait subi aucun dommage, on avait classé l'affaire. Il y a cependant, dans le dossier de Nazar, une note signalant un témoignage douteux, selon lequel le Chancelier aurait été aperçu à Belgardium, ou dans les environs immédiats, durant la période où il était porté disparu. Loup*Ardent étudie soigneusement chacun des dossiers en s'efforçant d'y découvrir un indice. La plupart des dernières disparitions semblent s'être produites dans une région située au sud du Harn, à Belgardium ou dans les parages. Loup*Ardent fronce les sourcils. Ce port, qui était autrefois la ville la plus importante du Royaume après Pélimandar, a été dévasté, il y a une dizaine d'années, par un terrible raid aérien de la Horde des Démons, mais il est aujourd'hui reconstruit. Se pourrait-il qu'un lien existe entre les deux faits ?

Loup Ardent désire peut-être toujours interroger le Seigneur Nazar au [20](#). Mais il se peut aussi qu'il préfère organiser un voyage à Belgardium pour y chercher des indices relatifs à la disparition de sa femme ; dans ce cas, rendez-vous au [28](#).*

Loup*Ardent a beau chercher avec le plus grand soin, il ne découvre pas le moindre mécanisme.

Ce qui ne lui laisse pas d'autre solution que de retourner au [43](#) pour y modifier son choix.

10

Loup*Ardent dégaine Exterminator et bouscule l'homme paralysé par la terreur. Guidé par le hurlement, il arrive rapidement devant une porte de chêne. Dès qu'il l'a franchie, une scène de carnage se présente à ses yeux.

Au centre de la pièce est tapi un être de cauchemar, une créature cornue, informe, surgie du plus profond des Enfers. Autour d'elles gisent non pas deux, mais cinq corps humains déchiquetés, et il y a du sang partout. Contre les murs, sept membres de la Guilde, immobiles dans leur longue robe, encerclent le démon en concentrant leurs efforts pour le neutraliser, mais les cadavres sanglants prouvent à l'évidence qu'ils faiblissent. Loup*Ardent n'hésite pas. Brandissant Exterminator qui bourdonne impatiemment, il bondit à l'intérieur du cercle infernal.

Un bond qui risque de lui coûter la vie. Les aptitudes du démon informe sont les suivantes :

Force	125
Rapidité	75
Endurance	100
Courage	120
Habilité	50

Chance	70
Magnétisme	0
Séduction	0

POINTS DE VIE 540

*Sien qu'il ne soit pas arme, les blessures qu'il inflige raient + 10 et, ce qui est encore plus grave, sont empoisonnées si les dés amènent un double 6. Au cas où Loup*Ardent serait empoisonné, il perdrait 8 POINTS DE VIE supplémentaires par assaut, en plus de tout autre dommage f mais l'effet du poison cesserait a la fin du présent affrontement). Si Loup*Ardent survit à cette petite contrariété, rendez-vous au [44](#). Dans le cas contraire, allez au [13](#).*

11

Loup Ardent et le gnome appartenant au même sexe, c'est le Magnétisme de notre héros, plus que son incontestable Séduction, qui peut, en l'occurrence, produire un résultat positif. Lancez deux dès, multipliez le chiffre obtenu par 8 et ajoutez 1 par tranche de 5 points de Magnétisme que Loup*Ardent possède au-dessus de 50. Si vous atteignez un résultat supérieur à 50 en trois essais au plus, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).*

12

L'allusion de Loup*Ardent à la cicatrice provoque, dans la petite antichambre, un silence immédiat. Nazar porte inconsciemment la main à sa tête, puis la retire.

— Cela ? (Il hausse les épaules.) Un accident de cheval. Rien de grave, ce sacré canasson m'a simplement désarçonné. Il faut croire que je me fais trop vieux pour chasser comme je le faisais dans le temps. Une explication qui paraît assez plausible. Et si même elle ne l'était pas, Loup*Ardent se rend compte qu'il n'en apprendra pas davantage. Il fait demi-tour pour gagner la porte... et le vieillard se jette sur lui, un poignard à la main !

Malgré son âge avancé, Nazar est étonnamment vigoureux. Ses aptitudes sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	50
Endurance	48
Courage	55
Habilité	16
Chance	40
Magnétisme	20
Séduction	25

POINTS DE VIE 314

Mais le plus grave, c'est que Loup Ardent n'a pas son Exterminator. L'épée démoniaque ne saurait lui être subtilisée ou arrachée, et il ne*

*peut l'égarer, mais il l'a volontairement laissée dans ses appartements durant la cérémonie nuptiale et, avec les événements, il a oublié de la récupérer. Il n'est donc armé que d'un poignard de cérémonie, qui inflige des blessures + 5, exactement comme celui utilisé par Nazar. Si Loup*Ardent survit à cette attaque imprévue, rendez-vous au [3](#). Si Nazar le tue, rendez-vous au [13](#).*

13

Ainsi périt Loup*Ardent.

Mais, si notre héros n'est plus, il s'agit seulement d'une solution de continuité temporaire dans le grand cycle de sa Destinée. Car Loup*Ardent peut se réincarner, prêt à affronter une fois de plus l'adversaire, avec de nouveaux POINTS DE VIE et de nouvelles aptitudes au combat, déterminés par les dés. Toutefois, l'endroit où il affrontera cet adversaire est une question de chance. Lancez deux dés. Si vous amenez un chiffre inférieur ou égal à 5, Loup*Ardent devra recommencer son aventure depuis le début [1](#). Si vous amenez 6 ou plus, il retournera directement au paragraphe où il a trouvé la mort.

14

La bague à l'émeraude lui va parfaitement. La pierre est splendide, magnifiquement taillée, et sa valeur marchande doit atteindre 10 000

pièces d'or. Si c 'est le premier objet sélectionné par Loup Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous au [19](#).*

15

Loup'Ardent secoue négativement la tête.

-Faites part de mes regrets à votre Abbesse, dit-il. Il m'est impossible de me rendre à son invitation en ce moment. Je ferai tous mes efforts pour passer la voir dès mon retour, quand je reviendrai de voyage de noces.

A sa grande surprise, la sœur de la Gegum se contente de hausser les épaules et s'en va sans discuter. Les nonnes-sorcières sont vraiment imprévisibles. Loup'Ardent fixe un instant la porte close, puis chasse cet incident de ses pensées et continue à se préparer. Au moment où il tend la main vers son manteau de voyage, Olruc fait irruption dans la pièce.

-Elle n'est pas ici ? demande le Roi en regardant autour de lui.

Freya ? dit Loup'Ardent en fronçant les sourcils. Non, pourquoi voudriez-vous... (Brusquement, il comprend ce que sous-entend la question du Roi.) Que s'est-il passé, Olruc ?

-Elle est partie ! s'exclame Olruc sur un ton proche de la panique. Elle s'est retirée dans ses appartements pour se mettre en tenue de voyage, comme vous-même, mais, quand ses servantes

sont venues la rejoindre, la chambre était vide. Nous avons fouillé le palais : elle n'est nulle part !

-La Gegum ! murmure Loup*Ardent. Une sœur de la Gegum sort d'ici !

Mais Olic secoue la tête.

-Non, Loup*Ardent, ce n'est pas la façon de procéder de la Gegum. D'ailleurs, la sœur dont vous parlez est encore dans l'entrée : Freya n'est pas avec elle. Mon ami, je sens que ce départ se rattache d'une manière quelconque aux autres disparitions qui se sont produites récemment.

Loup*Ardent l'observe en réfléchissant. Si le Roi dit vrai, il pourrait être intéressant d'interroger le Seigneur Nazar, le Chancelier qui a disparu, puis réapparu. Le Chef de la Police pourrait également savoir quelque chose. Lui aussi a actuellement disparu, mais Loup*Ardent, en tant que Conseiller du Gouvernement, a accès aux dossiers de la police, qui recèlent peut-être une indication sur ce qui se passe.

-Ressaisissez-vous, Olic, dit-il fermement. Je la retrouverai.

*Mais par où commencer ? Si Loup*Ardent décide d'interroger le Seigneur Nazar, rendez-vous au [20](#). S'il préfère consulter les dossiers de la police, rendez-vous au [8](#).*

Lorsque Loup*Ardent n'est plus qu'à un mètre du gnome, un champ de forces invisible lui barre la route. Le gnome assiste à cet arrêt brusque avec un intérêt manifeste.

Loup Ardent doit-il tenter de se frayer un chemin au travers du champ de forces au [39](#) Ou menacer le gnome au [14](#)? A moins qu'il n'estime plus avantageux é essayer de s'entendre amicalement avec lui au [11](#) ? il peut également faire demi-tour au [45](#).*

17

3:en qu'il ne soit pas membre de la Guilde des Alchi- ristes, Loup*Ardent est bien connu de son Grand Maître, le vénérable Ben beni bar Jain, le Mage Sorcier. adepte du Grand Art, que le Conseil du Gouvernement consulte souvent. Mais sa requête protocolaire de visiter les cryptes obtient une réponse imprévue : les Cryptes des Alchimistes n'existent ri us, lui apprend tristement bar Jain. Elles ont été démolies — accidentellement — près de trois ans auparavant, lors d'une expérience à base de soufre, sic salpêtre et de charbon de bois. On n'a pas encore ?ris la décision de les reconstruire, car de récentes découvertes alchimiques semblent indiquer qu'il pourrait être plus aisé de se procurer de l'énergie en combinant certaines

substances minérales que par l'ancien procédé basé sur le courage et la science des armes.

*Faible consolation pour Loup*Ardent, qui doit maintenant retourner au [38](#) pour y prendre une autre décision.*

18

*La caverne mesure environ neuf mètres de large. Pour la traverser sans encombre, Loup*Ardent doit tenter une épreuve avec les dés, tous les trois mètres. Lancez deux dés, augmentez le résultat de 1 par tranche de 5 points de Rapidité que Loup*Ardent possède au-dessus de 50 : il faut un total de 10 (ou plus) pour qu'il s'en tire. Si Loup*Ardent réussit à passer, rendez-vous au [43](#). Sinon, la lave portera ses cendres jusqu'au [13](#).*

19

Le paysage porte encore les traces des ravages effectués par la Horde des Démons. Une longue suite d'invasions a laissé des marques plus ou moins apparentes. La route très fréquentée qui conduit de la capitale à Belgardium traverse surtout les grandes prairies des plaines centrales, mais, lorsque Loup*Ardent atteint la rivière Iyx, le pont qui figure sur sa carte a disparu. Il se peut qu'il ait été emporté par les crues d'hiver, mais il est plus probable que les pillards de la Horde l'ont détruit un jour ou l'autre. Peut-être

en a-t-on construit un autre, mais où? Loup*Ardent n'en a pas la moindre idée, et le chercher risque d'être long.

*Loup*Ardent prendra-t-il le temps d'effectuer des recherches au 80 ? Ou essayera-t-il de traverser la rivière à la nage au 56 ?*

20

Trouver le Seigneur Nazar est finalement très simple : le vieux Chancelier fait effectivement partie des invités de la noce, parmi lesquels une certaine agitation règne depuis que s'est répandue la nouvelle de la disparition de la Princesse Freya. Loup*Ardent repousse avec brusquerie les inévitables questions et entraîne Nazar à l'écart dans une petite antichambre. Sans perdre de temps en préambules, il va droit au but. Nazar le regarde avec étonnement. — Mais, mon jeune ami Xandine, toutes ces histoires concernant ma prétendue disparition ne sont que des balivernes. J'ai dû me rendre dans l'Est pour visiter mes propriétés, et j'ai laissé derrière moi toutes les instructions nécessaires. Sincèrement, je n'arrive pas à comprendre pourquoi on a voulu voir le moindre mystère là-dedans. (Il se penche en avant.) Cela n'a certainement rien à voir avec l'absence de la Princesse.

il y a une petite cicatrice sur le crâne de Nazar, et _loup*Ardent se rend compte qu'il la regarde fixement, comme si elle l'hypnotisait. Cette coupure est atulée juste à la limite des cheveux... ou, plus exactement, à l'endroit où commencerait la chevelure si le Chancelier n'était pas chauve depuis belle lurette, et ;.ie a quelque chose de familier. Au moment où Loup*Ardent se contraint à détourner les yeux, la mémoire lui revient brusquement : il a découvert une acatrice exactement semblable sur le cadavre d'un tueur à gages chargé de l'assassiner. Simple coïncidence, ou corrélation plus inquiétante ?

Loup Ardent doit-il interroger franchement le Chancelier sur l'origine de sa cicatrice au [12](#) ? Ou admettre ses explications et aller consulter les dossiers du Chef Je la Police au fi? Ou rechercher d'éventuels indices pour le départ de son épouse au [34](#) ?*

21

Le gnome sourit et incline la tête. Loup*Ardent fait -il pas hésitant en avant et constate que le champ de forces a disparu. Il consacre un moment à examiner l'endroit où se trouvait celui-ci, mais ne parvient pas à découvrir l'origine du phénomène. Quand il se retourne, le gnome n'est plus là. Loup*Ardent longe le

couloir jusqu'à une autre caverne. Lorsqu'il y pénètre, il s'aperçoit immédiatement que sa situation risque d'être encore plus critique. Une chaleur intense s'élève du sol, sous lequel il entend ronfler des flammes. Le plancher de la caverne se fissure sous ses yeux, et il voit des pans entiers s'affaisser et glisser dans la couche de lave qu'ils recouvraient. S'il veut traverser la caverne, il a intérêt à le faire de toute urgence, avant que le sol tout entier ne s'effondre.

Va-t-il tenter sa chance au [18](#) ? Ou faire demi-tour au [5](#)?

22

N'étant pas du tout certain que sa décision soit la bonne, Loup* Ardent va demander conseil à Olric. Le Roi l'écoute attentivement, mais se borne à déclarer que le moyen le plus rapide d'atteindre l'endroit où Loup* Ardent se propose d'aller consiste à passer par Belgardium. La route directe serait inévitablement plus longue, car elle traverse des marécages et croise de nombreuses rivières. Loup* Ardent acquiesce et prend congé pour préparer son départ.

Ce qu'il peut faire au [28](#).

23

Il faut que Loup Ardent ait beaucoup de Courage pour survivre à cette première*

*épreuve. Le gouffre qu'il doit traverser a neuf mètres de large. Lancez deux dès pour chaque tronçon de trois mètres, en augmentant le résultat de 1 par tranche de 5 points de Courage que Loup*Ardent possède au-dessus de 50. Si vous faites moins de 10 à l'une quelconque de ces étapes, rendez-vous au [13](#) Sinon, rendez-vous au [26](#).*

24

Le gnome écoute ses menaces avec un petit sourire, mais, en dehors de cela, ne fait pas le moindre geste.

*Ce qui laisse Loup*Ardent aux prises avec son dilemme. Faut-il tenter de se frayer un passage au travers du champ de forces au [39](#) ? Ou essayer de s'entendre amicalement avec le gnome au [11](#) ? Il peut également faire demi-tour au [45](#).*

25

-Très bien, dit sèchement Loup*Ardent. Je vais me rendre chez votre Abbessse. Mais je suis persuadé qu'elle ne m'en voudra pas d'abréger ma visite.

A dire vrai, il est intrigué. La Gegum n'obéit qu'à ses propres lois, elle poursuit ses buts secrets comme die l'a fait durant des siècles. Elle a participé à la destruction de la Horde des Démons, mais d'une manière tellement tortueuse

que Loup*Ardent n'arrive pas à déterminer si elle l'a aidé ou desservi. Personne n'a jamais entendu dire que l'Abbesse ait convoqué qui que ce soit. C'est pourtant ce qui vient de se produire, et il est curieux de savoir pourquoi. Si la soeur est vexée, elle n'en laisse rien paraître. C'est parfaitement impassible qu'elle gagne la porte.

-Je communiquerai votre décision à notre Abbesse, dit-elle.

Loup*Ardent achève de se préparer, trouve son valet rôdant dans le couloir et le prévient qu'il s'apprête à sortir, en précisant qu'il sera de retour dans moins d'une heure et qu'il est donc inutile d'en informer sa femme, puisqu'il compte être revenu avant qu'elle ne soit prête à prendre la route. il se fait ensuite amener un cheval rapide, quitte le palais par une porte dérobée pour éviter la foule puis traverse Pélimandar pour gagner le Couvent de la Gegum.

Lors de sa précédente visite, quand la menace de la Horde des Démons était suspendue sur le Royaume, il avait eu du mal à pénétrer dans le Couvent.

Aujourd'hui, au contraire, la porte s'ouvre toute grande à son premier coup de heurtoir.

-Vous êtes attendu. Seigneur Xandine, lui annonce la novice portière. Et elle le conduit

jusqu'au cloître, avec la grâce féline qui caractérise sa Congrégation.

Loup*Ardent lui emboîte le pas en supposant qu'elle le mène dans le bureau où l'Abbesse Lipta l'a reçu la première fois, mais, au lieu de cela, il se retrouve dans une vaste salle d'audience lambrissée, où la vieille femme l'attend sur un siège de chêne abondamment sculpté, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un trône. Elle ne se lève pas pour l'accueillir, mais les yeux qu'elle fixe sur lui étincellent.

-Vous avez bien fait de venir, Seigneur Xandine.

-Que j'aie bien ou mal fait, mon temps est de toute façon limité, répond Loup*Ardent d'un ton rogue.

L'Abbesse a un petit sourire.

-Ah oui, c'est vrai, c'est le jour de votre mariage. Peut-être devrais-je vous féliciter, mais des événements plus graves se préparent.

-Vraiment ? demande Loup*Ardent en soulevant ironiquement un sourcil.

-Vraiment, répond Lipta. Et, puisque vous êtes pressé, j'irai droit au but. Grâce à votre courage et à votre zèle, la Horde des Démons a cessé de nuire... et le Harn est maintenant exposé à la crise la plus grave que le Royaume ait jamais connue.

A l'entendre, on pourrait croire que Loup*Ardent en est responsable.

-Une crise? dit Loup*Ardent. Je n'ai entendu parler d'aucune crise.

Vous n'en avez pas entendu parler, acquiesce l'Abbesse. Et pourtant, elle est là. Le Royaume est arrivé à un tournant de sa longue histoire. Dans une certaine mesure, la Gegum avait prévu cette crise depuis longtemps. Mais, prévue ou pas, elle risque d'entraîner la destruction totale du Harn.

Vous avez organisé cette crise ? demande Loup*Ardent, déroulé.

-Nous l'avons prévue, pas organisée, rétorque Lipta. Ce n'est pas la même chose. Comme toujours, le danger vient d'ailleurs. Pour y faire face, nous devons concentrer toute notre puissance en un point... un point vivant. C'est vous que nous avons choisi.

Cela devient de plus en plus incompréhensible.

Moi ? dit Loup'Ardent. De quel danger s'agit-il ?

Mais rAbbesse secoue la tête.

-Vous n'avez pas besoin de le savoir pour l'instant. Ce qui importe, c'est votre aptitude à maîtriser

-et même à supporter — l'afflux de puissance qui se répandra en vous. Je vous ai fait venir ici pour vous mettre à l'épreuve.

-Vous m'avez fait venir ici pour rien, Mère Abbessse, riposte sèchement Loup'Ardent. Je pars en voyage de noces dans moins d'une heure. Je n'ai pas de temps à consacrer aux épreuves de sorcelleries et aux devinettes.

L'abbessse se penche vers lui.

Est-ce que nous ne vous avons pas aidé contre la Horde ?

*C'est exact, et cela peut modifier l'attitude de Loup*Ardent, qui est un homme d'honneur et qui, normalement, a l'habitude de payer ses dettes. S'il accepte de subir les mystérieuses épreuves de la Gegum, rendez-vous au [42](#). S'il s'en tient à sa décision initiale et s'en va, suivez-le au [31](#).*

26

Le coeur battant, Loup*Ardent atteint l'autre bord de la fosse et se trouve dans un étroit couloir aux murs de pierres grossièrement équarries. Il s'y engage, mais est bientôt arrêté par une sensation de mouvement devant lui. Écarquillant les yeux dans la pénombre, il distingue vaguement la forme d'un monstrueux serpent, tête dressée, prêt à frapper.

Va-i-il affronter ce reptile au 52 ? Ou essayer de s'en sortir autrement au 29 ?

27

Lorsqu'il est arrivé pour la première fois à Pélimandar, Loup*Ardent, qui était alors un Barbare paré d'un vernis de sorcellerie, a passé d'interminables heures à errer dans les ruelles étroites de la Vieille Ville, à la recherche des maisons des Guildes séculaires. Aujourd'hui, dix ans plus tard, il parcourt les venelles tortueuses sans guide et sans hésitation, et parvient en moins d'une demi-heure au siège de la Guilde des Nécromanciens. Il a cependant conservé suffisamment de ses instincts de Barbare du Désert pour hésiter devant le porche en contrebas. Une vague prémonition l'avertit d'un danger latent, et, en soulevant le heurtoir, il pose inconsciemment la main sur le pommeau d'Exterminator.

La lourde porte s'ouvre aussitôt toute grande, et un homme taciturne, aux yeux farouches, vêtu de la longue robe noire de la Guilde, s'y encadre.

— Xandine ! s'exclame-t-il. Ce sont les dieux qui vous envoient ! Il faut que vous nous aidiez ! Derrière son dos, quelque part dans les profondeurs ténébreuses, on entend un hurlement continu, strident.

-Qu'est-ce qui se passe ? s'enquiert Loup'Ardent. Malgré sa défiance à l'égard de la sorcellerie, il est maintenant membre honoraire de la Guilde et initié à certains de ses arcanes mineurs.

-Le Conseil des Maîtres a évoqué un démon ! lui confie l'homme. Une expérience sur l'antique savoir. Mais quelque chose a mal tourné Deux de nos frères de haut rang sont déjà morts. Les autres retiennent la créature, mais ils faiblissent. Si jamais elle s'échappe, elle est capable de tout !

*Fâcheux contretemps pour la Guilde... et qui conforte Loup*Ardent dans sa méfiance instinctive envers la sorcellerie. Il ne saurait évidemment être question de fouiller les cryptes pour l'instant, mais notre héros va-t-il se colleter avec le démon ? Si oui, rendez-vous au [10](#). Sinon, Loup*Ardent devra réviser la décision qu'il a prise au [38](#).*

28

C'est peut-être une superstition sentimentale qui conduit Loup*Ardent dans la grande salle où sont exposés les cadeaux de mariage offerts à la Princesse Freya et à lui-même. Il a décidé d'emporter deux de ceux-ci avec lui, pour lui rappeler l'urgence de sa mission, mais pas plus de deux, car il lui est impossible de se charger.

Loup Ardent doit faire son choix sur la liste abrégée ci-après et prendre sa décision AVANT de se rendre aux paragraphes indiqués, où figure une description plus complète de l'objet correspondant.*

La cape de la Guilde des Tisserands - [40](#).

Le poignard orné de pierreries de la Guilde des Assassins - [46](#).

La bague demeraude de la Guilde des Orfèvres - [14](#).

Le pendentif de rubis de la Guilde des Alchimistes - [6](#).

Le fourreau de cuir de la Guilde des Marchands - [2](#).

Les manchettes d'or de la Guilde des Nécromanciens - [50](#).

29

Loup'Ardent bat en retraite et sombre aussitôt dans la confusion la plus totale. Tout se met à tourner autour de lui, et il croit voir se dresser devant ses yeux l'Abbesse de la Gegum, qui se transforme à la dernière seconde en une tête de serpent à la gueule béante.

La confusion de notre héros se dissipera au [13](#)

30

Rien n'indique que le gnome reviendra. Si Loup Ardent ne se décide pas à faire demi-tour au [45](#), il finira par périr d'inanition (et vous gagnerez le [13](#)).*

31

C'est l'esprit profondément troublé que Loup* Ardent reprend à cheval le chemin du palais. En dépit de la brusquerie dont il a fait preuve, il est parfaitement conscient du fait que l'Abbesse de la Gegum n'a pas l'habitude de parler à tort et à travers. Si Lipta prétend qu'une crise grave menace le Harn, ses paroles méritent d'être prises au sérieux. Mais quelle crise ? La Horde des Démons est totalement anéantie. Un traité de paix vient d'être signé avec le Kaandor voisin. L'avenir se présente sous les meilleurs auspices. C'est une énigme insoluble. Loup* Ardent cesse de s'interroger sur ce mystère dès qu'il arrive au palais. Au moment même où il met pied à terre, il comprend, au remue-ménage qui régnait dans la cour, qu'il s'est produit un incident fâcheux. Et ses soupçons se confirment lorsque Olric, le visage blême, apparaît sans son escorte habituelle.

-Elle est avec vous ? lui demande le Roi.

-De qui parlez-vous ? s'enquiert Loup* Ardent.

-De ma fille, de votre femme ! s'exclame le Roi.
(Il voit l'expression de Loup* Ardent.) Non, elle

n'est pas avec vous. (Il serre étroitement les lèvres.) Préparez-vous à un choc, mon ami : elle a disparu ! Nous avons fouillé le palais, et elle n'est nulle part. Loup*Ardent, abasourdi, le regarde fixement.

-Disparue ? bredouille-t-il.

-Comme les autres, confirme Olnc. Comme le Seigneur Nazar et tous les autres.

-Mais Nazar est revenu, objecte Loup'Ardent.

-C'est exact, et il serait peut-être intéressant de l'interroger. Il se pourrait également qu'il y ait un indice dans les dossiers de la police : ces disparitions ont fait l'objet d'enquêtes approfondies. Je ne sais pas quoi faire, Loup*Ardent. C'est ma fille !

-C'est aussi ma femme, rétorque Loup'Ardent d'un air farouche. Ne vous inquiétez pas, Olric... je la retrouverai.

*Une déclaration énergique, mais ce n'est pas avec des mots qu'on fait bouillir la marmite, comme dit un vieux dicton du Harn. Loup*Ardent doit passer à l'action, et vile. S'il décide d'interroger le vieux Chancelier, le Seigneur Nazar, rendez-vous au [20](#) S'il pense trouver des renseignements plus utiles dans les dossiers de la police, rendez-vous au [8](#)*

Loup'Ardent est assailli par les bruits et les odeurs d'une place de marché bourdonnante d'activité. Le programme de reconstruction a visiblement apporté à la ville une nouvelle prospérité, si l'on en juge par la qualité des denrées exposées. En d'autres circonstances, il aurait pu être tenté de s'y attarder quelques instants, mais, en l'occurrence, le temps est pour lui la plus précieuse de toutes les marchandises.

Il peut néanmoins décider de consacrer un peu de ce temps à questionner les marchands au [65](#). S'il n'en fait rien, retournez au plan de la [p. 182](#) pour choisir une autre destination.

33

Lorsque Loup*Ardent pose le pied sur la planche, le colosse en fait autant de son côté. Ils s'avancent prudemment l'un vers l'autre et finissent par se rencontrer au milieu de l'étroite passerelle. Loup*Ardent se fend... et son épée traverse le corps du grand gaillard sans rencontrer la moindre résistance. Avant qu'il n'ait pu reprendre son équilibre, le gourdin du colosse s'abat sur sa tempe.

*Le voilà dans de beaux draps ! Loup*Ardent va-t-il rester où il est, avec son épée inutile, jusqu'à ce qu'un coup bien assené l'expédie dans la fosse au [54](#) ? Ou va-t-il faire demi-tour au [4](#) ?*

Il commence ses recherches par l'appartement de Freya, le dernier endroit où elle a été vue. Il apprend, en interrogeant les servantes, qu'une partie — et non la totalité — de ses vêtements de voyage a également disparu, mais ne découvre rien d'autre. Bien que le Roi Olric l'ait déjà fait. Loup'Ardent réunit une équipe de serviteurs pour fouiller le palais de fond en comble, mais il a beau harceler ses gens sans merci, ceux-ci ne trouvent pas l'ombre d'un indice.

*Ce qui ne laisse à Loup*Ardent que le choix limité entre retourner trouver le Seigneur Nazar pour l'interroger sur cette petite cicatrice au [12](#), ou aller examiner les dossiers de la police au [8](#).*

Loup*Ardent pivote sur ses talons... et continue à tourner, de plus en plus vite, jusqu'à ce que sa vue se brouille. Il entr'aperçoit fugitivement l'Abbesse de la Gegum. émergeant du brouillard comme l'Ange de la Mort, avant de basculer à la renverse dans le chaudron infernal.

Et de tomber, comme vous l'aviez peut-être deviné, au [13](#)

L'échauffourée devant la porte de la ville est apparemment passée totalement inaperçue. Avec sa prudence innée, Loup*Ardent s'éloigne rapidement vers le prochain endroit qu'il compte visiter.

Endroit que vous pouvez choisir sur le plan de la [p. 182](#).

37

Inutile de prendre vos dés. En l' occurrence, Loup Ardent constatera que, quoi qu'il puisse dire, le colosse demeurera hostile. Mieux vaut retourner au [48](#) et choisir une autre solution.*

38

Le morceau de cristal noir a une forme étrange et quelque cinq centimètres d'épaisseur. Loup'Ardent contemple sa trouvaille avec curiosité : c'est la première fois qu'il voit une pierre comme celle-là. Son éclat rougeâtre est assez terne, mais, quand il la retourne dans sa main, elle lance des éclairs verts et bleus.

En l'examinant de plus près, il s'aperçoit qu'une sorte de message semble flotter dans la masse du cristal, trois mots un peu déformés par le façonnage de la pierre, mais néanmoins lisibles :



Dans les cryptes ? Quelque chose de caché dans des cryptes? Pourrait-il s'agir d'un indice? Si c'est le cas, c'est le seul qu'il possède. Mais quelles cryptes ? Il existe, évidemment, de nombreux caveaux de famille au Harn, mais pour le Seigneur Xandine, le sorcier, sinon pour Loup*Ardent, le Barbare, le mot « crypte » a un sens particulier. Les cryptes sont des labyrinthes souterrains dans lesquels les sorciers peuvent échanger du Courage contre du Pouvoir. Lui-même l'a fait à plusieurs reprises dans le passé, quand il s'adonnait à la sorcellerie davantage qu'aujourd'hui. Mais il ne connaît que deux Cryptes de Pouvoir à Pélimandar : celles des Alchimistes et celles des Nécromanciens. Le cristal l'invite-t-il à visiter l'un de ces deux dédales ?

Il existe un troisième labyrinthe, que Loup*Ardent évoque avec une appréhension particulière. Dans la vallée enchantée de son

père, qui fut peut-être le plus grand sorcier de la lignée des Xandine, se trouvent les cryptes dans lesquelles Loup*Ardent a reçu sa propre initiation à la sorcellerie. Le château du défunt Seigneur Xandine est maintenant en ruine, il s'est effondré lorsque le Verrou Temporel a été brisé» mais les cryptes creusées sous ses fondations ont peut-être résisté. L'objet des recherches de Loup*Ardent serait-il dans cette vallée mystérieuse, si pleine de souvenirs ?

*Comment le savoir? Pourtant, Loup*Ardent doit prendre une décision. Si c'est de visiter les Cryptes de Pouvoir des Alchimistes, rendez-vous au [17](#). Si c'est fouiller les cryptes des Nécromanciens, rendez-vous au [27](#). Si c'est de retourner dans la vallée enchantée où son père tissait ses intrigues magiques, rendez-vous au [22](#).*

39

Exterminator lui-même se révèle incapable d'entamer le champ de forces. Le gnome observe, impassible, les efforts de Loup*Ardent.

*Loup*Ardent peut s'escrimer aussi longtemps qu'il le désire, il finira par se lasser de cette entreprise vouée à l'échec. Il devra alors retourner au [16](#) pour y prendre une autre décision.*

40

Loup*Ardent pose la cape sur ses épaules et s'émerveille de la sentir à la fois si légère et si chaude.

*Si c'est le premier objet sélectionné par Loup*Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous au [19](#).*

41

Le gnome écoute patiemment les avances de Loup'Ardent, mais, lorsque celui-ci a terminé, il se lève sans mot dire et disparaît dans le couloir en laissant le champ de forces intact.

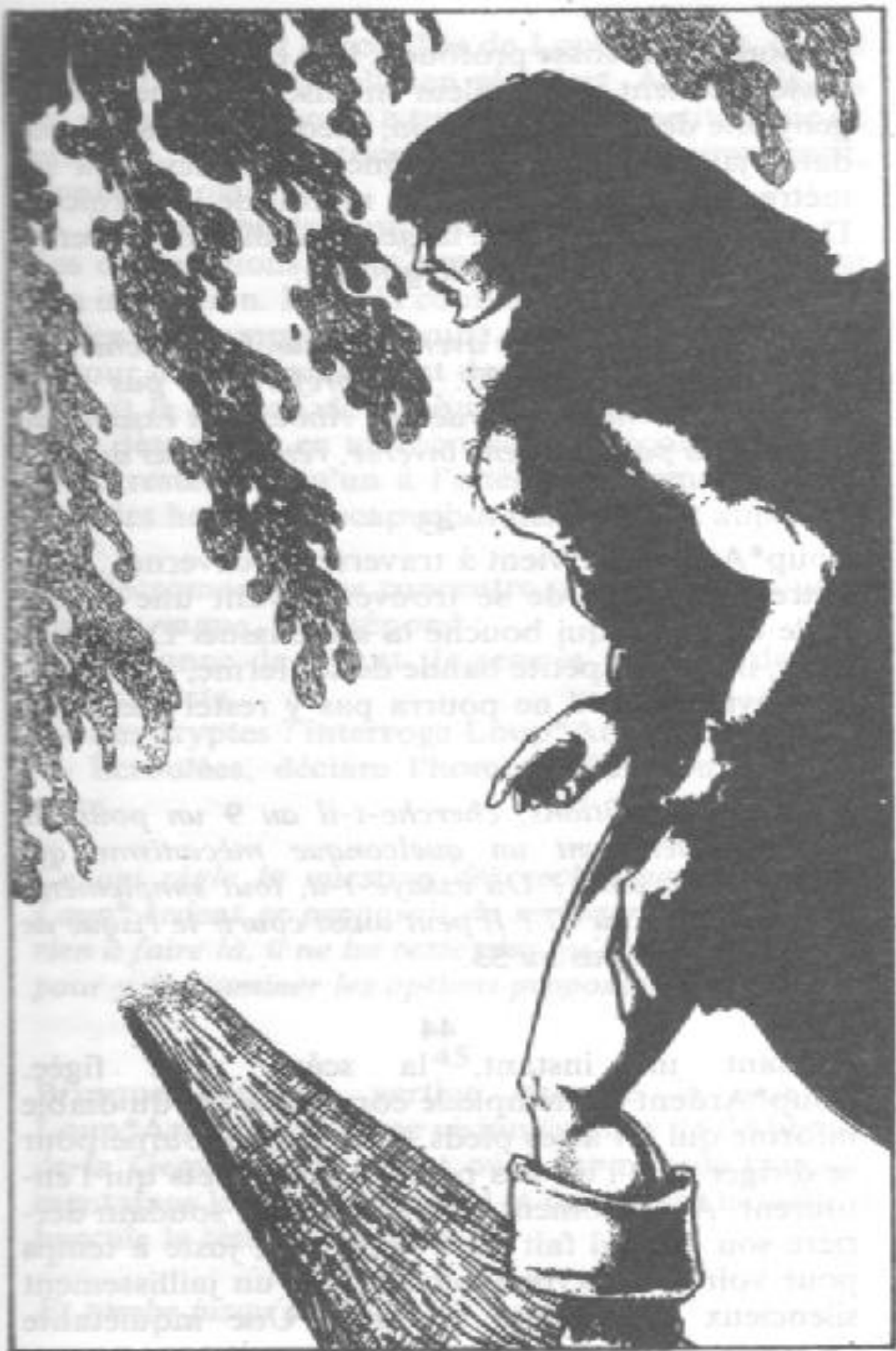
*Ce qui laisse au pauvre Loup*Ardent le choix entre attendre la suite des événements au [30](#) ou faire demi-tour au [45](#).*

42

Loup*Ardent bat des paupières. Le décor s'est transformé du tout au tout, mais l'Abbesse de la Gegum est toujours là.

-Où sommes-nous? demande-t-il. Comment sommes-nous arrivés ici ?

-Avec nos pieds, répond l'Abbesse avec simplicité. Pourtant, vous ne vous rappellerez jamais le chemin parcouru. Jusqu'ici, aucun homme n'avait été autorisé à pénétrer dans cet endroit. Loup* Ardent regarde autour de lui. Ils sont dans une vaste salle dallée de marbre, que le



42 *Loup* Ardent s'avance au-dessus de la fosse.*

soleil illumine par une multitude de fenêtres. Tout au fond, il aperçoit une porte. L'Abbesse remarque la direction de son regard.

-Il se pourrait qu'une fin rapide vous attende derrière cette porte, Seigneur Xandine. Cependant, quand vous l'aurez franchie, il ne faudra pas essayer de revenir sur vos pas, quelles que soient les circonstances, ni faire usage de magie, car cela équivaldrait à une mort certaine.

Sa voix s'éteint et elle fait un geste absolument inattendu de sa part : elle pose une main desséchée sur l'épaule de Loup*Ardent.

-Puisse la Déesse marcher à vos côtés, Loup*Ardent, murmure-t-elle.

Sans un mot, Loup*Ardent traverse la salle, ouvre la porte et la franchit. Le vantail se referme aussitôt derrière lui. Il se retrouve sur une étroite corniche,

au bord d'une fosse profonde. Des entrailles de cette fosse émanent une chaleur intense et la lueur rougeoyante de la lave en fusion, accompagnées de soudains jaillissements de flammes qui s'élèvent à six mètres ou plus au-dessus du niveau de la corniche. Devant lui, une planche large d'une dizaine de centimètres au plus enjambe le gouffre.

*Loup*Ardent va-t-il s'aventurer sur la planche? Si oui, rendez-vous au [23](#). S'il préfère ne pas*

tenir compte de la mise en garde de l'Abbesse et essayer de repasser la porte en sens inverse, rendez-vous au [35](#).

43

Loup*Ardent parvient à traverser la caverne... sans autre profit que de se trouver devant une grosse dalle de pierre qui bouche la seule issue. Devant la dalle, il y a une petite bande de sol ferme, mais il est bien évident qu'il ne pourra pas y rester éternellement.

Dans ces conditions, cherche-t-il au [9](#) un poussoir secret déclenchant un quelconque mécanisme qui déplacera la dalle ? Ou essaye-t-il, tout simplement, de la soulever au [47](#) ? Il peut aussi courir le risque de revenir sur ses pas au [53](#).

44

Pendant un instant, la scène reste figée. Loup*Ardent contemple le corps sans vie du diable informe qui gît à ses pieds, puis s'en détourne pour se diriger vers l'un des personnages muets qui l'entourent. A ce moment, un mouvement soudain derrière son dos lui fait faire volte-face, juste à temps pour voir le cadavre exploser dans un jaillissement silencieux de lumière blafarde. Une inquiétante vibration emplit les oreilles de Loup*Ardent, qui

se mettent à tinter de plus en plus fort. Autour de lui, les murs commencent à trembler. Une petite pluie de gravats, annonciatrice d'un désastre imminent, tombe du plafond.

-Dehors ! hurle Loup* Ardent.

Ses compagnons n'ont pas besoin qu'il leur répété son injonction. Dans la confusion qui suit, il se rend seulement compte qu'il court et que des gens courent autour de lui. En arrivant dans la rue, il se retourne et voit la maison de la Guilde s'affaisser lentement et se désagréger en un monceau de décombres.

-Il reste quelqu'un à l'intérieur ? demande-t-il à l'un des hommes encapuchonnés qui sont auprès de lui.

Le Nécromancien se concentre un instant, les yeux dans le vague, puis répond :

-Personne de vivant. Je sens la présence de plusieurs morts.

-Les cryptes ? interroge Loup* Ardent.

-Écroulées, déclare l'homme d'un ton péremptoire.

Ce qui règle la question des recherches auxquelles Loup Ardent se proposait de se livrer. N'ayant plus rien à faire là. il ne lui reste plus qu'à retourner au [38](#) pour y réexaminer les options proposées.*

45

Brusquement, un vertige brouille la vue de Loup*Ardent, qui a une vision fugitive de l'Abbesse de la Gegurn au moment où il est refoulé brutalement dans le couloir, jusqu'à la fosse dans laquelle il bascule la tête la première.

Et tombe jusqu'au [13](#)

46

*Un choix judicieux. Tant que Loup*Ardent sera en possession du poignard, aucun membre de la Guilde des Assassins ne portera volontairement la main sur lui, et vous ne devrez pas tenir compte des indications contraires données au cours de son aventure. Si c'est le premier objet sélectionné par Loup*Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous au [19](#).*

47

*La possibilité qu'a Loup*Ardent de déplacer la dalle est fonction de sa Force, ce qui paraît logique. Lancez deux dès et augmentez le résultat de 1 par tranche de 5 points de Force que Loup* Ardent possède au-dessus de 50. Il faut un minimum de 10 pour déplacer la dalle. Après une première tentative infructueuse, Loup*Ardent devra se soumettre à une épreuve*

*de contrôle de son Endurance pour savoir s'il peut recommencer. Lancez deux dés et ajoutez 1 par tranche de 5 points d'Endurance que Loup*Ardent possède au-dessus de 50. Ici aussi, le chiffre fatidique est 10 (ou plus). Chacune des tentatives infructueuses suivantes pour soulever la dalle se soldera par une perle de 5 points d'Endurance.*

En fin de compte, il ira au 63 s'il parvient à soulever la dalle, au 49 s'il n'y réussit pas. et au 55 s'il y renonce et fait demi-tour.

48

Le couloir se prolonge sur une courte distance avant de déboucher dans une caverne. Pendant une seconde. Loup*Ardent se demande s'il n'a pas tourné en rond, car il se retrouve de nouveau sur une petite corniche, au bord d'un gouffre plein de lave, que traverse une planche étroite.

Il y a cependant quelques différences. Cette fois, un gros gourdin est posé sur la corniche, à ses pieds, et un colosse, un véritable géant, tenant à la main un gourdin similaire, se tient à l'autre bout de la planche.

— Faites voir vos talent, Valeureux Guerrier, lui lance le colosse. Votre épée ne peut rien contre moi, et pourtant vous devez m'éliminer si vous voulez passer par ici !

*Loup*Ardent doit-il faire confiance à son fidèle Exterminator au [33](#) ? Ou s'armer du gourdin posé à ses pieds au [7](#) ? Ou privilégier la prudence plutôt que la vaillance en essayant d'attendrir le colosse au [37](#) ? D autre part, Loup* Ardent a toujours la possibilité de faire demi-tour au [4](#).*

49

Brisé et vaincu, Loup*Ardent s'abandonne à la désespérance.

Ce qui ne fait qu'accélérer sa chute vers le [13](#).

50

Loup*Ardent enfle ses larges mains dans les manchettes et voit avec inquiétude l'or dont elles sont faites se rétracter pour s'adapter à la forme de ses poignets.

*Mais il n 'a pas lieu de se tracasser : les manchettes vont réellement accroître sa Force et par conséquent ses POINTS DE VIFJ de 5 points pendant tout le temps qu'il les portera. Si c'est le premier objet sélectionné par Loup*Ardent, retournez au [28](#) pour qu'il en choisisse un second. Sinon, rendez-vous directement au [19](#).*

51

Deux des cinq maisonnettes de la rangée sont vides, bien que visiblement habitées. Les occupants des trois autres paraissent quelque

peu intimidés par la soudaine apparition d'un imposant gentilhomme sur le pas de leur porte, mais, s'ils sont tout disposés à le renseigner, ils n'ont rien à lui apprendre.

Ce qui ne laisse pas d'autre solution pour notre héros, que de choisir une autre destination sur son [plan](#).

52

Les aptitudes du serpent sont les suivantes :

Force	75
Rapidité	50
Endurance	55
Courage	80
Habilité	25
Chance	16
Magnétisme	2
Séduction	0

POINTS DE VIE 303

*Ce combat pose cependant à Loup*Ardent un problème particulier. En se détendant, le serpent peut porter (une fois seulement) un coup particulièrement rapide et dangereux, qui paralyse l'adversaire et le laisse sans défense, prêt à être digéré. Pour esquiver cette attaque mortelle, Loup*Ardent doit amener 10 ou plus avec deux dés, mais il peut augmenter le chiffre indiqué par ceux-ci de 1 par tranche de 5 points*

*de Rapidité qu'il possède au-dessus de 50. S'il parvient à éviter la première détente mortelle, le combat se poursuivra dans les formes habituelles, le serpent n'infligeant que les dommages indiqués par les dès. Si Loup*Ardent est vainqueur, rendez-vous au [48](#) S'il est vaincu, rendez-vous au [13](#).*

53

Brusquement, un vertige brouille la vue de Loup*Ardent, qui a une vision fugitive de l'Abbesse de la Gegum avant que le sol ne cède sous ses pieds et qu'il ne bascule, la tête la première, dans la nappe de lave sous-jacente.

Ce qui est une façon expéditive et cuisante de gagner le [13](#).

54

Le combat unilatéral se poursuit, mais son issue ne fait évidemment aucun doute. Lorsqu'un dernier moulinet du gourdin pulvérise son ultime POINT DE VIE, Loup*Ardent se plie en deux et bascule dans la fosse.

Et il est déjà mort lorsqu'il arrive au [13](#).

55

Brusquement, un vertige brouille la vue de Loup*Ardent, qui a une vision fugitive de l'Abbesse de la Gegum avant que le sol ne cède

sous ses pieds et qu'il ne bascule, la tête la première, dans la nappe de lave sous-jacente.

Ce qui est une façon expéditive et cuisante de gagner le [13](#).

56

Plus ou moins consciemment, Loup*Ardent adresse une prière à ses dieux du Désert avant de plonger dans la rivière.

*Quant à savoir s'il en ressortira, c'est une autre affaire. Lancez deux dés et augmentez le résultat de 1 par tranche de 5 points de Force que Loup*Ardent possède au-dessus de 50. Si le total est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [60](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [64](#).*

57

L'aubergiste se révèle un interlocuteur affable, mais décevant, car il ne fournit aucun renseignement présentant un réel intérêt. En terminant son verre, Loup*Ardent l'aperçoit de loin en train de parler à voix basse à un jeune garçon qui, aussitôt, quitte furtivement l'auberge.

*Un incident qui n'a peut-être aucune signification, mais pourrait également avoir de sinistres mobiles. C'est un Loup*Ardent songeur qui retourne au [71](#) pour prendre une autre décision.*

Loup*Ardent atteint avec soulagement l'extrémité de la planche et pénètre dans un couloir étroit, dans lequel il ne fait que quelques mètres avant d'apercevoir un petit être, une sorte de gnome, assis par terre au beau milieu du passage.

*Un gnome qui peut aussi bien être absolument inoffensif qu'extrêmement dangereux. Loup*Ardent va-t-il essayer de le contourner au [16](#) ? Ou faire demi-tour au [45](#)?*

En fin de compte, la démarche se révèle sans grand profit. Le garde se montre soupçonneux, comme tous ses pareils, et le seul renseignement que parvient à lui soutirer Loup*Ardent. c'est qu'on peut trouver le gîte et le couvert à l'auberge.

*Laquelle, si Loup*Ardent décide de s'y rendre, se trouve au [71](#). Mais il peut choisir n 'importe quelle autre destination indiquée sur la [carte](#).*

Il réalise presque immédiatement qu'il a commis une erreur. Les eaux glaciales et le courant violent épuisent ses forces avec une rapidité inquiétante. Au bout de quelques minutes, il est

en difficulté. Encore quelques minutes de plus et...

mais à quoi bon nous attarder sur l'agonie d'un héros ? Rendez-vous au [13](#) et n'en parlons plus.

61

Loup*Ardent gravit l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet de la tour et débouche sur la terrasse crénelée... où il est aussitôt victime d'une agression.

De la part de trois gardes de la police. Les aptitudes de chacun de ceux-ci sont les suivantes

:

Force	60
Rapidité	55
Endurance	50
Courage	40
Habilité	40
Chance	30
Magnétisme	8
Séduction	30

POINTS DE VIE 313

*Ils sont armés d'une épée + 10 normale et portent une cuirasse — 5. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement, ce qui suppose qu'il a tué ses trois agresseurs, rendez-vous au [69](#). Sinon, les*

gardes porteront son cadavre au [13](#) avec tous les égards dus à son rang.

62

*Tentez une épreuve de contrôle du Magnétisme de Loup*Ardent comme indiqué dans le Prélude à l'action. Si le résultat est négatif, le combat devient inévitable et notre héros devra se rendre au [70](#). Si, au contraire, le résultat est positif, il sera libre de poursuivre sans encombre sa route jusqu'à la Forêt enchantée de Briséliande, domaine du rêve et de la magie, baigné en permanence d'une surnaturelle lumière bleue, où il aura le choix entre deux itinéraires possibles, l'un vers le nord-est au [68](#). l'autre vers l'ouest au [72](#).*

63

Les muscles tendus à se rompre, le visage ruisselant de sueur, Loup*Ardent fait un dernier effort surhumain... et la dalle se soulève avec un bruyant grincement de pierre raclant contre la pierre. Il franchit l'ouverture béante et se retrouve, à sa grande surprise, nez à nez avec l'Abbesse, dans la salle dallée de marbre où ont débuté les étranges épreuves de la Gegum. La vieille femme l'observe un instant et hoche la tête

— Je pense que vous ferez l'affaire, déclare-t-elle sèchement.

Elle fouille dans les plis de sa robe et lui tend une pierre polie bizarrement taillée, noire avec de sombres reflets bleus et verts. Sur cette pierre figurent les lettres ci-après :



Loup*Ardent la regarde avec incompréhension.
— C'est un code ? demande-t-il. Mais l'Abbesse ne lui répond pas et se contente de le ramener dans le hall d'entrée, d'où une jeune novice l'escorte jusqu'au portail.

D où notre héros, éberlué et quelque peu meurtri, peut gagner le [31](#).

64

Lorsque Loup*Ardent, trempé et ruisselant, se hisse sur la berge opposée, ses doigts se referment sur un petit disque de métal encroûté de boue. Curieux, il le nettoie et découvre qu'il s'agit d'un Xandine d'Or, une pièce de monnaie frappée sur sa propre presse et portant, sur

l'avers, les armes de sa famille. Bien que ces pièces ne soient pas, à proprement parler, des objets rares, elles sont néanmoins peu courantes, et il considère sa trouvaille comme un heureux présage. Il se sèche, prend le temps de manger une partie de ses provisions et poursuit son voyage. La route est moins plaisante qu'auparavant, car il a quitté les plaines centrales pour pénétrer dans une région de marécages et de forêts, mais elle se révèle assez sûre... au moins jusqu'à ce qu'il atteigne le défilé montagneux du nord et y trouve un Cerbère. Les peuplades primitives du Harn n'ont pas toutes prêté serment d'allégeance au Roi Olric... ni même, avant lui, au Roi Voltar le Magnifique. L'être qui observe Loup*Ardent d'un air renfrogné est de ceux qui se tiennent à l'écart des affaires du Royaume, un de ces aborigènes gigantesques que l'on aperçoit rarement, en dépit de leur stature colossale, et qui n'obéissent qu'à leurs propres lois. En régie générale, ils ne sont pas gênants, mais il leur arrive parfois de sortir de leur repaire pour des motifs connus d'eux seuls. Loup*Ardent n'a pas la moindre idée de ce que veut celui-là, mais il barre le passage et est armé d'un casse-tête en pierre taillée, d'une dimension impressionnante.

*Si Loup*Ardent veut essayer de convaincre cet inquiétant individu de le laisser passer, il peut le faire au [62](#). Mais, comme il est terriblement pressé par le temps, il préférera peut-être employer la manière forte au [70](#).*

65

Mais personne, en fin de compte, ne sait rien.

*Ce qui oblige Loup*Ardent à tenter sa chance à l'un des autres endroits du [plan](#).*

66

Le cadavre du géant ne recèle rien d'intéressant, et, si Loup*Ardent n'avait pas renversé par mégarde l'outre pleine de vin que transportait le colosse, il n'aurait probablement pas trouvé le joyau qu'elle contenait. C'est un petit saphir d'une forme inhabituelle, au cœur limpide.

*Une découverte intéressante, car ce saphir est une amulette très rare, qui, si Loup*Ardent l'avale, lui permettra de respirer sous l'eau pendant tout un paragraphe, le protégeant ainsi efficacement contre la noyade. Retournez maintenant au [70](#) et choisissez entre les deux voies qui s'offrent ensuite à notre héros.*

67

L'homme le dévisage un instant en silence, puis hausse les épaules.

— Espérons que vous savez ce que vous faites, dit-il en quittant la cellule.

Loup*Ardent attend d'être certain qu'il s'est éloigné pour entreprendre des recherches systématiques. Mais celles-ci, malgré la patience infinie dont il fait preuve, restent vaines : il n'existe pas d'autre issue que la porte.

*Essayera-t-il donc d'enfoncer celle-ci au [119](#)?
Ou attendra-t-il, au [125](#), de voir si le vieux garde se manifeste de nouveau ?*

La Forêt enchantée

68

Apaisé par l'ambiance fraîche et lumineuse de la forêt, Loup*Ardent longe un sentier qu'un tapis d'aiguilles de pin et de feuilles mortes rend doux à ses pieds. Il a souvent entendu parler de Briséliande, mais c'est la première fois qu'il s'y aventure. Cette forêt a la réputation d'être un site magique, peuplé de nombreuses entités non humaines, les unes dangereuses, les autres bienfaitantes. Mais la plupart de ces créatures

sont si fugaces qu'il ne pense pas avoir l'occasion d'en rencontrer... jusqu'à ce qu'il arrive dans une clairière. Loup*Ardent s'immobilise. Les deux petits elfes ne dépassent pas trente centimètres de haut. Dotés d'ailes aux épaules et aux chevilles, ils batifolent avec insouciance sur l'herbe. L'un d'eux finit par l'apercevoir, mais ne manifeste pas la moindre velléité de fuite.

Cette rencontre avec de gracieux farfadets est charmante, mais quelle va être la réaction de Loup Ardent ? S'il essaye de leur parler, rendez-vous au [74](#). S'il tente d'en capturer un, rendez-vous au [76](#). Il peut aussi, évidemment, ne tenir aucun compte de leur présence et choisir l'un des sentiers qui s'offrent à lui : celui de l'ouest au [90](#), celui du nord au [86](#), celui du nord-est au [94](#) ou celui du sud-ouest au [72](#).*

69

*Que va faire maintenant Loup*Ardent ? Fouiller le cadavre au [75](#) ? Ou retourner consulter le [plan](#) pour choisir une autre destination ?*

70

Exterminator pousse des cris de triomphe lorsque Loup* Ardent le tire de son fourreau et se jette sur le géant qui le domine de toute sa taille.

Ce qui risque fort d'être une grave erreur, compte tenu des aptitudes du géant :

Force	100
Rapidité	50
Endurance	90
Courage	95
Habileté	75
Chance	50
Magnétisme	40
Séduction	30
POINTS DE	530
VIE	

*Sa massue causera d'épouvantables ravages + 25 tant qu'elle ne sera pas brisée, ce qui se produira s'il amène un double 6 : il continuera alors le combat à mains nues, en infligeant des dommages + 10. Si Loup*Ardent succombe à ce duel inégal, rendez-vous au [13](#). S'il y survit, il pourra fouiller le cadavre au [66](#).*

Après quoi, rien ne s'opposera plus à ce qu'il gagne la Forêt enchantée de Briséliande, domaine du rêve et de la magie, baigné en permanence d'une surnaturelle lumière bleue, où il aura le choix entre deux sentiers, l'un se dirigeant vers le nord-est au [68](#), l'autre vers l'ouest au [72](#).

L'auberge reflète la prospérité nouvelle de Belgardium : elle est pleine à craquer. Loup*Ardent se fraye un chemin dans la cohue jusqu'au comptoir, où il attend patiemment que l'aubergiste débordé — un gros homme réjoui — parvienne à se libérer d'un groupe de marchands qui trouvent le prix de la bière trop élevé. Loup*Ardent inspecte les alentours d'un œil exercé. L'auberge sert visiblement de lieu de rendez-vous à toutes sortes de gens, bien que les marchands y prédominent. Il aperçoit au moins quatre hommes dans lesquels il reconnaît des soldats mercenaires, une femme qui paraît être une courtisane de bas étage, quelques artisans, hommes et femmes, portant, sur le poignet, l'emblème tatoué de diverses Guildes, un vieil homme qui est manifestement une personnalité locale et tout aussi manifestement complètement sourd, à voir la façon dont les habitués lui adressent la parole en hurlant, et un homme mince qui, bien qu'il ne porte pas la longue robe traditionnelle, dégage un relent de sorcellerie.

*Une foule bigarrée, assurément, mais sera-t-elle utile à notre héros? Si Loup*Ardent souhaite parler à l'aubergiste, rendez-vous au [57](#). S'il préfère interroger les clients, rendez-vous au [73](#). Bien entendu, il peut également choisir une nouvelle destination sur le [plan](#) de la ville.*

En arrivant dans une clairière, il éprouve un très léger étourdissement, mais il lui suffit de secouer la tête pour que celui-ci se dissipe.

La clairière a deux issues, l'une vers le nord-est au [92](#). l'autre vers l'est au [82](#).

Il renonce rapidement à interroger le vieillard assis dans son coin : comme il l'avait deviné, le brave homme est sourd comme un pot. Les marchands forment un groupe fermé, peu communicatif, mais l'homme mince, qui a peut-être décelé en lui l'un de ses pairs, confie à Loup*Ardent qu'un curieux assortiment de voyageurs, dont la plupart paraissaient appartenir à la haute société, a récemment traversé Belgardium.

Ce qui mérite réflexion. Loup Ardent pourra se livrer à cette occupation au [71](#), où il aura également la possibilité de prendre une autre décision.*

Loup*Ardent s'accroupit, observe pendant un moment les ébats des elfes, puis dit doucement :
-Bonjour, petits amis.

L'un d'eux prend son essor et vient voleter au-dessus de sa tête en faisant vibrer ses ailes irisées comme celles d'un oiseau-mouche.

-Salut, étranger, dit-il en pouffant de rire. Qu'est-ce qui vous amène dans notre forêt ?

En guise de réponse, Loup'Ardent, soudain écrasé par l'énormité de la tâche qui pèse sur ses épaules, pousse un gros soupir.

-Vous êtes troublé, remarque le lutin. Alors, dirigez-vous vers le nord, où vous trouverez une clairière sacrée dont la beauté et la tranquillité apaiseront vos tourments.

Un conseil amical et attentionné, mais Loup Ardent n'a peut-être pas le temps d'apaiser ses tourments. Il a le choix entre quatre sentiers, l'un vers l'ouest au [90](#), un autre vers le nord au [86](#). un troisième vers le nord-est au [94](#), et un dernier vers le sud-est au [72](#).*

75

*Une perte de temps. En dehors d'un maigre butin de cinq Pièces d'Or, Loup*Ardent ne trouve absolument rien d'intéressant sur les cadavres. Mieux vaut retourner consulter le [plan](#) et choisir une autre destination.*

76

C'est un échec. En dépit de tous les talents qu'il a acquis dans le Désert, Loup*Ardent est incapable de s'approcher à moins de deux mètres des petites créatures. En fin de compte, exaspéré, il bondit sur l'un d'elles... et elles

s'évanouissent toutes les deux dans un scintillement de lumière bleue.

Ce qui laisse à Loup Ardent le choix entre quatre sentiers : l'un vers l'ouest au [90](#), un autre vers le nord au [86](#), un troisième vers le nord-est au [94](#). et un dernier vers le sud-est au [72](#).*

77

Loup*Ardent se trouve dans un quartier de modestes maisonnettes. Il passe un certain temps à bavarder avec leurs occupants, mais n'apprend rien d'intéressant.

Il lui reste heureusement la possibilité de retourner à son [plan](#) et d'y choisir une autre destination.

78

La forêt étant composée presque exclusivement de conifères, on n'y trouve à peu près aucun fruit. Aussi, lorsque Loup*Ardent aperçoit un pommier isolé, aux branches chargées de pommes vermeilles, celui-ci lui apparaît immédiatement comme une anomalie.

De l'endroit où il se trouve. Loup Ardent a la possibilité de se diriger soit vers le nord-ouest au [108](#) soit vers le sud au [94](#), soit vers l'ouest au [118](#). Mais s'il s'arrête pour croquer une pomme, rendez-vous au [114](#).*

79

Loup*Ardent découvre vite qu'il s'agit de la demeure d'un riche négociant. Bien que celui-ci et son épouse comprennent immédiatement à qui ils ont affaire et lui offrent l'hospitalité, il ne lui faut pas longtemps pour se rendre compte qu'ils ne détiennent aucun renseignement susceptible de lui être d'une quelconque utilité.

Ce qui l'oblige à retourner au [plan](#) pour y choisir une autre destination.

80

La supposition de Loup*Ardent se révèle fausse. Après avoir parcouru près de deux kilomètres dans chaque sens, vers l'amont et vers l'aval, il est forcé de conclure que le pont qui se trouvait autrefois à cet endroit n'a pas encore été reconstruit.

Et, comme il doit absolument poursuivre sa route, la seule solution est de mettre ses talents de nageur à l'épreuve au [56](#).

81

-Je vous croyais sourd ! s'exclame Loup*Ardent, surpris.

-Seulement quand cela m'arrange, ricane le vieil homme de l'auberge, qu'il a retrouvé sur la place du marché, au milieu de huit éventaires bien approvisionnés. Il y a des gens qui ont les

oreilles trop longues. Mais je suis venu vous avertir.

- M'avertir ? répète Loup*Ardent.

-Les gardes de la police vous recherchent, mon ami.

Il ne vient pas à l'idée de Loup*Ardent de mettre sa parole en doute.

-Mais pour quelle raison ? Le vieil homme secoue la tête.

-Je l'ignore.

*Un renseignement troublant, qui incitera peut-être Loup*Ardent à se montrer plus prudent lorsqu'il consultera à nouveau le [plan](#) pour y chercher une nouvelle destination.*

82

-Psst !

Loup'Ardent s'arrête, la main sur le pommeau d'Extcrminator.

-N'ayez crainte. Monseigneur, ce n'est pas une agression ! murmure une petite voix grasseyante. Vous ne croyez quand même pas qu'un gringalet dans mon genre irait s'attaquer à l'homme qui a débarrassé le Royaume de la Horde des Démons ?

-Vous me connaissez ? demande Loup*Ardent en regardant autour de lui sans parvenir à localiser l'origine de la voix.

-Comme tout un chacun. Même à Briséliande, où l'on se préoccupe assez peu du monde extérieur. Et je suis même au courant de vos soucis, avec votre pauvre dame disparue et pas l'ombre d'un réconfort en perspective.

-Où êtes-vous ? demande Loup*Ardent.

A vos pieds, mon cher... à vos pieds ! Loup*Ardent baisse la tête et croise le regard de deux yeux bruns particulièrement brillants, sertis dans le visage ratatiné du plus petit homme qu'il ait jamais vu (y compris le Bouffon de la Cour, qui est pourtant un nain).

-Je m'appelle Olric, dit le petit homme. Comme le Roi actuel, qui n'était encore que Chevalier-Régent au moment de ma naissance, alors que vous, jeune homme, étiez seulement un éclair de malice dans l'œil de votre mère. Vous vous rendez compte que cela fait deux bonnes heures que je vous cherche d'un bout à l'autre de ces bois ?

-Pourquoi me cherchiez-vous, Petit Olric ? demande Loup*Ardent en souriant. v

-Pour vous communiquer un renseignement, répond Olric. Et vous proposer un marché.

-Un marché ?

—Il faut vous dire que je suis turfiste, explique le petit homme. Et, pas plus tard que la semaine dernière, voilà-t-il pas que les chevaux de

Penguinard m'ont pris jusqu'à ma dernière chemise, me laissant plus fauché que les blés, avec tout juste assez de mitraille pour passer la nuit à l'auberge et casser une petite croûte.

-Si c'est de l'argent... commence Loup* Ardent en cherchant sa bourse.

-Non, il n'est pas question d'argent. C'est de votre tête que j'ai besoin. Parce que je suis convaincu que cette course était truquée. Seulement, pour pouvoir le prouver, il faut que je sache à quelle heure elle a commencé.

-Je crains de ne pas pouvoir vous être utile dans ce domaine, dit Loup* Ardent, car je ne suis jamais allé aux courses de Penguinard.

Mais si, vous pouvez m'aider si vous le voulez. Parce que je possède toutes les données <iu problème, mais je ne suis pas assez intelligent pour calculer la solution. Voyez-vous, Seigneur Xandine, le cheval gagnant a terminé la course une minute après trois heures de l'après-midi, avec quatre longueurs d'avance sur le troisième cheval, lequel n'était qu'à deux longueurs du deuxième cheval, qui était celui sur lequel j'avais misé et qui ne s'en doutait même pas, l'imbécile. Or, ce deuxième cheval était à quatre longueurs et demie du quatrième, qui a couru la distance en exactement soixante et une secondes et trois dixièmes. Vous me suivez, jusqu'ici ?

-Je pense, oui, répond Loup'Ardent en fronçant les sourcils.

-Le point important, reprend Petit Olric, c'est que, pendant le dernier quart de la course, tous les chevaux couraient à la même vitesse, en couvrant une longueur en un cinquième de seconde. Et maintenant, avec toutes ces données, pouvez-vous[^]ne dire à quelle heure cette sacrée course a commencé ?

*Alors, peut-il te dire ? Doit-il seulement prendre la peine d'essayer de le calculer ? Loup*Ardent est entièrement libre de poursuivre sa route, qu'il choisisse le sud-ouest au [72](#), le sud-est au [94](#)), le nord- est au [96](#) ou le nord au [92](#). Toutefois, s'il décide de se soumettre aux exigences de cet étrange petit homme, rien ne l'empêche de se livrer aux calculs nécessaires. S'il parvient à la conclusion que la course a commencé à 14 heures 50, rendez-vous au [120](#) ; à 14 heures 55, rendez-vous au [110](#) ; à 14 heures 59, rendez-vous au [106](#) ; à 15 heures juste, rendez-vous au [116](#)*

83

Le garde accompagne Loup'Ardent jusqu'à une porte latérale donnant sur une petite place.

-Soyez prudent, recommande-t-il. Ce truc-là pourra vous être utile.

Le « truc » en question se révèle être une cuirasse portant l'insigne de la police : un déguisement simple, mais qui peut être efficace. Loup*Ardent l'endosse avec reconnaissance et s'en va.

*Pendant que Loup*Ardent cherche une nouvelle destination sur le [plan](#), précisons que la cuirasse, qui assure une protection de- 5 contre les blessures, pourra également lui rendre service s'il a de nouveau maille à partir avec les gardes de la police. il aura désormais une chance (en amenant de 1 à 3 avec un seul dé) d'éviter leur vindicte et de pouvoir poursuivre son chemin comme s'il était sorti vainqueur de l'affrontement.*

84

C'est une illusion ! Techniquement, c'est une fantasmagorie très réussie, car l'aspect et jusqu'à l'odeur des chardons ardents sont parfaitement imités. Mais pas leur consistance. Au toucher, le sentier est semblable à tous les autres sentiers. Quel magicien a jeté ce sort ? A moins que la forêt ne crée cet enchantement elle-même ?

Autant de questions insolubles. Mais puisque le sentier ne présente, par lui-même, aucun danger, rien n'empêche Loup Ardent de continuer à le suivre jusqu'à ce qu'il parvienne à*

une bifurcation, où il pourra prendre la direction de l'est jusqu'au [68](#) ou celle du nord jusqu'au [82](#).

85

Les écuries de l'auberge sont de construction récente, mais le garçon d'écurie est très vieux... et très stupide. Loup*Ardent renonce rapidement à l'interroger : l'homme est manifestement incapable de fournir le moindre renseignement sur quoi que ce soit, en dehors de la paille des litières.

C'est donc un Loup Ardent déçu qui se voit contraint de choisir une nouvelle destination sur le [plan](#).*

86

Loup'Ardent s'arrête, ébahi. Le sentier l'a conduit vers le nord jusqu'à une nouvelle clairière plus vaste, dans laquelle il découvre avec stupeur un vieil homme, à cheveux blancs et à barbe blanche, qui se tient en équilibre instable sur la tête.

-Xandine ! s'exclame le vénérable vieillard en bondissant sur ses pieds et en scrutant Loup*Ardent de ses yeux myopes. Non, vous ne pouvez pas être le Seigneur Xandine. Vous êtes trop jeune. Beaucoup trop jeune, même en tenant compte de ses maudites sorcelleries.

Mais, pour ce qui est de lui ressembler, vous lui ressemblez.

-Il se pourrait, monsieur, que ce soit mon père que vous ayez connu, suggère Loup*Ardent.

-Vous êtes le fils de Xandine? demande le vieil homme. J'ignorais qu'il en eût un. Bien, bien, bien. Qu'est-ce qui vous amène à Briséliande, jeune homme ?

-Je cherche ma femme qui a disparu, répond Loup*Ardent avec simplicité.

-Ce n'est pas ici que vous la trouverez, déclare le vieillard en levant les yeux vers le ciel. Je crois que c'est l'heure de ma méditation.

Il s'assoit par terre et croise ses jambes décharnées dans une position impossible. Ses yeux se révulsent d'une façon inquiétante.

-Mais, monsieur... proteste Loup*Ardent qui a des tas de choses à lui demander.

-Je ne répondrai qu'à une seule question, murmure le vieillard qui est visiblement en train d'entrer en transe.

Loup*Ardent en aurait des centaines à poser — sur sa femme, sur son père, sur la forêt —, mais tout ce qui lui vient à l'esprit, c'est :

-Pourquoi vous teniez-vous sur la tête ? Pendant un bon moment, il pense que le vieil homme ne lui répond pas, mais, d'une voix craquante

comme des feuilles mortes, celui-ci finit par anonner:

-Parce que... cette position... prévient... la chute des cheveux.

*Un renseignement d'un intérêt palpitant, au cas où notre séduisant héros viendrait à être menacé de calvitie. Mais, d'ici là, Loup*Ardent n'a pas d'autre solution que de laisser ce vénérable imbécile à ses transes et de prendre le sentier de l'est au [94](#). celui de l'ouest au [96](#) ou celui du sud au [68](#).*

87

Avant que Loup*Ardent n'ait pu esquisser un geste de défense, il est entouré par des gardes et jeté dans un minuscule cachot, éclairé seulement par une étroite ouverture au ras du plafond. Une péripétie pour le moins inattendue... et qui devient encore plus surprenante quand, une vingtaine de minutes plus tard, la porte de sa prison se rouvre et qu'un vieux garde entre, un doigt sur les lèvres.

-Seigneur Xandine, chuchote-t-il, on n'aurait pas dû vous arrêter. Je n'y comprends rien, mais plusieurs des jeunes gardes ont reçu des instructions très étranges, ces derniers temps. Je suis venu vous aider à vous évader.

*Mais est-ce bien vrai ? Loup*Ardent peut accepter son aide au [95](#) ou préférer s'en tirer par ses propres moyens au [67](#).*

88

C'est une illusion ! Techniquement, c'est une fantasmagorie très réussie, car l'aspect et jusqu'à l'odeur des charbons ardents sont parfaitement imités. Mais pas leur consistance Le sentier sur lequel il marche est semblable à tous les autres sentiers. Quel magicien a jeté ce sort ? A moins que la forêt ne crée cet enchantement elle-même ?

Autant de questions insolubles. Mais puisque le sentier ne présente, par lui-même, aucun danger, rien n'empêche Loup Ardent de continuer à le suivre jusqu'à ce qu'il parvienne à une bifurcation, où il pourra prendre la direction de l'est jusqu'au [68](#), ou celle du nord jusqu'au [82](#).*

89

Le nouvel hôtel de ville a été édifié sur le modèle de celui qu'avait rasé la Horde des Démons, et Loup*Ardent le trouve très imposant, avec ses hautes colonnes de part et d'autre de l'entrée. Dans le vestibule, trois gardes de la police s'approchent de lui.

-Seigneur Xandine! s'exclame l'un d'eux. Nous avons ordre de vous retrouver.

Loup*Ardent reste impassible, mais sa main se glisse vers la poignée d'Exterminator.

-Pour quelle raison, monsieur ?

-Je suis au regret de vous avouer qu'il y a, dans nos rangs, des gens qui vous veulent du mal. Monseigneur Notre mission est de vous prêter assistance dans toute la mesure de nos moyens.

*Si Loup*Ardent est disposé à accepter cette offre généreuse, rendez-vous au [93](#). S'il la décline, rendez-vous au [97](#).*

90

Le sentier qu'il suit se modifie insensiblement. La terre battue se transforme en poussière, puis en cendres et, finalement, à quelques mètres de là, en charbons ardents.

Loup*Ardent s'arrête, dérouté. La forêt est dense des deux côtés du chemin, la végétation ne semble avoir subi aucun dommage, et cependant il voit de ses yeux qu'il se dirige tout droit vers un brasier.

Et vers une décision primordiale, selon toute apparence. Doit-il examiner les charbons au [84](#) ? Revenir sur ses pas au [74](#) ? Ou jouer au fakir en essayant de marcher sur les braises au [88](#) ?

91

Comme tous les postes de police du Royaume, celui de Belgardium a un aspect vaguement menaçant... et une indéfinissable odeur de sueur refroidie. Lorsque Loup*Ardent y pénètre, un spécimen particulièrement robuste de la profession s'approche et lui demande :

— Vos nom et adresse, monsieur ?

*En voilà un qui, manifestement, ne reconnaît pas le plus grand héros du Harn. Comment va réagir Loup*Ardent ? En disant qui il est au [107](#) ? En s'inventant une fausse identité au [59](#) ? Ou simplement en se drapant dans sa dignité et en refusant de répondre au [87](#) ?*

92

Le sentier atteint l'orée de la forêt, et Loup'Ardent se retrouve soudain sur la rive d'un grand lac. Mais ce n'est pas le brusque changement de paysage qui retient son attention. Un léger bac noir danse au bord de l'eau et près de lui, tel un fantôme du Destin, se tient la Mort, un personnage squelettique, vêtu d'une longue robe sombre à capuchon. Loup*Ardent observe l'apparition sans se troubler. Ce n'est pas la première fois qu'il se trouve en face d'un spectre de ce genre : il en a même vu un tout récemment, lorsqu'il est allé chercher l'Orbe d'Or qui lui a permis d'anéantir la Horde des Démons. En général, ce sont de faux-semblants.

Le plus souvent, ils ne sont que des fantasmes sortis tout droit de l'imagination d'un sorcier, mais il arrive parfois que l'on ait affaire à l'avatar d'un dangereux méta- morphé ou à quelque chose de ce genre.

*Loup*Ardent s'est arrêté pour réfléchir. Il peut s'approcher du personnage pour l'examiner de plus près au [98](#). ou l'attaquer sans plus attendre au [102](#). Il peut aussi tenter de revenir sur ses pas, auquel cas il se retrouvera au [86](#).*

93

Le garde qui a parlé hoche la tête. — Le mieux, monsieur, serait que vous nous accompagniez au poste de garde. Notre Chef saura quelles dispositions prendre.

*Si Loup*Ardent est d'accord pour leur emboîter le pas, suivez-le au [101](#). Mais il peut aussi refuser au [103](#).*

94

Autour de lui, tout se met à vibrer et à tournoyer, comme si l'univers entier avait subitement basculé. Instinctivement, Loup*Ardent saisit son Exterminator.

Ce vieux vampire ne lui sera d'ailleurs d'aucune utilité, car il a pénétré dans une zone de téléportation, régie uniquement par le hasard. Lancez deux dés. Si le résultat est compris entre

2 et 4, rendez-vous au [68](#) . entre 5 et 8, au [90](#) ; entre 9 et 11, au [92](#). Si vous amenez un double 6, rendez-vous au [82](#).

95

Loup* Ardent et son allié longent sans bruit le corridor. Celui-ci fait un coude et, quand ils l'atteignent, c'est la catastrophe. Deux autres gardes leur barrent la route, et ceux-là sont résolument hostiles.

Le combat est inévitable. Les aptitudes des deux gardes hostiles sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	55
Endurance	50
Courage	40
Habilité	40
Chance	30
Magnétisme	8
Séduction	30

POINTS DE VIE 313

*Tous deux sont armés d'une épée +10. mais Loup*Ardent ne sera pas obligé de les affronter l'un après l'autre, car son allié neutralise efficacement l'un des agresseurs. Si notre héros se débarrasse de l'autre, il peut se rendre au [83](#).*

Dans le cas contraire, sa seule destination possible est évidemment le [13](#).

96

Trois sentiers s'offrent à lui.

L'un vers l'est au [86](#) ; l'autre vers le sud-ouest au [82](#) ; le troisième vers le nord-est au [102](#).

97

Sans préavis, sans crier gare, le garde se jette sur lui.

Les aptitudes de chacun des trois gardes sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	55
Endurance	50
Courage	40
Habilité	40
Chance	30
Magnétisme	8

e

Séduction	30
-----------	-----------

POINTS	313
---------------	------------

DE VIE

*Ils sont armés d'une épée normale +10 et portent une cuirasse - 5. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement, ce qui suppose qu'il a éliminé ses trois agresseurs. il peut retourner*

consulter le [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination. Sinon, les gardes porteront son cadavre au [13](#) avec tous les égards dus à son rang.

98

Lorsque Loup'Ardent s'approche, la créature tend une main décharnée. Dans sa paume brille une Pièce d'Or qui disparaît instantanément. La main reste tendue.

Loup Ardent a reconnu la pièce, malgré la brièveté de son apparition : c'était un Xandine d'Or, une monnaie frappée sur sa propre presse. Au cas où il aurait une pièce semblable en sa possession, il peut, s'il le désire, l'utiliser pour payer le Passeur, qui lui fera traverser le lac jusqu'à un chemin conduisant vers le nord-est, au [108](#). Il peut au contraire refuser de monter dans le bateau et revenir au [92](#) pour y prendre une autre décision.*

99

Il se réveille dans un minuscule cachot, éclairé seulement par une étroite ouverture au ras du plafond. Une péripétie pour le moins inattendue... et qui devient encore plus surprenante quand, une vingtaine de minutes plus tard, la porte de sa prison se rouvre et qu'un vieux garde entre, un doigt sur les lèvres.

— Seigneur Xandine, chuchote-t-il, on n'aurait pas dû vous arrêter. Je n'y comprends rien, mais plusieurs des jeunes gardes ont reçu des instructions très étranges, ces derniers temps. Je suis venu vous aider à vous évader.

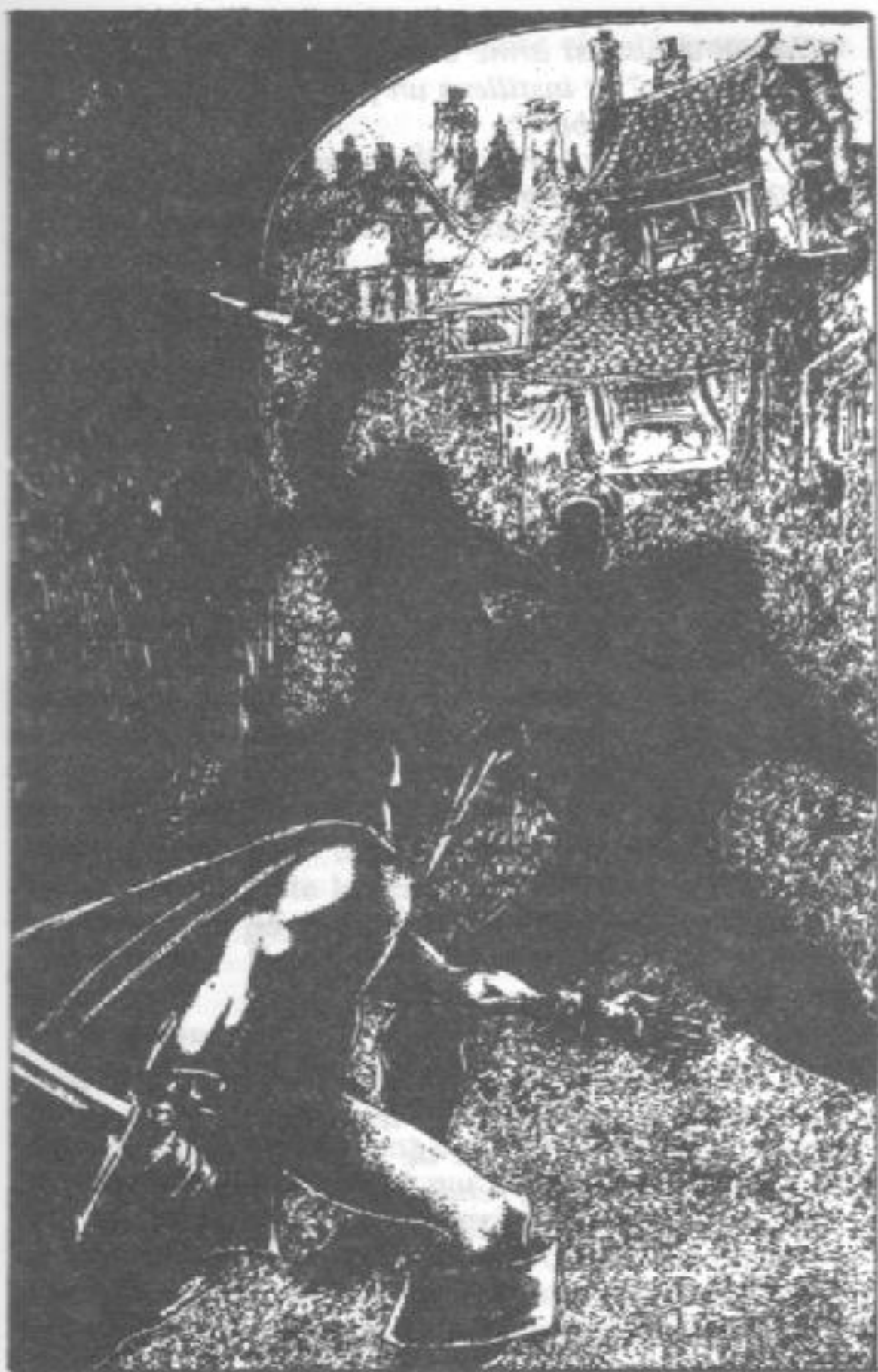
*Mais est-ce bien vrai? Loup*Ardent peut accepter son aide au [95](#) ou préférer s'en tirer par ses propres moyens au [67](#).*

Belgardium ressuscitée

100

Depuis sa dernière visite, Belgardium a bien changé. C'était alors une ruine fumante, ravagée par la Horde des Démons. Aujourd'hui, c'est une ruche bourdonnante d'activité, avec de nouvelles constructions partout... bien que certains secteurs portent encore des cicatrices, en dépit de la décennie qui s'est écoulée.

*Le plan de la [p. 182](#) permettra à Loup*Ardent de choisir les endroits où il désire se rendre. Mais lorsqu'il franchit la porte de la ville, hésitant sur la direction à prendre, deux silhouettes tout de noir vêtues surgissent de nulle part : des membres de la Guilde des*



100 *Agression à la porte de Belgardium.*

Assassins, à n'en pas douter, apparemment bien décidés à avoir la peau de notre héros. Les aptitudes des Assassins sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	95
Endurance	65
Courage	80
Habilité	70
Chance	50
Magnétisme	25
Séduction	40

POINTS DE VIE 485

Chacun d'eux est armé d'un poignard qui inflige des blessures +7 et instillera un poison mortel si les dès amènent un double 6.

*Si Loup*Ardent survit à cette agression, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

101

Les gardes le conduisent au poste de police... et le jettent aussitôt dans un cachot !

Rendez-vous au [107](#).

102

Le sentier conduit à un lac et à un Passeur manifestement hostile.

Les aptitudes du Passeur sont les suivantes :

Force	55
Rapidité	65
Endurance	35
Courage	85
Habileté	20
Chance	55
Magnétisme	55
Séduction	0
POINTS DE VIE	370

*Il n est pas armé, mais son contact glacial a le pou- voir magique de drainer les POINTS DE VIE de Loup*Ardent à la vitesse de +15 par coup gagnant. Si notre héros survit, rendez-vous au [104](#). Sinon, il se réchauffera un peu au [13](#).*

103

Loup*Ardent est aussitôt assailli.

Espérons qu 'il pourra se défendre victorieusement au [97](#).

104

Loup'Ardent jette un regard circulaire et considère les diverses possibilités qui s'offrent à lui.

Il y en a trois : revenir sur ses pas, ce qui le ramènera au [72](#) ; utiliser le bac pour traverser le lac et gagner le chemin du nord-est au [108](#) ;

ou fouiller le cadavre squelettique du Passeur au [112](#).

105

Loup'Ardent regarde s'écrouler le dernier des trois gardes. Au moment où il se retourne pour s'en aller, il a l'impression que l'univers bascule, et il sombre instantanément dans les ténèbres.

Rendez-vous au [99](#).

106

Tout, autour de lui, se met à vibrer, et il se sent emporté dans un tourbillon. Le mot «téléportation » a tout juste le temps de lui traverser l'esprit avant que le paysage ne se transforme du tout au tout.

Rendez-vous au [72](#).

107

Avant que Loup*Ardent n'ait pu esquisser un geste de défense, il est entouré par des gardes et jeté dans un minuscule cachot, éclairé seulement par une étroite ouverture au ras du plafond. Une péripétie pour le moins inattendue... et qui devient encore plus surprenante quand, une vingtaine de minutes plus tard, la porte de sa prison se rouvre et qu'un vieux garde entre, un doigt sur les lèvres.

-Seigneur Xandine, chuchote-t-il, on n'aurait pas dû vous arrêter. Je n'y comprends rien, mais plusieurs des jeunes gardes ont reçu des instructions très étranges, ces derniers temps. Je suis venu vous aider à vous évader.

Mais est-ce bien vrai ? Loup Ardent peut accepter son aide au [95](#) ou préférer s'en tirer par ses propres moyens au [67](#).*

108

Loup*Ardent fait halte, déconcerté. Il est parvenu à un carrefour où se croisent plusieurs sentiers, et rien n'indique quelle direction il doit prendre.

Il a le choix entre le sud au [124](#), le sud-est au [78](#), le nord au [130](#), l'ouest au [128](#) et le sud-ouest au [92](#).

109

-Approchez ! Approchez ! Venez voir la marchandise !

Dans le secteur affairé des éventaires, c'est à qui, parmi les marchands, criera le plus fort. Loup*Ardent attend qu'un client soit servi pour engager la conversation avec l'un d'eux, un homme bedonnant, basané, aux grandes mains puissantes, qui paraît obsédé par la nécessité d'éviter la police.

-Mon commerce est légal, déclare-t-il, et honnête. Mais, depuis quelque temps, il est arrivé quelque chose aux gardes. On ne saurait prendre trop de précautions avec eux, même un gentilhomme de votre condition. Vous avez tout intérêt à les éviter, croyez- moi.

*Lorsque Loup*Ardent en aura assez de ce bavard et de son idée fixe, il pourra chercher une autre destination sur son [plan](#).*

110

Tout, autour de lui, se met à vibrer, et il se sent emporté dans un tourbillon. Le mot « téléportation » a tout juste le temps de lui traverser l'esprit avant que le paysage ne se transforme du tout au tout.

Rendez-vous au [72](#).

111

La porte s'ouvre, et une soudaine explosion de joie envahit Loup*Ardent.

-Yaléna ! s'exclame-t-il.

La femme commence par le dévisager avec inquiétude, puis son visage s'éclaire d'un seul coup.

-Loup*Ardent ! s'écrie-t-elle en se jetant dans ses bras. Loup*Ardent, c'est vraiment vous ?

Il se dégage doucement et la tient à bout de bras pour la contempler. Elle a peu changé depuis dix

ans, depuis qu'il l'a sauvée de la Horde des Démons.

-Vous semblez en pleine forme, Yaléna... plus ravissante que jamais.

-Et vous, Guerrier, vous paraissez plus redoutable que jamais, malgré votre vie amollissante de seigneur. Redoutable, mais fatigué. Entrez donc, venez me raconter comment vous m'avez retrouvée.

-Par le plus grand des hasards, je l'avoue, mais aussi le plus heureux. Vous avez des nouvelles de mon vieil ami Baldar ? demande-t-il en franchissant le seuil.

Aussitôt, le visage de la femme s'assombrit.

-Mon père est mort, Loup*Ardent.

-Mort ? répète Loup*Ardent, interloqué. Mais c'est impossible !

Elle secoue la tête.

-Si, c'est possible, et pourtant, jusqu'à ce que cela se produise, j'aurais été d'accord avec vous.

-Qu'est-ce qui lui est arrivé? demande Loup'Ardent.

Elle détourne la tête.

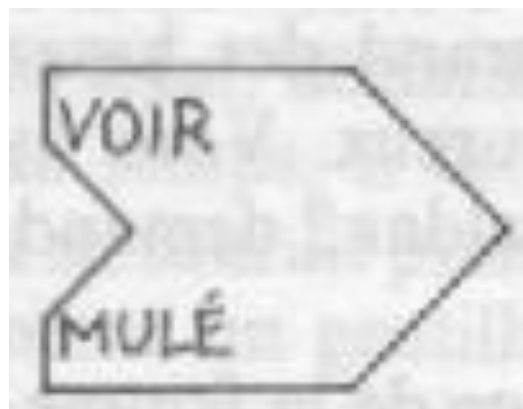
-Il s'est suicidé. Peut-être avait-il l'esprit dérangé, car son comportement était bizarre, dans les derniers temps. Il n'était plus le même. Mais il parlait souvent de vous, vers la fin. Il était obsédé par la vallée enchantée dans

laquelle vivait votre père. Il s'imaginait... Je ne sais pas ce qu'il s'imaginait, parce qu'il en parlait rarement d'une façon compréhensible. Il était persuadé que quelque chose de démoniaque se tramait dans cette vallée et que cela avait un rapport quelconque avec les anciennes cryptes. C'est peut-être cette obsession qui a fini par lui troubler l'esprit.

-Je n'aurais jamais cru qu'il était homme à devenir fou, observe Lx>up*Ardent d'une voix songeuse.

-Moi non plus, acquiesce Yaléna. Mais comment expliquer autrement son geste? (Elle hausse les épaules et tourne de nouveau la tête pour le regarder en face.) Il pensait souvent à vous, Loup*Ardent. Il voulait qu'un de ses objets personnels vous soit remis...

Et elle lui tend un morceau de pierre noire curieusement façonnée.



Loup*Ardent regarde la jeune femme avec stupeur.

*On serait étonné à moins. Le père de Yaléna. l'ermite Baldar, lui a autrefois sauvé la vie, et ce n 'était pas un homme à se faire des idées, encore moins à s'affoler au point de perdre la raison. Et à quoi riment ces mystérieux fragments de pierre noire ? Bien des questions restent sans réponse. Peut-être Loup*Ardent devrait- il partir immédiatement pour la vallée enchantée. S'il s'y décide, il peut commencer son voyage au [149](#). Mais s'il pense qu'il y a d'autres renseignements à glaner à Belgardium, rien ne l'empêche de visiter d'autres endroits du [plan](#).*

112

Un pli de la robe du Passeur contient un parchemin. Loup*Ardent, redoutant quelque sorcellerie, le déroule avec prudence, mais il s'agit simplement d'une référence à une « Clairière sacrée des Dryades », située à l'extrémité nord de la Forêt de Briséliande.

*Un renseignement qui peut se révéler utile... ou totalement inutile. Si Loup*Ardent traverse le lac. il débarquera sur la rive nord-est au [108](#). Mais il peut aussi revenir sur ses pas, auquel cas il se retrouvera au [72](#).*

113

Loup*Ardent se retrouve parmi les éventaires du marché. L'un d'eux offre un abondant

assortiment de vêtements d'occasion, ce qui donne à Loup*Ardent l'idée d'acheter quelque chose qui lui permette de voyager incognito.

Mais a-t-il de l'argent ? Dix Pièces d'Or devraient suffire. S'il les possède, il a largement de quoi marchander une bonne affaire au [115](#). S'il ne les possède pas, un renseignement ne coûte rien, et il peut toujours interroger les commerçants au [117](#).

114

La pomme a une saveur âpre d'amande amère. Brusquement inquiet, Loup*Ardent la recrache, mais il est déjà trop tard... *Rendez-vous au [13](#)*

115

Une veste, à demi enfouie sous un amoncellement de vieilles fourrures, retient son attention, moins par une quelconque considération d'élégance que par le curieux tissu dont elle est faite. Le voyant intéressé, le marchand lui affirme que, pour quatre-vingts Pièces d'Or, c'est une véritable affaire, mais Loup*Ardent, avec son instinct de Barbare du Désert, a tôt fait de l'amener à rabattre ses prétentions à huit Pièces seulement.

-A ce prix-là, c'est une bonne affaire : elle est en levenskine. déclare le marchand d'un air

bougon. Et il ajoute, devant l'incompréhension de Loup*Ardent :

Si jamais on lance une boule de feu sur vous, ce tissu la détournera, mais une fois seulement.

*Non seulement une bonne affaire, mais une acquisition magique, que Loup*Ardent emporte avec lui en retournant au [plan](#) pour choisir une autre destination.*

116

-Que le crique me croque, s'exclame le petit homme, je crois que vous avez mis dans le mille. Double Mètre ! Maintenant, écoutez bien ce que je vais vous dire, parce que je ne le répéterai pas : ce qu'il faut que vous fassiez, c'est vous rendre le plus vite que vous pourrez à la Clairière des Dryades, sinon vous allez déambuler éternellement sans jamais arriver nulle part.

Le petit homme fait demi-tour pour s'en aller, et Loup*Ardent lui crie désespérément :

-Mais où se trouve la Clairière des Dryades ?

-Vers le nord, bien sûr !

*Loup*Ardent peut maintenant se diriger vers le sud-ouest au [72](#), vers le sud-est au [90](#), vers le nord-est au [96](#). ou vers le nord au [92](#).*

117

*Une démarche décevante. Les marchands ne savent rien qui puisse être utile à Loup*Ardent, qui doit retourner au [plan](#) choisir une autre destination.*

118

Loup*Ardent se retrouve soudain dans une chambre à coucher. Celle-ci est dotée de deux portes, l'une à l'est, l'autre au sud-ouest ; mais ce qui, pour l'instant, monopolise l'attention de notre héros, c'est l'énorme lit à colonnes, en bois doré, adossé au mur nord. Ce lit est, de très loin, le plus grand qu'il ait jamais vu et, surtout, il irradie une énergie tellement intense que Loup*Ardent a l'impression qu'il pourrait presque la toucher.

*Loup*Ardent peut retourner au [78](#) par la porte de l'est ou gagner le [96](#) par celle du sud-ouest, mais s'il désire examiner le lit doré, il devra se rendre au [126](#), et si l'envie lui prend de s'y étendre, il pourra te faire au [122](#)*

119

Loup*Ardent recule d'un pas et décoche un coup de pied dans la porte en visant les alentours u-j la serrure. Le bois tremble, mais résiste. Loup*Ardent recommence, avec toute la vigueur dont il est capable. Cette fois, il perçoit un très léger craquement. Il se repose un instant et, au moment où il s'apprête à tenter un nouvel

essai, la porte s'ouvre à la volée et trois gardes furibonds se ruent dans le cachot.

Ces gardes ne sont pas contents du tout que notre héros ait tenté de s'échapper. Leurs aptitudes sont les suivantes :

Force	50
Rapidité	48
Endurance	48
Courage	40
Habilité	20
Chance	30
Magnétisme	16
Séduction	20

POINTS DE VIE 272

Chacun d'eux est armé d'une épée +10 et bien décidé à faire passer le goût du pain à Loup Ardent avant qu'il n'ait causé d'autres dommages à cette porte. Si Loup* Ardent survit à cette agression, rendez-vous au [105](#) Sinon, rendez-vous au [13](#).*

120

Tout, autour de lui, se met à vibrer, et il se sent emporté dans un tourbillon. Le ipot «téléportation » a tout juste le temps de lui traverser l'esprit avant que le paysage ne se transforme du tout au tout.

Rendez-vous au [72](#).

Au moment où Loup*Ardent s'approche des trois étals en plein vent, il sent une main se poser sur son bras. Il se retourne aussitôt et se trouve en présence d'un jeune homme de vingt et quelques années Celui-ci sourit.

Vous ne me reconnaissez pas. Seigneur Xandine ? Loup*Ardent secoue négativement la tête.

-C'est la première fois que je vous vois. Le sourire s'élargit.

-N'en soyez pas si sûr, car je vous ai jadis logé une flèche dans l'épaule, pas bien loin d'ici. Ce que j'ai, d'ailleurs, regretté par la suite, ajoute-t-il.

Loup*Ardent l'examine en essayant vainement de retrouver un trait familier : il n'y en a aucun.

-En dix ans, on change beaucoup, dit le jeune homme. Surtout quand on est enfant, ce qui était mon cas lors de notre première rencontre. Je suis le demi-frère de Yaléna, la fille de Baldar, à qui vous avez sauvé la vie quand la Horde des Démons a ravagé Belgardium.

*Cette rencontre fortuite va permettre à Loup*Ardent de retrouver Yaléna au [111](#), mais s'il l'a déjà découverte par ses propres moyens, il peut retourner au [plan](#) choisir une autre destination.*

Ce lit est l'un des plus confortables qu'il ait jamais utilisés. Aussitôt couché, il sent la relaxation s'insinuer comme une drogue dans chacun de ses muscles. Saisi d'une soudaine appréhension, il lutte désespérément contre le sommeil, mais il est bientôt endormi.

Loup*Ardent rêve. Dans son rêve, ses recherches sont terminées. Sa ravissante jeune femme se tient devant lui, toute souriante dans sa robe de mariée. Loup*Ardent se précipite vers elle pour l'embrasser, mais, lorsqu'il la prend dans ses bras, elle détourne la tête et lui plonge un poignard d'argent dans le cœur.

Loup*Ardent se réveille en sursaut. Ce songe paraissait tellement réel qu'il se tâte pour voir s'il est blessé.

Non seulement il n'est pas blessé, mais son sonvne dans le grand lit doré lui a fait récupérer la totalité de ses POINTS DE VIE, au cas où il lui en aurait manqué à ce moment-là. Il peut maintenant fouiller le lit au [126](#) ou quitter la chambre, soit par la porte de l'est au [78](#), soit par celle du sud-ouest au [96](#).

— Des pâtés, monsieur ? Des brochettes ? Un peu de mouton ?

Cest une échoppe de rôtiisseur, tenue par un marchand exubérant.

Si Loup Ardent a faim et dispose de quelque billon, il peut acheter de quoi se sustenter. S'il n'a pas d'argent, il peut seulement, malgré les protestations de son estomac. retourner au [plan](#) choisir une autre destination.*

124

La route le conduit dans le royaume des fées... ou, tout au moins, dans un endroit qui ressemble d'une façon suspecte à la description que les légendes donnent du royaume des fees. Il pénètre dans un jardin de cristal, scintillant au soleil, où s'entrecroisent des sentiers dorés.

Pendant plus d'une heure, Loup*Ardent erre dans ce site enchanteur, fasciné par la délicatesse des fleurs et des buissons de cristal, mais, parmi toute cette beauté, il ne découvre pas un seul être vivant.

Il finit toutefois par trouver une sortie vers le nord, qui le conduira au [108](#).

125

Loup*Ardent a l'impression d'attendre pendant une éternité, mais le vieux garde finit quand même par revenir.

Êtes-vous toujours disposé à m'aider ? lui demande Loup* Ardent. L'homme se contente d'incliner la tête.

Rendez-vous maintenant au [95](#)

126

A son grand désappointement, il ne trouve rien.

Ce qui lui laisse le choix entre s'étendre sur le lit au [122](#) ou sortir de la chambre, soit par la porte de l'est au [78](#). soit par celle du sud-ouest au [96](#).

127

Lorsque Loup* Ardent pénètre dans la boutique, il a tout juste le temps de se rendre compte que c'est une armurerie avant d'être accosté par deux jeunes matamores.

-Vous n'êtes pas d'ici, hein ? lui dit l'un d'eux sur un ton agressif

-Sûrement pas, renchérit l'autre. C'est un étranger, comme...

Loup* Ardent jette un coup d'ail sur le boutiquier, qui ne semble pas en mener large, et passe outre.

-Dites donc, à qui croyez-vous avoir affaire ? demande le jeune homme en portant la main à son épée.

-A un rustre mal élevé, apparemment, répond calmement Loup* Ardent.

-Et il attend que l'arme du voyou soit presque entièrement sortie de son fourreau pour dégainer Exterminator.

-Lorsque l'épée démoniaque surgit en poussant un cri aigu, il devient évident que, une fois de plus, notre héros ne pourra pas éviter une bataille dont il se serait bien passé. Les aptitudes de chacun des jeunes voyous sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	55
Endurance	65
Courage	70
Habilité	20
Chance	15
Magnétisme	10
Séduction	25
POINTS DE	320
VIE	

*-Leurs épées infligent des dommages + 10, mais ils ne portent pas d'armure. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement, il pourra retourner au [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination. S'il n'y survit pas, il ne pourra aller qu'au [13](#).*

128

Lorsqu'il sort de la forêt, l'ambiance change avec une telle soudaineté qu'il en reste un instant

pantois, comme un homme qui s'éveille brusquement d'un rêve long et compliqué.

Il secoue la tête pour s'éclaircir les idées. Le sentier par lequel il a émergé du sous-bois conduit tout droit à un grand pont de pierre, qui franchit une large rivière. Malheureusement, trois hommes en interdisent l'accès, et ils ont l'inquiétante allure de Berserks.

Loup'Ardent reste un moment immobile, à peser le pour et le contre. Les Berserks, heureusement devenus rares, sont une des plaies du Royaume. Ce sont des adeptes d'une religion primitive, qui s'entraînent à la pratique des arts martiaux et se nourrissent d'une bouillie de lierre fermenté dans l'alcool. Cette drogue provoque des accès de frénésie qui en font des adversaires redoutables et intrépides, et, disent certains, elle accroît à la fois leur endurance et leur vigueur.

*Si ces hommes sont bien ce qu'il croit, voilà Loup*Ardent mal parti, tout seul contre trois Berserks. S'il tente de se frayer un passage à la pointe de l'épée, rendez-vous au [140](#). S'il s'efforce de les amadouer, rendez-vous au [142](#) Mais s'il préfère essayer de les soudoyer, rendez-vous au [144](#).*

129

L'atelier dans lequel pénètre Loup* Ardent abrite un forgeron d'armures, un homme bâti

comme une barrique, originaire du petit État insulaire de Damar et établi depuis peu à Belgardium, si bien qu'il ignore à peu près tout des affaires du Royaume.

Mais, pendant que notre héros bavarde avec ce brave homme, un individu mince et furtif, qui examinait une cuirasse damasquinée, passe à l'action. Lancez deux dés. Si vous amenez de 2 à 8, rendez-vous au [131](#) ; si vous amenez de 9 à 12, rendez-vous au [133](#).

130

Devant lui, la voûte des grands arbres, qui s'inclinent les uns vers les autres en une silencieuse révérence, forme au-dessus du sentier une arcade naturelle, au-delà de laquelle une brillante lumière bleue flamboie avec des reflets d'or. Après une brève hésitation, Loup*Ardent passe sous l'arcade. Aussitôt, une grande sensation de paix descend en lui. Bien qu'il s'agisse d'une clairière assez semblable aux autres, la lueur dorée qui la baigne lui donne un éclat particulier, et le silence qui y règne est tel que Loup*Ardent entend les battements lents et puissants de son cœur. Le centre de la clairière est occupé par un puits peu profond, à demi ceinturé de pierres, qu'alimente un petit ruisseau scintillant. Loup*Ardent se dirige vers lui

comme s'il était hypnotisé, mais, au moment où il va l'atteindre, une main se pose sur son bras.

Il se retourne et croise le regard serein de deux grands yeux gris, qui appartiennent à une jeune fille d'une beauté tellement surnaturelle que la jeune épouse de Loup*Ardent elle-même ne saurait lui être comparée. L'apparition est vêtue de gaze légère et, bien qu'elle ne paraisse pas plus de dix-huit ans. elle se comporte avec une autorité qui transcende le temps.

– Bienvenue, Guerrier, dit-elle doucement.

– Où sommes-nous? demande Loup*Ardent sans pouvoir détacher ses yeux de la jeune fille.

– Vous avez pénétré dans la Clairière des Dryades, dit-elle.

– Et vous êtes ?...

Mais elle se contente de sourire.

– Vous êtes attiré par le puits, dit-elle au bout d'une éternité. C'est naturel pour un mortel, car il contient un fragment de votre Destinée.

Ne comprenant pas de quoi elle parle, Loup'Ardent se borne à demander :

– Aidez-moi.

– Je vais vous poser une question, dit-elle. Donnez- moi la réponse exacte, et vous pourrez sans risque tirer du puits ce que vous recherchez.

Il l'observe attentivement.

*il semble que Loup*Ardent soit parvenu à un point crucial de son enquête. Il peut, évidemment, se contenter de faire demi-tour et retourner au [108](#) Mais, s'il est désireux de confronter son intelligence à la question de la jeune fille, il lui faut alors se rendre au [132](#). D'autre part, comme cette jeune personne n'est évidemment pas de taille à lutter contre lui et ne saurait, par conséquent, s'y opposer, il peut aussi essayer de tirer ce qu'il cherche du puits sans avoir répondu à la question ; dans ce cas. rendez-vous au [134](#).*

131

Un casque de cérémonie attire l'attention de Loup*Ardent, qui porte automatiquement la main à sa bourse... et constate que celle-ci a disparu !

*On la lui a dérobée, évidemment. Loup*Ardent va-t-il porter plainte au poste de police au [107](#) ? Ou cherche-t-il son voleur lui-même au [135](#) ?*

132

Loup*Ardent incline la tête.

—J'essayerai de répondre à votre question, dit-il.

—Elle est simple, dit la jeune fille. Il vous suffit de me dire comment je m'appelle.

Il hésite.

—Mais vous pourriez porter tous les noms de la terre.

—Je le pourrais, mais je n'en ai qu'un seul. Écoutez bien.

Renversant la tête en arrière, elle se met à scander :

—Mon premier tient dans les mains, pas dans la main.

Mon deuxième est parfois poussé à bout, jamais mis en boîte.

Mon troisième est conservé au zoo, mais pas dans l'alcool.

Mon quatrième est extrait des viandes, pas des endives.

Mon cinquième appartient au malin et fait défaut au malicieux.

Vous trouverez mon sixième dans toutes les chaînes, mais pas sur une chaise.

Mon septième vient peut-être d'une balle, sûrement pas d'un ballon.

Et mon tout vous indiquera le chemin qu'il vous faut suivre.

Elle éclate de rire.

— Ajoutez six fois six au total de mon nom et poursuivez votre voyage sans encombre, Guerrier !

*Bon. d'accord. Mais si Loup*Ardent est complètement dérouté, il peut essayer le [138](#).*

Un instinct affiné à l'extrême par des années de vie dans le Désert fait tourner la tête à Loup*Ardent, juste à temps pour voir la main d'un petit homme mince se poser sur sa bourse.

Un tire-laine au travail, mais comment va réagir Loup Ardent ? En se rendant au poste de police au [107](#) ? En se battant avec le voleur au [137](#) ? Ou tout simplement en récupérant son bien et en retournant au [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination ?*

Brusquement, Loup'Ardent écarte la jeune fille et plonge la main dans l'eau du puits. Il a le temps d'entrevoir fugitivement un fragment de pierre noire avant d'être terrassé par une douleur fulgurante...

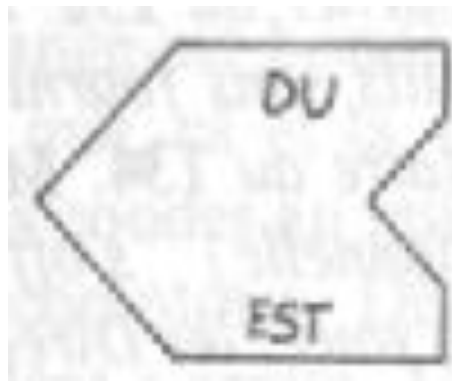
... qui le conduit directement au [13](#).

Il n'y a personne d'autre dans l'atelier, et l'artisan ne s'est pas approché suffisamment près de Loup'Ardent pour lui subtiliser sa bourse. Comment savoir où il l'a perdue... ou, plutôt, où on la lui a volée, car Loup*Ardent est convaincu qu'il ne s'agit pas d'une perte accidentelle, mais bien d'un vol.

Vol qu'il peut signaler à ta police au [107](#), ou plus simplement oublier, en retournant au [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination.

136

Loup*Ardent plonge la main dans l'eau transparente du puits et sent ses doigts se refermer sur une pierre noire taillée.



Il se retourne, mais la jeune fille a disparu.

En possession de la pierre, soigneusement mise de côté, notre héros peut maintenant quitter la forêt au [128](#).

137

Les aptitudes du voleur sont les suivantes :

Force	48
Rapidité	95
Endurance	60
Courage	25
Habileté	60
Chance	55
Magnétisme	50

Il est armé d'un stylet dont la lame acérée inflige des dommages + 7 et, sous ses guenilles, porte une cuirasse qui lui assure une protection —5. Si Loup Ardent prend une sanglante revanche sur ce fripon, il pourra retourner au [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination. S'il est vaincu, sa nouvelle destination se trouve au [13](#).*

138

Si Loup Ardent souhaite essayer à nouveau de répondre à la question emberlificotée de la jeune fille, rien ne l'empêche de retourner au [132](#). S'il préfère tenter sa chance avec le puits sans fournir de réponse à la question, il peut le faire au [134](#). Mais une troisième possibilité (exceptionnelle) s'offre non pas à Loup* Ardent, mais à vous : les Directives de la [p. 184](#).*

139

La maison se révèle être un bureau de change, et elle est aussi bien gardée que le sont habituellement les établissements de ce genre, tant par des mercenaires à sa solde que par un contingent de gardes de la police.

*Loup*Ardent peut y pénétrer au [141](#) ou retourner au [plan](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

140

Loup'Ardent dégaine Exterminator et s'avance.
Chacun des Rerserks possède les aptitudes suivantes :

Force	90
Rapidité	80
Endurance	95
Courage	100
Habilité	50
Chance	30
Magnétisme	30
Séduction	40
POINTS DE	515
VIE	

*il est armé d'une épée + 10. mais — et c'est peut-être une chance pour Loup*Ardent — ne porte pas d'armure. Si notre héros survit à ce périlleux affrontement. rendez-vous cm [148](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

141

Le bureau de change est bondé, principalement de marchands, bien que, çà et là, quelques soldats de fortune jouent des coudes au milieu de la foule pour s'approcher des comptoirs. Dès

qu'il a franchi la porte, Loup*Ardent s'arrête. Une vague prémonition l'avertit d'un danger, et pourtant il a beau regarder autour de lui, aucun péril immédiat ne semble le menacer.

*Loup*Ardent fera-t-il néanmoins confiance à son instinct en ressortant aussitôt de la banque et en retournant au [plan](#) choisir une nouvelle destination ? Ou demeurera-t-il dans la banque au [107](#) ?*

142

*Cela méritait d'être tenté, mais leur étrange religion interdit aux Berserks de pactiser avec un inconnu. Loup*Ardent va devoir retourner au [128](#) pour y prendre une autre décision.*

143

Une vague d'amère nostalgie submerge Loup*Ardent lorsqu'il lève les yeux vers les ruines de **rhô-** tel particulier. Il s'agit manifestement d'un vestige de l'attaque de la Horde des Démons, de l'une des innombrables demeures ravagées par les créatures diaboliques lorsqu'elles ont rasé la quasi-totalité de Belgardium. Mais cette maison-là n'a pas été restaurée, peut-être parce que ses propriétaires avaient été tués, peut-être délibérément, pour conserver un souvenir du désastre. Loup*Ardent soupire et fait demi-tour.

Et va. comme de bien entendu, choisir une nouvelle destination sur le [plan](#).

144

*Offrir un pot-de-vin est toujours aléatoire, surtout quand on a affaire à des Berserks. Lancez un dé. Si vous amenez 5 ou 6, rendez-vous au [146](#). Si vous amenez moins de 5. Loup*Ardent n'évitera pas le combat au [140](#).*

145

Loup*Ardent gravit l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet de la tour et débouche sur la terrasse crénelée... où il est aussitôt victime d'une agression.

De la part de trois gardes de la police. Les aptitudes de chacun de ceux-ci sont les suivantes :

Force	60
Rapidité	55
Endurance	50
Courage	40
habileté	40
Chance	30
Magnétisme	8
Séduction	30

*ils sont armés d'une épée + 10 normale et portent une cuirasse - 5. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement. ce qui suppose qu 'il a tué ses trois agresseurs, rendez-vous au [69](#). Sinon, les gardes porteront son cadavre au [13](#) avec tous les égards dus à son rang.*

146

*Bon. ils semblent avoir accepté de se laisser graisser a patte. Mais cela ne veut pas dire que ces lunatiques avinés ne changeront pas d'avis. Lancez un dé. Si vous amenez de 1 à 4. Loup*Ardent sera libre de se rendre au [148](#). Si vous amenez 5 ou 6, il devra se battre au [140](#)*

147

Désespérément, il essaye d'arracher les volutes qui "enlacent. Elles sont douces, mais résistantes. Sa farouche détermination décuplant ses forces, il parvient cependant à en déloger une. Et, avec une terrifiante soudaineté, toutes les volutes disparaissent. Loup*Ardent se remet immédiatement en marche, mais il est ébranlé par une commotion silencieuse lorsqu'un gigantesque dragon rouge vif se dresse brusquement devant lui, suspendu dans le vide.

Un artifice de sorcier, selon toute probabilité, mais qui risque de se révéler extrêmement

*dangereux. Loup*Ardent doit-il l'affronter au [174](#) ? Ou battre en retraite au [162](#) ?*

148

Loup* Ardent franchit la rivière et passe la journée à traverser sans incident une agréable plaine herbeuse. Il se repose durant la nuit et repart à l'aube. Avant midi, il a rejoint une route qu'il connaît bien et qui va lui permettre d'atteindre rapidement Belgardium.

Où il pourra pénétrer au [100](#).

Retour à la Vallée

149

Loup*Ardent sort de la ville par la porte de l'est. Dix années se sont écoulées depuis qu'il a parcouru cette route, et il effectuait alors le trajet en sens inverse. Pourtant, il a l'impression de reconnaître chaque arbre, chaque buisson, chaque caillou du chemin.

En quelques jours de cheval, il atteint le sentier escarpé sur lequel, dix ans auparavant, il a faussé compagnie aux trafiquants d'esclaves en tuant l'un des leurs par la même occasion. Ceux-ci ne l'avaient pas poursuivi dans la vallée qui



149 *Les ruines du Château Xandine.*

s'étend au pied de la montagne, et, sur le moment, il s'était demandé pourquoi. Mais il n'avait pas tardé à découvrir l'explication : cette vallée était un endroit maudit, maintenu hors du temps par un Verrou Temporel, où des créatures étranges rôdaient à la recherche de proies et où des morts vivants hantaient la forteresse de son père.

C'est à ce dernier que songe Loup*Ardent en faisant halte à rentrée de la vallée. Pour lui, le Seigneur Xandine, le sorcier qui portait alors le titre qui est aujourd'hui le sien, est resté un mystère. Durant son enfance et les premières années de sa vie d'adulte, Loup*Ardent a tout ignoré de son père. Et quand le Destin les a enfin réunis, c'était seulement pour très peu de temps. Cependant, Xandine a changé le cours de sa vie, il a transformé un insignifiant Barbare en l'un des plus puissants aristocrates du pays. C'est son père qui l'a initié à la sorcellerie qu'il avait toujours détestée. C'est son père qui lui a fait combattre la Horde des Démons. Et c'est son père qui est mort ici, dans cette vallée, le corps rongé par les ravages de la magie.

Le temps écoulé a été bénéfique pour la vallée, tellement bénéfique que Loup*Ardent reconnaît à peine le paysage de cauchemar dans lequel il a maintes fois frôlé la mort. Le marais a disparu,

remplacé par un bois de sapins, et les monstrueuses créatures qui le hantaient n'existent plus. On entend détalé de petits animaux dans les broussailles, et des oiseaux chantent dans la frondaison.

En revanche, la rivière est toujours là, s'écoulant lentement sous les branches en surplomb de ses rives boisées et retenant, dans ses profondeurs boueuses, une partie de l'ancien enchantement. Loup*Ardent la suit jusqu'à ce qu'il arrive, enfin, à destination. Le Château Xandine qu'il a connu n'est plus qu'un souvenir. Ses tourelles altières et ses imposants remparts de pierre grise se sont écroulés, mais la carcasse du bâtiment est toujours debout, défiant le temps sans l'aide d'aucune sorcellerie. Loup*Ardent ne parvient pas à retrouver la poterne donnant sur la rivière, et il doit contourner l'édifice, en se frayant un chemin à travers la végétation dense, pour attein-

dre le grand portail, dont les vantaux défoncés, éventrés, pendent, béants, accrochés à leurs énormes gonds de fer.

*Loup*Ardent peut maintenant pénétrer dans le château en ruine par le portail brisé. Le plan de la [p 183](#) le guidera vers les endroits qu'il désire explorer pour tenter de retrouver les cryptes qui existent peut-être encore dans les fondations.*

Bien entendu, il ne doit pas choisir ses destinations au petit bonheur la chance, mais suivre un itinéraire déterminé, en ne pénétrant dans une pièce que si le plan indique qu'il existe une entrée.

150

Lorsque Loup'Ardent touche de nouveau la porte, il est aveuglé par un nouvel éclair bleu.

Qui lui fait perdre encore 10 POINTS DE VIE. La porte reste obstinément close. Doit-il faire une autre tentative au [220](#) ? Ou retourner au [196](#) pour y prendre une autre décision ?

151

Au bout d'une heure, Loup'Ardent est sur le point d'abandonner ses recherches lorsqu'il tombe, presque accidentellement, sur les vestiges d'une porte à demi obstruée, dans le mur ouest.

S'il se faufile dans ce passage, il aboutira au [173](#). Mais il est libre de ne pas en tenir compte et de consulter le [plan](#) pour gagner un endroit d'un accès plus facile.

152

Il y a quelque chose qui cloche ! L'objet terminé a certainement la forme d'une croix, mais Loup'Ardent ne peut pas le reconstituer. Il lui manque un morceau et, en l'absence de celui-ci,

il ne pârvient pas à introduire les autres dans le trou du mur. Avec un serrement de coeur, il comprend que quelque part, au cours de son aventure, un fragment de pierre noire lui a échappé...

Une situation vraiment décourageante pour notre héros, et à laquelle vous seul pouvez remédier. Il n'y a qu'une solution : revenir en arrière (aussi loin qu'il le faudra) pour retrouver l'endroit où le fragment manquant est resté caché.

153

Il se trouve dans une cour vide, déserte et silencieuse, dont les dalles brisées sont jonchées de gravats. Elle est envahie par les herbes folles, et les murs qui entourent Loup*Ardent sont croulants. Des portes défoncées, ressemblant aux brèches d'une bouche édentée, s'ouvrent à l'ouest, au nord et à l'est.

*Loup*Ardent continue à suivre son [plan](#).*

154

Au moment où Loup*Ardent lui assène le coup décisif, mortel, le dragon disparaît : pas de sang, pas de cadavre, aucune trace qu'il ait jamais existé Épuisé par les efforts qu'il vient de fournir, Loup'Ardent repart en titubant, mais s'aperçoit que ses pieds s'enfoncent de plus en

plus profondément dans la brume de son impalpable passerelle au-dessus du vide.

Sans réfléchir, il presse l'allure. Mais le pont paraît sans fin et la situation de Loup*Ardent devient de plus en plus précaire à chaque pas, jusqu'au moment où il paraît évident que le pont ne le portera pas plus longtemps. L'obscurité du vide l'entoure de toutes parts, et l'insidieuse sensation de malfaisance qu'il a éprouvée en arrivant dans ce maudit endroit s'accroît dramatiquement.

Désespéré et furieux, Loup'Ardent relève la tête et lance un cri de défi à la puissance maléfique. Aussitôt, il entend, à l'intérieur de sa tête, une voix lui répondre :

— Débarrassez-vous de tous les objets que vous portez sur vous, Loup*Ardent. Jetez-les dans le vide. Il s'arrête. Était-ce un effet de son imagination ? Et, s'il ne l'a pas imaginée, qu'est-ce que c'était que cette voix ?

*Mais le plus important est de savoir s'il envisage sérieusement de se défaire de tout ce qu'il possède, ce qui le laissera totalement démuné face à l'inconnaissable. Si Loup*Ardent jette tout (y compris, bien entendu, Exterminator), rendez-vous au [160](#). S'il ne tient pas compte de la voix mystérieuse, suivons-le jusqu'au [168](#).*

155

Le couloir est bouché. Un amas d'énormes blocs de pierre en obstrue complètement l'extrémité.

*Loup*Ardent doit-il perdre du temps à faire des recherches sur place (qui peuvent être effectuées au [159](#)), ou reprendre son [plan](#) et choisir une autre destination ?*

156

Exterminator manifeste bruyamment sa joie lorsque Loup*Ardent le brandit au-dessus des volutes, mais il les traverse de part en part sans le moindre résultat.

*El Loup*Ardent n'a pas d'autre solution que de retourner au [200](#) pour y modifier sa tactique.*

157

Loup'Ardent estime qu'il doit se trouver dans l'ancien vestibule du château, mais il ne le reconnaît absolument pas. Les meubles ne sont plus que poussière, les murs tombent en ruine et le sol est jonché d'ossements blanchis, vestiges des cohortes de morts vivants du Château Xandine, parvenus jusque-là en tentant d'échapper au désastre final.

Loup Ardent continue à suivre son [plan](#).*

158

Cherchant véritablement les ennuis, Loup*Ardent provoque un nouvel éclair bleu et perd encore 10 points de vie.

Si notre héros est encore vivant après tous ces impairs.

Il serait peut-être bon d'insister pour qu'il retourne au [196](#) et prenne une autre décision.

159

Loup*Ardent est tellement absorbé par l'examen des blocs de pierre tombés du plafond qu'il n'entend pas marcher derrière lui, et il ne se rend compte qu'il n'est plus seul que lorsque les créatures passent à l'offensive.

Il fait volte-face en tendant automatiquement la main vers Exterminator et se trouve nez à nez avec un couple de Trolls ricanants. En y réfléchissant, c'était prévisible. Les Trolls ne faisaient pas partie de l'ancienne magie de son père, mais les ruines abandonnées attirent ces hideuses créatures comme un aimant.

Mais assez d'anthropologie. Loup⁹Ardent a un problème plus immédiat : ne pas se faire tuer. Chacun des deux Trolls possède les aptitudes suivantes :

Force	96
Rapidité	59
Endurance	80

Courage	60
Habileté	45
Chance	25
Magnétisme	10
Séduction	5

POINTS DE VIE 380

*Ils ne sont pas armés, mais leurs crocs et leurs griffes infligent des dommages + 8. Si Loup*Ardent survit, il peut reprendre son [plan](#) et choisir une autre destination. Sinon, rendez-vous au [13](#).*

160

Au bout d'un moment pendant lequel il a l'impression de frôler la folie, Loup*Ardent jette tout ce qu'il possède dans le vide obscur. Et, aussitôt, Exterminator décrit une gracieuse parabole et revient se placer dans sa main, enchaîné par les liens du Destin qui sont plus puissants que n'importe quelle magie humaine. Le pont de brume semble reprendre de la consistance sous les pieds de Loup*Ardent, qui, en se remettant en marche, commence à en distinguer l'extrémité : une corniche rocheuse menant à une grande caverne voûtée.

Courant presque, Loup*Ardent atteint la corniche et entre dans la caverne. Il y a quelque chose dans l'air, autour de lui, qui émet des sons

inarticulés, des bruits inquiétants qui le font grincer des dents, mais il ne voit rien. Il jette un regard circulaire.

Et découvre trois sorties. S'il emprunte celle de l'ouest, rendez-vous au [178](#) ; celle de l'est, au [198](#) ; celle du sud. au [184](#). Mais s'il prend le risque de s'attarder dans la caverne pour la fouiller, rendez-vous au [210](#)

161

La salle dans laquelle il a pénétré doit être la grande galerie qui desservait autrefois l'arrière du château, mais ce n'est plus qu'un amas de décombres. Une partie du mur ouest s'est complètement effondrée, et un éboulement en provenance des étages supérieurs a enseveli l'angle nord-est.

Loup*Ardent s'apprête à faire demi-tour lorsque son vieil instinct du Désert le fait hésiter. Peut-être est-ce une vague réminiscence qui le pousse à explorer plus soigneusement la galerie.

Mais doit-il écouter son instinct ? Il peut tout aussi bien prendre le corridor sud. qui le conduira ait [155](#), ou choisir une autre destination sur son [plan](#). Cela dit, s'il tient à fouiller la galerie, il est libre de le faire au [151](#).

162

Loup*Ardent recule... et s'aperçoit que le pont de brume ne le porte plus. Il pousse un cri désespéré et culbute la tête la première dans les ténèbres sans fin du vide.

Et tombe jusqu'au [13](#).

163

Ce sont, comme il l'avait prévu, des livres de sorcellerie. Beaucoup d'entre eux ne lui sont d'aucune utilité : toutes les descriptions/de sortilèges collectifs ou individuels nécessitant l'emploi d'ingrédients ou de talismans qu'il ne possède pas. Mais un volume relié de cuir retient son attention. C'est un ouvrage sur le Pouvoir de la Méditation. L'exercice qu'il décrit est uniquement mental. C'est une construction imaginaire, qui permet d'accéder au plan astral et d'en extraire d'un seul coup la bagatelle de 100 points de Pouvoir. L'opération exige la solitude et ne saurait en aucun cas élever le Pouvoir total de Loup*Ardent au-dessus de 100, aussi souvent qu'il la renouvelle. Néanmoins, c'est bon à savoir.

Loup Ardent pourra désormais utiliser ce procédé, à condition d'être seul, à n'importe quel stade de son aventure. Mais, pour l'instant, il lui faut reprendre son [plan](#) et chercher une autre destination.*

Lorsque Loup*Ardent touche la porte, il est à moitié aveuglé par un éclair de lumière bleue.

Qui. par la même occasion, lui fait perdre 10 de ses POINTS DE VIE. La porte reste obstinément close. Doit-il faire une nouvelle tentative au [150](#) ? Ou retourner au [196](#) pour y prendre une autre décision ?

Des bandits ! Ils sont deux, endormis dans une pièce plus ou moins intacte. Loup*Ardent les regarde avec répugnance, bien qu'il sache qu'il est à peu près inévitable que les hors-la-loi du Harn cherchent refuge dans tous les bâtiments abandonnés qu'ils rencontrent.

*La question est de savoir ce que doit faire Loup*Ardent. Les deux hommes étant endormis, il peut poursuivre sa visite comme si de rien n'était, en s'aidant de son [plan](#). S'il décide au contraire de les attaquer, il bénéficiera automatiquement du premier assaut contre chacun de ses deux adversaires. Les aptitudes de ceux-ci sont les suivantes :*

Force	50
Rapidité	48
Endurance	48
Courage	40

Habileté	20
Chance	30
Magnétisme	16
Séduction	20

POINTS DE VIE 272

*Ils sont armés d'épées + 10 et se battront à mort (ce qui signifie pour Loup*Ardent, s'il est vaincu, une excursion au [13](#)).*

166

Le cœur battant, Loup*Ardent laisse les volutes s'enrouler autour de sa tête et de son cou. Il doit faire appel à toute sa force de volonté pour ne pas bouger... mais, en définitive, elles ne lui font pas grand mal.

Lorsqu'il tente de faire un pas, les volutes se durcissent instantanément et l'arrêtent sans difficulté. Puis, quand il est de nouveau immobile, elles recommencent à le palper délicatement, comme si elles cherchaient quelque chose à tâtons. Pendant une éternité, Loup*Ardent reste où il est, ne pouvant avancer et ne se décidant pas à reculer. Et tout à coup, avec une terrifiante soudaineté, les volutes disparaissent. Loup*Ardent se remet immédiatement en marche, mais il est ébranlé par une commotion silencieuse lorsqu'un

gigantesque dragon rouge vif se dresse brusquement devant lui, suspendu dans le vide.

*Un artifice de sorcier, selon toute probabilité, mais qui risque de se révéler extrêmement dangereux. Loup*Ardent doit-il l'affronter au [174](#) ? Ou battre en retraite au [162](#) ?*

167

Quelque chose, dans l'amoncellement d'armes, attire l'attention de Loup*Ardent : une paire de gantelets de fer. qui non seulement sont fort bien faits, mais dont émane l'aura particulière qu'il a appris, depuis longtemps, à associer avec la sorcellerie. Il les ramasse prudemment...

*Et constate qu'ils lui vont parfaitement. Mais, surtout, ces gantelets lui apporteront un supplément de 6 points de Force et de 6 points de Rapidité pendant ses trois prochains combats (ce qui, du même coup, augmentera temporairement de 12 le nombre de ses POINTS DE VIE). Loup*Ardent peut maintenant retourner au [179](#) pour y prendre une autre décision.*

168

Loup*Ardent avance. Sous ses pieds, le pont de brume devient de plus en plus fluide. A chaque pas. il s'y enfonce un peu plus.

Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvais augure, nous nous permettons quand même de signaler qu'il finira inéluctablement par passer au travers et tombera alors dans le vide jusqu'au redoutable [13](#).

169

Il connaît cet escalier ! Maintenant qu'il l'a retrouvé, il n'a plus aucun doute sur le chemin à suivre. Sans une seconde d'hésitation, Loup* Ardent commence à descendre.

Ce qui n'est pas facile, l'escalier étant à la fois long et raide, et, par endroits, presque complètement obstrué par les éboulis. Mais Loup* Ardent persévère et finit par atteindre les portes, délabrées mais bien reconnaissables, des Cryptes de Pouvoir Xan- dine.

Pendant un instant, il hésite. Il est impossible que les cryptes soient demeurées actives, mais comment savoir ce qui a pu se développer là-dessous ? Dix années se sont écoulées, et le résidu magique, n'étant plus soumis aux stricts contrôles des pratiques de sorcellerie, peut avoir dégénéré et engendré n'importe quoi.

Loup* Ardent respire à fond pour se calmer et pousse l'une des portes. Comme il s'y attendait, elle donne directement sur un escalier en colimaçon.

Qui s'enfonce en spirale jusqu'au [181](#).

170

Lorsque Loup*Ardent touche de nouveau la porte, il est aveuglé par un autre éclair bleu.

Qui lui fait perdre encore 10 points de vie. La porte reste obstinément close. Doit-il faire une autre tentative au [158](#) ? Ou retourner au [196](#) pour y prendre une autre décision ?

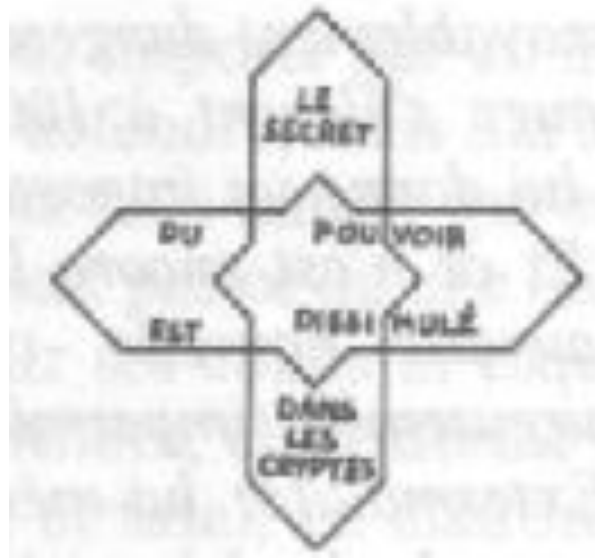
171

La pièce — ou ce qu'il en reste — sert de dortoir aux intrus. Elle contient plusieurs paillasses et quelques coffres. Loup*Ardent profite de ce qu'il est seul pour fouiller ces derniers, mais il n'y trouve que des bardes.

Une petite perte de temps, mais il peut maintenant poursuivre sa visite en suivant le [plan](#).

172

Les mains un peu tremblantes, Loup*Ardent reconstitue la pierre cruciforme.



Le Secret du Pouvoir est dissimulé dans les Cryptes... tiens, tiens. Et l'objet, une fois assemblé, est manifestement une sorte de clef, car il s'adapte parfaitement à l'empreinte du mur. Loup Ardent doit-il essayer de l'utiliser ? Il ferait beau voir qu'il ne l'utilise pas ! Respirez à fond et foncez au [241](#).*

173

Une bouffée de nostalgie l'étreint lorsqu'il entre dans la pièce. Toute ruinée qu'elle soit, l'aura de son père s'y accroche encore comme un parfum tenace. Le vieux Seigneur Xandine avait consacré sa vie à la sorcellerie, et c'est par l'étude qu'il avait acquis ses pouvoirs. Pour autant que Loup* Ardent s'en souvienne, bien des pièces du château étaient tapissées d'étagères fléchissant sous le poids des livres — vieux ouvrages de sciences occultes, parchemins

rédigés dans une langue à demi oubliée et grimoires ésoténques.

Cette pièce est l'une de ces bibliothèques, et si les rayonnages sont cassés, si la plupart des documents sont déchirés, pourris ou tombés en poussière, quelques volumes paraissent encore à peu près intacts.

*Loup*Ardent peut examiner les livres au [163](#) ou reprendre le [plan](#) pour choisir une autre destination.*

174

*Un adversaire incroyablement dangereux. Les aptitudes du dragon rouge s'élèvent à 100 dans tous les domaines, ce qui lui donne un imposant total de 800 points de vie. Et ce n'est encore là que la bonne nouvelle. La mauvaise nouvelle, c'est que cette créature est rigoureusement imperméable à tous les sortilèges et qu'Exterminator lui-même ne lui infligera que des blessures égales à la moitié seulement du chiffre amené par les dés. Mais le plus grave, c'est que le dragon, qui cause des dommages + 10 avec ses griffes. crache également le feu lorsque les dés amènent 6 ou 12. ce qui provoque chaque fois un dommage + 25. Au cas improbable où Loup*Ardent survivrait à ce*

combat, il pourra se rendre au [154](#). Autrement, allez l'ensevelir au [13](#).

175

Sage décision, car. en fouillant le tas de décombres, il découvre l'entrée d'un passage secret se dirigeant vers le sud, qui va le conduire au [169](#).

176

En désespoir de cause, Loup*Ardent se décide à dégainer Exterminator, plus par nécessité de parer les coups qu'elle lui porte que par désir de lui infliger la moindre blessure. Seulement l'épée démoniaque, aussitôt sortie en hurlant de son fourreau, n'en fait plus qu'à sa tête.

Depuis de longues années, Loup*Ardent a toujours éprouvé de la difficulté à maîtriser Exterminator, aussi insatiable pour absorber la force vitale de ses victimes qu'un vampire pour boire du sang frais. Mais jamais l'arme n'a encore déployé une telle férocité, ni une telle virtuosité. Quand Loup*Ardent essaye de parer, elle sabre. Quand il tente de contrer, elle pourfend.

Loup*Ardent est emporté par un maelstrôm d'émotions. Il doit se défendre, mais il n'a aucune envie de faire du mal à sa bien-aimée, qui est manifestement envoûtée et ne sait pas ce

qu'elle fait. Or, l'épée ne le laisse pas retenir ses coups ni esquisser la moindre parade. Au contraire, elle enferme l'adversaire dans un piège subtil et fatal, en claironnant le chant de mort si familier aux oreilles de Loup'Ardent. — Assez ! hurle Loup'Ardent. Mais si l'épée est capable d'entendre, elle n'écoute pas.

*Que cela lui plaise ou non. Loup*Ardent est engagé dans un duel à mort. Les aptitudes de sa jeune mariée sont les suivantes :*

Force	60
Rapidité	80
Endurance	40
Courage	70
Habilité	20
Chance	20
Magnétisme	80
Séduction	99

POINTS DE VIE 469

Le poignard dont elle se sert, qui est plus un colifichet qu'une arme de combat, n'inflige que des blessures + 3, mais sa pointe est empoisonnée: après avoir essuyé le premier coup gagnant, Loup Ardent perdra automatiquement 15 points de vie supplémentaires à chacun des assauts suivants. Lorsqu'il aura ainsi perdu 100 points de vie*



176 *Un duel mortel et désolant.*

*(s'il n est pas mort avant), l'immunité naturelle annulera l'effet du poison jusqu à ce qu 'un nouveau coup gagnant lui soit porté et que le même processus recommence. Si Freya tue son mari, Loup*Ardent devra se rendre au [13](#). Si, à son grand désespoir, c'est lui qui tue sa femme, il pourra explorer la pièce au [239](#) ou peut-être à contrecœur fouiller le cadavre **ou** [231](#).*

177

Quelqu'un utilise cette pièce comme garde-manger : des sacs et des outres sont empilés en désordre dans un coin. Même si Loup*Ardent était affamé, ces provisions ne le tenteraient guère : les rats y font visiblement de fréquentes visites, et, sur les outres, les asticots rampent d'un trou à l'autre.

Plus tôt Loup Ardent atteindra sa prochaine destination (à l'aide du [plan](#)), mieux cela vaudra.*

178

Loup*Ardent s'engage dans le tunnel de l'ouest. Murs, sol et plafond sont faits de pierre noire, et une étrange lumière diffuse filtre d'une source invisible. Il se sent mal à l'aise : l'ambiance de ce passage est nettement maléfique. Au bout de dix pas, le tunnel s'infléchit vers le sud. Lorsque Loup*Ardent veut le suivre, il éprouve une

sensation de picotement dans les pieds et dans les jambes. Devant lui, à une trentaine de pas de là, le tunnel semble virer vers l'est.

*Mais Loup*Ardent doit-il continuer, sans tenir compte de ce picotement bizarre dans ses jambes ? Si oui. rendez-vous au [242](#). S'il préfère revenir sur ses pas. retournez au [160](#).*

179

Il a l'impression fugitive d'avoir pénétré dans un dépôt d'armes — des armes grossières que personne ne songerait à voler — avant que ses yeux ne se posent sur les deux hommes préposés à leur garde. Ceux-ci ont le visage boucané des bandits de grand chemin et ne semblent, ni l'un ni l'autre, disposés à engager la conversation.

Ce qui veut dire que Loup Ardent va, une fois de plus, devoir se battre. Les aptitudes des bandits sont les suivantes :*

Force	50
Rapidité	48
Endurance	48
Courage	40
Habilité	20
Chance	30
Magnétisme	16
Séduction	20

POINTS DE VIE 272

*Ils sont armés d'épées + 10 et se battront à mort (ce qui signifie pour Loup*Ardent, s'il est vaincu, une excursion au [13](#)). Si Loup*Ardent est vainqueur, il peut, à son choix, fouiller le tas de décombres de l'angle sud-ouest au [175](#), explorer l'ensemble de la pièce au [167](#), ou gagner, en suivant le [plan](#), sa prochaine destination.*

180

Malgré ses efforts acharnés, Loup*Ardent ne parvient pas à franchir le barrage.

Ce qui ne lui laisse pas d'autre possibilité que de retourner au [242](#) et d'y prendre une autre direction.

181

Lorsqu'il arrive au pied de l'escalier en colimaçon, un flot de souvenirs lui traverse l'esprit. La salle circulaire est pratiquement intacte, et il n'aperçoit pas le moindre gravat dans les cinq cofridors qui en rayonnent. En revanche, la statue centrale est tombée de son socle, et ses morceaux sont éparpillés sur les dalles de pierre.

Loup'Ardent s'approche et pousse l'un des morceaux avec le bout de son pied. Pour acquérir les bases du Pouvoir personnel indispensable à

l'exercice de la sorcellerie, il a failli périr dans ces cryptes. Quels dangers recèlent-elles aujourd'hui ? Y a-t-il seulement du danger ?

*Loup*Ardent, soyons-en sûrs, ne va pas tarder à le savoir. Le corridor de l'est mène au [193](#). celui de l'ouest au [189](#), celui du nord-ouest au [215](#), celui du nord-est au [207](#) et celui du sud au [223](#). Bien entendu. Loup*Ardent peut commencer par passer la salle au peigne fut au [185](#).*

182

Lorsque Loup*Ardent touche la porte, il est à moitié aveuglé par un éclair de lumière bleue.

Qui, par la même occasion, lui fait perdre 10 de ses points de vie. Doit-il faire une nouvelle tentative au [170](#) ? Ou retourner au [196](#) pour y prendre une autre décision ?

183

Aussitôt qu'il entre dans la pièce, Loup*Ardent est attaqué. Il a tout juste le temps de dégainer le rugissant Exterminator avant d'être assailli par six bandits.

*A en juger par l'aspect de la pièce, il se pourrait qu'il y ail encore beaucoup d'autres brigands dans les parages. peut-être toute une bande qui a établi son repaire dans les ruines du château. Mais, pour l'instant. Loup*Ardent n'a affaire*

qu'à six d'entre eux (seulement !), dont les aptitudes sont les suivantes :

Force	50
Rapidité	48
Endurance	48
Courage	40
Habilité	20
Chance	30
Magnétisme	16
Séduction	20

POINTS DE VIE 272

Chacun d'eux est armé d'une épée + 10 et se battra à mort (ce qui signifie pour Loup Ardent, en cas de défaite, une excursion au [13](#)). Si Loup*Ardent est vainqueur, il peut gagner, en suivant le [plan](#), sa prochaine destination.*

184

Loup*Ardent traverse la caverne et prend le tunnel du sud. Murs, sol et plafond sont faits de pierre noire, et une étrange lumière diffuse filtre d'une source invisible. Il se sent mal à l'aise : l'ambiance de ce passage est nettement maléfique. Au bout de dix pas, le tunnel s'arrête brusquement, complètement obstrué par un effondrement.

*Loup*Ardent va-t-il essayer de dégager celui-ci au [232](#) ? Ou retourner au [160](#) pour y prendre d'autres dispositions ?*

185

Sous l'un des débris épars de la statue, Loup*Ardent découvre un petit morceau de tissu blanc déchiré. Il reexamine avec un mélange croissant de panique et d'excitation. Il ne pourrait pas le jurer, mais il a bien l'impression que ce tissu est identique à celui de la robe de mariée de sa femme.

*Un indice encourageant. Maintenant, Loup*Ardent peut prendre le corridor de l'est au [193](#), celui de l'ouest au [189](#), celui du nord-ouest au [215](#), celui du nord-est au [207](#) ou celui du sud au [223](#).*

186

Il sent qu'il s'affaiblit à chaque pas...

Effectivement, il perd un demi-point de Force chaque fois qu'il avance d'un pas, ce qui veut dire que, lorsqu'il atteint le coude vers l'ouest, son total de Force a diminué de 15 points. Après avoir pris le virage, il constate que le tunnel continue vers l'ouest, tandis qu'un embranchement en direction du sud s'ouvre presque immédiatement sur la gauche. S'il décide de poursuivre son chemin vers l'ouest,

rendez-vous au [236](#). Si, au contraire, il tourne vers le sud, rendez-vous au [248](#). Mais ce total de Force est contrariant, et Loup*Ardent peut décider de retourner au [160](#)... ce qui lui fera perdre 15 nouveaux points de Force.

187

Loup*Ardent retire prudemment le bouclier du coffre et sent un flux d'énergie lui traverser le corps.

Ce bouclier est, si l'on ose risquer cette audacieuse métaphore, une arme à double tranchant. D'une part, ce soudain afflux d'énergie va détruire d'un seul coup 30 des précieux **POINTS DE VIE** de Loup*Ardent (ce qui risque de le tuer et de l'expédier directement au [13](#)). D'autre part, ce bouclier magique protégera dorénavant Loup*Ardent contre la première blessure (seulement; des combats qu'il sera appelé à livrer. il volera en éclats après le dixième combat, mais c'est quand même une découverte intéressante, à condition que Loup*Ardent survive au flux d'énergie. A part cela, la pièce est vide et sans issue. Loup*Ardent doit donc retourner au [181](#) et choisir une nouvelle direction.

188

La créature qui vient de se jeter sur Loup*Ardent sort tout droit d'un cauchemar. C'est un fouillis mouvant de formes indistinctes, qu'il devine plus qu'il ne le voit. Il a l'impression fugitive d'un visage démoniaque, et l'odeur méphitique du soufre lui emplit les narines lorsque des mains griffues se tendent hargneusement vers lui.

*Loup*Ardent, qui a déjà eu affaire aux hôtes de l'Enfer, reconnaîtra instantanément, dans cette créature, l'un des démons mineurs des abîmes infernaux. Celui-ci possède les aptitudes suivantes :*

Force	150
Rapidité	100
Endurance	100
Courage	120
Habilité	70
Chance	100
Magnétisme	0
Séduction	0

POINTS DE VIE 640

Bien qu'il ne semble pas être armé, le Démon infligera des blessures +10 et encaissera sans dommage les 5 premiers points des coups qui lui seront portés. Il est totalement immunisé contre toutes les formes de magie, y compris celle

*d'Exterminator. qui lui infligera des blessures + 20. mais n absorbera **AUCUN** de ses **POINTS DE VIE** pour les transmettre à Loup*Ardent. Si notre héros survit à ce déplaisant affrontement, rendez-vous au [202](#). Dans le cas contraire, essayez le [13](#).*

189

Loup'Ardent contemple la longue galerie et se souvient. Autrefois, trois pendules s'y balançaient, suspendus au plafond, et leurs tranchants, affilés comme des rasoirs, étaient mortellement dangereux. Les pendules sont toujours en place, mais ils sont désormais immobiles, la machinerie qui les faisait mouvoir n'ayant pas résisté au désastre qui s'est abattu sur le château.

Il ne semble pas y avoir de danger, mais Loup Ardent doit-il s'aventurer dans cette pièce dont la traversée était naguère tellement périlleuse ? S'il s'y risque, rendez-vous au [197](#). Sinon, il peut retourner au [181](#) pour y choisir une autre destination.*

190

Prudemment, Loup*Ardent tend la main pour empoigner le garde-fou... et s'aperçoit avec

horreur qu'elle le traverse de part en part !

Devant lui, le vide l'appelle.

*Est-il encore décidé, après cette troublante expérience. à s'aventurer sur ce « pont » ? Si oui, rendez-vous au [200](#). Sinon. Loup*Ardent peut retourner au [196](#) et modifier son choix.*

191

Au-dessus de sa tête, le grondement devient tonnerre. Des blocs de mortier et des morceaux de roche commencent à tomber tout autour de lui. Loup*Ardent court comme un fou, en se fiant à son instinct pour le guider.

Et il s'en tire bien, car il débouche dans la cour, indemne, au moment précis où le corridor s'effondre complètement derrière lui. Rendez-vous au [153](#).

192

Il continue à marcher vers l'est jusqu'à ce qu'il atteigne une section de tunnel complètement obstruée par un effondrement.

Doit-il tenter de s'y frayer un passage au [226](#) ? Ou retourner au [242](#) et prendre une autre décision ?

193

Cette crypte a terriblement souffert de la destruction du château, lorsque le Verrou Temporel a cédé. Elle est pleine de tas de

gravats, provenant des nombreuses brèches du plafond. Sous l'un de ces tas gît un squelette humain, revêtu d'une armure et brandissant encore une épée comme pour défier le danger.

Loup Ardent peut examiner cette relique macabre au [201](#) ou retourner au [181](#) pour y choisir une autre destination.*

194

Loup*Ardent pose le pied dans le vide... et se retrouve, sans transition, dans une grande salle aux proportions harmonieuses et aux murs en pierre de taille. Juste en face de lui, sur le mur sud, un immense miroir reflète toute la pièce dans ses moindres détails... à l'exception de sa propre présence. Fasciné, Loup*Ardent regarde attentivement le miroir et s'aperçoit qu'il reflète trois silhouettes monacales, portant froc et capuchon, alors que, en dehors de lui, il n'y a personne dans la pièce. Qu'est-ce que cela signifie ? Il fait un pas hésitant vers le miroir, et l'une des mystérieuses silhouettes lève le bras dans un geste de menace. Loup'Ardent regarde de nouveau autour de lui, mais la pièce est toujours complètement vide. Dans le miroir, les trois personnages encapuchonnés se mettent en marche d'un même mouvement.

Mais Loup Ardent ne peut plus se Jier au témoignage de ses yeux, car il est bel et bien l'objet d'une agression. Va-t-il lutter au [245](#) contre l'étrange adversaire qu'il voit sans le voir ? Ou battre en retraite dans le vide au [251](#) ?'*

195

Comme dans un cauchemar, une avalanche de gravats s'abat sur lui. Loup*Ardent fait le dos rond et bande tous ses muscles dans un ultime effort pour échapper au destin qui l'attend. Mais sans succès.

Rendez-vous au [13](#).

196

La tête lui tourne. Il se trouve au bord d'un vide monstrueux, s'étendant à l'infini dans toutes les directions, vers l'avant, vers le haut, vers le bas — une immensité noire dont rien, pas le plus petit détail, pas la plus infime lueur, ne vient rompre la monotonie.

Une puissance maléfique est à l'œuvre. Tous les instincts de Loup*Ardent le mettent frénétiquement en garde contre elle. Il la sent autour de lui, énorme et menaçante, une présence tapie dans l'obscurité, une nocivité émanant des rochers eux-mêmes. Loup*Ardent, qui n'a pas hésité, quelques semaines plus tôt, à aller affronter la Horde des Démons jusque dans

sa tanière, regarde autour de lui avec angoisse. Jamais, de toute son existence, il n'a respiré d'aussi près l'odeur de l'Enfer. Non sans mal. il reprend le contrôle de ses nerfs et scrute les alentours. Tout près de lui, tant à l'est qu'à l'ouest, se dressent d'énormes portes de chêne, noircies par l'âge, hérissées de clous et bardées de fer. Devant lui, trois fragiles passerelles s'élancent au-dessus du vide. Elles semblent faites d'une brume gris-bleu, formant des cordages entrelacés. Ces ponts — si on peut appeler cela des ponts — retiennent son attention. Si la brume qui les compose tournoie et tourbillonne, leur aspect général demeure à peu près constant. Ils n'enjambent pas le vide, mais s'enfoncent dans ces ténèbres immenses, où ils disparaissent en direction du nord. A quels supports sont fixées ces frêles structures de brume ? Mais existent-elles vraiment, ou ne sont-elles qu'un mirage engendré par son imagination enfiévrée ?

*Voilà évidemment des questions importantes, que Loup*Ardent est bien obligé de se poser avant de prendre une décision. Va-t-il essayer de marcher sur l'un de ces ponts de brume ? Et, s'il s'y risque, sur lequel ? D 'autre part, ces formidables portes bardées de fer cachent peut-être une indication sur la voie à suivre. Si*

*Loup*Ardent tente d'ouvrir celle de l'ouest, rendez-vous au [164](#) ; s'il chois't celle de l'est, au [182](#). S'il dicide de s'aventurer sur le pont de gauche, rendez-vous au [212](#) ; sur celui du milieu, au [224](#) : sur celui de droite, au [190](#).*

197

Les pendules restent immobiles. Loup*Ardent pousse un soupir de soulagement, s'avance... et se trouve en face d'un chevalier en armure noire, tenant à deux mains une longue épée sur le pommeau de laquelle scintille un rubis. Derrière le chevalier noir, Loup*Ardent aperçoit un coffre de chêne qu'il est certain de n'avoir jamais vu dans les cryptes. Après avoir examiné attentivement la silhouette immobile, Loup'Ardent décide qu'il ne s'agit pas d'un être vivant, pas plus que d'une statue, mais d'une sorte d'automate fort habilement exécuté.

Il tourne son attention vers le coffre, qui ne lui paraît pas être muni d'une serrure. Lorsqu'il s'en approche, le mannequin à l'armure noire se met en mouvement et l'attaque.

*Une animation magique, selon toute apparence, qui semble prouver que la sorcellerie des cryptes n'est pas totalement éteinte. Loup*Ardent est obligé de se défendre, et le combat va lui réserver des surprises. L'automate et l'épée sont tous deux commandés par magie,*

chacun avec ses propres aptitudes et ses propres
POINTS DE VIE. *Pour survivre à l'affrontement, Loup* Ardent devra les anéantir tous les deux, en infligeant (espérons-le) des dommages d'abord à l'automate, ensuite à l'épée. Les aptitudes de ceux-ci sont les suivantes :*

	Automate	Epée
Force	64	48
Rapidité	48	56
Endurance	56	56
Courage	56	56
Habileté	15	25
Chance/	48	48
Magnétisme	24	48
Séduction	0	0
POINTS DE VIE	311	337

*L'épée cause des blessures +15, qu'elle soit maniée par l'automate ou qu'elle lutte pour son propre compte. Loup*Ardent doit triompher aussi bien de l'automate que de l'épée pour pouvoir fouiller le coffre au [205](#) ou retourner au [181](#) choisir une autre destination. S'il est tué au cours du combat, sa seule destination possible est le [13](#).*

Loup*Ardent s'engage dans le tunnel de l'est. Murs, sol et plafond sont faits de pierre noire, et une étrange lumière diffuse filtre d'une source invisible. Il se sent mal à l'aise : l'ambiance de ce passage est nettement maléfique.

Au bout de dix pas, le tunnel s'infléchit vers le sud. Lorsque Loup*Ardent veut le suivre, il éprouve une sensation de picotement dans les pieds et dans les jambes. Devant lui, à une trentaine de pas de là, le tunnel semble virer vers l'ouest.

Mais doit-il continuer, sans tenir compte de ce picotement bizarre dans ses jambes ? Si oui, rendez-vous au [186](#). S'il préfère revenir sur ses pas, retournez au [160](#).

199

La porte donne sur un couloir, mais celui-ci est obstrué, au bout d'une dizaine de mètres, par l'effondrement des murs et du plafond. Loup*Ardent va examiner les éboulis, mais se rend vite compte qu'il n'ira pas plus loin par là : il faudrait des jours et des jours pour déplacer les décombres. Au moment où il fait demi-tour pour revenir sur ses pas, une petite pluie de poussière lui tombe sur la tête. Loup*Ardent s'immobilise et lève les yeux. Ce qu'il reste du

plafond, au-dessus de sa tête, est profondément lézardé.

Il entend un petit craquement, prélude discret à une catastrophe imminente, et voit un bloc de pierre se déplacer légèrement. Loup*Ardent prend ses jambes à son cou.

Mais, aussi leste soit-il et aussi rapide qu'ait été sa réaction, il n'est pas certain du tout qu'il atteindra la porte. Lancez un dé. Si vous amenez de 1 à 4, rendez-vous au [203](#). Si vous amenez 5 ou 6, rendez-vous au [195](#)

200

Avec une prière muette à ses dieux du Désert, Loup*Ardent pose un pied sur le pont. Son pied s'enfonce dans l'enchevêtrement de brume ! Loup*Ardent commence par se débattre pour reprendre l'équilibre avant de s'apercevoir, le cœur battant, que le pont, en dépit des apparences, semble supporter son poids. Il fait un pas hésitant en avant. Au-dessous de lui, le vide s'étend à l'infini dans une obscurité totale, mais il n'y tombe pas. Encore un pas. Et puis un autre. Le pont est fait de volutes de brume entrelacées comme des cordes, et les nombreux trous qui subsistent entre elles rendent la progression difficile. Loup*Ardent persévère quand même, en se répétant inlassablement que cette étrange construction mène sûrement

quelque part... bien que, à vrai dire, il ne voie devant lui rien d'autre que le vide. Pendant une éternité, Loup*Ardent avance tout doucement, pas à pas, jusqu'au moment où, subitement, il sent quelque chose lui frôler la nuque. Il s'immobilise, craignant de perdre l'équilibre. Les cordages qui composent le pont sont en train de se dénouer en formant des volutes de brume qui se déploient lentement pour venir s'enrouler autour de sa tête et de ses épaules.

Aïe, aïe, aïe ! Qu'est-ce que Loup Ardent va bien pouvoir faire ? Essayer d'arracher les volutes au [147](#) ? Ou de les trancher avec Exterminator au [156](#) ? A moins qu'il ne juge plus sage de revenir sur ses pas au [162](#) ? Ou, tout simplement, de demeurer dans l'expectative au [166](#) ?*

201

Loup*Ardent découvre vite que ce n'est pas l'èbou- lement qui a tué le chevalier en armure, mais un coup de lance dans le flanc : la hampe brisée est restée fichée dans sa cage thoracique. Quant à savoir quand cela s'est produit, il n'a aucun moyen de le déterminer.

*Étant donné qu'il ne semble pas y avoir grand-chose d'autre à découvrir par ici, autant que Loup*Ardent fasse demi-tour et retourne au [181](#) pour y explorer un autre corridor.*

202

La sensation d'irréalité se dissipe lentement, et Loup*Ardent voit de nouveau le tunnel. Mais, à quelques pas de là, le sol prend brusquement fin pour faire place à un vide noir sans borne.

Doit-il poursuivre son chemin dans le vide au [194](#) ? Ou prendre la décision raisonnable de revenir au [251](#) ?

203

Le plafond est en train de s'écrouler ! Loup*Ardent s'enfuit avec l'énergie du désespoir.

*Mais parviendra-t-il à s'échapper ? Lancez un dé. Si **vous** amenez de 1 à 5, rendez-vous au [191](#). Si vous amenez 6. rendez-vous au [195](#).*

204

Loup'Ardent prend la direction du sud, mais, au bout de quelques pas, il trouve le tunnel obstrué.

Va-t-il essayer de se frayer un chemin à travers les décombres au [180](#) ? Ou préfère-t-il retourner au [242](#) et modifier sa décision ?

205

Avec la prudence que confère une longue expérience. Loup*Ardent s'approche lentement du coffre et l'examine soigneusement pour voir s'il ne cache pas de pièges. Mais il n'y en a aucun,

et. quand il essaye de soulever le couvercle, celui-ci n'oppose pas de résistance.

Lorsque Loup*Ardent ouvre le coffre, une vive lumière en jaillit : il contient un bouclier étincelant, forgé dans un métal qui irradie une lueur rouge sang.

*Un objet magique et par conséquent, comme tous ses semblables, potentiellement dangereux pour quiconque y porte la main. Que va faire Loup*Ardent ? Prendre néanmoins le bouclier au [187](#) ? Ou le laisser où il est et retourner au [181](#) pour y choisir une autre direction ?*

206

Au moment où Loup'Ardent lui porte l'estocade finale, la créature démoniaque disparaît aussi soudainement qu'elle s'était matérialisée. Dans le miroir, sur le mur, la scène n'a pas changé : toujours aucune trace de sa présence, tandis que les trois personnages encapuchonnés sont encore là. Il fait un nouveau pas en avant, mais s'arrête brusquement en voyant, dans le miroir, une pâle silhouette apparaître à l'endroit où devrait se trouver son propre reflet. Mais elle n'a pas son gabarit. Fasciné, Loup*Ardent assiste à la lente matérialisation de Lipta, l'Abbesse de la Gegum, toute frêle et toute ratatinée dans la robe de son Ordre. Et, pendant qu'elle apparaît, Loup*Ardent

sent ses forces l'abandonner, ruisseler hors de lui comme de l'eau coulant d'une cruche.

Notre héros n aurait-il donc jamais un instant de répit ? Peut-être aurait-il intérêt à fuir cette pièce ensorcelée au [251](#). Ou, tout au moins, à détourner les yeux du miroir au [238](#). Mais, si la curiosité le pousse à rester planté là comme un idiot, rendez-vous au [258](#).

207

Loup*Ardent ouvre des yeux ronds. Jamais il n'a vu une pièce aussi basse : guère plus d'un mètre entre le plafond et les dalles de pierre du sol. Et puis la mémoire lui revient. C'était l'une des épreuves des cryptes : une salle dont le plafond s'abaissait pour écraser le téméraire qui s'y était aventuré. Seulement, maintenant, le mécanisme ne fonctionne plus, et le plafond reste baissé en permanence. Apparemment, il n'y a aucun danger à pénétrer à l'intérieur.

*Mais est-ce vraiment sans danger ? Si Loup*Ardent désire visiter cette pièce, rendez-vous au [213](#). Sinon, il peut retourner au [181](#) et choisir une autre direction.*

Les Liens du Destin

208

Loup*Ardent plane dans l'espace. Au-dessus de lui flotte une énorme planète ceinturée d'un anneau. Des étoiles scintillent dans le vide, et il est bercé par la musique des sphères, une harmonie plus insidieuse, plus envoûtante que t^.ce qu'il a entendu auparavant.

Il se sent calme. La faiblesse qui l'a amené ici a disparu. Dans cet environnement invraisemblable, il est un dieu : insensible au froid comme au chaud, il sillonne les solitudes célestes.

A ses côtés se tient une créature svelte, noire, musclée et féline comme une panthère. Il ne l'a jamais vue, et pourtant elle lui paraît étrangement familière. Elle fixe sur lui d'étincelants yeux de jais.

—Qui êtes-vous? lui demande Loup*Ardent sans éprouver la moindre peur.

La créature sourit.

—Vous et moi, Barbare, il y a bien longtemps que nous cheminons de compagnie. Vous ne voyez pas les liens qui nous unissent ?

Loup*Ardent baisse les yeux et aperçoit les fils d'argent qui relient la créature à son propre cœur. Ils ondulent en miroitant.

–Les liens du Destin, dit la créature. Loup*Ardent avance la main pour la toucher, et elle change brusquement d'aspect ; elle se transforme d'un seul coup en une fine épée noire, qui bondit en hurlant dans sa main tendue. Exterminator ! Il a vu l'apparence réelle d'Exterminator.

–Votre petit jouet ne vous servira pas à grand-chose ici, dit une voix qui fait penser au bruissement des feuilles mortes sur une pente dénudée. Loup*Ardent se retourne. Trois vieillards hideux, desséchés, courbés sous le poids des ans, l'observent avec malveillance.

–Qui êtes-vous ? demande-t-il.

–Votre mort, dit le premier.

–Votre destin, répond le deuxième.

–Votre avenir, déclare le troisième.

Exterminator feule et gronde.

Loup*Ardent fait un pas en avant et se retrouve sur le sol rocailleux d'une très ancienne caverne. Les vieillards se modifient, grandissent et le dominent de toute leur taille, vêtus de la robe traditionnelle des sorciers. L'un d'eux tend une main crochue vers Loup*Ardent et décharge dans sa direction un flux d'énergie maléfique.

Loup*Ardent l'esquive en pivotant sur lui-même... et attaque.

Les trois sorciers ont des aptitudes identiques :

Force	99
Rapidité	99
Endurance	99
Courage	99
Habileté	99
Chance	99
Magnétisme	99
Séduction	0

POINTS DE VIE 693

*Ils sont immunisés contre tous les sortilèges que Loup*Ardent pourrait utiliser, mais non contre Exterminator, bien que l'épée démoniaque ne puisse transmettre à Loup*Ardent que le quart des **POINTS DE VIE** qu'elle parviendra à leur soutirer. Chacun d'eux a néanmoins un point faible et, si Loup* Ardent réussit à le découvrir en amenant 12 avec les dés, le sorcier tombera raide mort. Ils attaqueront l'un après l'autre avec les décharges d'énergie maléfique dont Loup* Ardent a déjà fait l'expérience, et qui lui feront perdre 25 **POINTS DE VIE** chaque fois qu'elles l'atteindront. Si Loup*Ardent survit, il pourra se rendre au [252](#). Dans le cas contraire, son destin l'attend au [230](#) et NON, dans ce cas très particulier, au **13**.*

Le boyau paraît creusé en plein roc. Il se resserre et descend à pic sur une soixantaine de mètres avant de déboucher dans une grotte naturelle. Loup*Ardent s'en extirpe en retombant sur ses pieds comme un chat, puis se retourne pour examiner "endroit où il se trouve. Une forte odeur de soufre lui fait comprendre d'emblée qu'il est mal parti, et yeux le lui confirment aussitôt : il s'est fourvoyé dans l'ancre d'un dragon.

Les lézards géants sont assez rares au Harn, si l'on excepte les clinquantes hallucinations engendrées par les sorciers pour protéger leurs trésors contre les voleurs. Mais la créature devant laquelle se trouve Loup'Ardent n'a rien d'une hallucination. C'est un beau mâle dans la force de l'âge, mesurant six bons mètres de long, du bout de sa queue écailleuse à la pointe de ses courtes cornes. Loup*Ardent a le temps d'apercevoir des crocs de quinze centimètres lorsque la bête se jette sur lui.

Les aptitudes du dragon sont les suivantes :

Force	150
Rapidité	50
Endurance	100
Courage	90
Habilité	60
Chance	80

Magnétisme	90
Séduction	10
POINTS DE	630
VIE	

*La bête inflige des dommages +15 par ses propres moyens, et si, contrairement à la croyance populaire, elle ne crache pas le feu. elle présente néanmoins la curieuse particularité d'émettre des vapeurs toxiques lorsque les dès amènent 5, 6 ou 7. Chaque fois que ces vapeurs atteindront Loup*Ardent, elles lui feront perdre dix pour cent (arrondis, au besoin, au chiffre inférieur) de ses **POINTS DE VIE**. Si Loup^r Ardent est tué par le dragon, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il peut, à son gré, examiner l'énorme cadavre au [217](#) ou fouiller la grotte au [211](#).*

210

En explorant la caverne, Loup'Ardent découvre un ramassis d'objets variés : des bagues, des vêtements, des affaires personnelles...

La plupart lui sont inconnus, mais il reconnaît — ou croit reconnaître — certains d'entre eux comme ayant appartenu aux personnes qui ont mystérieusement disparu pour réapparaître au bout de quelques jours. Il y a même un morceau de tissu dont il serait prêt à jurer qu'il a été

arraché à la cape que porte habituellement le Chef de la Police.

*Néanmoins, en dehors de ce fatras de babioles sans valeur, Loup*Ardent ne trouvera rien, dans cette caverne, qui puisse lui être utile dans l'immédiat. Il a donc tout intérêt à retourner au plus vite au [160](#) et à choisir l'une des trois directions qui s'offrent à lui.*

211

Au bout d'une heure de recherches, sinon plus, Loup*Ardent n'a rien trouvé, bien que son instinct continue à lui murmurer que quelque chose d'important se cache dans cette grotte.

Il peut, s'il le désire, poursuivre ses recherches au [221](#), mais il est également libre d'examiner le cadavre du dragon au [217](#) ou de retourner au [181](#) pour y choisir une nouvelle destination.

212

En voulant empoigner le garde-fou du pont, Loup*Ardent s'aperçoit avec horreur que sa main traverse celui-ci de part en part !

Persistera-t-il, après cette déconcertante expérience, à s'aventurer sur le pont au [200](#) ? Ou retournera-t-il au [196](#) pour y modifier son choix ?

213

Courbé en deux, Loup*Ardent pénètre dans la pièce. Dès qu'il pose le pied sur les dalles du sol, son poids déclenche un grincement d'engrenages.. et le plafond se soulève.

En l'entendant se bloquer en position haute à quelque trois mètres au-dessus de sa tête, Loup'Ardent se sent rassuré et inspecte les alentours. Il aperçoit aussitôt, à un mètre cinquante du sol, l'entrée d'un étroit boyau qui, jusque-là, n'était pas visible.

*Loup*Ardent doit-il courir le risque de s'introduire dans ce boyau, qui conduit au [209](#) ? Ou retournera-t-il au [181](#) pour y choisir une autre destination ?*

214

Il rampe dans l'étroit passage et arrive dans une caverne. Un rapide regard circulaire lui fait découvrir quatre tunnels : l'un dans la paroi nord, obstrué par des décombres, les trois autres — dont celui par lequel il est entré — dans la paroi sud. Mais, pour une fois, ce ne sont pas les issues qui retiennent son attention. La caverne est pleine de gens... mais s'agit-il réellement de gens ? Il les voit de ses yeux, indiscutablement, mais il a également l'impression de voir à travers eux. Loup'Ardent constate avec stupéfaction que, dans cette foule, il reconnaît

plusieurs visages. Voici le Chef de la Police... voilà un Seigneur du Sud dont il a fait la connaissance dans un banquet officiel... Tous semblent se débattre contre quelque chose, comme s'ils tentaient de se libérer de chaînes invisibles. Leurs yeux sont tournés vers Loup*Ardent, et cependant aucun d'entre eux ne lui adresse la parole. Ces êtres seraient-ils des spectres, les fantômes de certains défunts ? Un espoir insensé lui fait chercher Freya : ne vient-il pas de la tuer de ses propres mains, avec son épée démoniaque ? Mais elle n'est pas du nombre. Que se passe-t-il donc ici ?

*On peut effectivement se le demander. Que va faire Loup*Ardent ? Essayer de libérer ces créatures au [255](#) ? Mais il peut aussi quitter la caverne par l'un des trois tunnels de la paroi sud : celui de droite mène au [236](#). celui de gauche au [226](#), celui du milieu au [251](#).*

215

La pièce rectangulaire lui semble vaguement familière, et puis ses yeux tombent sur les débris épars d'un dé de cristal et de six coffres en bois. Autrefois, avant d'être brisés, ceux-ci étaient les éléments d'une dangereuse épreuve, mais ils ne servent plus à rien. Au moment où il fait demi-tour pour s'en aller, Loup*Ardent est victime d'une agression.

La créature qui attaque Loup¹'Ardent est très certainement un Traqueur Nocturne, une entité qui défie toute description pour une bonne et unique raison : il est tellement transparent qu'on ne le voit pas. Ses aptitudes sont relativement modestes :

Force	50
Rapidité	50
Endurance	50
Courage	50
Habilité	50
Chance	50
Magnétisme	50
Séduction	50

POINTS DE VIE 400

*La véritable difficulté consiste à le toucher. Pour lui porter un coup gagnant, Loup*Ardent devra amener 10 ou plus aux dès. Le Traqueur lui infligera normalement des dommages + 5, sauf s'il amène un double 6. qui lui permettra de prélever d'un seul coup 75 des **POINTS DE VIE** de Loup*Ardent quel que soit le dommage indiqué par les dès. Si Loup*Ardent survit à ce combat difficile, il peut emporter un éclat du dé de cristal en guise de souvenir et retourner au [181](#) pour y prendre une autre décision. S'il n'y survit pas, il lui reste quand même une*

consolation : au [13](#). aucune créature invisible ne viendra le tourmenter.

216

Cela prend du temps, mais ses efforts sont finalement récompensés : c'est indiscutablement là que se trouve l'entrée des cryptes, mais celle-ci est maintenant obstruée par les décombres et scellée par un gros bloc de pierre.

Loup*Ardent serre les dents et s'approche de la pierre.

*Mais parviendra-t-i! à la déplacer ? Lancez deux dés et augmentez le résultat de 1 par point de Force que Loup*Ardent possède au-dessus de 50. Si le total atteint ou dépasse 10. Loup*Ardent soulèvera la pierre au [244](#). S'il est inférieur à 10, elle restera en place au [228](#).*

217

Le dragon mort gît à ses pieds. Loup*Ardent a déjà fait demi-tour lorsqu'une idée lui vient à l'esprit. Convenablement travaillée, la peau de dragon permet de confectionner d'excellentes armures, légères et souples au porter, et remarquablement résistantes aux dommages de toute nature. En prenant son temps, il se sait capable de fabriquer une telle armure avec la dépouille de la bête morte. Peut-être pas aussi bien qu'un professionnel, évidemment, mais

suffisamment bien pour qu'elle lui rende de précieux services. Le problème, c'est le temps que cela prendrait : près d'une journée de travail. Or, ses recherches sont plus pressantes que jamais, car il y a maintenant des jours et des jours que sa jeune épouse a disparu.

*Si Loup*Ardent est disposé à y consacrer le temps nécessaire, rien ne l'empêche de se confectionner une armure en peau de dragon au [219](#). Sinon, il peut retourner au [181](#) et choisir une autre destination.*

218

Il court... et il court... et il court... et il court... indéfiniment dans le vide noir, à toutes jambes... sans s'arrêter...

Théoriquement, il devrait continuer à courir éternellement, acquérant ainsi une forme d'immortalité, car il a pénétré à l'intérieur d'une Boucle Temporelle. Mais si vous souhaitez intervenir — puisque, pour Loup Ardent, vous êtes, en fait, ce qui se rapproche le plus d'un dieu du Désert —, il vous est loisible de vous montrer cruel par bonté d'ame et de faire descendre le sommeil de la Mort sur Loup* Ardent, afin qu'il puisse gagner en paix le [13](#).*

219

Le travail se révèle plus facile qu'il ne l'avait prévu, et il ne met qu'une demi-journée à confectionner l'armure.

*Celle-ci manque assurément d'élégance, mais, si Loup*Ardent décide de la porter, elle le protégera totalement du feu sous toutes ses formes et n'absorbera pas moins de 20 points de tout autre dommage qui lui sera causé. Sa résistance se limitera toutefois à dix combats. Loup*Ardent, revêtu de son armure, peut maintenant retourner au [181](#) et y choisir l'une des autres possibilités qui s'offrent à lui.*

220

C'est à croire que Loup*Ardent est masochiste. La porte émet un nouvel éclair bleu, et il perd encore

– **POINTS DE VIE.**

Si cette bévue ne l'a pas tué, il semble qu'il soit grand temps d'insister auprès de lui pour qu'il retourne au [196](#) et y prenne une autre décision.

221

Après avoir passé une heure de plus à fureter, Loup*Ardent finit par renoncer. Il n'a strictement rien trouvé.

Ce qui lui laisse deux possibilités : examiner le cadavre du dragon au [217](#) ou retourner au [181](#) pour y choisir une autre destination.

L'image de l'Abbesse devient plus nette, plus consistante. Lorsqu'elle se met en marche et se dirige vers lui, comme si elle allait passer au travers de la glace, Loup*Ardent se sent de plus en plus faible. Sa tête tourne, ses jambes flageolent, sa vue s'obscurcit... On dirait qu'elle pousse sur le verre du miroir. Et Loup*Ardent continue à s'affaiblir. Ses genoux plient, et il commence tout doucement à s'affaisser.

—ne distingue plus que confusément l'image de Lipta lorsque celle-ci lève les bras...

Le miroir se brise en mille morceaux. Des éclats scintillants volent tout autour de Loup*Ardent, tandis qu'une source d'énergie pure jaillit du sol entre ses pieds et l'enlève. Le Temps s'arrête. loup*Ardent, entouré de brillants fragments argentés, prend son essor à travers l'éternité.

Élancez-vous avec lui au [208](#)

La pièce ne ressemble à rien de ce qu'il a vu lors de son précédent passage dans les cryptes. Elle est spacieuse et somptueusement meublée, avec un épais tapis blanc sur le sol et de magnifiques tapisseries sur les murs. Une fontaine ornementale, ingénieusement agencée, jaillit en

bouillonnant au centre de la salle. Et, à côté de cette fontaine, endormie sur un lit d'or massif... Loup*Ardent bat des paupières, n'en croyant pas ses yeux. Mais il n'y a aucun doute. Ses recherches sont terminées. La femme couchée sur le lit, c'est Freya, sa jeune épouse ! Il s'approche... et doit faire face à une agression brutale !

Courez vile au [225](#).

224

En voulant empoigner le garde-fou du pont, Loup'Ardent s'aperçoit avec horreur que sa main traverse celui-ci de part en part !

Persistera-t-il, après cette déconcertante expérience, à s'aventurer sur le pont au [200](#) ? Ou retournera-t-il au [196](#) pour y modifier son choix ?

225

Avec un rugissement de fureur et de déception, Loup'Ardent se jette sur le gardien.

*L'agresseur de Loup*Ardent dispose apparemment des capacités requises pour veiller sur le sommeil des épouses endormies, car ses aptitudes sont les suivantes :*

Force **58**

Rapidité **36**

Endurance	90
Courage	90
Habileté	44
Chance	48
Magnétisme	40
Séduction	26
POINTS DE	432
VIE	

De plus, pour compliquer la tâche de Loup Ardent, le gardien porte une cotte de mailles qui lui assure une protection -12 contre les blessures, et il est armé d'une épée magique +10, dont les coups sont toujours mortels lorsque les dés amènent un double 6. Si Loup*Ardent survit à cet affrontement, rien ne l'empêchera plus de voler au secours de la demoiselle en détresse au [227](#) Dans le cas contraire, rien ne l'empêchera plus d'aller mourir au [13](#).*

226

Le tunnel est bouché. Loup*Ardent ne parvient pas à s'y frayer un passage, mais, en essayant de le dégager, il met au jour ce qui pourrait être une solution de remplacement : une étroite faille orientée vers le sud.

*S'il décide de s'y faufiler, rendez-vous au [204](#)
Sinon, il peut retourner au [160](#) et modifier son
choix.*

227

Loup*Ardent se détourne du corps sans vie du gardien et court vers sa femme. Comme celle-ci n'a pas fait un geste pendant le combat, il suppose qu'elle est droguée ou qu'un enchantement quelconque la maintient en état d'hypnose. Il se penche sur elle pour la secouer, mais, lorsqu'il la prend par les épaules, elle ouvre les yeux et l'attaque avec une violence et une rapidité stupéfiantes.

*La combativité hyper développée (sans parler des nerfs hypertendus) de Loup*Ardent va-t-elle déclencher sa riposte au [176](#) ? Ou bien conservera-t-il suffisamment d'empire sur lui-même pour attendre passivement que sa femme le reconnaisse au [229](#) ?*

228

La pierre ne bouge pas, son poids excédant de très loin les forces de Loup*Ardent.

*Loup*Ardent n'a plus qu'une solution : aller chercher de l'aide dans le village le plus proche. Il en trouvera sûrement un en reprenant le chemin de Belgardium au [240](#).*

229

Elle brandit un poignard et La lame lance des éclairs, tout comme les yeux de Freya lorsqu'elle abat furieusement son arme sur Loup*Ardent.

*Le moment est peut-être venu de préciser les aptitudes de Freya. car elle est devenue un adversaire pour Loup*Ardent, au grand désespoir de celui-ci. Ses aptitudes sont les suivantes :*

Force	60
Rapidité	80
Endurance	40
Courage	70
Habilité	20
Chance	20
Magnétisme	80
Séduction	99

POINTS DE VIE 469

*Le poignard dont elle se sert, qui est plus un colifichet qu'une arme de combat, n'inflige que des blessures + **5**. mais sa pointe est empoisonnée : après avoir essuyé le premier coup gagnant, Loup*Ardent perdra automatiquement **15 POINTS DE VIE** supplémentaires à chacun des assauts suivants. Lorsqu'il aura ainsi perdu **100 POINTS DE VIE** (s'il n'est pas mort avant), l'immunité*

naturelle annulera l'effet du poison jusqu'à ce qu'un nouveau coup gagnant lui soit porté et que le même processus recommence. Comme, pour l'instant. Loup Ardent ne riposte pas. Freya pourra le frapper trois fois de suite. Si elle réussit à lui porter un coup gagnant et que le dommage causé le tue, rendez-vous au [13](#). S'il est encore en vie et en état de prendre une décision, il peut soit commencer à se défendre au [176](#), soit attendre que sa femme recouvre la raison au [233](#).*

230

Il sait qu'il devrait être mort. Les décharges meurtrières ont déchiqueté tous les nerfs et tous les tendons de son corps, dont il ne reste que des fragments sanguinolents. Et, cependant, il n'a pas perdu connaissance. Il se sent entraîné à reculons dans un tunnel sans fin et une obscurité totale, où il tombe tout doucement, car il ne pèse plus rien ; puis il entend vaguement une voix qui dit : — De la part de la noble Maison Romov, Monseigneur.

Où est-il ? Mais où est-il donc ?

Rendez-vous au [1](#).

231

Loup* Ardent. glacé d'horreur, examine le mince cadavre. Comme il le soupçonnait, il y découvre une petite cicatrice, à peu près dissimulée par la

naissance des cheveux. Il trouve également un morceau de pierre noire dans une poche de la robe.



Loup Ardent peut maintenant fouiller la pièce au [239](#).*

232

Loup* Ardent essuie son front baigné de sueur. Il a creusé un grand trou dans le monceau de décombres, mais rien n'indique que l'issue soit proche et qu'il puisse bientôt franchir l'obstacle. A contrecœur, il abandonne sa tentative.

Et retourne au [160](#) pour y prendre une autre décision,

233

Freya, les yeux vitreux, continue à le frapper avec acharnement.

Et gagne, du coup, six occasions supplémentaires de l'atteindre. Si, après cela,

*Loup*Ardent décide de riposter, rendez-vous au [176](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [235](#).*

234

Malgré ses efforts acnarnés, Loup*Ardent ne parvient pas à franchir le barrage.

Ce qui ne lui laisse pas d'autre possibilité que de retourner au [186](#) et de réviser sa décision.

235

Freya, les yeux vitreux, continue à le frapper avec acharnement.

*Et gagne, du coup, neuf occasions supplémentaires de l'atteindre. Si. après cela. Loup*Ardent décide de riposter, rendez-vous au [176](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [237](#).*

236

Loup*Ardent poursuit son chemin vers l'ouest, mais trouve bientôt le tunnel complètement obstrué.

*Doit-il essayer de franchir l'obstacle au [247](#) ?
Ou retourner au [186](#) pour y prendre une autre décision ?*

237

De nouveau, le poignard flamboie.

Et il continuera à frapper, car Freya dispose maintenant de douze occasions supplémentaires

*d'infliger des dommages à son mari. Après cela, Loup*Ardent optera certainement soit pour le suicide par défaut, et vous le suivrez alors au [13](#). soit pour la riposte au [176](#).*

238

Au prix d'un énorme effort de volonté, il détourne les yeux du miroir. Mais cela ne met pas un terme à l'hémorragie de ses forces.

Et il n'est pas plus avancé. Peut-être devrait-il retourner au [206](#) et prendre une autre décision.

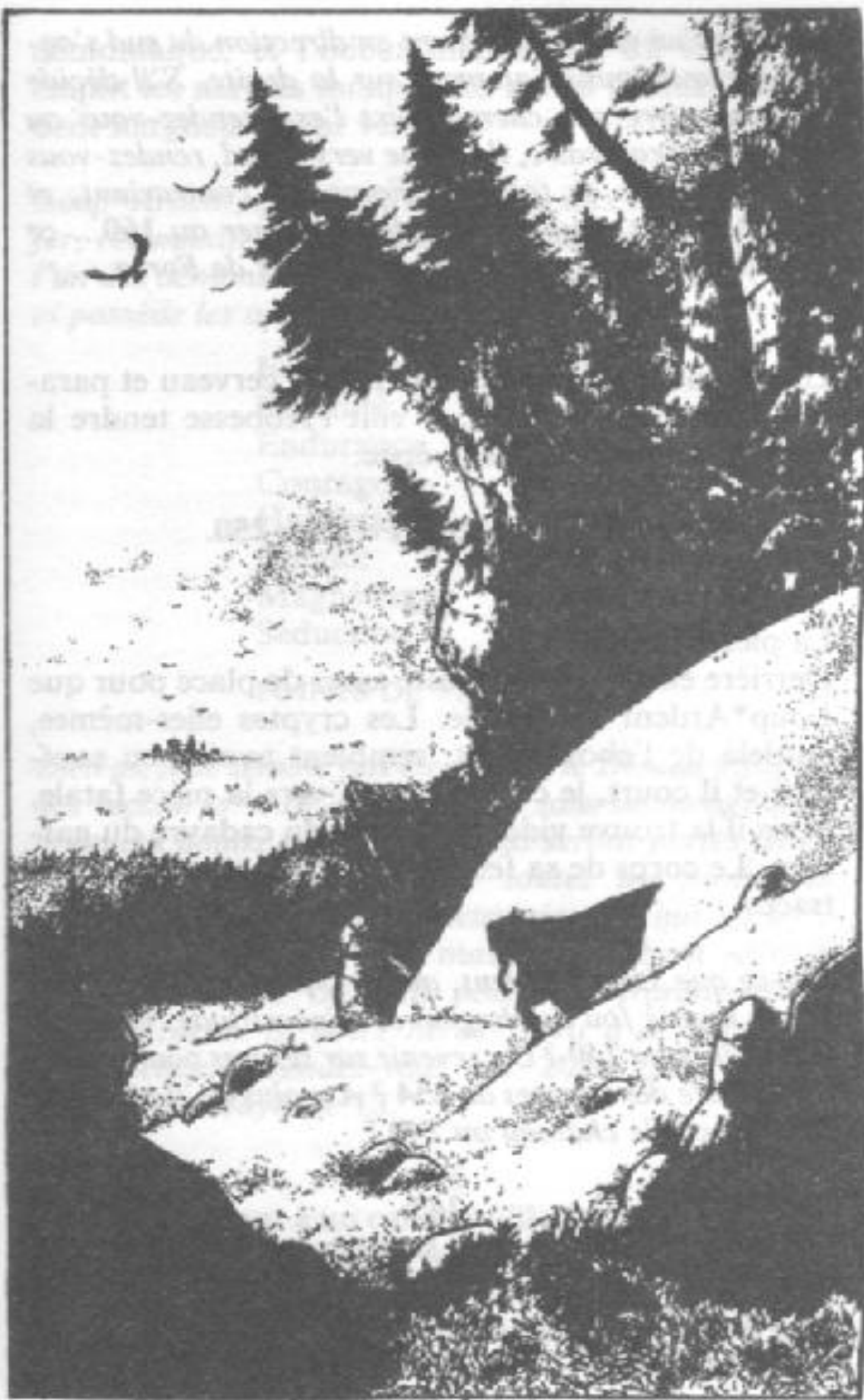
239

Un examen approfondi de la pièce permet à Loup*Ardent de découvrir dans l'un des murs, sous une tapisserie, une petite cavité qu'il étudie soigneusement. Apparemment, il s'agit d'une sorte de serrure, dont la forme cruciforme lui rappelle, par bien des côtés, celle qu'il a obtenue en assemblant les divers fragments de pierre noire qu'il a récoltés.

Mais Loup Ardent possède-t-il suffisamment de morceaux pour reconstituer la croix complète ? Si oui. rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).*

240

L'esprit en déroute, Loup*Ardent longe la vallée que lui a léguée son père. Ses pas



240 *Loup* Ardent, accablé, quitte la vallée.*

titubants le conduisent vers la route qui le ramènera à Belgardium.

Les récents événements l'ont tellement éprouvé que c'est à peine s'il sait où il va. Il n'est toujours pas certain de comprendre ce que tout cela signifie. Il a remporté une nouvelle victoire et va être porté aux nues, mais c'est aussi une défaite, une défaite tragique car la femme qu'il aimait lui a été arrachée, et cette perte irréparable le laisse brisé. Il faut qu'il arrive à proximité immédiate du petit campement pour remarquer sa présence. Des chevaux sont à l'attache et, dans une clairière, une douzaine de femmes, portant la robe bien connue de la Gegum, forment un cercle.

Loup*Ardent s'arrête, puis se remet en marche vers les nonnes. La mince silhouette de l'Abbesse de la Gegum se détache alors du cercle et s'approche de lui. Est-ce vraiment elle, cette fois ? En chair et en os ? Elle paraît assurément très réelle... Mais Loup*Ardent cesse de se poser des questions lorsqu'il regarde par-dessus l'épaule de l'Abbesse et découvre, avec un terrible coup au cœur, que les sorcières de la Gegum entourent le corps de sa femme ! L'Abbesse s'arrête devant lui et tend la main. — Votre épée, Seigneur Xandine, dit-elle d'une voix sépulcrale.

*Une fois de plus, Loup*Ardent est dérouté. Quelle importance son épée peut-elle bien avoir maintenant ? Mais comment va-t-il réagir ? Exterminator ne peut pas lui être enlevé, c'est évident. Faut-il expliquer la chose à Lipta au [246](#) ? Ou refuser, tout simplement, au [256](#) ? Ou bien remettre l'épée à la sorcière au [250](#) et la laisser découvrir par elle-même ce qu'il en est ?*

241

Les sourcils froncés, Loup*Ardent introduit la pierre cruciforme dans la cavité du mur. Elle s'y emboîte parfaitement. Sous ses yeux, la croix se met à tourner, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. Presque aussitôt, on entend un crissement de pierre frottant contre la pierre, et une petite porte secrète s'ouvre en coulissant.

*Si Loup*Ardent désire y entrer — et pourquoi ne le désirerait-il pas, après s'être donné tant de mal ? —. rendez-vous au [196](#).*

242

Il sent qu'il s'affaiblit à chaque pas...

Effectivement, il perd un demi-point de Force chaque fois qu'il avance d'un pas, ce qui veut dire que. lorsqu'il atteint le coude vers l'est, son total de Force a diminué de 15 points. Après

avoir pris le virage, il constate que le tunnel continue vers l'est.

tandis qu'un embranchement en direction du sud s'ouvre presque immédiatement sur la droite. S'il décide de poursuivre son chemin vers l'est, rendez-vous au [192](#). Si, au contraire, il tourne vers le sud, rendez-vous au [204](#). Mais ce total de Force est contrariant, et Loup Ardent peut décider de retourner au [160](#) .. ce qui lui fera perdre 15 nouveaux points de Force.*

243

Une douleur fulgurante lui vrille le cerveau et paralyse son corps. Pétrifié, il voit l'Abbesse tendre la main et s'emparer de son épée.

Ce qu'elle en fait vous sera révélé au [250](#).

244

La pierre bouge !

Derrière elle, il y a tout juste assez de place pour que Loup* Ardent s'y faufile. Les cryptes elles-mêmes, au-delà de l'éboulement, semblent avoir peu souffert, et il court, le cœur battant, vers la pièce fatale. Mais il la trouve vide, en dehors du cadavre du gardien. Le corps de sa femme a disparu sans laisser de traces.

Est-ce que Loup Ardent, qui, à l'heure qu'il est, doit être à moitié fou de chagrin et d'incertitude, va fouiller la pièce au [249](#) ? Ou revenir sur ses*

*pas pour explorer le reste des cryptes au [254](#) ?
A moins qu'il ne quitte simplement le château au [240](#) ?*

245

La créature qui vient de se jeter sur Loup*Ardent sort tout droit d'un cauchemar. C'est un fouillis mouvant de formes indistinctes, qu'il devine plus qu'il ne le voit. Il a l'impression fugitive d'un visage démoniaque, et l'odeur méphitique du soufre lui emplit les narines lorsque des mains griffues se tendent hargneusement vers lui.

*Loup*Ardent, qui a déjà eu affaire aux hôtes de l'Enfer, reconnaîtra instantanément, dans cette créature, l'un des démons mineurs des abîmes infernaux. Celui-ci possède les aptitudes suivantes :*

Force	150
Rapidité	100
Endurance	100
Courage	120
Habilité	70
Chance	100
Magnétisme	0
Séduction	0
POINTS DE VIE	640

*Bien qu'il ne semble pas être armé, le Démon infligera des blessures +10 et encaissera sans dommage les 5 premiers points des coups qui lui seront portés. Il est totalement immunisé contre toutes les formes de magie, y compris celle d'Exterminator, qui lui infligera des blessures +20, mais n'absorbera **AUCUN** de ses **POINTS DE VIE** pour les transmettre à Loup*Ardent. Si notre héros survit à ce déplaisant affrontement, rendez-vous au [206](#). Dans le cas contraire, essayez le [13](#).*

246

En s'astreignant à un calme qu'il est loin d'éprouver, Loup*Ardent explique les étranges rapports qui l'unissent à Exterminator et résume la légende de ce dernier. Lipta le laisse terminer, puis déclare avec simplicité :

—Je suis Hadriana. Loup'Ardent sursaute.

—Je suis Hadriana, répète l'Abbesse. C'est moi qui ai forgé l'épée.

—Mais elle a été forgée il y a des millénaires ! proteste Loup*Ardent.

—C'est exact... et par ces mains-là. Les créatures que vous avez tuées n'étaient pas les seules à détenir le secret du prolongement de la vie ; seulement la mienne a été prolongée légitimement, pour me permettre de réparer le

mal que j'avais causé en créant l'épée diabolique que vous portez au côté. J'ai pris le nom de Lipta en fondant mon Ordre mystique, mais je suis Hadriana, et moi seule peux vous débarrasser de l'épée qui a été votre destinée et votre malédiction.

Et elle tend de nouveau la main.

*Loup*Ardent peut-il croire une telle absurdité ? Va-t-il lui remettre l'épée au [250](#), ou refuser tout net au [256](#)?*

247

Loup*Ardent se livre à des recherches approfondies, et sa patience est récompensée par la découverte d'une petite ouverture en direction du nord.

Doit-il utiliser ce passage au [214](#) ? Ou retourner tout bonnement au [186](#) pour y prendre une autre décision ?

248

Loup*Ardent tourne vers le sud et, au bout de quelques pas, constate que le tunnel est bouché.

Doit-il essayer de se frayer un passage au [234](#)⁷ Ou retourner au [186](#) pour y prendre une autre décision ?

249

Mais il n'y a rien dans la pièce.

Va-t-il maintenant explorer le reste des cryptes au [254](#), ou quitter le château au [240](#) ?

250

L'Abbesse Lipta passe doucement la main sur l'épée, comme on caresse un animal familier. Puis elle fait demi-tour, le visage fermé, et retourne vers le cercle des nonnes de la Gegum. L'effet de choc qui maintenait Loup'Ardent immobile se dissipe subitement. Qu'importe l'épée ? Elle lui reviendra ou elle ne lui reviendra pas. Quelle importance ? Sa tâche est terminée, son destin accompli. Il n'aura plus jamais besoin de l'épée démoniaque, et pourtant une malédiction les liait l'un à l'autre pour l'éternité. Peu importe. Peu importe. Le corps svelte de sa jeune épouse gît au milieu de ces femmes.

—Gegum ! hurle Loup*Ardent. Je veux ma femme ! A demi fou de douleur, il s'élançe vers elles. Lipta se retourne et fait un geste avec Exterminator. Aussi bouleversé que soit Loup*Ardent, l'expression des traits de l'Abbesse le fait arrêter.

—Du calme, Seigneur Xandine ! lance Lipta. Elle fait un pas vers lui et brandit l'épée au-dessus de sa tête. Exterminator entonne son habituel chant de mort.



250 *L'épée s'abat sur Loup* Ardent.*

L'épée décrit un arc, et le soleil allume un reflet meurtrier sur sa lame noire. L'instinct du Désert fait faire un écart à Loup'Ardent, mais, en esquivant, il se rend compte que la trajectoire n'était pas dirigée vers lui, mais vers un rocher voisin, sur lequel l'Abbesse abat l'épée avec une force incroyable. Exterminator est fracassé !

La terre tremble. Loup*Ardent chancelle et tombe. Il aperçoit un éclair de lumière noire et entrevoit une grande forme sombre, féline, qui éclate de rire, la tête rejetée en arrière, et disparaît instantanément. Lipta reste un instant immobile, silhouettée par le soleil matinal, puis elle incline lentement la tête. Au milieu du cercle des nonnes-sorcières, le cadavre de la Princesse Freya fait un mouvement. N'en pouvant croire ses yeux, Loup*Ardent se relève d'un bond. Son épouse, sa bien-aimée qu'il a tuée de ses propres mains, est en train de se redresser !

— Elle est vivante, déclare calmement Lipta. Son âme est revenue momentanément dans son corps, lorsque vous avez tué le démon qui l'occupait, et Exterminator l'y a enfermée. Dorénavant, elle est libre, Loup'Ardent... et vous aussi. Loup*Ardent court. A son approche, les nonnes de la Gegum s'écartent. Freya est maintenant debout, regardant autour d'elle

comme quelqu'un qui s'éveille d'un rêve. Loup*Ardent la prend dans ses bras, la soulève de terre et la fait tournoyer en hurlant sa joie comme un dément. Malgré son égarement passager» un petit détail le frappe : Lipta sourit.

Ici prend fin l'histoire de la Horde des Démons. Si vous voulez savoir ce que devint ensuite Loup Ardent, l'Épilogue est p. 172.*

251

La sensation d'une présence maléfique semble augmenter progressivement, au fur et à mesure qu'il avance dans le tunnel. Il a soudain une impression d'irréalité, comme s'il marchait tout en restant exactement à la même place. Il jette un coup d'œil derrière lui et s'aperçoit avec horreur que le tunnel se prolonge à l'infini : l'entrée semble avoir complètement disparu. Loup*Ardent avance prudemment... et réalise presque instantanément que les murs du tunnel se sont évanouis et qu'il marche dans un vide sans limite. Et brusquement, sans le moindre avertissement, il est attaqué. La peur déferle en lui comme une lame de fond.

Aura-t-il le courage de combattre au [188](#) ? Ou bien, prudence étant mère de sûreté, comme chacun sait, s'enfuira-t-il au [218](#) ?

252

Au moment où Loup*Ardent assène l'estocade finale, il se sent tiré en arrière. Pendant une fraction de seconde, il croit avoir affaire à un nouvel agresseur, mais il est aussitôt emporté, avec une effrayante brutalité, dans un tunnel sans fin totalement obscur, dans lequel il tombe en tournoyant comme une feuille morte. Il prend vaguement conscience d'une brise fraîche sur son visage. Où est-il ? Mais où est-il donc ? Affolé, il se redresse et regarde autour de lui. Il est couché par terre, dans la vallée. A l'ouest s'élèvent les ruines du château de son père, mais elles ont bien changé d'aspect : il ne reste plus un seul mur debout, ce n'est qu'un amas de pierres et de gravats éparpillés sur une grande surface, comme si l'édifice avait été complètement rasé par une puissance presque inimaginable. Loup*Ardent contemple cet anéantissement avec désespoir. Il a détruit le fléau séculaire, mais à quel prix ! Quelque part, sous ce monceau de décombres, gît le corps brisé de sa jeune épouse qu'il a tuée de ses mains. Le cœur déchiré, il se remet péniblement debout.

Peut-être souhaite-t-il retrouver le corps de Freya pour le ramener à Pélimandar et lui donner une sépulture décente. Si c'est le cas, rendez-vous au [216](#). Mais personne,

*assurément, ne pourrait adresser le moindre reproche à l'inconsolable Loup*Ardent s'il préférerait laisser reposer sa femme dans le sépulcre naturel que constitue le château de son père, et rien ne l'empêche de quitter ce lieu de désolation au [240](#).*

253

Complètement paralysé, incapable de lever le petit doigt, encore plus de bouger le bras, il se rend très vaguement compte que l'Abbesse de la Gegum lui prend son épée.

Rendez-vous au [250](#).

254

Il passe une bonne heure à fouiller les cryptes à fond, mais ne trouve rien.

Doit-il maintenant retourner explorer la pièce au [249](#), ou quitter le château au [240](#) ?

255

Loup'Ardent tend le bras vers le personnage le plus proche et constate que sa main passe au travers de celui-ci comme si c'était un fantôme. Il va plus loin tenter la même expérience avec un autre... et encore un autre : toujours le même résultat. Ces gens — si ce sont des gens — semblent parler entre eux, mais il n'entend

aucun bruit. Il agite les bras et crie pour attirer leur attention, mais personne ne le remarque.

La seule façon de mettre un terme à cette tentative extrêmement déprimante semble être de retourner au [214](#) et d'y prendre une autre décision.

256

Lipta lève un bras menaçant.

Loup Ardent doit-il prendre les devants et frapper le premier au [243](#) ? Ou attendre, au [253](#), de savoir où la vieille sorcière veut en venir ?*

257

L'image de l'Abbesse devient plus nette, plus consistante. Lorsqu'elle s'avance vers lui comme si elle allait traverser le verre du miroir, Loup* Ardent se sent de plus en plus faible. Sa tête tourne, ses jambes flageolent, sa vue s'obscurcit...

Mais vous avez sûrement compris... Suivez-le au [13](#).

258

—Loup* Ardent !

Son nom a retenti à l'intérieur de sa tête. Dans le miroir, l'image de l'Abbesse de la Gegum se

précise, et il voit remuer les lèvres parcheminées.

—Loup'Ardent !

C'est l'Abbesse Lipta qui lui parle ! Un flot d'énergie mentale jaillit de l'image du miroir, s'empare de la conscience de Loup*Ardent et y imprime des mots aussi clairement que s'ils étaient prononcés à haute voix.

—Les temps sont révolus, dit l'Abbesse. Le moment est venu de savoir si notre instrument est suffisamment fort pour répondre à nos besoins.

—Votre instrument? murmure Loup*Ardent qui ne s'est jamais senti aussi faible.

Vous, Seigneur Xandine, qui fûtes Loup*Ardent le Barbare. Vous qui avez détruit la Horde des Démons, mais n'avez pas consacré une seule pensée aux êtres qui l'avaient créée.

—Créé la Horde ? demande Loup*Ardent d'une voix blanche.

Jusqu'à ce qu'il l'anéantisse, la Horde des Démons a été, durant des générations, un fléau pour le Harn. D'après la légende, elle aurait été engendrée, des milliers d'années auparavant, par des sorciers. Quels qu'ils fussent, ceux qui ont donné naissance aux créatures ne sont certainement plus de ce monde depuis bien longtemps.

–Les Maîtres du Mal ! dit Lipta avec dégoût.
L'abjection que vous voyez là.

Il suit son geste des yeux et comprend qu'elle parle des trois personnages encapuchonnés, qui ne semblent pas être conscients de sa présence.

Ce sont ces hommes qui ont créé la Horde ? balbutie Loup*Ardent d'une voix qui est à peine plus qu'un chuchotement.

Ils ne méritent pas le nom d'hommes ! rétorque l'Abbesse. Ce sont des abominations. Autrefois, ils ont été des hommes, mais ils n'en sont plus. Ils ont utilisé leur science en matière de sorcellerie pour conserver leur énergie vitale bien au-delà du terme qui leur était assigné. Regardez-les attentivement, Loup* Ardent, car jamais plus vous ne reverrez des êtres aussi immondes. Ce sont eux qui ont lâché la Horde sur le Royaume, année après année. Ce sont eux qui ont enlevé les personnalités les plus marquantes du Harn et les ont dépouillées de leur âme, afin d'utiliser leur corps vide pour leurs propres desseins. Ils sont assoiffés de pouvoir. Pour eux, c'est une drogue, un vice, la pire des perversions. Ils se le sont procuré par l'intermédiaire de la Horde des Démons. Maintenant que la Horde est anéantie, ils l'obtiennent plus subtilement, en gouvernant

avec les enveloppes vides de ceux qui étaient naguère des hommes.

—Et des femmes, murmure Loup*Ardent. Ils ont pris la mienne !

Une joie soudaine l'envahit. En fin de compte, il n'a pas tué sa bien-aimée, il a seulement abattu la coque vide qui avait abrité cette âme magnifique. Tout devient clair, maintenant. Les espèces de fantômes qu'il a aperçus sont les véritables personnalités de ceux que les sorciers ont enlevés. Ce sont seulement leurs corps, habités par on ne sait quelles ignominies, qui sont retournés au Harn pour s'emparer du pouvoir et gouverner le Royaume. Pourtant, l'âme de Freya ne se trouvait pas parmi eux.

—A la Gegum, est en train de dire à voix basse Lipta, il y a des siècles que nous connaissons l'existence de ces larves. Mais c'est seulement maintenant que nous avons forgé un instrument possédant un pouvoir suffisant pour abattre leurs défenses magiques. Cet instrument, c'est vous, Loup*Ardent. Vous êtes prêt ?

—Attendez ! s'écrie désespérément Loup'Ardent. Il connaît le caractère impitoyable de la Congrégation de la Gegum et sait qu'elle n'hésitera pas à se servir de lui de la manière qu'elle estimera bonne, avec ou sans son accord. Mais il y a une chose qu'il doit savoir.

—Que désirez-vous ? demande Lipta.

—Les âmes dont ces hommes se sont emparés... qu'est-ce qu'elles deviennent, quand leur corps est tué?

Si l'Abbesse devine le désespoir qui se cache derrière cette question, elle n'en laisse rien paraître.

Les corps dérobés sont habités par les entités qui animaient antérieurement les créatures de la Horde. Si l'un d'eux vient à être tué au cours d'un combat, le démon est libéré et retourne sur son propre plan, tandis que l'âme originelle reprend sa place. Seulement, comme le corps n'est plus en état de fonctionnement, l'âme ne peut pas y rester. Elle est affranchie de l'emprise des sorciers, mais doit rejoindre le Royaume des Morts pour être éventuellement réincarnée.

Les épaules de Loup* Ardent s'affaissent. La joie qu'il a fugitivement éprouvée a disparu. Le fait qu'il n'ait pas tué Freya ne change rien, puisqu'elle est toujours morte, toujours partie là où il ne peut pas la rejoindre. Il ferme les yeux. Désormais, il n'a plus qu'un seul but : la venger.
— Je suis à la disposition de la Gegum, dit-il à mi-voix.

Mais les plans de l'Abbesse de la Gegum vont soumettre notre héros à une tension terrible. Faites le total des aptitudes présentes de

*Loup*Ardent (sans tenir compte du Pouvoir), afin de déterminer avec précision le potentiel de **POINTS DE VIE** dont il dispose (et qui n'est pas obligatoirement égal à son nombre actuel de **POINTS DE VIE**, lequel peut avoir été réduit par des combats, etc.). Si votre calcul prouve que la constitution de Loup*Ardent atteint ou dépasse 600, rendez-vous au [222](#). Si elle est inférieure à 600, rendez-vous au [257](#).*

Epilogue

*Les Chroniques officielles du Royaume du Harn, un ouvrage érudit en trente-sept volumes, apparemment commandé par le Roi Olric I^{er} (mais achevé seulement un siècle après sa mort), rapportent que Ton offrit à Loup*Ardent le titre de Duc, en reconnaissance du remarquable haut fait qu'il avait accompli en débarrassant le royaume non seulement de la Horde des Démons, mais aussi de ses Maîtres secrets. Il déclina cet honneur, tout comme, quelques*

années plus tard, il devait refuser la proposition d'Olruc de lui succéder sur le trône. Pendant trois ans environ, le seul désir de Loup*Ardent semble avoir été de mener une existence paisible, discrète, à l'abri des hauts murs de sa villa, située dans l'est du Royaume. Durant cette période, il prit peu de part à la vie publique, n'assistant aux réunions du Grand Conseil que lors des cérémonies officielles et repoussant courtoisement l'inévitable flot des invitations à des réceptions mondaines.

C'est durant cette période que sa femme lui donna une fille, Séhna, une enfant renfermée, visionnaire, qui, par la suite, devait jouer un rôle de premier plan dans la dispersion de la Congrégation de la Gegum. Mais Loup*Ardent, bien que débarrassé du fléau de la Horde des Démons, ne put éviter éternellement sa destinée guerrière. Les *Chroniques* relatent qu'il conduisit personnellement les armées qui repoussèrent la première grande invasion des Ecumeurs des Mers et contribua, alors qu'il était très âgé, à l'élaboration des stratégies qui permirent finalement de détruire la puissance de ces redoutables pirates. Curieusement, pour quelqu'un qui avait tellement détesté la sorcellerie dans sa jeunesse, il se remit à l'étude de la magie à la fin de ses jours et devint un

adepte du Grand Art, comme son père l'avait été avant lui. Certains prétendirent que ce revirement avait été provoqué par la mort de son épouse bien-aimée ; d'autres, qu'il était uniquement la conséquence de l'atavisme des Xandine. Cependant, une scrupuleuse analyse historique laisse supposer que la Gegum joua un rôle dans ce changement, comme dans une très grande part de la destinée de Loup*Ardent. Il semble même à peu près établi que Sélina elle-même fût, durant un certain temps, une nonne-sorcière, avant de dissoudre définitivement la Congrégation.

Le mystère le plus complet continue de planer sur la mort de Loup'Ardent. On sait avec certitude que, malgré son goût pour le danger, il vécut jusqu'à un âge très avancé, mais les circonstances précises de son décès sont totalement inconnues. Inévitablement, celui-ci a donné naissance à de nombreuses légendes — dont l'une des plus populaires (mais des plus improbables) prétend qu'il aurait été transporté jusqu'aux portes mêmes de l'Enfer pour affronter une dernière fois la Horde des Démons sur son propre terrain —, mais aucune d'elles ne résiste à un examen sérieux.

Le lieu de sa sépulture demeure également un mystère. Durant des années, on crut que son

corps reposait dans un tombeau de granit, dans la vallée enchantée où son père avait jadis édifié le Château Xandine. mais des recherches archéologiques, effectuées cinq siècles après l'ère de la Horde des Démons, révélèrent que le caveau était vide et démontrèrent sans conteste possible qu'il n'avait jamais été utilisé.

Table des Sortilèges

SORTILEGE

Armure

EFFET

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.

POUVOIR 25

SORTILEGE Boule

Fait jaillir de la main de de Feu Loup*Ardent une boule de feu qui, si le sortilège agit,

infligera à l'adversaire une blessure de 50
POINTS DE VIE.
POUVOIR 15

SORTILEGE 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 un seul dé : si vous obtenez plus de 3, le poison n'agira pas.

POUVOIR 25

SORTILEGE 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.

POUVOIR 30

SORTILEGE Paralysie

Provoque la paralysie totale d'un ennemi isolé pendant un temps suffisant pour que Loup*Ardent puisse gagner le paragraphe suivant.

POUVOIR 30

SORTILEGE 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.

Ce sortilège est utilisable uniquement en cas de ~ mort de Loup*Ardent.

POUVOIR 50

SORTILEGE Retour

Fait revenir le Temps au en arrière 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.

POUVOIR 10

SORTILEGE Temps

Permet à Loup*Ardent de retrouvé 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.

POUVOIR 20

SORTILEGE 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.

POUVOIR 15

L'histoire d'Exterminator

Autrefois, quand le monde était jeune et qu'un seul soleil se levait à l'aube quelle que soit la saison, à cette époque, donc, une grande pierre volcanique tomba du ciel et plongea dans la mer près d'une terre appelée Sumaritania. La roche était si brûlante qu'elle explosa en touchant les eaux, formant ainsi une créature comme les humains n'en avaient jamais vue : un véritable

léviathan, sauvage, habile, destructeur et fondamentalement diabolique. Cet être né de la pierre embrasée établit sa demeure dans une forteresse de la côte de Sumaritania et exigea un tribut en vies humaines, en blé, en miel et en or. Les Sumaritaniens, une race fière, commencèrent par se révolter contre le monstre, mais la forteresse résistait à toutes les attaques et le coût en vies humaines de la Guerre de la Pierre de Feu, (comme il était d'usage de l'appeler) devenait insupportable. Une sorte d'accord finit donc par s'imposer. Un sacrifice serait accompli chaque année au moment du Solstice d'hiver : un être de sexe féminin devait être livré au monstre.

A cette époque, la personne la plus sage de tout Sumaritania. était une guerrière forgeron, une femme au caractère d'acier qui, à la faveur d'une brève rencontre avec son mari quinze ans auparavant, avait donné naissance à une fille qui fut nommée Léna la Rieuse, tout simplement parce qu'elle était née en éclatant de rire. Le sort désigna cette enfant comme première victime à sacrifier au monstre de la Pierre de Feu... Mais Hadffana, la guerrière forgeron, n'allait pas laisser partir ainsi son enfant. Elle la cacha dans une cave et jura que, seule s'il le fallait, elle débarrasserait le monde du monstre maudit

tombé des deux. Elle concentra donc sa force et sa sagesse à bâtir un plan audacieux.

En ces temps lointains, les forgerons étaient tous sorciers puisque le travail du métal et la création du feu étaient tous deux des arts magiques. A l'Equinoxe d'automne, trois mois avant le sacrifice du Solstice, Hadriana partit de Sumaritania vers la Montagne Frémissante, le pays de Ragnarok, célèbre et redouté pour cacher l'entrée de l'Enfer où une race de démons vivait une alliance difficile avec les morts humains.

Hadriana tua le Gardien de l'Entrée, un Ver immonde connu sous le nom de Klaanisbad. Et, déguisée avec la peau du Ver, elle entra dans les Régions Infernales. Dans ce royaume sinistre, elle dupa, puis prit au piège le prince Démon. Lucifuge Rofocal, et lui donna la forme d'une épée magique ne ressemblant à aucune autre de celles jusque-là façonnées par des mains humaines. Elle rapporta cette épée à Sumaritania et, la cachant sous sa robe, se présenta à la place de sa fille au sacrifice du Solstice d'hiver. Le bruit se répandit que le monstre de la Pierre de Feu, séduit par la beauté d'Hadriana, voulut badiner avec elle avant le sacrifice final. Mais alors qu'Hadriana se débarrassait de sa robe, prête à subir cette humiliation supplémentaire,

elle dévoila l'épée diabolique et se jeta sur le monstre avec une détermination farouche.

La bataille qui s'ensuivit dura sept jours et sept nuits. Finalement le monstre fut abattu. Hadriana coupa le cadavre en quatre morceaux et les enterra aux quatre coins du royaume. L'histoire ne s'arrête pas là car dans la rage du combat, Hadriana avait découvert que l'épée qu'elle avait fabriquée, agissait d'elle-même et la pressait continuellement de tuer, avide de boire les âmes de ses victimes, comme le prince Lucifuge Rofocal l'avait fait avant elle.

Hadriana pensa d'abord pouvoir contrôler la créature qu'elle avait façonnée, mais elle comprit rapidement que cette arme était trop dangereuse pour les mains des mortels. Elle voulu la détruire, et renvoyer le Démon qui habitait dans les Régions Infernales. Mais elle échoua. Elle tenta de la cacher dans les grandes cavernes des Spectres Murmurants où aucun homme, jamais, n'aurait pu la trouver. Mais là aussi, elle échoua. Car l'épée revenait à son côté chaque fois qu'elle essayait de s'en débarrasser. En désespoir de cause, Hadriana utilisa son Art pour obliger le Démon de l'épée à accepter un marché. Pour rompre le bien qui les unissait, Hadriana entreprit de tisser une toile magique avec des fils de soie, d'or vert et de métal

lunaire. Cette œuvre, qu'elle mit dix ans à parfaire, fut alors lancée dans le ciel comme un filet prêt à prendre au piège les héros à venir.

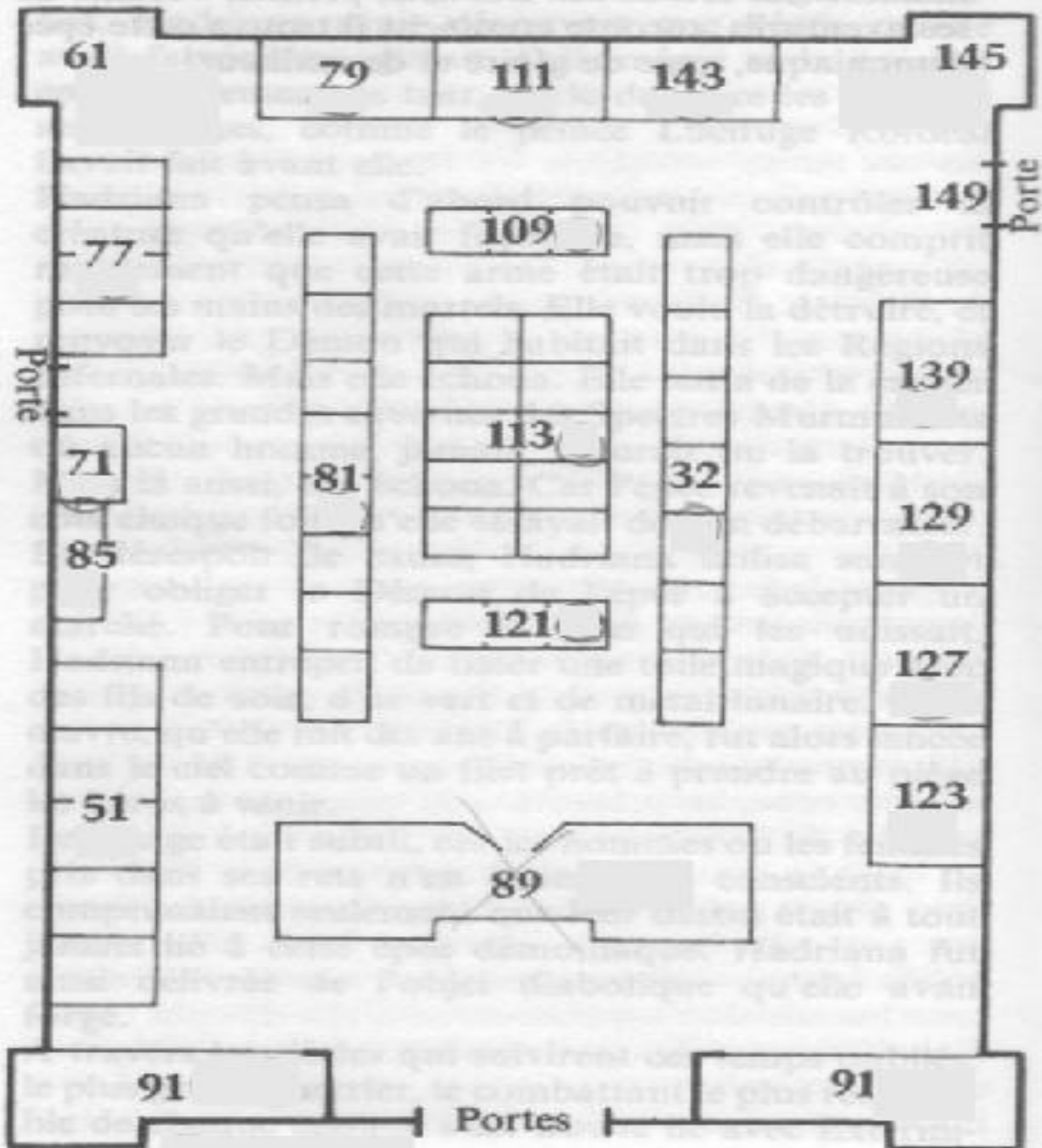
Le tissage était subtil, car les hommes ou les femmes pris dans ses rets n'en étaient pas conscients. Ils comprenaient seulement que leur destin était à tout jamais lié à cette épée démoniaque. Hadriana fut ainsi délivrée de l'objet diabolique qu'elle avait forgé.

A travers les siècles qui suivirent ces temps oubliés, le plus grand guerrier, le combattant le plus redoutable de chaque époque s'est trouvé lié avec Exterminator dans une horrible symbiose.

Aucun n'a jamais eu le pouvoir de la rompre. La destinée aventureuse de Loup*Ardent devait fatalement l'amener à Exterminator. *La Horde des Démons*, premier volume de ses aventures, raconte comment il trouva cette épée démoniaque, gage de gloire et de malheur.

Plan de Belgardium

Paragraphe 100

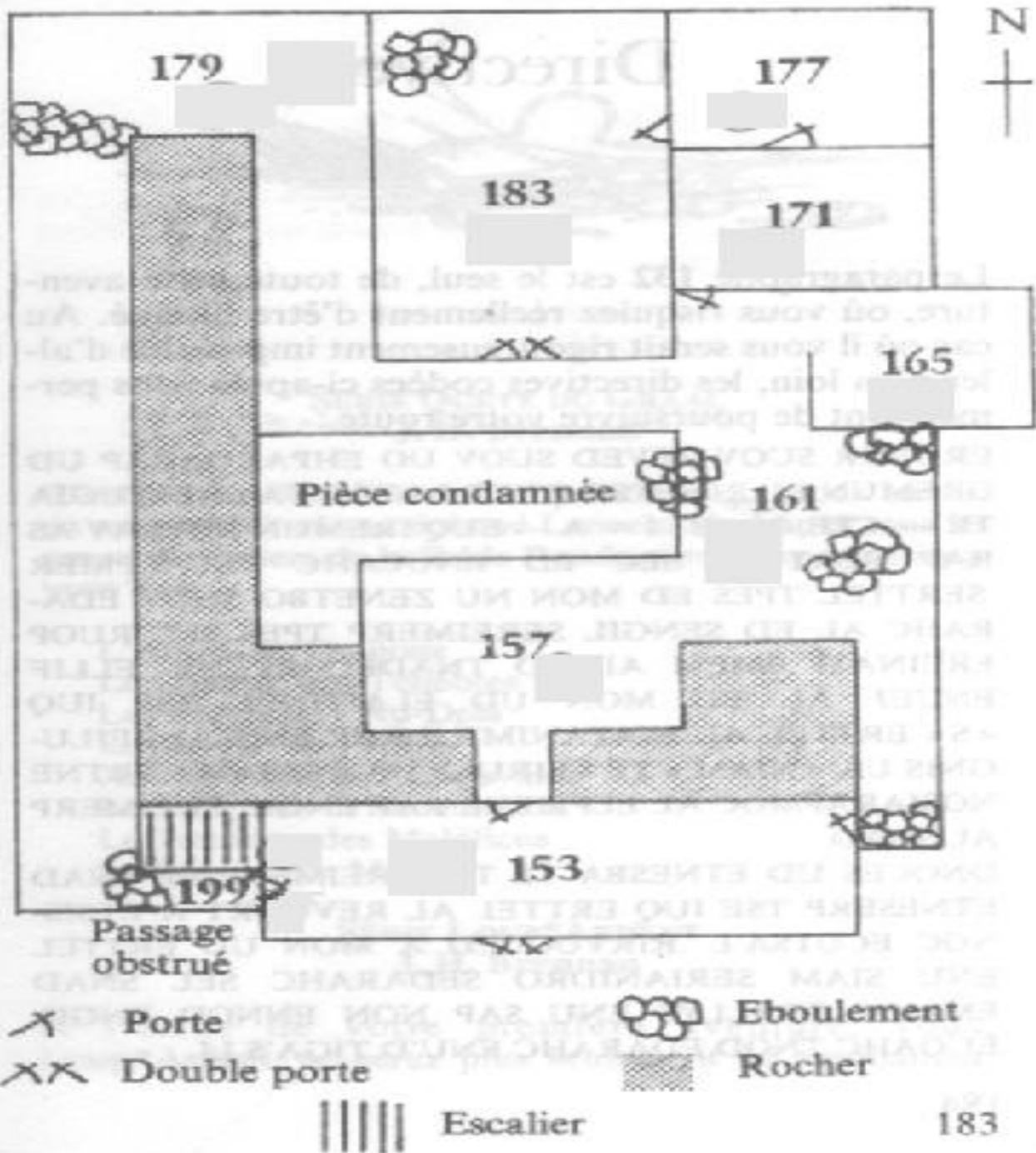


182

a [100](#), [61](#), [79](#), [111](#), [143](#), [145](#), [149](#), [77](#), [109](#), [71](#), [81](#), [113](#), [32](#), [139](#), [129](#), [127](#), [123](#), [85](#), [121](#), [51](#), [89](#), [91](#)

Les Ruines du Château Xandine

Paragraphe 149



b [149](#), [179](#), [183](#), [177](#), [171](#), [165](#), [161](#), [157](#), [153](#), [199](#)

C Directives

Le paragraphe 132 est le seul, de toute cette aventure, où vous risquiez réellement d'être bloqué. Au cas où il vous serait rigoureusement impossible d'aller plus loin, les directives codées ci-après vous permettront de poursuivre votre route,:

**t ERDNER SUOV ZEVED SUOV UO
EHPARGARAP UD OREMUN EL
RINETBO RuOP LATOT UA 63 ZETUOJA
TE —.CTE, 2 = B ; I = A — EUQIREMUN
RUELAV AS RAP SERTTEL SEC ED
ENUCAHC ZECALPMER .SERTTEL TPES
ED MON NU ZENETBO SUOV EDA-
RAHC AL ED SENGIL SEREIMERP TPES
SEL RUOP EREINAM EMEM AL ED
TNADECORP NE ELLIP ENUEJ AL ED
MON UD ELATTIN1L TSE IUQ « S >◆
ERTTEL AL NOITANIMILE RAP ENNOD
REILU- GNIS UA « NIAM » TE LEIRULP
UA « SNIAM » ERTNE NOSIARAPMOC
AL EI.PMEXE RAP ENGIL EREÏMERP
AL SNAD.**

**DNOCES UD ETNESBA TE TOM
REIMERP EL SNAD ETNESERP TSE IUQ
ERTTEL AL REVUORT A ETSIS- NOC
ECUTSA'L RIRVUOCED A MON UD**

**ERTTEL ENU SIAM SERIANIDRO
SEDARAHC SEL SNAD EMMOC
EBALLYS ENU SAP NON ENNOD ENGIL
EUQAHC TNOD EDA RAHC ENU'D
TIGAS LI**

Les Maîtres du Mal

Loup*Ardent/4



*Traduit de l'anglais
par Noël Chassériau*

La Horde des Démones a été exterminée. Cependant, le Harn n'en connaît pas pour autant la tranquillité : en effet, des personnages parmi les plus importants du royaume disparaissent mystérieusement. Trop occupé par les préparatifs de son mariage, Loup*Ardent ne s'en inquiète pas, jusqu'au jour où sa jeune femme disparaît à son tour. C'est alors que Loup*Ardent comprend qu'il va devoir livrer un ultime et formidable combat contre ceux qui avaient créé les créatures de la Horde : les Maîtres du Mal.

De VOUS seul dépend le sort de Loup*Ardent, et celui du royaume du Harn. Armé de deux dés, d'un crayon et d'une gomme, c'est vous seul qui déciderez des choix qui le mèneront au triomphe... ou à la mort !

*Couverture illustrée par Stephen Bradbury
Illustrations intérieures de John Blanche*



9 782070 333349

ISBN 2-07-033334-5



folio junior



A.33334
catégorie

5