

# À L'ÉPREUVE DE TOUT

Loup Maudit/1

Écrit par JFM

Édité par Mikaël Louys et Marie Perret

Couverture par Camille Amerger sur une idée de JFM

Illustrations intérieures par Lisa Turbant, Lucie Scieux, Aurélia Fuscagni, Dean Spencer

Publié en août 2020 par Brocéliande Éditions

[www.broceliande-editions.fr](http://www.broceliande-editions.fr)

ISBN 979-10-93943-59-6

Première impression française.

© JFM, 1990-1995-2000-2003-2013-2020, pour l'ensemble du texte. Cette œuvre est soumise à droits d'auteur. Toute reproduction, totale ou partielle, est interdite sans l'accord de l'auteur.



# NAISSANCE D'UN HÉROS

## Tome 1 : À L'ÉPREUVE DE TOUT

### Prologue

Une brume opalescente, quasi surnaturelle, semble s'être levée, on dirait. Vous accélérez le pas. Cette atmosphère ne vous dit rien qui vaille.

Une douleur lancinante vous vrille le crâne. La faim vous étreint l'estomac. Vous avez hâte d'arriver au réfectoire afin de satisfaire votre appétit de loup. Quelle idée vous a pris de rester à vous entraîner seul, alors que vos pairs chevaliers s'en allaient souper ! À présent, vous ne retrouvez même plus la direction du bâtiment. Vous avez l'impression d'emprunter un chemin qui vous est inconnu.

Vous haletez.

Êtes-vous toujours au Camp de Base ? Des arbres malveillants tentent de vous agripper de leurs ramures noueuses et crochues. Vous coupez à travers les buissons dans l'espoir de vous extirper plus vite de cette chape de brouillard. Un ricanement sinistre vous accompagne<sup>a</sup> des corneilles qui se moquent de vous. Quel mauvais présage leur présence augure-t-elle ? Au moment où vous croyez finir englouti par la forêt, vous en atteignez l'orée.

Enfin !

Jamais ce trajet ne s'était révélé si pénible. Devant vous se dresse la chapelle de St Ronan, dans toute sa religieuse majesté. Vous stoppez brusquement votre pas. D'où vous vous trouvez, vous avez aperçu une scène surprenante, et vous préférez rester tapi derrière les buissons pour y assister. Et pour comprendre.

Sur le perron de l'édifice se font face deux hommes qui vous sont familiers. *(voir l'illustration page suivante)*

Celui qui se tient sur les marches, c'est Avencar, l'un de vos maîtres. Impossible de ne pas reconnaître ce visage buriné de baroudeur, marqué d'une profonde cicatrice à la joue gauche, mauvais souvenir de la dernière guerre. À ses cheveux noir corbeau en bataille, on ne dirait pas qu'il a dépassé la quarantaine. Dans sa main droite, Zunderra, sa fameuse épée vorpale, célèbre pour avoir traversé de part en part l'archidémon Mezolar. Dans sa main gauche, plus étonnamment, le Saint Ciboire. Le calice d'or dans lequel St Ronan<sup>1</sup> recueillit le sang du Sauveur après la crucifixion, il y a près de mille ans. La relique sacrée sévèrement gardée par votre Ordre. Le trésor de votre confrérie. Nul doute possible, vous l'avez déjà vu maintes fois dans les mains de l'évêque, lors des messes du Sacrifice, à nasquir.<sup>2</sup> Mais pourquoi diable Avencar vient-il de le sortir de son tabernacle ? Et que fait-il tout en armure ?

Question que partage l'homme qui lui fait face. Ce vénérable chevalier, sexagénaire robuste, cheveux et moustache poivre et sel, vêtu d'une simple tunique, n'est autre que Haymerik, Grand Maître de l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Et il ne paraît guère goûter l'entorse protocolaire de son subalterne.

De votre poste d'observation, à l'abri des buissons, vous ne saisissez pas la teneur de leurs échanges, mais le ton employé est celui de la dispute. La colère est une attitude que vous connaissez chez Avencar. La retrouver dans les paroles de Haymerik est plus étonnant. C'est alors que se produit l'impensable.

Avencar menace Haymerik de son arme. Le Grand Maître lève les yeux au ciel, les bras écartés dans une position de prière. Et Avencar le transperce de son épée !

<sup>1</sup> Le héros qui, en l'an cent, fonda l'Ordre de la Chevalerie Mystique, votre confrérie.

<sup>2</sup> Premier mois de printemps.



"Maître Haymerik !" criez-vous de toutes vos forces, alors que votre mal de tête s'intensifie. Avencar remarque alors votre présence. Sortant de votre cachette, vous vous précipitez vers sa victime, tombée face contre terre. Vos jambes semblent peser une tonne, vos enjambées durer des minutes, tandis qu'Avencar s'éloigne avec la sainte coupe. Vous retournez le corps du vénérable Grand Maître. Avec effort ses paupières s'ouvrent, libérant des larmes de sang. Ses yeux bienveillants posés sur vous, il parvient à articuler une étrange vaticination :

- Avencar se trompe, puisque je t'ai<sup>a</sup>

Un dernier souffle sibyllin, et il s'éteint dans vos bras.

Désespéré, vous vous époumonez en direction d'Avencar :

"Pourquoi ?"

L'écho transporte votre cri dans tout le Camp de Base. Le meurtrier se retourne vers vous et, du plus profond du noir de ses iris, vous darde un regard froid, dépourvu de sentiment, qui vous lacère la chair. La douleur, vainement réfrénée, vous envahit et vous submerge.

Alors qu'Avencar disparaît dans la brume surnaturelle, vos plaies vomissent des flots d'un sang noir comme l'encre et visqueux comme la boue. Vous avez l'impression qu'un corps étranger essaie de s'extraire de vos entrailles.

La souffrance est insupportable.

Vous hurlez, mais le mal va crescendo<sup>a</sup> jusqu'à ce que vous vous redressiez sur votre couche, tout tremblant et en sueur, encore sous le choc de cet effroyable cauchemar.

Vous respirez maintenant à pleines goulées, tandis que l'aube, par la fenêtre, effleure de ses doigts de rose vos murs et votre mobilier. Vous vous levez et vous vous aspergez le visage avec l'eau de la bassine sur votre table, en tâchant de chasser de votre crâne les noires pensées.

Cela fait six mois que ce cauchemar vous hante régulièrement. Toujours le même. À chaque fois plus pénible.

Mais vous savez comment y mettre fin. C'est aujourd'hui le bon jour pour y parvenir. Malgré ce sommeil troublé, vous vous sentez prêt, concentré. Il vous faut l'être au vu de ce qui vous attend. Vous venez d'enfiler votre tunique bleu nuit d'apprenti Chevalier Mystique quand on cogne à votre porte. *(voir l'illustration page suivante)*

C'est Kalaas, votre mentor personnel, qui vient s'assurer de son élève. Le privilège d'avoir un instructeur dévolu à un unique apprenti n'est octroyé qu'aux plus brillants écuyers. Pour vous, ce privilège était double puisque, ayant perdu votre père sans l'avoir connu, Kalaas a su le remplacer. Ceux qui le voient pour la première fois, avec ses rides et ses cheveux gris, ont sans doute peine à deviner le bretteur hors pair qu'il est toujours. S'il a depuis longtemps passé la cinquantaine, il a le râble suffisamment épais pour se promener en haubergeon à toute heure de la journée. Beaucoup connaissent son air absent, mais vous faites partie des rares sur qui il pose un regard affectueux.

- Aujourd'hui c'est le grand jour, Ulfir, commence-t-il d'un ton bienveillant. J'espère que tu me feras honneur en terminant premier de l'Épreuve. Que tu seras le premier que je verrai sortir du *labyrinthe*.

- J'y tâcherai, Maître.

- Tu sais que ce n'est nullement une question de prestige. Une seconde place enverrait l'un de tes amis à une mort certaine<sup>a</sup>

- Je sais. Vous savez combien je désire la justice pour la mort de Maître Haymerik.

À ces mots, un frisson vous parcourt l'échine.

Le frisson de votre cauchemar.





## Un peu d'histoire

Cette histoire se passe dans un pays lointain, en d'autres temps que le nôtre. Un pays où les humains peuvent côtoyer les demi-elfes, les nains ou les gobelins. S'ils se font rares aujourd'hui, il doit bien y rester quelques dragons, pour boulotter un aventurier ou deux de temps à autres.

Ce pays s'appelle le Frenderlund. Il s'agit en fait de l'alliance de cinq provinces souveraines, chacune dirigée par un monarque : la Salveterre et ses forêts, le Kayrn et ses gorges, l'Albandie et ses vallons, Friedrif et ses terres de glace, le Ka'albad et ses déserts brûlants. Le Frenderlund n'est né qu'il y a dix-sept ans, quand les cinq souverains signèrent un traité d'alliance dans lequel chaque province se déclarait prête à porter secours et assistance à sa voisine en cas de guerre ou de catastrophe. Le pays vit depuis une ère de paix et de prospérité comme il n'en a jamais connue.

Car ces terres et les générations qui y ont vécu n'ont que rarement connu la paix. D'après les anciennes mythologies, ce continent aurait même été formé suite à une guerre : celle des dieux du Bien contre les dieux du Mal. Dans le monde d'alors, il est dit que les dieux vivaient sur la Terre et régnaient sur les autres êtres. Le motif de leur conflit fut l'Arbre de Vie, la source du plus grand pouvoir. Les dieux du Mal se liguèrent contre ceux du Bien et leur livrèrent une lutte sans merci pour l'arbre s'approprier. À l'issue de la bataille, tous les dieux périrent et commença alors le règne des hommes et des elfes. Les dégâts causés par les affrontements divins à l'écorce terrestre donnèrent naissance aux continents.

Bien que devenus les maîtres de la Terre, les hommes continuèrent de rendre culte aux dieux, pendant des siècles. Les clergés devinrent les castes dirigeantes et les temples leurs palais.

Jusqu'au jour où un homme s'éleva contre cette tyrannie, basée d'après lui sur de simples légendes. Il prêcha pour un dieu unique : l'amour. Il fut exécuté.

On le baptisa "le Sauveur" car l'émoi suscité par sa mort inique poussa les peuples à se soulever contre les théocrates. Commencèrent les Guerres de la Foi, qui mirent fin au règne des anciennes religions et installèrent la Vraie Foi sur le continent. Les peuples n'adoraient plus désormais qu'un seul Dieu. Un pape prit la tête du clergé unique, mais il n'avait pour seul pouvoir que celui de conseiller les nouveaux rois.

Un ordre de chevalerie fut créé dans les décennies qui suivirent : l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Il s'agissait de chevaliers saints inféodés à la papauté, dont la mission était de faire régner la justice et de combattre les serviteurs du Mal.

La Première Grande Guerre opposa la coalition des Cinq Provinces (qui allaient former plus tard le Frenderlund) au Hospcur, un pays sombre et aride s'étendant à l'ouest, dirigé par un empereur maléfique qui était connu pour avoir fondé l'Ordre des Chevaliers Noirs, le reflet maléfique des Chevaliers Mystiques, à la botte de Satan. Si les Cinq Provinces durent s'allier afin de remporter la victoire, leurs monarques étaient alors trop fiers pour tirer les leçons de ce triste épisode.

Une période de prospérité sembla alors débiter. Le commerce se développa, ainsi que l'industrie. Alors que les elfes voulaient rester vivre en harmonie avec la Nature, les hommes et les nains se dotèrent d'esclaves qui n'avaient plus rien à voir avec elle : les machines. Ce qu'ils appelèrent "le progrès" donna naissance au chemin de fer et aux premiers engins motorisés. La science supplanta la magie et les elfes se retirèrent dans leurs forêts, loin de la vue de ces hommes trop avides.

Un jour, cependant, la Nature se rebella. Pour avoir creusé leurs mines trop profondément, les peuples nains furent durement frappés par un terrible tremblement de terre, qui les décima. Ce séisme déchira la terre et donna naissance à la Plaie, une énorme faille abyssale qui depuis, telle une cicatrice, défigure le sud du Frenderlund. De cet abîme surgirent les Légions Infernales, et la Deuxième Grande Guerre commença, infiniment plus meurtrière et barbare que la Première.

Cette fois, les Cinq Provinces parvinrent à s'unir pour de bon, emmenées par les Chevaliers Mystiques. Le prix de la victoire fut si cher en termes de vies humaines et naines, et les exactions commises par les peuples du chaos si atroces que les cinq souverains décidèrent d'unir leurs royaumes en un pays : le Frenderlund.

Les Chevaliers Mystiques en acquirent un prestige extraordinaire et devinrent les héros des peuples. Ceux d'entre eux morts au combat furent béatifiés. Parmi eux, un héros s'était distingué en pénétrant dans la Plaie à ses risques et périls, afin de combattre le Seigneur des Démons. Ce chevalier, appelé Darug, avait péri mais donné la victoire aux siens. Il a laissé derrière lui une veuve éplorée, ainsi qu'un fils unique, du nom d'Ulfir. Ce dernier a décidé de marcher dans les traces de son père et de devenir Chevalier Mystique.

Ce que personne ne sait, en revanche, ce dont nul ne se doute, c'est que ce jeune homme particulier est voué à une terrible malédiction. Une malédiction qui lui donnera un destin hors du commun. Une malédiction qui lui vaudra le nom de Loup Maudit.

Ce qu'il faut également vous dire, c'est que ce jeune homme... c'est VOUS !

## Vous êtes Ulfir

Désirant marcher dans les traces de votre père, à huit ans vous vous enrôlâtes dans les Chevaliers Mystiques. Haymerik de Meursault, le Grand Maître de l'Ordre et mentor de votre père, décida de vous prendre sous son aile, au sein de la Maison de l'Aigle Noir, l'une des quatre maisons qui composent l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Très vite, vous montrâtes d'exceptionnelles capacités, et il vous octroya le privilège d'avoir un instructeur personnel, Kalaas. Celui-ci fut souvent secondé par Avencar, le meilleur ami de votre père et vainqueur de l'archidémon Mezolar pendant la Deuxième Grande Guerre. Cela ne vous privait pas de suivre les cours du maniement des armes dispensés par d'autres mentors, avec le reste de vos pairs.

Vous ne bénéficiiez d'aucun traitement de faveur et souffriez comme les autres. Ce que vous réclamiez, d'ailleurs. Mais, si votre hérédité vous a ouvert le cœur de vos supérieurs, elle a été un poids beaucoup plus lourd à porter auprès de vos camarades, qui se montraient moins déférents, ne cachant pas leur jalousie.

Vous n'avez jamais laissé souiller la mémoire de votre père. Car certains de vos jeunes détracteurs au Camp de Base<sup>3</sup> savaient comment vous faire enrager. Ils disaient que, comme Darug passait son temps en mission, il n'avait pas eu le temps de vous concevoir et qu'il n'était pas votre véritable père. Il est vrai que votre mère a les yeux verts et Darug était connu pour le bleu glacial de ses regards. Vous, vous avez les yeux noirs. Cependant, il arrive parfois que, par un phénomène rare mais naturel et connu, un enfant ait les iris de la couleur d'un de ses grands-parents, par un saut de génération malicieux. Cela ne vous empêchait pas de corriger les mauvaises langues imbéciles à renfort de coups de poing.

À l'âge de seize ans, les écuyers sont soumis à un test très particulier : forger eux-mêmes leur épée, celle qui les accompagnera le restant de leur vie, et lui donner un nom. La veille de cette tâche, Kalaas vous fit don d'une pièce de métal grossier. Le jour de sa mort, votre père la conservait sur lui précieusement, en pendentif. Mourant dans les bras de Haymerik et Avencar, il leur avait demandé qu'elle vous fût remise. Ce devait être un objet comme une clef, ou bien un bijou à caractère personnel, qui avait fondu suite à une attaque de flammes. Comme elle n'avait plus aucune utilité, vous suivîtes le conseil de votre mentor personnel : vous la fîtes fondre avec le métal que vous comptiez travailler. De cette façon, il y aurait quelque chose de votre père dans votre épée.

Vous consacraîtes une journée entière à l'ouvrage. Martelant, façonnant, trempant, vous finîtes par sortir du brasier de la forge une lame qui d'emblée avait trouvé la juste forme. L'épée était de maintien et de maniement parfaits. Son métal étincelait et sonnait clair<sup>a</sup> et étincelait clair ! Quelque chose d'extraordinaire et inattendu s'était produit : lorsque vous l'aviez en main, la lame de votre épée devenait transparente !

Pourtant, l'arme s'avéra dénuée du moindre pouvoir magique. Vos maîtres jugèrent que la transparence de votre lame n'était due qu'à la nature même du métal. Émerveillé par la beauté translucide de votre nouvelle compagne de métal, que l'on commençait déjà à surnommer "l'épée-étoile" chez vos pairs, vous la baptisâtes Stellelda.<sup>4</sup>

Nanti de cette arme d'exception, vous vous voyiez déjà comme le héros d'une chanson de geste sous le nom "Ulfir, le chevalier à l'épée-étoile". Mais c'était un autre nom qui allait vous être donné.

Plusieurs mois plus tard, lors d'un tour sur un marché de Havresaint<sup>5</sup>, une diseuse de bonne aventure vous attrapa le bras et, les yeux

3 Quartier général des Chevaliers Mystiques.

4 Stellelda n'est donc pas une épée magique. Si le texte vous demande si vous combattez avec une arme magique alors que vous combattez Stellelda en main, vous devrez répondre non.

5 Capitale de la Salveterre.

perdus dans un horizon qu'elle seule voyait, elle clama : "Loup Maudit ! Loup Maudit, c'est ton nom ! Tu es le Loup Maudit, c'est ce que signifie ta marque de naissance ! Écoute-moi bien, enfant de malheur ! Tu tueras ta mère et tu mettras fin à tout ton peuple !" Vous fûtes la folle, très impressionné. Le jour suivant, la vieille femme avait disparu. On la retrouva morte quelques temps plus tard, dans de mystérieuses circonstances.

## Les règles

Ce roman est particulier : VOUS en êtes le héros. C'est VOUS, lecteur ou lectrice, qui allez incarner le chevalier Ulfir, le héros de cette histoire. À la fin de chaque paragraphe, le texte vous invitera à vous rendre à différents autres paragraphes en fonction de vos choix et de vos décisions. Si vous décidez d'agir de telle façon ou d'accomplir telle action, vous devrez directement vous rendre au paragraphe dont le numéro vous est indiqué, sans lire les paragraphes vous séparant de ce paragraphe précis.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne lisez pas les autres paragraphes, sinon vous risqueriez de lire par accident les rebondissements de l'histoire.

Le livre est fini lorsque vous réussissez à en atteindre le dernier paragraphe, qui est la conclusion de l'histoire. Ce dernier paragraphe se termine toujours par le mot Fin. Vous gagnez donc le jeu lorsque vous lisez le mot Fin. Si votre aventure et votre lecture s'achèvent à un paragraphe qui ne conduit à aucun autre paragraphe et qui ne se termine pas par le mot Fin, vous avez perdu, et devez recommencer le livre depuis le paragraphe 1.

Le jeu se déroule selon certaines règles. C'est à vous qu'il revient de choisir quel système de règles vous désirez suivre : les *Règles Simples* ou les *Règles Complètes*.

Pour jouer avec les Règles Complètes, vous devez disposer du *Guide de la Chevalerie Mystique*<sup>6</sup>, dans lequel sont consignées ces règles étoffées, qui vous offriront une expérience de jeu et une immersion plus profondes.<sup>7</sup>

Si vous n'avez pas ce livre à disposition, ou si vous préférez le plaisir d'une lecture simple, vous jouerez avec les *Règles Simples*, exposées ci-dessous.

## Les Accessoires

Pour vous lancer dans l'aventure, vous aurez besoin de quelques armes : un crayon à papier, une gomme, et peut-être un peu de papier supplémentaire.

Vous trouverez aux pages .. et .. une Feuille d'Aventure. Votre crayon et votre gomme vous serviront à y reporter les objets que vous allez trouver au long de votre mission, en effacer ceux que vous aurez perdus, y inscrire les renseignements que vous aurez glanés, ou encore y modifier vos scores (en particulier le montant de vos si précieux Points de Vie).

Cette Feuille d'Aventure va servir, en quelque sorte, de journal de bord de vos aventures. Vous allez être fréquemment amené(e) à la consulter et à y effectuer des modifications. Elle pourra s'avérer trop exigüe pour tout ce que vous aurez à y consigner. Une feuille de papier supplémentaire ne vous sera donc pas inutile.

**Veillez trouver la Feuille d'Aventure "Règles simples" page suivante.**

## Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

La première chose à faire avant de se lancer à l'aventure va être de façonner le personnage que vous allez incarner : l'apprenti-chevalier Ulfir.

---

<sup>6</sup> *Guide de la Chevalerie Mystique*, aux éditions Brocéliande.

<sup>7</sup> Si vous jouez avec les Règles Complètes, vous pouvez passer les sections ci-dessous, sauf celle concernant "L'Équipement de départ".

# Feuille d'Aventure

## Règles simples

Rang	<input type="text"/>
------	----------------------

Pts d'Honneur (PH)	<input type="text"/>
--------------------	----------------------

Pts de Noirceur (PN)	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

Points de Vie (PV)	
Total de départ	<input type="text"/>
Actuel	<input type="text"/>
0 = mort	

### Malus

Force	<input type="text"/>
-------	----------------------

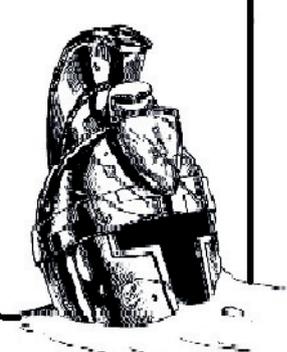
Psyché	<input type="text"/>
--------	----------------------

Habilitété	<input type="text"/>
------------	----------------------

Séduction	<input type="text"/>
-----------	----------------------

### Disciplines du Chevalier Mystique maîtrisées

1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
...	



# Équipement

Nombre de pièces maximal = 13

<b>Objets et armes :</b> (1 dans le dos, 1 en bandoulière, 5 maximum à la ceinture dont 1 seule arme longue)

<b>Armure :</b> 1 maximum		
Protection de l'armure :	Protection naturelle :	Protection totale : (naturelle + armure)
total de départ :		

Couvre -chef :	Si autre que casque 1 Objet :
----------------	-------------------------------

<b>Bourse (50 pièces maxi) :</b>		
Écus d'or :	Écus :	Liards :

<b>Objets légers (OL)</b>  (ne comptent pas dans le poids total)
------------------------------------------------------------------------

<b>Notes</b>
Mots du Destin :
Mots du Destin Inexpugnables :
Notes :



Fils de l'illustre Darug, vous avez décidé, à huit ans, de suivre la voie de votre père et de devenir vous aussi un Chevalier Mystique. Aujourd'hui, vous venez d'avoir dix-sept ans, l'âge d'être adoubé chevalier. Les cheveux noirs, longs et glam, les yeux tout aussi obscurs, vous êtes le temps de cette histoire un magnifique guerrier humain accompli, aventureux, qui n'a pas froid aux yeux. Toutefois, afin d'accéder au rang de chevalier, il vous reste en ce jour à passer un dernier test avec succès : l'Épreuve.

Connaîtrez-vous une destinée aussi glorieuse que votre père ? Ou bien mourrez-vous comme un nul en essayant ?

### Rang, Honneur & Noirceur :

Les Chevaliers Mystiques sont les défenseurs du Bien et des valeurs de justice de la Vraie Foi. Plus ils combattent le Mal et se comportent avec humanité, plus ils en tirent de l'expérience et deviennent de meilleurs chevaliers. Le Rang indique à quel niveau d'excellence se situe un Chevalier Mystique. En tant qu'apprenti chevalier, **vous débutez au Rang 1**, au bas de cette échelle de valeur.

Pour monter dans cette échelle et devenir un meilleur chevalier, il va vous falloir glaner au fil de votre parcours des Points d'Honneur (PH en abrégé). Vous gagnez des PH en accomplissant des actes héroïques et généreux ; vous en perdez en vous comportant en couard. **Vous commencez vos aventures avec 10 PH**. Vous êtes encore un chevalier novice, mais vous avez été brillant durant votre apprentissage. Lorsque vous aurez atteint un certain nombre de PH, vous passerez au Rang supérieur, ce qui fera de vous un chevalier plus accompli.

Nombre de PH requis <sup>a</sup>	<sup>a</sup> pour accéder au Rang
40	2
80	3

Obtenir un Rang supérieur signifie que vous vous êtes amélioré(e). L'obtention d'un Rang vous octroiera donc des capacités et des pouvoirs nouveaux, acquis même en cas de baisse de PH :

Passage au Rang supérieur = +1 à votre total de départ de PV  
+1 Discipline de Chevalier  
Mystique

Lors de vos aventures, VOUS serez le héros, vous serez par conséquent libre de vos choix, libre d'agir bien ou mal. Plus vous commettrez d'actes peu louables ou de péchés, plus vous obtiendrez des Points de Noirceur (PN en abrégé). **Vous commencez vos aventures avec 1 PN**. Vos PN diminuent quand vous faites acte de repentance. Si vos PN viennent à dépasser vos PH, votre âme est alors corrompue. La pratique des disciplines basées sur la force de la Foi (les disciplines dites "mystiques"<sup>8</sup>) vous est alors interdite.

Il n'y a pas de nombre de PH ou de PN maximum. Ces montants ne peuvent pas être inférieurs à zéro.

### Vie :

Votre énergie vitale est exprimée en Points de Vie (PV en abrégé). **Vous débutez avec un total de départ de 50 PV**. Les PV représentent votre état de santé. Si ce total tombe à 0, cela signifie votre mort et la fin de l'aventure. Vous devez alors arrêter votre lecture, et la reprendre depuis le début de l'ouvrage. Vous avez perdu.

Vos PV diminuent en fonction des blessures que vous subissez, ils augmentent si vous mangez, vous reposez ou bénéficiez de soins.

Attention de bien noter 50 comme total de PV, mais aussi comme *total de départ de PV*. Le total que vous allez modifier sans cesse et qui ne doit pas descendre à zéro, c'est votre total de PV. Le *total de départ*, lui, ne diminue pas ni n'augmente. Il représente votre état de santé optimal. Vos PV ne peuvent **jamais** excéder ce total.<sup>9</sup>

En cas de mort ou d'échec, vous devez procéder comme suit :

- Vous devez recommencer la lecture de l'ouvrage au paragraphe 1.

<sup>8</sup> Cf. liste ci-après, disciplines numérotées de 18 à 21.

<sup>9</sup> Sauf lorsque vous changez de Rang ou si une indication spécifique vous est stipulée expressément lors de votre lecture.

- Vous reconstituez la Feuille d'Aventure que vous aviez avant de commencer l'aventure, en rétablissant les totaux numériques avec lesquels vous avez débuté, en effaçant les pièces d'Équipement, les disciplines et les Mots du Destin que vous avez pu glaner au cours de vos pérégrinations.
- Vous pouvez choisir d'autres Disciplines de Chevalier Mystique.

### Aptitudes :

Chaque être est défini par ses aptitudes, qui sont de quatre natures :

- La **Force** : la constitution et la robustesse.
- L'**Habilité** : l'agilité, la dextérité, la vivacité et la vitesse.
- La **Psyché** : les capacités psychiques, la perception extra-sensorielle et la relation naturelle avec le paranormal.
- La **Séduction** : l'apparence, le charme et le charisme.

Le texte vous infligera parfois un Malus dans une aptitude (un Malus d'Habilité si vous vous foulez une cheville, un Malus de Séduction si vous êtes blessé(e) au visage, par exemple) ; il vous suffira d'inscrire une croix à côté de l'aptitude concernée.

Vous disposez d'une autre caractéristique : votre Protection Naturelle (case Armure), celle dont vous a doté la nature. C'est-à-dire 0 pour un être humain normal.

### L'Équipement :

Tout bon aventurier avisé prend soin de transporter avec lui les armes, l'argent et les objets qui, à un moment ou l'autre, s'avéreront utiles dans sa quête. Votre équipement se répartit en quatre classes : les Objets & Armes, l'Armure, le Trésor et les Objets Légers (OL en abrégé).

Vous disposerez au départ d'un certain nombre de pièces d'Équipement (voir plus loin), mais au cours de votre mission, vous allez être amené(e) à en acheter, à en trouver, voire à en voler de nouvelles. À l'inverse, vous risquez de devoir vous séparer de certaines de vos possessions (repas que vous consommez, argent que vous dépensez, potion que vous buvez<sup>a</sup>), de vous les faire dérober ou bien d'en abîmer. Vous devrez souvent modifier votre Feuille d'Aventure en conséquence. Notez chaque pièce d'Équipement dans la case correspondante.

Si vous y inscrivez un bouclier (case Armes), notez bien la valeur de sa Parade. Dans le cas d'une Armure, notez le montant de sa Protection.

Le nombre maximal de pièces d'Équipement (hors OL) que vous pouvez transporter est de 13. Vous ne pouvez pas en emporter davantage. À cet effet, la case Équipement de votre Feuille d'Aventure est d'ailleurs divisée en 13 lignes (+1 ligne Objets Légers) : vous devrez inscrire dans chaque ligne 1 seule pièce d'Équipement. Il vous sera ainsi facile de savoir si vous êtes au maximum du poids limite que vous pouvez transporter.

Chaque arme compte comme 1 pièce d'Équipement et occupe 1 ligne.

Les armes à deux mains<sup>10</sup> comptent comme 2 pièces d'Équipement et occupent 2 lignes, sauf l'arc.

Les munitions des armes de jet comptent comme des OL, mais le carquois dans lequel vous les transportez occupe 1 ligne.

L'armure occupe 1 ligne à part. Si vous veniez à ne revêtir aucune armure, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans cette ligne.

Si votre couvre-chef est un casque ou un heaume, il compte comme 1 pièce d'Équipement. Le couvre-chef occupe 1 ligne à part, mais s'il s'agit d'un couvre-chef de faible poids, vous pouvez utiliser la ligne pour y inscrire 1 pièce d'Équipement supplémentaire. De même si vous n'en portez pas.

---

<sup>10</sup> Elles seront toujours marquées d'un astérisque \*.

La bourse occupe 1 ligne à part, mais si vous veniez à vous séparer de votre bourse, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans sa ligne. La bourse peut contenir 50 pièces de monnaie maximum. Si vous voulez transporter davantage de pièces sur vous, vous devrez consacrer 1 ligne d'Objets & Armes à ces nouvelles pièces, pour un maximum de 50 là encore.<sup>11</sup>

Chaque ration compte comme 1 Objet, et bien sûr, chaque Objet comme 1 pièce d'Équipement qui occupe 1 ligne. Si l'Objet est volumineux, le texte vous indiquera s'il occupe plus d'1 ligne.

Les Objets Légers (OL) sont des objets si petits, si légers ou si peu encombrants que vous pouvez en transporter autant que vous le souhaitez. Cela peut être une bague, un pendentif, un parchemin<sup>a</sup> Inscrivez-les dans leur case réservée.

Vous pouvez vous débarrasser de n'importe quelle pièce d'Équipement (sauf si le texte vous stipule que c'est interdit pour telle pièce spécifique), et ce, à tout moment de l'aventure, sans que le texte ne vous y invite (sauf au cours d'une scène d'action intense nécessitant l'usage de vos deux mains).

Si vous vous débarrassez d'une pièce d'Équipement, vous ne pouvez plus la récupérer par la suite, sauf si vous l'avez jetée lors d'un combat et que vous la ramassez à son issue, ou sauf toute indication contraire du texte.

À vous de choisir la façon dont vous transportez votre Équipement.

En dehors des combats, vos armes doivent être rangées. Vous avez trois moyens de les transporter : dans le dos, en bandoulière et à la ceinture.

Vous ne pouvez fixer dans votre dos qu'1 seule arme et ne pouvez en porter qu'1 en bandoulière. Vous pouvez en attacher jusqu'à 5 à la ceinture, mais pas plus de 2 armes longues, dont les épées du fait de l'encombrement de leurs fourreaux. Une bourse attachée à la ceinture prend la place d'une arme. Idem pour un carquois.

Il est impossible de transporter des munitions d'armes de jet si vous ne possédez pas de carquois. Chaque carquois a une contenance maximale, vous ne pouvez y stocker davantage de traits.

L'arc se porte en bandoulière.

En cas de manque de place, les "½ armes" (une dague, par exemple) peuvent être rangées dans votre sac à dos.

Une lance se porte dans le dos.

Lorsque vous n'êtes pas en situation de combat, le bouclier doit se fixer dans le dos.

### **L'Équipement de départ :**

Dans votre cellule, sous le regard de votre Maître Kalaas, vous rassemblez votre Équipement. Dans le cadre de l'Épreuve, les mentors de votre Ordre vous autorisent à choisir votre Équipement parmi les pièces suivantes.

Armes :

- une ou plusieurs dagues (½ arme ; Off +3, Dom 2D+1, 3 coups)<sup>12</sup>
- un bouclier (Par +3)
- un arc\* (Off +10, Dom 3D+3) avec son carquois plein (contenance maximale : 20 flèches)
- une lance\* (Off +10, Dom 3D+4, 1 coup)
  
- Stellelda (Off +7, Dom 3D+7, 2 coups)

Stellelda est le nom que vous avez donné à votre épée, celle que vous avez forgée de vos propres mains. Comme tout chevalier, vous avez une relation affective avec elle. Il est dit qu'un chevalier qui perd son épée perd son âme. Il vous est donc interdit de vous en séparer.

Armure :

- plastron (Prot 2, MHab -1)<sup>13</sup> qui couvre juste votre torse

11 Le cours de la monnaie est fixe : 1 écu d'or vaut 10 écus d'argent et 100 liards. 1 écu d'argent vaut donc 10 liards. L'écu d'argent étant la pièce de monnaie la plus couramment usitée, on l'appelle "écu" tout simplement. Les prix dans les échoppes seront toujours affichés en écus d'argent.

12 Ne tenez pas compte des caractéristiques des armes offensives si vous jouez avec les Règles Simples. Prenez uniquement en considération si ce sont des ½ armes ou des armes à deux mains.

13 Avec les Règles Simples, ne tenez compte que de la valeur de la Protection des armures.

- broigne (Prot 5, MHab -3), justaucorps de cuir doublé de mailles de fer qui couvre votre torse
- cotte de mailles (Prot 8, MHab -4)

#### Couvre-chef :

- aucun (vous pouvez utiliser cette ligne de la Feuille d'Aventure pour transporter un objet supplémentaire)

#### Trésor :

- pas le moindre écu (mais vous disposez d'une bourse (OL) pour transporter ceux que vous obtiendrez)

#### Objets Légers :

- un sac à dos, indispensable au transport des objets
- un briquet à silex, qui sert à allumer, mais pas à éclairer
- un fourreau d'épée pour transporter Stellelda
- un carquois si vous vous êtes muni d'un arc

#### Objets :

- une potion de soins. Si vous êtes malade ou si vous avez été blessé, ou si vous êtes tout simplement mal portant, à chaque fois que vous en boirez une dose, vous récupérez 15 PV (augmentez votre total de PV de 15, sans dépasser votre Total de Départ). La fiole contient 3 doses, et ne pourra contenir que 3 doses d'un autre liquide si vous souhaitez la garder vide quand la potion sera finie.

- une lanterne. Elle vous permettra de vous éclairer dans l'obscurité et est réutilisable, au contraire des torches. Elle nécessite néanmoins un briquet pour être allumée. Sans briquet, elle est inutilisable.

- Un rouleau de corde.

Si vous décidez d'emporter les 5 armes (1 seule dague), l'ensemble de votre Équipement sera alors constitué de 10 pièces (5 armes, 1 carquois plein, 1 armure et 3 Objets). Vous ne pouvez emmener avec vous que 3 pièces d'Équipement en plus (dague supplémentaire, Objet fourni par une discipline). Dès que vous commencerez à remplir votre bourse, vous ne serez capable que de transporter 2 pièces d'Équipement supplémentaires.

Attention à la répartition de votre Équipement : si vous transportez les cinq armes, vous ne pourrez pas fixer votre lance et votre bouclier dans le dos en même temps ; hors combat, vous aurez forcément une main prise par l'une des deux armes.

#### Notes :

Cette case de votre Feuille d'Aventure est faite pour que vous puissiez y inscrire tout ce que vous voulez retenir. Cela peut être un indice laissé par un criminel, une parole ou un conseil donné par un allié, ou encore un code secret qui vous permettra d'ouvrir une porte ou un coffre. Bref, la case Notes est une mémoire additionnelle.

Parfois, le texte vous obligera à y inscrire certaines indications, notamment des Mots du Destin.

Les Mots du Destin sont des mots-codes que vous acquérez lorsque vous accomplissez certaines actions ou que vous êtes témoin de certains événements. Ces actions et ces événements pouvant avoir des répercussions sur le cours de l'histoire, les Mots du Destin permettront de modifier le fil du récit.

Les Mots du Destin sont de deux ordres. Les Mots du Destin simples, de base, n'interviennent qu'au cours du tome que vous êtes en train de lire. Leur effet est limité à cet épisode-là des aventures de *Loup Maudit*. On vous demandera de les effacer à la fin du livre. Certains Mots du Destin, plus rares, pourront avoir des conséquences sur les épisodes suivants de la saga. Il ne faudra pas les effacer de votre Feuille d'Aventure en fin de livre mais les garder pour le tome suivant ; il ne conviendra de les effacer que si le texte vous précise d'effacer ce Mot du Destin en mentionnant son nom. C'est pour cela qu'ils sont appelés Mots du Destin Inexpugnables. Ces mots, toutefois, ne sont valables que si vous lisez tous les tomes de la série à la suite, dans l'ordre.

Les Mots du Destin Inexpugnables portent le qualificatif "inexpugnables" uniquement quand ils vous sont *donnés* dans le texte, pas

quand ils vous sont *demandés*. Ainsi, lorsque le texte vous demandera "si vous avez tel ou tel Mot du Destin", pensez à bien regarder dans l'ensemble de vos Mots du Destin si le mot en question s'y trouve. Procédez de la même façon si le texte vous invite à "effacer tel ou tel Mot du Destin".

### Règles des Combats

Lorsque vous engagez le combat contre un ou des adversaire(s), voici comment se présentera la fiche de combat :

*Exemple : Vous êtes attaqué par un brigand à pied au détour d'un sous-bois.*

<i>Nombre d'assauts requis</i>	<i>x</i>	<i>Dommmages reçus par assaut</i>	<i>=</i>	<i>PV perdus à l'issue du combat</i>
<b>8</b>		<b>10</b>		
/ 2 si armé ou 3 si Maître Bretteur ou - 2 si désarmé mais Arts Martiaux - 2 si arme à 2 mains ou -3 si Ambidextre ou +1 si ½ arme  - 5 si à cheval  - 5 si utilisation de poison		- Protection - Protection Naturelle  - Parade du bouclier  - 1 si Ambidextre  / 2 si Parade Experte		
	X		=	

À ce moment-là, vos caractéristiques sont les suivantes :  
 PV 36 et Protection Naturelle 0.

Vous avez choisi de vous battre l'épée à la main. Vous tenez un bouclier (Par +4) dans l'autre main, et vous revêtez une broigne (Prot 5).

Vous ne maîtrisez ni la discipline de Maître Bretteur ni celle d'Ambidextrie, ni la Parade Experte. Vous êtes à pied.

1) Le nombre dans la colonne de gauche vous indique combien d'assauts il vous faut pour parvenir à vaincre l'adversaire si vous êtes à mains nues et à pied. C'est ce que nous appellerons **le Nombre d'assauts requis**. Si vous affrontez un groupe d'ennemis, vous les considérerez comme un seul adversaire.

À chaque assaut un certain montant de **Dommmages** vous sera infligé. C'est le chiffre déjà indiqué dans la colonne du milieu. Il vous suffit alors de multiplier le Nombre d'assauts requis par le montant de Dommmages reçus par assaut : le total obtenu (colonne de droite) indique les PV que vous avez perdus au cours du combat. Retirez ce total de vos PV.

Si vous êtes encore vivant, vous avez gagné le combat. Si votre total descend à zéro, cela signifie que votre opposant vous a tué.

Bien sûr, un certain nombre de facteurs font diminuer le nombre d'assauts nécessaires pour occire votre ennemi :

- Si vous êtes armé(e), divisez d'abord le nombre d'assauts requis par deux (en arrondissant au chiffre supérieur), par 3 si vous êtes Maître Bretteur (voir plus loin la liste des Disciplines). Si vous êtes désarmé(e) mais maîtrisez la discipline des Arts Martiaux, ôtez 2 au Nombre d'assauts requis.

- Si l'arme que vous maniez est une arme à deux mains, retranchez ensuite 2 au Nombre d'assauts requis. Si votre arme est une lame courte comme une dague ou un poignard (½ arme), ajoutez 1. Si vous êtes Ambidextre et avez choisi de frapper avec les deux armes, ôtez 3 (voir plus loin les disciplines).

- Si vous êtes à cheval et votre adversaire non, vous avez besoin de 5 assauts requis de moins (6 si vous maîtrisez la Communication

Animale). Inversement, c'est vous qui êtes à pied et lui à cheval : il vous faut 5 assauts requis de plus pour le désarçonner et le vaincre (4 si vous maîtrisez la Communication Animale).

- Si vous utilisez une arme enduite de poison, soustrayez 5 du Nombre d'assauts requis.

*Dans l'exemple, vous êtes armé(e) : vous divisez par 2 le nombre d'assauts requis.  $8 / 2 = 4$ . Inscrivez 4 en bas de la colonne de gauche.*

2) Lorsque vous aurez déterminé le Nombre d'assauts requis, retranchez du montant de Dommages de **chaque** assaut requis la valeur de Parade de votre bouclier (si vous en avez un), la valeur de votre Protection et celle de votre Protection Naturelle. Si vous êtes Ambidextre et avez choisi de parer avec la deuxième arme, soustrayez 1. Ensuite, si vous maîtrisez la Parade Experte, divisez le montant des Dommages par 2.

*Dans l'exemple, vous avez un bouclier de Parade 4 et une armure de Protection 5 : ôtez ces chiffres du montant de Dommages par assaut.  $10 - 4 - 5 = 1$ . Inscrivez 1 en bas de la colonne du milieu.*

3) Multipliez le montant de Dommages par assaut par le Nombre d'assauts requis et retranchez le résultat obtenu de votre total de PV. Si vous perdez le moindre PV et si l'ennemi a la faculté de vous inoculer un poison ou une infection, considérez que vous avez été contaminé(e).

*Dans l'exemple, multipliez 4 par 1 : ce combat vous coûte 4PV. Vous en aviez 36, vous n'en avez plus que 32. La victoire sur ce brigand aura été facile pour un chevalier armé.*

La méthode est donc très simple et très rapide : vous remplissez le tableau, faites l'opération et c'est terminé.

*Quelques autres exemples de combat pour vous familiariser :*

*- Vous êtes attaqué par un squelette au détour d'un souterrain. Le combat dure 10 assauts (Nombre d'assauts requis) ; 6 points de Dommages par assaut. Sa lame rouillée peut infecter vos blessures.*

*À ce moment-là, admettons que vous êtes armé(e) d'une épée et d'un bouclier de Parade 3, et que vous portez un plastron de Protection 2. Votre Protection Naturelle est de 0 et vos PV sont de 31.*

*1) Vous êtes armé(e) : divisez le Nombre d'assauts requis par 2.  $10 / 2 = 5$ . Il vous faut 5 assauts pour vaincre le squelette.*

*2) Vous maniez un bouclier de Parade 3 et vous portez un plastron de Protection 2 : retranchez ses valeurs du montant de Dommages encaissés à chaque assaut requis.  $6 - 3 - 2 = 1$ . Chaque assaut requis vous fait perdre 1PV.*

*3) 5 assauts requis x 1PV de Dommages = 5PV perdus. Il vous reste  $31PV - 5 = 26PV$ . Vous êtes encore vivant(e) : vous remportez donc le combat en ayant perdu 5PV. Vous n'avez plus que 26PV. Comme vous avez perdu des PV au cours du combat, la lame rouillée a infecté vos blessures.*

*Admettons maintenant que vous êtes plutôt armé(e) d'une lance\* et que vous êtes à cheval.*

*1) Vous êtes armé(e) : divisez le Nombre d'assauts requis par 2.  $10 / 2 = 5$ . Puis retranchez 2 à ce total car votre arme est une arme à deux mains :  $5 - 2 = 3$ . Ensuite, retranchez 5 car vous êtes à cheval : le nombre d'assauts requis tombe à zéro. Pas besoin de passer à l'étape 2, vous avez vaincu le squelette avant qu'il n'ait eu le temps de vous blesser.*

*3) Vous êtes encore vivant(e), donc déclaré(e) vainqueur. Vous n'avez perdu aucun PV, par conséquent vous n'avez subi aucune blessure susceptible de s'infecter.*

Admettons maintenant que vous êtes armé(e) d'une épée et d'un bouclier de Parade 2, et que vous portez une cuirasse de Protection 3. Votre Protection Naturelle est de 1.

1) Vous êtes armé(e) : divisez le Nombre d'assauts requis par 2.  $10 / 2 = 5$ . Il vous faut 5 assauts pour vaincre le squelette.

2) Vous maniez un bouclier de Parade 2, vous portez une cuirasse de Protection 3 et votre Protection Naturelle est de 1 : retranchez ses valeurs au montant de Dommages encaissés à chaque assaut requis.  $6 - 2 - 3 - 1 = 0$ . Vous ne perdrez aucun PV par assaut. Les coups de votre adversaire ricochent contre votre bouclier et votre Protection.

3) Vous êtes encore vivant(e), vous remportez le combat. Vous n'avez perdu aucun PV, par conséquent vous n'avez subi aucune blessure susceptible de s'infecter.

Admettons pour terminer que vous êtes armé(e) d'une dague et que votre adversaire monte un cheval. Vous portez une cuirasse de Protection 3. Votre Protection Naturelle est de 0 et vos PV s'élèvent à 32.

1) Vous êtes armé(e) : divisez le Nombre d'assauts requis par 2.  $10 / 2 = 5$ . Puis ajoutez 1 à ce total car votre arme est une dague ( $\frac{1}{2}$  arme) :  $5 + 1 = 6$ . Ensuite, ajoutez 5 car il est à cheval :  $6 + 5 = 11$ . Il vous faut 11 assauts pour venir à bout du cavalier squelette.

2) Vous portez une cuirasse de Protection 3 : retranchez cette valeur du montant de Dommages encaissés à chaque assaut requis.  $6 - 3 = 3$ . Chaque assaut vous fait perdre 3PV.

3) 11 assauts requis x 3PV de Dommages = 33PV perdus. Vous n'en aviez que 32 avant le combat, vous êtes mort(e). Vous êtes vaincu(e) et devez recommencer votre aventure depuis le début. Vous auriez mieux fait de ne pas vous froter à un si rude adversaire en étant aussi mal armé(e).

Il vous est impossible de prendre un Objet et de l'utiliser au cours d'un combat, sauf si le texte vous le précise.

#### **La victoire :**

Si vous survivez à la perte de PV engendrée par le combat, vous êtes déclaré(e) vainqueur. Un certain nombre de PH (ou de PN) vous est attribué. La plupart des combats sont à mort mais, dans certains cas, le combat s'arrêtera avant que vous n'ayez tué votre ennemi. Laissez-vous guider par le texte.

Parfois vous sera offerte la possibilité de laisser la vie sauve à votre adversaire. Pour cela, enlevez 1 au Nombre d'assauts requis et rendez-vous au paragraphe indiqué. Vous ne gagnerez aucun PH pour le temps passé au combat mais la compassion de cet acte fera sûrement baisser vos PN.

#### **Abandon du combat :**

Normalement, tout combat doit être mené à son terme. Certains combats vous laisseront la possibilité de fuir. Ce qui vous sauvera peut-être la vie si vous vous rendez compte, après rapide calcul, que l'issue de la bataille est une mort certaine. Vous aurez néanmoins un certain Nombre d'assauts requis à mener quand même (et donc de PV à perdre) avant de pouvoir tourner les talons ; le texte vous précisera combien.

Si vous décidez de fuir, vous ne gagnerez aucun PH pour le temps que vous aurez passé à combattre, mais en plus vous en perdrez un nombre stipulé dans le texte en raison de votre lâcheté.

#### **Droitier ou Gaucher :**

C'est à vous qu'il appartient de choisir si le Ulfir que vous allez incarner est gaucher ou droitier. La notion de main habile peut vous être demandée.

Il ne vous est possible d'utiliser une arme à 1 main qu'avec votre main adroite. Seules exceptions : soit vous êtes ambidextre (voir discipline ci-après), soit vous maniez un bouclier avec votre main maladroite tout en vous battant avec une autre arme dans la main adroite.

Les armes de jet ne s'utilisent qu'avec la main adroite.

### Combat à distance :

Si vous possédez une arme de jet<sup>14</sup>, le texte pourra vous proposer d'en faire usage. Ce type de combat sera entièrement géré par le texte ; vous n'aurez qu'à suivre les instructions. Tenez le compte de vos munitions.

Si le texte vous précise que vous pouvez tirer sur votre adversaire avant un combat rapproché, diminuez alors le Nombre d'assauts requis de 1 (ou plus si le texte le stipule) par munition que vous avez le temps de tirer.

Pour utiliser l'arc, il faut le "charger" avec les munitions appropriées, en l'occurrence des flèches. Sans, cette arme ne peut être utilisée.

Après un jet, l'arme lancée (ou sa munition) est perdue, sauf indication contraire dans le texte.

## Les Disciplines du Chevalier Mystique

Ulfir n'est pas un chevalier ordinaire. Depuis les siècles que l'Ordre existe, les Chevaliers Mystiques ont développé des talents exceptionnels. Des techniques de combat bien sûr, mais aussi des capacités spirituelles et psychiques, et d'autres talents dans des domaines variés, qui permettent aux chevaliers de se sortir des épineuses situations dans lesquelles les plongent leurs périlleuses missions. Ces talents sont connus sous le nom de *Disciplines du Chevalier Mystique*.

Vous avez été formé à toutes les disciplines, mais ce n'est qu'avec l'expérience que vous pourrez les **maîtriser**. Au début de l'aventure, vous n'en maîtrisez que 3. Vous acquérez la maîtrise d'une discipline supplémentaire lorsque vous accédez au Rang supérieur.

Choisissez-les judicieusement dans la liste suivante et inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure.

Le choix d'une discipline vous octroie parfois un **avantage** : augmentation de l'une de vos caractéristiques ou pièce d'équipement supplémentaire. Notez-le bien également sur votre Feuille d'Aventure. Si vous gagnez une discipline *en cours d'aventure*, vous n'en gagnez pas l'avantage si celui-ci est une pièce d'Équipement. En outre, plus votre Rang sera élevé, plus vous saurez mettre en œuvre vos disciplines avec efficacité.

Faites votre choix dans la liste suivante :

### 1) Maître Bretteur :

Cette discipline peut être mise en pratique seulement lorsque vous combattez armé(e) d'une épée (normale, longue, rapière, magique, Stellelda, etc). Si vous n'en avez pas en main, vous ne pouvez pas mettre en œuvre les talents de Maître Bretteur.

Cette discipline fait de vous un escrimeur hors pair, qui dégaine incroyablement rapidement, et qui se montre beaucoup plus dangereux au combat, capable de bottes redoutables. Lors de l'étape 1 des Règles de Combat, divisez le Nombre d'assauts requis par 3 au lieu de 2 (en arrondissant toujours au chiffre supérieur).

### 2) Parade Experte :

Cette discipline est l'art de parer les coups qui vous sont assénés, même les bottes les mieux portées. Lors de l'étape 2 des Règles de Combat, divisez par 2 le montant de Dommages de chaque assaut requis (après avoir déduit Protection et Parade du bouclier). Si vous maniez un bouclier, augmentez sa Parade de 1.

Vous êtes capable de plonger bouclier en main dans les situations périlleuses.

---

<sup>14</sup> Les lames de lancer regroupent les dagues, couteaux et autres. Les javelots sont les lances et les armes apparentées, telles les hallebardes.

### **3) Désarmement :**

Cette technique de combat ne s'effectue qu'avec une arme (quelle qu'elle soit, sauf ½ arme style dague). Si vous n'en avez pas une en main, vous ne pouvez pas mettre en œuvre cette discipline. Cette botte spéciale ne se porte qu'à une main adverse qui tient une arme offensive.

Elle permet de faire lâcher son arme à un adversaire humanoïde, seul, armé et à pied. Si le texte ne vous précise rien, il vous faut 3 assauts avant de pouvoir le désarmer. Pendant ces 3 assauts requis, vous encaissez les Dommages prévus (diminués de façon habituelle). Après ces 3 assauts requis, vous désarmez l'ennemi et le battez facilement, vous êtes déclaré(e) vainqueur.

Si vous affrontez plusieurs adversaires, on considère que celui d'entre eux qui est désarmé ramasse son arme pendant que vous combattez l'autre ; diminuez juste de 1 le Nombre d'assauts requis.

### **4) Ambidextrie :**

Vous êtes aussi habile de la main gauche que de la main droite, et ce, dans toutes les situations. Vous pouvez notamment manier deux armes offensives à la fois.

Au début d'un combat, vous devez choisir si vous utilisez votre deuxième arme comme garde ou si vous frappez avec les deux armes. Si vous optez pour utiliser votre deuxième arme comme garde, lors de l'étape 2 des Règles de Combat, ôtez 1 du montant de Dommages de chaque assaut requis.

Si vous préférez frapper avec les deux armes, lors de l'étape 1 des Règles de Combat, ôtez 3 au Nombre d'assauts requis (comme si vous maniez une arme à deux mains mais en retirant 3 au lieu de 2).

Face à un groupe d'adversaires, vous vous défendez plus aisément ; multipliez ces avantages par deux : déduisez 2 des Dommages avec la deuxième arme comme garde, ou ôtez 6 du Nombre d'assauts requis si vous attaquez avec les deux armes.

Le recours à l'Ambidextrie au combat interdit, bien sûr, l'usage d'un bouclier ou d'armes à 2 mains.

Combinée à la discipline de Dague Volante, l'Ambidextrie est redoutable.

### **5) Maître Archer :**

Vous maniez l'arc à la perfection. Vous êtes capable d'atteindre sans difficulté et avec un minimum de préparation des cibles petites et lointaines.

Cette discipline ne concerne que l'arc, pas l'arbalète. Si vous n'avez pas d'arc, ni au moins une flèche, vous ne pouvez pas la mettre en œuvre.

### **6) Dague Volante :**

Cette discipline concerne toutes les lames de lancers, quelles qu'elles soient : dagues, couteaux, poignards, etc<sup>a</sup>. Si vous n'avez pas de lame de lancer à la main, vous ne pouvez pas la mettre en œuvre.

Elle fait de vous un expert en lancer de couteau. Vous pouvez atteindre votre cible avec une aisance mortelle.

### **7) Arts Martiaux :**

Si vous êtes amené(e) à livrer un combat désarmé(e), à mains nues, vous assénez des coups plus puissants. Lors de l'étape 1 des Règles de Combat, retranchez 2 au Nombre d'assauts requis.

Par ailleurs, votre maîtrise des Arts Martiaux vous permet d'exécuter quelques prises spéciales, grâce auxquelles vous pourrez parfois éviter l'affrontement, en assommant directement votre ennemi.

Vous vous remettez plus vite debout quand vous êtes projeté(e) à terre.

Vous vous dégagez plus vite quand un ennemi vous ceinture ou quand une foule cherche à vous attraper.

Vous savez vous déboîter les os afin de vous faufiler dans les espaces les plus réduits (même en portant une armure) et vous glisser hors de liens pourtant serrés.

### **8) Pattes de Chat :**

Tel un félin, vous pouvez effectuer des bonds prodigieux et des figures acrobatiques avec quasiment aucun élan. Vos réflexes hors du commun vous permettent d'éviter les projectiles lancés sur vous.  
Vous courez plus vite.

En cas de chute, vous retombez sur vos pattes sans dommages.

Vous gardez le sens de l'équilibre lorsque vous vous trouvez sur une corniche, sur un toit en pente ou un autre endroit propice aux chutes.

### **9) Maître Monte-en-l'air :**

Vous escaladez les parois et les obstacles avec facilité, même lorsque les prises semblent inexistantes. Vous maniez le grappin à la perfection. Vous savez rester accroché(e) au-dessus du vide et vous mouvoir en déséquilibre.

### **10) Maître Chasseur :**

En milieu naturel, votre art de la chasse et de la pêche, ainsi que votre connaissance de la nature vous permettent de trouver votre nourriture vous-même et de ne jamais être en panne de vivres (en revanche, vous ne gagnez pas les PV donnés par un vrai repas consistant).

En tant que Maître Chasseur, vous savez poser des pièges en vue de capturer des animaux, mais également des ennemis ; de la même façon vous savez détecter et neutraliser des pièges qui auraient été posés sur votre chemin.

Vous savez repérer le passage d'une proie (gibier ou ennemi) et savez la suivre à la trace. En ville, vous êtes le roi de la filature.

Attention, afin de mettre en pratique vos talents de chasseur, vous aurez besoin de certains objets, comme de la corde pour fabriquer des pièges ou un arc pour tirer des animaux. Cette discipline se combine donc parfaitement avec celle de Maître Archer.

*Avantage :* ajoutez dans votre case Équipement 1 rouleau de corde (Objet).

### **11) Endurance :**

Votre corps entraîné sait résister au froid, aux chaleurs extrêmes, au feu, aux poisons ou encore à la torture. Attention, cela ne signifie pas que vous ne perdez aucun PV !

Vous savez retenir beaucoup plus longtemps votre respiration sous l'eau.

Vous ne perdez plus de PV quand vous passez une nuit blanche (mais vous ne gagnerez pas ceux qu'une nuit de repos vous aurait accordés).

*Avantage :* +1 en Protection Naturelle ; +1 à votre Total de Départ de PV.

### **12) Œil de Lynx :**

Tel le lynx, votre acuité visuelle vous permet de voir à distance avec la précision d'une petite longue-vue et de distinguer des détails avec une netteté hors du commun. Vos tirs à distance se font plus précis.

Vous avez la vision nocturne du félin. Vous voyez quasiment normalement les nuits de pleine lune ou sous un ciel clairsemé d'étoiles. Dans l'obscurité d'une caverne ou d'une nuit couverte, vous distinguez les formes, les obstacles, les fosses et les êtres animés situés à proche distance, même dans le noir complet. Vous n'avez plus besoin d'éclairage dans la pénombre, sauf pour lire quelque chose.

### **13) Maître de l'Ombre :**

Lorsque vous devez passer inaperçu(e), vous vous fondez dans l'ombre et échappez aux regards. Vous savez masquer la chaleur et l'odeur de votre corps, et effacer vos traces afin d'échapper à une meute de chiens lancée à vos trousses. Vous pouvez prendre des positions incroyables et ainsi trouver des cachettes impensables. Même avec un équipement volumineux, vous vous déplacez sans bruit et passez tout près de gens, sans qu'ils ne vous aperçoivent ni ne vous entendent, ce qui vous permet de les attaquer par surprise.

Vous savez escamoter en douce de petits objets sous les yeux mêmes de leurs propriétaires, tel un prestidigitateur.

Vous savez enfin vous déguiser rapidement avec les moyens du bord.

### **14) Maître Mécanicien**

Vous savez faire marcher et réparer des machines, mais aussi comprendre tous les types de mécanismes, comme ceux de certains pièges.

Vous savez crocheter les serrures des portes et des cadenas ; vous n'avez donc plus besoin de chercher à les forcer. Ce talent de crochetage nécessite toutefois l'utilisation d'un Jeu de Crochets. Si vous en êtes dépourvu(e), vous ne pourrez le mettre en œuvre.

*Avantage* : ajouter 1 Jeu de Crochets (OL) à votre liste de possessions.

### **15) Maître Érudit :**

Vous maîtrisez avec aisance un grand nombre de savoirs sur le monde et sur l'histoire. Vous savez traduire les textes écrits dans des langues mortes, décrypter les symboles magiques et activer les sorts contenus dans les parchemins magiques.

Vous êtes capable de parcourir et analyser en un temps record des piles de documents, afin de déterminer lesquels sont utiles et en extraire les informations dont vous avez besoin. En bibliothèque, vous saurez rapidement trouver les ouvrages dignes d'intérêt. En feuilletant un livre, vous pourrez très vite en comprendre la teneur.

### **16) Science Médicale :**

Vous maîtrisez l'art de la médecine et pouvez efficacement panser vos blessures. Si vous êtes blessé(e) lors d'un combat, et si vous avez le temps devant vous (le texte vous le précisera), vous pouvez bander vos plaies et les refermer, de telle manière que vous récupérerez la moitié des PV perdus au cours de l'affrontement (arrondi au chiffre supérieur). À la fin de la demi-journée où s'est déroulé le combat, et si la situation vous le permet (si vous n'êtes pas prisonnier, par exemple), vous pouvez changer vos pansements et regagner un nombre de PV équivalant à votre Rang (sans jamais dépasser votre Total de Départ).

Vous pouvez faire bénéficier qui vous voulez de vos soins, notamment vos compagnons de route si vous en avez. Vos talents de magnétiseur vous permettront de calmer la douleur d'autrui par imposition des mains.

Vous connaissez les propriétés médicinales de certaines plantes. Vous savez reconnaître et identifier les produits et potions susceptibles de vous restituer des PV.

Enfin, cette discipline vous permet de ne contracter aucune maladie et d'empêcher toute infection, après un combat notamment.

### **17) Maître Barde :**

Votre sensibilité à la musique est incroyablement développée et vous maîtrisez l'art des troubadours. Vous savez chanter et déclamer d'une voix émouvante, jouer des instruments de musique avec virtuosité, et conter avec éloquence.

Vos talents d'orateur vous permettent d'emporter l'adhésion des auditoires, de marchander avec efficacité dans les commerces et de séduire les dames.

Vous avez une facilité pour les langues étrangères, du moment qu'elles sont parlées. Vous pouvez vous faire comprendre de tout être doué d'intelligence. En milieu urbain, vous savez imiter les accents des habitants du cru (faculté qui se couple bien avec l'art du déguisement du Maître de l'Ombre).

Enfin, votre oreille affinée vous permet d'entendre, de loin ou derrière une porte, des conversations qui ne vous étaient pas destinées. Durant votre sommeil, vous vous réveillerez si quelqu'un s'approche et fait le moindre bruit.

### **18) Communication Animale :**

Grâce à un lien mental développé avec la faune, vous savez comprendre les animaux et leur parler. Ils pourront ainsi vous servir de guides ou d'informateurs. Cette discipline est d'autant plus efficace si votre Noirceur est faible ; les animaux sentent la nature maléfique des humains et la craignent.

À cheval, vous êtes un cavalier hors pair. Votre monture continue à vous obéir dans les situations les plus rudes et les plus périlleuses, et vous restez toujours en selle. Elle est prête à endurer davantage de fatigue pour vous.

Pendant un combat, si vous êtes à cheval et non votre ennemi, vous avez besoin de 6 assauts requis de moins au lieu de 5 (étape 1). Inversement, si c'est vous qui êtes à pied et lui à cheval : il vous faut 4 assauts requis de plus pour le désarçonner et le vaincre, au lieu de 5.

### **19) Sixième Sens :**

Vous disposez d'un sens de l'intuition particulièrement développé qui vous avertit du danger. Si des ennemis vous épient cachés ou recourent à un sortilège d'invisibilité, vous détectez immédiatement leur présence. Vous repérez les embuscades et ne pouvez plus être attaqué(e) par surprise. En cas d'attaque pendant votre sommeil, votre Sixième Sens sent immédiatement le péril et vous réveille sur le champ.

Vous devinez la nature magique ou maléfique des objets, ou les véritables intentions de quelqu'un. Vous sentez lorsque quelqu'un vous ment. Cette faculté s'applique avant tout aux humains. Il vous est moins aisé de deviner ce que pensent les individus d'autres races comme les demi-elfes ou les nains.

Attention, votre jugement peut être faussé si votre Noirceur est trop élevée, ou suivant la nature de vos rapports avec la personne que vous jugez.

### **20) Force Psi :**

En vous concentrant, vous êtes capable, par la seule puissance de votre pensée, de déplacer de petits objets, voire de les faire léviter. Vous pouvez influencer sur le feu et faire s'éteindre des bougies. Si vous avez assez de temps pour vous concentrer, il vous est même possible de repousser les flammes et de vous frayer un chemin dans un incendie.

Attention, si les conditions autour de vous sont de nature à gêner votre concentration, les efforts qu'elle nécessite risquent de consommer une portion de vos PV. Impossible, en outre, de faire se mouvoir des mécanismes comme des serrures.

Lorsque vous utilisez une arme de jet, vous avez la possibilité de faire appel à la Force Psi pour l'aider à atteindre sa cible en faisant dévier sa trajectoire.

En cas d'attaque magique, vous pouvez ériger une barrière mentale autour de votre esprit, qui vous protège de l'hypnose, des illusions et de certains autres sortilèges affectant l'esprit.

### **21) Épée Divine :**

Cette discipline ne peut être mise en pratique que si vous tenez une épée à la main (normale, longue, rapière, magique, Stellelda, etc). Si vous n'en tenez pas une, vous ne pouvez pas y recourir.

Elle consiste à en appeler à Dieu pour qu'il charge votre épée d'une énergie sacrée capable de blesser les morts vivants et les créatures d'essence satanique. Dans un combat contre ce type d'adversaire, le texte vous précisera de combien d'assauts requis vous pourrez diminuer le total. Grâce à l'Épée Divine, vous pouvez désormais blesser les êtres intangibles, comme les fantômes et les spectres.

Cette discipline n'affecte que les démons et morts-vivants ; si vous invoquez une Épée Divine contre un simple brigand, votre lame n'aura pas d'effet spécial contre lui.

Il existe 5 autres disciplines qui vous deviendront accessibles lorsque vous aurez augmenté en Rang.

Les Disciplines du Chevalier Mystique numérotées de 18 à 21 sont dites mystiques. Elles tirent leur force de votre foi. Si votre Noirceur l'emporte sur votre Honneur (autrement dit si vos PN excèdent vos PH), il vous est rigoureusement impossible d'y recourir.

## Déroulement d'une quête

Les journées dans le temps du récit sont divisées en 3 périodes : le matin, l'après-midi et la nuit. Vous devez prendre 2 repas par jour (un à midi et un le soir), sous peine de perdre des PV pour cause de sous-alimentation.

### La prière :

La prière vous permettra de faire baisser la Noirceur de votre âme.

Si vous vous trouvez dans un lieu consacré muni d'un autel, le moyen de faire pénitence consiste à verser quelques gouttes de votre sang sur cet autel.

### Poisons :

Si vous êtes empoisonné(e), vous perdez un certain nombre de PV. Si l'empoisonnement a lieu à l'étape 3 du combat, vous perdez ces PV post affrontement.

Si votre arme est tranchante, vous pouvez l'enduire de poison (sauf pendant un combat). Dans ce cas, lorsque vous blessez un ennemi avec cette arme, vous lui inoculez le poison. Il est précisé dans ses caractéristiques s'il est sensible aux poisons. Si l'ennemi est insensible aux poisons, votre poison n'a aucun effet. Si l'adversaire craint le poison, vous soustrayez 5 du Nombre d'assauts requis pour le vaincre (étape 1 du combat). À la fin du combat, la dose de poison que vous avez utilisée est évaporée (que le poison ait agi ou pas).

Un combat gagné avec utilisation d'une arme empoisonnée ne vous rapporte que la moitié des PH de la victoire (arrondie au chiffre inférieur) ; vous empochez l'autre moitié (arrondie au chiffre supérieur) sous forme de PN.

Si vous décidez d'empoisonner un ennemi hors d'un combat, en versant du poison dans sa boisson par exemple, votre Noirceur augmentera également.

Certains poisons sont invariablement mortels, vous ne pourrez rien faire contre.

### Blessures infectées & maladies :

Si, au cours d'un combat, un adversaire vous inflige au moins 1PV de Dommages et que le texte vous précise que son attaque **infecte**

les blessures (étape 3 du combat), vous perdez 5PV et cochez vos Malus de Force et Habileté. Il vous faut trouver un moyen de guérir avant la prochaine fin de période, sinon vous perdrez à nouveau 5PV et conserverez vos Malus, et ainsi de suite à chaque fin de période, tant que vous ne vous êtes pas soigné(e).

Lorsque le texte vous indique que vous contractez une maladie, il vous sera précisé quel est son degré de gravité, ses symptômes et les effets subis à chaque fin de période. Pour exemple, voici le descriptif de la peste :

<i>Peste</i>	<i>Gravité : 10</i>	<i>Symptômes :</i>	<i>Effets subis :</i>
		<i>dépigmentation, apparition de bubons sur la peau</i>	<i>-15PV, Malus de Force, Habileté et Séduction</i>

Si vous êtes déjà atteint(e) par une maladie et en contractez une nouvelle, seule subsiste celle dont le degré de gravité est le plus élevé, que ce soit celle que vous aviez ou celle que vous venez d'attraper. Si vous contractez une maladie que vous avez déjà, ses effets ne viennent pas s'aggraver.

Lorsque vous êtes frappé(e) par la maladie, ses premiers effets ne se font sentir qu'à la fin de la période, le temps que le mal agisse. Si vous attrapez la peste le matin, par exemple, vous en subissez les effets néfastes (perte de PV et Malus à cocher) uniquement en fin de période, c'est-à-dire à midi.

Si vous passez à un Rang supérieur et choisissez la Science Médicale comme nouvelle discipline acquise alors que vous êtes souffrant, vous guérissez automatiquement à la prochaine fin de période.

## Le rejou

Il existe de nombreuses façons de terminer ce livre victorieusement, de nombreux chemins pour en arriver à la fin.

Si vous échouez à le terminer du premier coup, explorez d'autres voies, munissez-vous d'un équipement différent, optez pour d'autres disciplines.

Quand vous l'aurez emporté, vous pourrez le relire par la suite en empruntant de nouvelles routes, en accomplissant de nouvelles actions : vous vivrez alors une histoire différente.

Enfin, si vous jouez le livre selon les Règles Simples pour en apprécier l'intrigue, vous pourrez ensuite le jouer avec les Règles Complètes, pour en apprécier le jeu.

## Le crime d'Avencar

La hiérarchie de l'Ordre des Chevaliers Mystiques est simple. De l'enfance jusqu'à l'âge adulte, on est apprenti chevalier. C'est au cours de cette période que l'on apprend le maniement des armes, que l'on s'instruit auprès des moines et que l'on se forme aux disciplines. À dix-sept ans, ceux qui n'ont pas abandonné et qui ont donné satisfaction aux Maîtres de l'Ordre, après une ultime épreuve, sont adoubés chevaliers, au cours d'une cérémonie religieuse.

Les chevaliers qui, après moult années d'aventures et d'expéditions, arrivent à un âge avancé, la cinquantaine en général, peuvent prétendre au rang de Maître. Ceux qui occupent déjà ce rang se réunissent afin de déterminer si les candidats sont dignes d'être élevés à leurs côtés.

Les chevaliers âgés, parce qu'ils n'ont pas obtenu ce titre ou par choix personnel, prennent leur retraite et quittent l'Ordre. Ils s'établissent souvent près de leur lieu de naissance. On les appelle les vétérans. Ceux qui ont l'honneur d'être élevés au rang de

Maîtres ont pour rôle de former les apprentis et de diriger le Camp de Base, ce vaste domaine situé en Salveterre, donné à l'Ordre par la papauté il y a six siècles et demi, cet État dans l'État. Pendant les guerres, les Maîtres servaient en tant qu'officiers supérieurs dans les armées coalisées du Frenderlund. C'était ce poste qu'occupait Haymerik de Meursault.

Haymerik conduisit l'ultime bataille contre les Légions Infernales, en l'an 970. Mission au cours de laquelle votre père perdit la vie. Haymerik était réputé pour être le plus sage des Maîtres de l'Ordre, raison pour laquelle ses pairs lui confièrent la tâche de le diriger en tant que Grand Maître. Maintes fois les encouragements d'une personne aussi bonne et compréhensive vous permirent de surmonter les douleurs et les chagrins infligés par votre dur entraînement. Vous l'admiriez et l'aimiez beaucoup. Et puis il était l'un des rares qui pouvaient vous parler de votre père, l'homme, au-delà du héros. Trois de vos mentors vous parlaient vraiment de votre père : Haymerik, Kalaas et<sup>a</sup> Avencar.

Parmi tous les Maîtres de l'Ordre, Avencar suscitait la crainte et forçait le respect. Ce fut lui qui terrassa Mezolar, le seigneur archidémon qui commandait aux forces de la Plaie durant la Deuxième Grande Guerre. Une telle prouesse, seul un être hors du commun pouvait l'accomplir. Lorsqu'il vous enseignait le maniement de l'épée, Avencar avait un regard glacial, sans émotion, qui ne manquait jamais de vous faire frissonner. Mais il témoignait toujours de l'affection pour vous, le fils de Darug, son meilleur ami, avec qui il avait tant partagé. Voilà pourquoi vous le voyiez comme l'humain qu'il était. Mais au sein de la confrérie, on le considérait plutôt comme le plus talentueux Chevalier Mystique que l'Ordre eût jamais compté dans ses rangs. Ce fut ainsi qu'il eut l'honneur d'être promu Maître à l'âge précoce de trente-trois ans. Jamais on n'avait appelé Maître quelqu'un de si peu âgé. Mais quelqu'un d'aussi jeune pouvait-il se satisfaire de la vie moins aventureuse des Maîtres ? C'était ce que l'on pensait.

Jusqu'à il y a cinq mois.

C'était au mois de ventail. Alors que vous vous étiez attardé sur le terrain d'entraînement, sur le trajet du retour à vos quartiers, vous aviez été témoin de l'horrible scène. Sur le perron de la chapelle St Ronan, après une dispute, Avencar avait assassiné Haymerik sous vos yeux, puis s'était enfui du Camp de Base, en emportant avec lui le Saint Ciboire, la relique sacrée des Chevaliers Mystiques.

Pourquoi ce meurtre ? Pourquoi ce vol ? Pourquoi cette soudaine trahison ? A-t-il été contaminé par le Venin de la Noirceur ? Chaque nuit ces questions vous hantent. Chaque nuit le même cauchemar.

## L'épreuve d'adoubement

Une compagnie de Chevaliers Mystiques se lança à la poursuite du chevalier félon. Conduite par Frendal le Rusé et Volsgur le Brave, elle ne donna plus signe de vie. Craignant le pire, une seconde expédition se monta, cette fois-ci emmenée par deux Maîtres expérimentés et redoutables au combat. Les semaines s'écoulèrent, sans le moindre message. Finalement, trois mois plus tard se présenta au Camp de Base un pauvre hère en guenilles, à la peau atrocement brûlée, au point que sa mère ne l'eût point reconnu. La vérité choqua tout le monde : il s'agissait de Kay, l'un des chevaliers de la deuxième compagnie.

Il fallut dix jours de soins magiques avant de pouvoir lui faire parler de son malheur. Ses révélations avaient de quoi glacer le sang : sa compagnie entière avait été décimée, il en était le seul survivant. Le forfait d'Avencar n'était nullement le fruit d'une fougade. Il avait manifestement tout planifié. Quoi qu'il tramât, il devint urgent de l'arrêter.

Toutefois, Kay avait livré un renseignement capital : Avencar possède une force capable de vaincre toute âme impure, même de façon infime. Les Maîtres de l'Ordre ne virent plus qu'une seule solution : adjoindre une jeune âme pure à la compagnie qui allait prochainement partir en chasse.

Tous les six mois, à chaque équinoxe, les écuyers que l'on estime prêts ont la possibilité de tenter *l'Épreuve*. L'Épreuve, c'est l'ultime test qui assure à l'Ordre que les apprentis peuvent accéder au grade de seigneurs et dames chevaliers. Elle consiste en une mise en situation réelle, dans un environnement toutefois décidé et agencé par les Maîtres. Les écuyers sont livrés à eux-mêmes, affrontent des ennemis payés pour les tuer ou des créatures capturées et affamées exprès.

Vous avez atteint l'âge requis de dix-sept ans, Kalaas vous juge prêt à devenir chevalier, il comptait donc vous inscrire à l'Épreuve bien avant la récente tragédie.

L'Épreuve.

Depuis enfant, vous assistez à chaque Épreuve disputée ; tout du moins à leur coup d'envoi et à leur conclusion. Vous avez toujours été excité à l'appel des candidats, et davantage encore lorsque le premier d'entre eux franchit la ligne d'arrivée. Tout ce prestige, toute cette gloire<sup>a</sup> ! Vous vous disiez qu'un jour, ce serait vous que l'on célébrerait de la sorte.

Aujourd'hui, les choses sont bien différentes de ce que vous imaginiez. La mort dramatique de Haymerik, vos cauchemars, et maintenant le triste sort des chevaliers chevronnés qui ont voulu se frotter à Avencar<sup>a</sup>. D'habitude, les quatre Maisons qui composent l'Ordre, Lion d'Or, Cheval Ailé, Dragon à Deux Queues et la vôtre Aigle Noir, proposent chacune cinq à dix écuyers à l'Épreuve. Cette fois-ci, elles n'ont appelé que peu de candidats. Convoqué en privé avec les autres élus, vous avez vite compris pourquoi. Cette Épreuve-ci sera beaucoup plus difficile qu'à l'accoutumée. Celui ou celle d'entre vous qui arrivera en premier aura le terrible honneur de faire partie de la nouvelle expédition qui traquera Avencar.

Vous avez bien sûr accepté ce risque. Le but de cette nouvelle compagnie sera de ramener le Saint Ciboire au Camp de Base, et d'y attirer Avencar, qui ne pourra triompher alors de tous les Maîtres de l'Ordre. Votre but à vous sera plus personnel : faire face à votre ancien mentor et lui poser la question<sup>a</sup> "pourquoi ?"

Rendez-vous au 1.

### 1 (illustration des participants page suivante)

Vous emboîtez le pas de Kalaas et sortez des logements. À vos huit ans, vous avez quitté Havresaint et votre mère pour venir vivre ici, dans une cellule au Camp de Base. Votre chambre n'est pas bien grande, ni luxueuse pour un sou, mais votre envie de marcher dans les pas de votre père et de devenir chevalier était la plus forte. Et c'est aujourd'hui que ces années d'apprentissage vont trouver leur conclusion, bonne ou mauvaise.

- Je t'ai souvent dit que je ne serai pas toujours là pour toi, Ulfir, rappelle votre mentor. Après la victoire à l'Épreuve, il sera temps pour toi de te débrouiller seul.

- J'en suis conscient, Maître. Je m'efforcerai de vous faire honneur.

Vous vous séparez au moment d'arriver sur une grande esplanade qu'occupe déjà une foule importante. Vous vous mêlez à la foule, formée de chevaliers, de religieux, de serviteurs. Kalaas monte sur une estrade rejoindre les autres Grands Maîtres. Depuis la mort de Haymerik, Grand Maître de la Maison de l'Aigle Noir, c'est Kalaas qui a hérité du titre. Les trois autres Grands Maîtres de Maison sont là : Henkling de Riverdale pour le Lion d'Or, Rometin de Cassane pour le Cheval Ailé, Archval Filhenri pour le Dragon à Deux Queues.

Vous vous placez au premier rang, de manière à avoir vue sur les plus illustres chevaliers de l'Ordre. Parmi eux, vous guettez la belle Astrée. Si seulement elle pouvait vous remarquer<sup>a</sup> ! Ah, si vous pouviez l'impressionner en terminant premier<sup>a</sup> !

Astrée de Raquill est la première femme à avoir réussi l'Épreuve et à être adoubée dame chevalier, lorsque l'Ordre s'ouvrit enfin aux jeunes femmes. Elle avait même fini première. Une fierté pour sa Maison du Lion d'Or. Trentenaire aujourd'hui, avec ses longs cheveux blonds ramenés en une élégante queue-de-cheval, son maintien parfait, sa mine altière, ses yeux d'un bleu glacial, mais aussi ses formes sculpturales idéalement mises en valeur dans une tunique bleue et verte, elle est l'égérie de tous les jeunes écuyers. On la dit froide et chaste. Pourquoi ferait-elle plus attention à vous, jeune candidat à peine sorti de la puberté ?

Haymerik était non seulement Grand Maître de Maison, mais aussi Grand Maître de l'Ordre. À sa mort, c'est Henkling qui a été élu par ses pairs à ce poste ô combien inconfortable en des heures si tragiques. Derrière un pupitre, c'est lui qui prend la parole devant l'assemblée, flanqué par son âme damnée, l'austère Maître Harpag, le maître chargé des finances de la confrérie.



Enthousiaste dans le verbe, volontaire dans l'action, Henkling, généreux quadragénaire aux mèches brunes récalcitrantes, vient d'entamer l'un de ces discours dont il a le secret, ponctué d'expressions ronflantes et d'amples gestes des mains. D'ailleurs, à quoi peut bien lui servir un pupitre, puisque son allocution n'est pas écrite, sinon qu'à s'y agripper pour ne pas tomber à la renverse, tellement ses gesticulations sont grandiloquentes ?

- Si nous sommes réunis en ce jour, chers compagnons, c'est parce que l'heure est grave, attaque-t-il. Aujourd'hui, c'est l'Épreuve. La première, depuis la guerre, à laquelle n'assistera pas notre regretté Haymerik. Il restera à jamais dans nos cœurs. Dédions-lui cette journée.

L'assistance observe un moment de silence. Henkling tient son public sous le charme de sa personnalité. Chez les assoiffés de pouvoir, cette sensation est une drogue, un vice, la pire des perversions. Si la mort de votre mentor ne vous touchait pas autant, vous éclateriez de rire tant les simagrées de Henkling sont grotesques.

- Comme vous le savez, son meurtrier est Avencar, ce renégat, ce voleur. Si l'Épreuve doit nous apprendre lesquels de nos valeureux écuyers seront ce soir appelés chevaliers, elle aura ce semestre un goût particulier, puisque celui qui en triomphera le premier aura l'insigne honneur de faire partie de la prochaine expédition de la Justice ! (il marque un temps d'arrêt pour juger de son effet dramatique, puis reprend :) J'appelle les candidats !

À présent, il est trop tard pour reculer. Vous échangez un dernier regard avec Kalaas et, en compagnie de cinq de vos camarades, vous montez sur l'estrade, à la gauche de Henkling.

- Compte tenu des circonstances, je vous demande d'applaudir chaudement ces six braves qui ont eu le courage d'accepter le terrible défi, poursuit le tribun, en pleine transe oratoire. Dieu bénisse ces six hommes valeureux qui<sup>a</sup>

- Eh, parle pour toi, pignouf !

La réplique, brutale, irrévérencieuse, assassine, a coupé le Grand Maître dans son élan. Il tente tant bien que mal de se rattraper au pupitre. Toute l'assemblée, interloquée puis morte de rire, s'est tournée vers vous, les six candidats, afin de voir qui a eu l'extrême insolence d'interrompre le seigneur de Riverdale dans son discours. Et de le tourner en bourrique devant tous. Sans bouger la tête, vous chuchotez un reproche à votre voisine de droite :

- Palsambleu, Misty, t'es folle ou quoi ?!

- Ben quoi, répond l'intéressée à presque haute voix, t'as entendu ce qu'il a dit ? "Ces six hommes". Depuis quand je suis un gars ? Je suis une femme, ne lui en déplaît !

- Ou une fille<sup>a</sup> , raille son voisin à sa droite à elle, un grand costaud.

- Oh, toi, j't'emm<sup>a</sup> !

Henkling la coupe juste à temps :

- Veuillez m'excuser, ma petite Mistaina, pour cette grossière erreur de ma part, fait-il acte de contrition, sa fureur d'avoir été lui-même coupé passée. Heureusement, je peux compter sur toi pour me rappeler à l'ordre !

Et l'assistance de s'esclaffer. À côté de vous, l'effrontée marmonne :

- Pff, et ça les fait rire, ces débiles<sup>a</sup> !

D'un caractère rebelle et torrentueux, Mistaina, car tel est son nom, est votre camarade écuyère depuis l'enfance. Résolument contre toute forme de machisme, elle serait prête à en découdre avec dix hommes s'il fallait montrer qu'elle les vaut bien. L'ouverture de l'Ordre aux femmes est trop récente pour que certaines aient accédé au rang de Maîtresse, et certains de vos mentors aux mœurs conservatrices, comme Henkling, ont tendance à inconsciemment snober cette parité. Sauf lorsqu'il s'agit d'Astrée.

- Avant cette coupure, reprend l'orateur, je vous demandais d'accompagner de vos encouragements et de vos prières ces six

volontaires qui vont braver la mort aujourd'hui. Que Dieu ait en Sa sainte garde Henkaël, Parno, Felric, Ulfir, Mistaina et Tarcus !

Sous les applaudissements respectueux de vos pairs, vous descendez tous les six de l'estrade et allez vous placer à l'entrée de la piste où va se dérouler l'Épreuve. Sans trop en avoir l'air, vous dévisagez les cinq autres candidats à l'adoubement, ces cinq camarades écuyers qu'il va vous falloir surpasser si vous voulez terminer premier, comme l'aimerait Kalaas.

Mistaina est la seule fille du groupe. La seule fille<sup>a</sup> ou la seule femme. Comme il paraît loin, maintenant, le temps où vous vous entraîniez ensemble, enfants ! Avec sa longue chevelure châtain, naturellement calamistrée, et le regard intense de ses beaux yeux pers, elle ne manque pas de charme féminin. Mais pour vous, elle est toujours Misty, la délurée qui vous a poussés, vous et beaucoup d'autres, aux pires bêtises de l'adolescence. C'était elle qui vous avait emmené voir cette diseuse de bonne aventure, il y a quelques mois. Comme vous ne l'avez jamais dénoncée la moindre fois comme le chef de la bande, vous êtes restés complices, elle et vous. Et puis, le Sixième Sens aiguisé de vos maîtres cernait bien la vérité.

Ce matin, c'est une athlétique guerrière qui se tient devant vous, les mains sur les hanches, un sourire espiègle aux lèvres. Ignorante des entraves des traditions, férue d'indépendance, impétueuse, volcanique, prompte à se décider, elle va hardiment au bout de ses résolutions. C'est une combattante qui mise avant tout sur l'agilité. Elle ne s'est munie que d'un équipement minimal : sa rapière au fourreau, arc et carquois en bandoulière. Elle a délaissé les armures pour un pourpoint de cuir et des épaulettes. C'est une archère redoutable, mais vous savez la surpasser dans les autres domaines. Toutefois, comme c'est une risque-tout chronique, vous devrez vous méfier de ses initiatives<sup>a</sup>

Son détracteur de tout à l'heure appartient comme elle à la Maison du Cheval Ailé. Des six participants, Tarcus est le plus grand et le plus costaud. Il fait bien une tête de plus que vous tous. Enfants, vous vous battiez fréquemment : ce maroufle osait vous traiter d'enfant adultérin. À l'époque, vous le corrigez. Aujourd'hui, vous auriez plus de mal face à ce colosse. Heureusement, ce n'est plus nécessaire car vous êtes devenus d'excellents amis.

C'est un bon vivant, parfois jovial, parfois bougon, qui sait se concentrer quand la situation l'exige. Il est plus malin qu'il ne le montre. Revêtant un plastron, il porte son épée bâtarde dans un fourreau en bandoulière dans le dos et tient une lance à la main. Il semble bien détendu, avant une épreuve où l'on peut trouver la mort.

Celui qui ne cache pas son anxiété, c'est Parno. Vêtu de pied en cap d'une cotte de mailles, il a encore l'air d'un adolescent avec sa coupe au bol. Vous pouvez lire sur son visage imberbe quelques stigmates du trac. Fils d'une famille bourgeoise d'Albandie, Parno s'est retrouvé chevalier par la volonté de son père. Pour vous, c'est un gars trop gentil pour une telle charge. Seul représentant du Dragon à Deux Queues, il a en fait un an de plus que vous. Il a déjà participé à l'Épreuve à l'automne dernier. Il y avait survécu, mais avait échoué. C'est un "redoublant", comme on les appelle au Camp. Il ne voulait pas attendre avant de retenter sa chance, l'Épreuve de ce jour fût-elle volontairement plus ardue.

C'est un bon escrimeur (il est armé de son épée et d'un bouclier), qui vous a toujours jaloué. Quelques temps après que vous aviez fabriqué Stellelda, elle vous avait été volée. L'enquête confondit Parno. Lui avez-vous pardonné depuis ?

Piaffant d'impatience, Henkaël de Riverdale est le fils unique de Henkling, de la maison du Lion d'Or. Il était impensable qu'il ne concourût pas aujourd'hui, le danger fût-il plus élevé ou la mission dévolue au premier fût-elle risquée au plus haut point. Il n'était pas question d'entacher l'honneur familial. Abonné aux félicitations et aux titres d'excellence, Henkaël vous a toujours paru surfait. Portrait craché de son père, il en a les mêmes expressions de certitude et de bon droit.

Vous ne voulez pas seulement gagner le droit d'être chevalier ce soir, vous voulez finir premier. Henkaël aussi. Pour son père, pour sa Maison, pour sa fierté. Et il a les moyens d'y parvenir. Il a choisi la broigne comme Protection, et s'est armé de son épée et d'un arc. Il ne vous fera aucun cadeau.

Le dernier candidat, c'est celui que vous connaissez le mieux. Orphelin, Felric est comme vous entré très jeune dans l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Ensemble au sein de la Maison de l'Aigle Noir, vous êtes devenus les meilleurs amis du monde et êtes restés inséparables jusqu'à l'adolescence. Là, lorsque vous alliez vous amuser en ville avec la bande de Mistaina, votre ami préférait demeurer solitaire, fidèle à son surnom de "Felric le Seul". Il goûte davantage l'harmonie de la nature que la folle vie citadine. Il estime davantage la rectitude morale prônée par les Évangiles que la bagatelle. Mais vous vous retrouviez lors des leçons en commun prodiguées par le Maître qui finit par devenir son instructeur personnel : Avencar.

Felric l'admirait beaucoup. Il fut en état de choc quand il apprit la trahison de son héros. Ces derniers mois, vous avez eu du mal à le reconnaître. Maussade et colérique, il donne l'impression d'en vouloir à la Terre entière. Son monde s'est écroulé. Maintenant, il se tient face à vous, équipé de son épée, d'un bouclier, d'une dague et d'une cotte de mailles, paré à vous faire une féroce compétition. Derrière les mèches blond cendré de sa chevelure en bataille, dans ses yeux marron brûle une flamme d'une intensité sans équivoque : il veut être celui qui trahera Avencar. Ce sera lui et personne d'autre.

Ce rapide coup d'œil jeté à vos concurrents d'un jour, vous vous tournez de nouveau vers Henkling. Celui-ci vient de se lancer dans une nouvelle diatribe sur le caractère sacré de l'adoubement.

Pendant ce temps, allez-vous :

Discuter un peu avec les autres participants ? (rendez-vous pour cela au **636**)

Vous entretenir avec l'un d'eux à part ? (rendez-vous au **498**)

Écouter en silence ? (rendez-vous au **520**)

2

Votre intuition vous avertit qu'ouvrir ce coffre serait dangereux.

Si vous le faites quand même, rendez-vous au **35**.

Si vous passez votre chemin, rendez-vous au **859**.



3

Le demi-elfe est surpris de vous voir. Il vous demande pourquoi vous revenez céans.

Lui demandez-vous :

Si ce n'est pas déjà fait, où se trouve le labyrinthe ? (rendez-vous au **107**)

Si ce n'est pas déjà fait, quels sont les dangers qui vous y attendent ? (rendez-vous au **829**)

Si d'autres concurrents sont passés ici ? (rendez-vous au **531**)

#### 4

Le couloir tourne à droite, à quatre-vingt-dix degrés, puis, au bout d'un assez long moment, aboutit à une intersection en T.

Tournez-vous à gauche, au **981** ?

À droite, au **970** ?

Ou rebroussez-vous chemin, jusqu'au **1214** ?



#### 5

Felric profite que vous l'abordez pour tenter sa chance une nouvelle fois : il veut vous convaincre de le laisser arriver premier. Dans son esprit, il n'y a pas moyen que ce soit quelqu'un d'autre que lui qui parte affronter son ancien mentor personnel. Vous déclinez une fois de plus :

- L'Épreuve déterminera qui le méritera.

Après tout, vous aussi avez un compte à régler. Rendez-vous au **50**.

#### 6

Le couloir se prolonge bientôt par un escalier qui descend au niveau inférieur. C'est en bas que la lumière des cristaux-lanternes est remplacée par une lueur bleutée vacillante. Effacez vos Mots du Destin *Topas* et *Toter* si vous les possédez.

Vous descendez prudemment, sur le qui-vive, alors que plus aucune lumière n'éclaire les lieux, si ce n'est l'aura bleue qui semble émaner d'une arche en forme d'ogive au terme des marches. Des ombres dansent sur les murs, dans une atmosphère fantasmagorique.

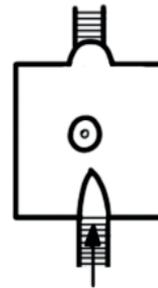
Vous pénétrez dans une salle sombre, assez vaste pour selon qu'elle ne contient en tout et pour tout qu'une sorte de piédestal conique, plus haut que large, s'élevant en son centre, au sommet duquel est posée une boule de cristal. C'est elle qui luit d'une lueur bleutée et magique qui éclaire toute la pièce et au-delà. En face, une arche j arrondie, elle; mène à un autre escalier qui remonte.

Allez-vous :

Vous approcher de la boule, au **627** ?

Traverser la salle jusqu'à l'autre escalier, au **1035** ?

Tourner les talons et remonter l'escalier que vous venez d'emprunter, au **761** ?



#### 7

Dans votre état, l'effort vous coûte 1PV, sauf si vous avez l'Endurance. Felric avait sur lui : le fourreau (OL) de son épée (Off +6, Dom 3D+6, 2 coups) qui repose à quelques mètres de lui, une potion de soins (contenant habituellement 3 doses, mais là, il n'y en a plus qu'une, rendant 15PV), un briquet à silex (OL), une lanterne, un rouleau de corde. Vous n'avez ni le temps, ni l'énergie de lui retirer sa cotte de mailles. Accroissez vos PN de 1 si vous prenez quelque chose.

Si vous avez le Mot du Destin *Saouch*, vous perdez 1PV supplémentaire pour l'effort de vous rendre au **506**.

À défaut, si vous avez le mot *Feadis*, rendez-vous au **938**.

À défaut, fouillez-vous Tarcus ? (rendez-vous au **19**)

Si c'est déjà fait, rendez-vous au **1098**.

## 8

Les dalles du sol sont en fait couvertes de vieux ossements. Il n'y a pas d'ameublement. Trois passages permettent de quitter les lieux : une arche arrondie, une arche en ogive et un passage carré.

Comme vous vous relevez et balayez de vos vêtements la poussière et la crasse dans laquelle vous étiez vautre, brusquement, mus par une force inconnue, des ossements autour de vous se dressent afin de constituer un squelette. Celui-ci, un sabre rouillé à la main, avance vers vous animé d'intentions meurtrières. Il vous bloque l'accès à l'arche ronde.

Si vous combattez, rendez-vous au **1268**.

Si vous préférez fuir, vous pouvez courir vers l'arche en ogive, au **174**, ou le passage carré, au **105**.



## 9

Satisfait, le mage se racle la gorge :

- Écoutez-moi bien, jeune homme. Dites-moi lequel de ces trois gnomes a une cousine appelée Frénégonde ?

Vous écarquillez les yeux. Il montre d'un doigt crochu trois des petits êtres difformes, qui ont plus l'air d'humains que de vrais gnomes. L'un d'eux s'empiffre d'un gâteau aux fruits.

- C'est pas moi, c'est lui ! clame le premier en désignant le second.
- C'est pas moi, c'est lui ! clame le second en désignant le troisième.
- Cha va pas, ch'est pas moi ! proteste le troisième, la bouche pleine.
- Un seul des trois ment, précise le magicien malicieux.



Répondez-vous qu'il s'agit :

Du premier ? (rendez-vous au **330**)

Du second ? (rendez-vous au **717**)

Du troisième ? (rendez-vous au **267**)

## 10

Un coup bien ajusté et la rondelle acérée part valdinguer quelques mètres plus loin dans un tintamarre métallique. Empochez 3PH si c'était le premier disque que vous abattiez. Il est aussitôt attiré puis happé par les soupiraux dont les trappes grillagées se sont relevées. C'est le système d'évacuation des disques vaincus. Ainsi, vous ne pouvez pas savoir si d'autres participants sont passés par ici. Vous comprenez, du coup, si ce n'était déjà fait, que c'étaient des forces magnétiques qui dirigeaient le projectile, sans doute quelqu'un qui vous observe depuis les soupiraux.

Vous savez que vos mentors, pour entretenir leur forme, ont des entraînements spéciaux ; vous imaginiez bien ce dispositif comme l'une de leurs pratiques.

Vous entendez un mécanisme derrière le masque démoniaque : on est en train de le recharger. Il a d'autres disques en réserve. Mieux vaut ne pas vous attarder dans cette salle, à éviter à l'avenir.

Partez vite par : l'escalier, qui n'est pas éclairé (au **532**), ou le couloir, au **1198**.

## 11

Le chemin bifurque.

Si vous avez le Mot du Destin *Prème* souligné, retenez le numéro du présent paragraphe et rendez-vous au **230**.

Si vous avez ce mot non souligné, soulignez-le.

Prenez-vous :

Par l'ouest, au **548** ?

Le nord-est, au **578** ?

Ou le sud-est, au **472** ?



## 12

Quelques secondes seulement séparent le "ploc" fait par votre pièce dans l'eau (à déduire de votre Feuille d'Aventure) et le moment où une mélodieuse voix féminine se met à vous parler depuis le fond du puits, comme un écho féerique :

- Merci, messire écuyer. Demande-moi et je te répondrai. Quelle question te poses-tu sur l'Épreuve ?

Que lui demander ?

Où ont été cachés les disques d'émeraude ? (rendez-vous au **1261**)

Où se trouvent en ce moment vos camarades ? (rendez-vous au **534**)

Comment atteindre le labyrinthe ? (rendez-vous au **916**)

Comment sortir du labyrinthe ? (rendez-vous au **1204**)

Si vous avez découvert un coffre vide dans une autre clairière cernée de pierres noires et ignorez ce qu'est devenu son contenu, vous pouvez demander où il est (rendez-vous au **736**).

## 13

Soudain, vous sursautez : des voix s'élèvent partout dans la nuit. Elles se rapprochent. Et finissent par vous rejoindre et vous encercler. Ce sont vos mentors et d'autres chevaliers qui investissent la piste, torches à la main. Il est minuit, l'Épreuve est terminée. Vous avez échoué. Vous n'avez pas atteint la sortie du labyrinthe dans les temps impartis.

On vous conduit à l'extérieur de la piste, on vous soigne et on vous reconforte, tandis que l'on part à la recherche des autres participants encore égarés, où qu'ils se trouvent.

Plus tard dans la nuit, à l'heure des comptes, le bilan est terrible. Seul Felric a réussi à franchir le portail d'émeraude. Il gagne ainsi son adoubement, et ce sera lui, conformément à ses désirs, qui ira défier Avencar au sein de la prochaine compagnie. Les visages graves de vos maîtres trahissent les drames qui se sont joués lors de cette Épreuve plus ardue qu'à l'accoutumée : il y a eu des morts.

Henkaël en fait partie. Henkling est effondré. Tarcus et Parno en sont aussi. Mistaiïna et vous avez survécu, vous pourrez retenter votre chance dans six mois, au cours d'une Épreuve moins difficile.

Hélas, il n'y aura pas de prochaine fois. Car, entre-temps, Felric et les autres ne seront pas revenus de leur mission contre Avencar<sup>a</sup>

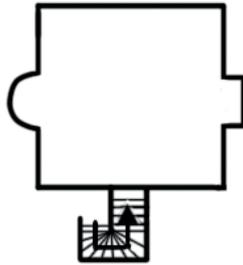
Comme vous descendez l'escalier, vous entendez au-dessus de vous, en provenance de la salle que vous avez quittée, d'étranges bruits métalliques. Vous comprenez de quoi il retourne : l'armure magique est en train de se reformer.

Si jamais vous revenez dans cette salle plus tard, votre adversaire sera de nouveau là. Si vous l'affrontez alors et avez pris son épée et/ou son bouclier, il ne pourra plus vous les opposer ; sans épée il vous attaquera directement à mains nues. Si vous jouez avec les Règles Simples, vous diminuerez de 3 par arme emportée le Nombre d'assauts requis.

Vous débouchez maintenant dans une grande salle vide. Vous comptez deux issues : une arche arrondie dans le mur de gauche, un passage carré classique dans celui de droite.

Si vous jouez avec des dés, lancez-en un : si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **729** ; un chiffre pair, au **929**.

Si vous jouez sans dés, rendez-vous au **929**.



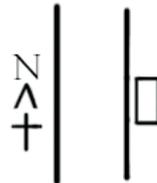
Plus loin, au bord de la draille, sur votre droite, est posé un assez volumineux coffre en bois. Vous l'examinez : il n'a pas l'air verrouillé.

Si vous avez le Mot du Destin *Diamot*, rendez-vous au **257**.

À défaut, si vous avez le Sixième Sens, rendez-vous au **664**.

Sinon, l'ouvrez-vous ? (rendez-vous au **35**)

Ou bien passez-vous votre chemin ? (rendez-vous au **883**)



Les sous-bois broussailleux laissent finalement place à une clairière, dont l'orée est en grande partie occupée par un escarpement rocheux. À couvert des buissons, vous apercevez, au centre de la trouée, un groupe de petits hommes difformes et couverts de pustules qui s'agitent près d'un grand gong. À côté d'eux, presque étranger à leurs manœuvres, un vieil homme aux longs cheveux gris, à la longue barbe grise fixe le sol, absorbé par ses pensées. Il est vêtu d'une toge de magicien, et la bannière qui flotte au-dessus du gong ; une main tenant des dés ; signifie qu'il est Juge de l'Épreuve de surcroît.

Si vous disposez du Mot du Destin *Topas*, effacez-le.

Pénétrez-vous dans la clairière, au **48** ?

Ou bien la contournez-vous, en longeant l'escarpement, pour continuer à travers bois vers le nord, au **479** ?

## 17

Vous vous traînez jusqu'au portail d'émeraude, double imposante porte de pierre massive, recouverte d'une fine pellicule d'émeraude, à la surface ciselée de motifs artistiques que vous auriez pris la peine d'admirer en d'autres circonstances. L'un de ces motifs, toutefois, représente la main d'un mendiant. Une fente a été pratiquée dans l'émeraude au niveau de sa main tendue. Vous y insérez le disque. Un grondement sourd vient récompenser vos peines. Les lourds vantaux s'écartent en coulissant sur les côtés.

Derrière, un escalier.

En haut des marches, il vous semble entendre des éclats de voix. Monter marche après marche vous demande de gros efforts : une perte de 3PV (ou de 1 seul si vous avez l'Endurance).

L'ascension paraît interminable.

Arrivé en haut, vous ne sentez plus vos jambes. C'est à peine si vos yeux distinguent la présence d'une foule nombreuse ravie de vous accueillir.

- Regardez, c'est Ulfir le premier ! s'écrie-t-on.

- Mon Dieu ! Dans quel état !

Les exclamations admiratives laissent place à des cris d'effroi quand vous vous écroulez dans l'herbe et perdez connaissance.

Rendez-vous au **1250**.

## 18

Vous saisissez leurs dernières paroles au vol :

- Vous bilez pas, conseille le nain au fils Riverdale, je m'occuperai de ça le moment venu.

Inscrivez le Mot du Destin "Bigle" sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **812**.

## 19

Avec votre hémorragie, l'effort vous coûte 1PV, sauf si vous avez l'Endurance. Il n'a rien sur lui qui pourrait vous aider dans la situation présente : le fourreau (OL) de son épée bâtarde\* (Off +9, Dom 4D+6, 1 coup), cette dernière à quelques mètres de lui, son plastron trop grand pour vous, un briquet à silex (OL).

Comme vous le fouillez, vous remarquez avec surprise et soulagement que sa poitrine se soulève légèrement. Il vit encore !

Si vous avez le Mot du Destin *Celé*, rendez-vous au **1102**.

À défaut, si vous avez l'Œil de Lynx, rendez-vous au **1147**.

Sinon, allez-vous fouiller Felric ? (rendez-vous au **7**)

Si c'est déjà fait, rendez-vous au **1098**.

## 20

Misty apprécie beaucoup le geste et accepte de vous suivre. Sitôt qu'elle s'est accrochée à votre cou, vous jetez une pincée de poudre rose sur vous deux. Un éclair éblouissant vous téléporte sur-le-champ dans une autre salle vide. L'effet simultané est saisissant. Le temps de vérifier que vous vous êtes bien rematérialisés, vous voyez que la seule issue, une porte métallique, est béante. Dans l'encadrement, vos maîtres. Ce sont eux qui viennent de l'ouvrir. Vous comprenez, hélas, ce que leur présence signifie.

Vous les accompagnez dehors. Eux et d'autres chevaliers ont investi la piste, torches à la main. Il est déjà minuit, l'Épreuve est terminée. Misty et vous avez échoué. Vous n'avez pas atteint la sortie du labyrinthe dans les temps impartis.

Conduits à l'extérieur de la piste, on vous soigne et on vous réconforte, tandis que l'on part à la recherche des autres participants encore égarés.

Plus tard dans la nuit, à l'heure des comptes, le bilan est terrible. Seul Felric a réussi à franchir le portail d'émeraude. Il gagne ainsi son adoubement, et ce sera lui, conformément à ses désirs, qui ira défier Avencar au sein de la prochaine compagnie. Les visages graves de vos maîtres trahissent les drames qui se sont joués lors de cette Épreuve plus ardue qu'à l'accoutumée : il y a eu des morts. Henkaël en fait partie. Henkling est effondré. Tarcus et Parno en sont aussi. Mistaina et vous avez survécu, vous pourrez retenter votre chance dans six mois, au cours d'une Épreuve moins difficile.

Hélas, il n'y aura pas de prochaine fois. Car, entre-temps, Felric et les autres ne seront pas revenus de leur mission contre Avencar<sup>a</sup>

## 21

- Pff, je pars dernière, c'est nul ! se plaint Mistaina.
- C'est le bon Dieu qui te punit de t'être plainte, s'amuse Tarcus qui, lui, partira premier.
- Et toi, Fifer, t'as eu le combien ? se tourne-t-elle vers vous, l'œil rivé sur votre main.

Vous lui montrez votre jeton : il porte le numéro 3. Parno s'élancera avant vous ; Henkaël et Felric après vous, mais avant l'écuyère rebelle.

- Au fait, dit Rometin de but en blanc, vous vous rappelez du cours sur les morts-vivants ?
- Vous le regardez tous les six, circonspects.
- Vous vous souvenez que les spectres craignent la lumière, heinnn ? Ou est-ce qu'il faut que je répète ?

Parno déglutit bruyamment à côté de vous. Quand vos mentors avertissaient que l'Épreuve serait plus difficile lors de cette édition, vous n'imaginiez pas qu'ils iraient jusqu'à relâcher un spectre, l'un de ceux que parfois capturent les moines !

Le grand moment est venu.

- Que l'Épreuve commence ! déclare Henkling, qui fait signe à Tarcus d'y aller.
- Le gaillard se tourne vers vous :
- Allez, on se voit ce soir pour fêter ma première place !
- Et il s'élance vers la piste. Il disparaît vite dans la végétation.

- Quel crétin ! lâche Mistaina.

Vous attendez quelques minutes, dans un silence gêné. Puis c'est à Parno. Vous trépignez d'impatience. Finalement, Henkling vous autorise à vous élancer. Vous trouvez le regard de Kalaas. Il est confiant.

Vous entrez à votre tour dans la forêt, via une brèche dans le cercle de grosses pierres noires. Cette fois, vous y êtes !

Vous suivez un sentier que bordent d'épais buissons et une densité d'arbres qui, toutefois, ne vous cachent pas le soleil radieux. C'est alors que le chemin se divise en trois. Avec l'astre solaire à votre droite, vous faites face au nord.

Inscrivez le Mot du Destin "Tobis" sur votre Feuille d'Aventure.

Si vous êtes Maître Chasseur, rendez-vous au **944**.

Sinon, prenez-vous :

à gauche, au **440**,

au milieu, au **245**,

ou à droite, au **511** ?



À moins que vous ne préféreriez vous cacher et attendre le prochain concurrent ? (rendez-vous alors au **410**)

## 22

Le demi-elfe se montre satisfait de votre tercet et de votre quintil. Vous gagnez 3PH pour avoir si brillamment réussi ce test. D'un grand sac caché derrière sa souche, il tire un grappin qu'il vous offre (case Objet de votre Feuille d'Aventure), tandis que vous lui rendez son ocarina.

- Les maîtres de l'Ordre m'ont également confié un renseignement capital pour te permettre de remporter l'Épreuve.

Votre cœur bat la chamade à cette évocation.

- Il faut toujours se demander d'où vient la source d'une rivière. N'entre pas dans le labyrinthe sans avoir découvert cette bizarrerie de la piste .

Vous seriez quelque peu étonné que ce soit lui le juge détenteur de *l'information déterminante*, car ce qu'il vient de vous dire, vous auriez pu le découvrir seul.

Remplacez votre Mot du Destin *Elfe* par "Musique".

Maintenant, souhaitez-vous parler avec le demi-elfe (rendez-vous pour cela au **32**) ?

Ou bien quittez-vous la clairière par la seule entrée, à l'est (au **541**) ?

## 23

Le corridor, très long, est finalement rejoint sur la droite par un corridor perpendiculaire, un peu plus loin dans lequel vous apercevez une porte. Devant vous commence un escalier qui monte vers la lumière.

Allez-vous :

Le gravir, jusqu'au **248** ?

Tourner à droite, au **870** ?

Revenir en arrière, au **287** ?



## 24

Effacez votre Mot du Destin *Topas*. Si vous avez le mot *Prème*, soulignez-le.

Dehors, vous voyez que vous êtes au pied d'un escarpement. À côté de la grotte a été installé un escalier artificiel, aux marches de stuc, qui mène en haut. Un sentier s'éloigne vers le sud-est, à travers la forêt.

Allez-vous :

Gravir les marches, au **941** ?

Emprunter le sentier et vous enfoncer sur la piste, au **629** ?



## 25

Votre vue hors du commun vous permet de distinguer quelques détails intéressants. Il n'est pas nécessaire de passer par le ravin pour atteindre l'édifice. Plus à l'est, un escalier semble y donner accès également. Seulement, pour atteindre ces marches, il faut franchir un véritable mur de feu. Au sud-est de votre position, vous apercevez une rivière qui coule au milieu de la forêt. Mais d'où sort-elle ?

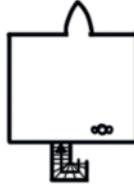
Ces informations en tête, vous redescendez le long du tronc, avant de repartir pour le **733**.

## 26

Après un demi-tour complet, l'escalier aboutit dans une nouvelle salle, éclairée, elle. Si vous avez une lanterne allumée, vous pouvez l'éteindre et la ranger. Vous pensiez la pièce vide, jusqu'à ce que vous en franchissiez le seuil et remarquiez l'armure de plates décorative placée sur un socle à côté de cette entrée.

Comme vous gagnez la seule autre issue, une arche en ogive située dans le mur d'en face, l'armure en faction statique se met à se mouvoir et, d'un pas mécanique, descend de son socle jusque devant l'escalier, vous empêchant tout retour en arrière sans un combat. Vous saurez à quoi vous en tenir si vous revenez ici.

Vous franchissez l'arche en ogive au **381**.



## 27

La terre du sentier est sèche, vous ne repérez pas de traces laissées par Henkaël et Parno.

Si vous êtes Maître Chasseur, rendez-vous au **839**. Sinon, au **449**.

## 28

Vous vous approchez silencieusement. La créature ne vous a toujours pas entendu. Au dernier moment, vous vous élancez vers le coffre. Pris de court, son gardien tente de vous embrocher de ses pattes velues et griffues.

**Règles Simples** : Si vous avez les Pattes de Chat, rendez-vous au **485**.

À défaut, si vous êtes frappé d'un Malus d'Habilité, rendez-vous au **914**.

Dans le cas contraire, si vous avez vu quelque chose avec l'CEil de Lynx ou bu une potion d'agilité aujourd'hui, rendez-vous au **485**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **914**.

**Règles Complètes** : Si vous avez les Pattes de Chat, rendez-vous au **485**.

Sinon, testez votre Habileté, en ôtant 5 si vous avez vu quelque chose avec l'CEil de Lynx.

En cas de réussite, rendez-vous au **485**.

En cas d'échec, rendez-vous au **914**.

## 29

Comme appris lors de vos entraînements, Parno et vous vous mettez en position de combat avec une belle synchronisation. Votre supériorité numérique devrait vous assurer la victoire. Mais l'adversaire est coriace, et rompu à ce genre de lutte, alors que vous n'êtes que des jeunes gens inexpérimentés. Ses attaques sont incisives.

En plein assaut, Parno rompt soudain le combat et s'enfuit vers l'ouest, à travers bois. Un coup de cimeterre paré de peu avec son bouclier a dû avoir raison de sa bonne volonté. Il se défile, vous laissant seul aux prises avec l'assassin !

Si vous avez l'Œil de Lynx, rendez-vous au **798**.

Sinon, au **468**.

## 30

Vous vous élancez à la poursuite de Misty dans l'escalier, mais celui-ci est plongé dans les ténèbres. Elle a l'Œil de Lynx, donc nul besoin de lanterne. Et vous ?

Si vous aussi avez l'Œil de Lynx, rendez-vous immédiatement au **1019**.

Sinon, prenez-vous le risque de descendre sans lumière ? (rendez-vous dans ce cas au **1029**)

Si vous disposez d'une lanterne, vous pouvez prendre le temps de l'allumer avant de descendre l'escalier jusqu'au **408**.

Si vous renoncez à votre poursuite, vous pouvez vous asseoir sur le trône, au **111**,

Ou encore quitter la salle par le passage carré, au **1245**, ou par l'arche en ogive, au **660**.

## 31

- Tant pis, reste en l'air. On verra à quoi il te sert, ton disque, tout là-haut<sup>a</sup>

- Grr, tu me le paieras !

Et, de mauvaise grâce, elle vous jette le disque d'émeraude (OL à noter sur votre Feuille d'Aventure).

Si vous partez avec sans l'aider, rendez-vous au **1018**.

Si vous lui lancez tout de même son épée, comme convenu, rendez-vous au **376**.

## 32

Le Juge de l'Épreuve ne paraît pas très loquace.

Lui demandez-vous :

Où se trouve le labyrinthe ? (rendez-vous au **107**)

Quels sont les dangers qui vous y attendent ? (rendez-vous au **829**)

Si d'autres concurrents sont passés ici ? (rendez-vous au **531**)



Affrontez-les comme un seul adversaire.

<i>Nombre d'assauts requis</i>	<i>x</i>	<i>Dommmages reçus par assaut</i>	<i>=</i>	<i>PV perdus à l'issue du combat</i>
<b>18</b>		<b>9</b>		
+1 si vous avez le Mot du Destin <i>Tard</i> et pas l'Œil de Lynx -1 si vous avez attaqué à distance ou -2 si vous êtes Maître Archer et avez attaqué à l'arc  / 2 si armé ou 3 si Maître Bretteur  ou - 2 si désarmé mais Arts Martiaux  -3 si arme à 2 mains ou -5 si Ambidextre ou +1 si ½ arme  -5 si utilisation de poison		- Protection - Protection Naturelle  - Parade du bouclier  -1 si Ambidextre  / 2 si Parade Experte		
	X		=	

Si vous l'emportez, rendez-vous au **470**.

## 34

Dans votre précipitation, vous assurez mal une prise dans la paroi fissurée et chutez. Chute qui vous fait perdre 5PV (1 seulement si vous avez les Pattes de Chat vous aussi), moins la valeur de votre Protection.

Une fois remis debout, vous remarquez vous trouver sur un chemin à travers bois, qui longe l'escarpement en faisant un coude. Le cri semblait venir de l'est.

Vous précipitez-vous dans cette direction, au **148** ?

Ou tenter d'aller voir par le nord, au **452**.



## 35

Vous soulevez lentement le couvercle. Brusquement, il saute, et un hideux diabolotin en surgit ! Il vous bondit dessus !

**Règles Simples** : rendez-vous sans attendre au **212**.

**Règles Complètes** : Défendez-vous !

*Offensive* : 13 + griffes (Dom 2D, 2 coups)

*Parade* : 5

*PV* : 7, *Protection naturelle* : 2

*Poison* : insensible

Si vous n'avez pas le Sixième Sens, votre ennemi bénéficie de l'effet de surprise : diminuez votre Parade de 3 au premier assaut. Sitôt ce premier assaut passé, vous vous rendez compte que votre ennemi est en fait un diabolotin mécanique, relié au fond du coffre. Vous pouvez donc aisément rompre le combat et vous en aller par le nord, au **883**, ou le sud, au **859**.

Si, en revanche, vous désirez savoir ce que contient le coffre, vous devez mener le combat à son terme. Si vous êtes Maître

Mécanicien, il vous suffit alors du moindre coup qui porte pour toucher l'adversaire au pont sensible qui le désactivera d'un coup.

Vous pouvez l'attaquer à distance autant de fois qu'il vous plaira, chaque tir sera à bout portant ; vous ne pourrez récupérer une dague ou une lance utilisée qu'à l'issue du combat.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **1073**.

## 36

Heureusement, vous savez comment ne pas contracter cette maladie. Maintenant, la question est : un profanateur mérite-t-il d'être secouru ? Ne mérite-t-il pas son châtement ?

Si vous vous proposez de soigner cet homme par imposition des mains, rendez-vous au **552**.

Si vous ne voulez pas courir ce risque, reprenez votre route, direction le **852**.

## 37

Tout compte fait, vous ne manquez pas de souplesse vous non plus et reprenez du terrain. Au moment où vous revenez sur votre camarade, vous bondissez et lui attrapez la cheville, l'envoyant rouler par terre. Vous tombez ensemble dans les fougères, emportés par l'élan.

Elle veut se relever mais vous êtes le plus prompt. Vous vous jetez sur elle et la maintenez au sol. Vous avez tous deux les joues en feu. Vous demeurez quelques secondes à haleter, le temps de retrouver votre souffle après ces cabrioles.

Vous souriez. Ses yeux flamboient.

- Si je voulais voir ce disque, il fallait que je vinsse le prendre ? ironisez-vous. Me voici, Misty de mon cœur ! Je peux ?

- Il faut que tu me lâches d'abord, muffle !

**Règles Simples** : Si vous avez un malus de Séduction, rendez-vous au **1025**. À défaut, au **144**.

**Règles Complètes** : Testez votre Séduction. En cas de succès, rendez-vous au **144**. En cas d'échec, rendez-vous au **1025**.

## 38

Soudain, surgissant de tous côtés, les lianes vous assaillent, comme animées d'une hargne bien humaine ! Vous courez, dans l'espoir de les éviter avant qu'elles ne vous capturent. Elles bloquent le chemin vers le sud-sud-ouest, vous foncez donc vers le nord.

**Règles Simples** : Si vous maîtrisez les Pattes de Chat ou les Arts Martiaux, rendez-vous au **190**. Sinon, au **1163**.

**Règles Complètes** : Testez votre Esquive, en ôtant 3 aux dés si vous maîtrisez les Arts Martiaux. Vitesse des lianes : 3. Un succès vous mènera au **190**, un échec au **1163**.

## 39

Un sifflement fend l'air. On vous attaque ! Une lame vient vous transpercer le flanc ! Le coup vous inflige 9PV de Dommages (moins la Protection) et vous infecte. Si vous escomptiez que votre ennemi ne voyait pas dans le noir, c'est raté. Vous devez fuir ! (au **836**)

## 40

Ils vous mettent à terre et vous rouent de coups. Vous êtes encerclé, il vous est impossible de fuir. Un combat déloyal, les gobelins adorent !

Chaque goblin a les caractéristiques suivantes :

*Offensive : 8* + arme (l'un est armé d'un gourdin Off +5, Dom 2D, 2 coups ; le second d'un glaive Off +5, Dom 3D+1, 3 coups ; les trois autres de dagues Off +3, Dom 2D+1, 3 coups) ou mains nues (Dom 1D +infection, 1 coup)

*Parade : 5*  
*PV : 20*

*Protection : 0*

*Protection naturelle : 0*

*Poison : sensible (peu robuste)*

Tant que vous êtes à terre, votre Parade est réduite de moitié (arrondie au chiffre supérieur). Il vous faut 1 assaut pour vous relever (sans possibilité d'attaquer en même temps).

Dès que vous en aurez tué trois, gagnez 5PH et rendez-vous au **549**.

## 41

Votre pied dérape sur la roche, vous chutez de la falaise et atterrissez dans la rivière !

Si vous portez une Armure, rendez-vous au **646**. Sinon, au **474**.

## 42

Diminuez vos PH de 1. Le squelette a le temps de vous infliger un coup dans le dos, sauf si vous l'aviez désarmé (Règles complètes). S'il vous blesse, il vous fait perdre 9PV (moins la Protection) et vous infecte. Trop lent, il ne vous poursuit pas, préférant rester à son poste.

Il vous laisse le champ libre pour fuir vers deux des issues.

Optez-vous pour l'arche en ogive, au **174** ?

Ou le passage de forme carrée, au **105** ?

## 43

Plantant la lance entre des dalles, vous pesez de tout votre poids pour faire levier, mais rien n'y fait. La hampe de votre arme se brise (effacez la lance de votre Feuille d'Aventure). La herse ne pourra se soulever tant que vous n'aurez pas réussi à en faire jouer le mécanisme.

Allez-vous :

Fouiller les orques à la recherche de quoi que ce soit susceptible de vous aider ? (rendez-vous au **998**)

Chercher un passage secret ? (au **1162**)

Attendre qu'un camarade vienne et vous aide ? (rendez-vous au **1178**)

44

Le sentier vous mène au bord d'un ravin, au fond duquel coule une rivière.

Si vous avez le Mot du Destin *Jeune*, rendez-vous au **238**.

À défaut, si vous avez le mot *Tobis* souligné, rendez-vous au **492**.

Si vous avez le mot *Tobis*, mais non souligné, rendez-vous au **419**.

À défaut, si vous avez le mot *Enfuie*, rendez-vous au **512**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **921**.



45

Deux ou trois dizaines de mètres plus loin, un grand coffre en bois repose au bord du sentier, sur votre gauche. À première vue, il n'a pas l'air verrouillé.

Si vous avez le Mot du Destin *Diamot*, rendez-vous au **257**.

À défaut, si vous avez le Sixième Sens, rendez-vous au **2**.

Sinon, allez-vous l'ouvrir ? (rendez-vous pour cela au **35**)

Ou bien passer votre chemin ? (rendez-vous au **859**)



46

En un clin d'œil, vous notez un détail troublant : aucune rivière ne sort de la falaise, vous le distinguez très clairement d'où vous êtes. Comment expliquer cette singularité ? Pour cela, il faudrait remonter le cours de la rivière. Vous apercevez un petit chemin en bordure, qui court le long de la ravine où l'eau s'écoule. Inscrivez le Mot du Destin "Cheminer" sur votre Feuille d'Aventure.

Vous reprenez votre route :

Vers le nord, au **291** si vous avez le Mot du Destin *Topas* souligné, au **1113** sinon.

Vers le sud-ouest, au **308**.

Par le nord-ouest, en coupant à travers bois, au **479**.

47

Passé un taillis, vous tombez sur un gnoll en armes ! Ce cousin du goblin, reconnaissable à un visage d'une hideur comparable, s'avère moins pleutre : le moment de surprise terminé, il vous attaque !

**Règles Simples** : rendez-vous au **182**.

**Règles Complètes** : Le gnoll frappe le premier, sauf si vous avez été averti par Sixième Sens.

*Offensive* : 13 + glaive (Off +5, Dom 3D+1, 3 coups)  
ou dague (Off +3, Dom 2D+1, 3 coups)  
ou mains nues (Dom 1D, 1 coup)

*Parade* : 5

*PV* : 32

*Protection* : plastron 2

*Protection naturelle* : 0

*Poison* : sensible (peu robuste)

Si vous le désarmez de son glaive, l'ennemi consacrera l'assaut suivant à dégainer sa dague. Il faudra le désarmer une seconde fois pour qu'il combatte à mains nues.

Si d'ordinaire le gnoll, de par ses origines gobelines, ne lutte pas à mort, celui-ci n'obtiendra sa liberté que s'il vous tue, et il a la volonté de le faire. Il ne vous laissera pas vous enfuir.

Si vous l'emportez, rendez-vous au **692**.

## 48

Le petits difformes vous repèrent aussitôt et signalent votre présence à leur maître.

Si vous avez le Mot du Destin *Enda*, rendez-vous au **725**.

À défaut, le mot *Egam*, rendez-vous au **379**.

Si vous ne possédez aucun de ces deux mots, rendez-vous au **101**.

## 49

Un rapide coup d'œil vous apprend que cette clairière ne contient rien d'intéressant. Les lisières sud et est sont bordées de pierres noires qui indiquent la limite de la piste à ne pas franchir.

Si vous avez tenté une attaque à distance à la dague ou à la lance, vous pouvez récupérer votre arme. Si vous avez tiré une flèche, elle est perdue.

Vous quittez la clairière par où vous êtes venu, au nord-ouest (au **11**).

## 50

Henkling conclut sur ces mots :

- À présent, l'Épreuve va pouvoir débuter. Je laisse la parole à Maître Rometin qui va en rappeler les règles.

Il cède sa place derrière le pupitre au Grand Maître de la Maison du Cheval Ailé, Rometin de Cassane, un vénérable chevalier à la peau burinée par des décennies de batailles. Sa carrure et ses longs cheveux encore bien noirs ne le montrent point, mais son front haut, sa voix éraillée et les lunettes demi-lune qu'il lui faut pour lire les multiples règlements de l'Ordre rappellent qu'il a dépassé les soixante ans. Derrière les verres luit son petit regard malicieux avant les bons mots dont il est coutumier.

- Écoutez bien, mes enfants, se tourne-t-il vers vous six. J crois bien qu vous désirez être adoubés chevaliers, heinnn ? J'ai fait une erreur, vous n'croyez paaas ? Non, j'n'ai pas fait d'erreur ? J'vais vous dire une chose. Pour cela, il faut d'abord que vous réussissiez<sup>a</sup>

l'Épreuve. C'est une évidennnce, hein ? Voici comment elle va se dérouler. À tour de rôle, vous allez vous élaner sur *la piste*. La piste de danse, bien sûr !

Tonnerre de protestations amusées dans l'assistance.

- Hein, quoi ? C'est pas çaaaarh, hein ? Non, *la piste*, c'est la portion de forêt qui se trouve derrière moi, hein ! C'est une évidennnce ! Cette *pistecèle* un certain nombre de pièges, d'ennemis et d'obstacles auxquels vous devrez faire face. Votre but est d'y trouver *le labyrinthe*. Sachez que celui-ci est souterrain. C'est donc son entrée que vous devez dénicher, quelque part cachée dans ces frondaisons. À l'intérieur, vous devrez en atteindre la sortie, c'est-à-dire *le portail d'émeraude*. Qui, comme son nom l'indique, est un portail<sup>a</sup> en émeraude. Et là, tenez-vous bien, je vais être génial. Je vais raisonner par<sup>a</sup> par tautologie. La sortie, hein, la sortie<sup>a</sup> Si vous la franchissez, vous sortirez du labyrinthe. Alors que si vous ne la franchissez pas, vous serez toujours à l'intérieur. C'est une évidennnce ! Vous avez compris, hein ? Non ? Bon, je répète. Je vais agir et raisonner par<sup>a</sup> par tautologie. La sortie du labyrinthe, hein, si vous la franchissez, vous sortirez du labyrinthe. Et vous serez vainqueur. Et donc adoubé. C'est clair, là ?

Le Maître du Cheval Ailé et de la tautologie vous expose le reste des règles. Vous vous demandez s'il ne fait pas *exprès* peu concis dans le seul but de vous faire perdre du temps. Car l'Épreuve est limitée dans le temps : vous avez jusqu'à minuit pour trouver et franchir le portail d'émeraude qui mène hors du labyrinthe. Les douze coups sonnés signifieront votre défaite. Ce que des générations d'écuyers avant vous ont facétieusement appelé la "gaie mauve heure".

La zone de forêt qui constitue la piste est délimitée par de grosses pierres noires. Limite qu'il vous est interdit de franchir sous peine de disqualification.

Aussi bien sur la piste que dans le labyrinthe, vous pourrez rencontrer des Juges de l'Épreuve, sortes d'arbitres susceptibles de vous faire passer des tests et de vous récompenser. Vous les reconnaîtrez à leur bannière représentant une main jetant des dés. Rometin vous prévient que l'un d'eux détient quelque chose d'*indispensable à la victoire finale*, mais il ne dit pas quoi, s'il s'agit d'un objet ou d'un renseignement. Il ne dit pas non plus quel Juge, ni combien ils sont en tout. Vous n'avez pas le droit de vous en prendre à eux, pas plus qu'aux autres candidats, là aussi sous peine d'être disqualifié.

- Il ne faut pas croire que l'on peut s'en sortir seul, de toutes façons, hein !

Une nouveauté fait son apparition à l'occasion de cette édition particulière : afin d'ouvrir le portail d'émeraude, vous devrez dénicher un disque d'émeraude, de la taille d'un écu. Six disques ont été cachés aussi bien sur la piste que dans le labyrinthe. Vous n'avez pas le droit d'en prendre plus d'un avec vous, ce qui ferait automatiquement échouer l'un des autres candidats.

Vous le saviez déjà, vous n'avez droit qu'à un Équipement réglementé. Il vous est défendu d'emporter de la nourriture, de l'argent ou une boussole. À vous de vous débrouiller sans !

- Nous avons conçu cette Épreuve comme une simulation de quête, hein, conclut Rometin. Les dangers et les énigmes que vous allez y rencontrer ont pour but de vous préparer aux missions qui attendent les futurs seigneurs et dames chevaliers. Nous avons relevé le niveau, de façon à nous assurer que le premier à sortir vainqueur du labyrinthe aura les épaules<sup>a</sup> les épaules pour accompagner l'expédition contre Avencar. Ce que nous espérons de vous<sup>a</sup> J'vous d'mande des évidences ! Nous voulons que vous vous montriez de bons investigateurs, réactifs aux situations inattendues, qui se méfient des apparences. C'est clair, lààà, ou il faut qu'j'répète ?

On dirait que c'est toute l'assemblée qui fait non de la tête.

Vous avez bien mémorisé les recommandations de votre Maître. Quand il dit que ses pairs et lui attendent que vous soyez de "bons investigateurs", vous avez compris qu'ils souhaitent à la fois que vous sachiez interroger des personnes et fouiller des lieux. En revanche, quand il dit de vous "méfier des apparences", fait-il allusion au moyen de découvrir la sortie du labyrinthe ?

Vos mentors vous conduisent tous les six à l'entrée de la piste, sous les regards silencieux des spectateurs.

- Vous vous élançerez l'un après l'autre, heinnn, indique Rometin. Histoire que vous ne vous suiviez pas, et que vous ne profitiez pas qu'un autre subisse les pièges à votre place.

- Mais, c'est injuste ! proteste Mistaina. Il y en a qui auront de l'avance !

- Ce n'est pas injuste, ma chère, puisque l'on va tirer au sort.

Il vous tend un grand sac en toile. Vous y plongez la main tous les six en même temps. Votre main en retire un jeton en bois frappé d'un numéro.

Lancez un dé. Si vous n'en avez pas, demandez à quelqu'un autour de vous de choisir un chiffre entre 1 et 6. Sinon, choisissez vous-même un chiffre au hasard entre 1 et 6.

Si vous obtenez :

1 : rendez-vous au **1093**.

2 : rendez-vous au **1212**.

3 : rendez-vous au **934**.

4 : rendez-vous au **576**.

5 : rendez-vous au **21**.

6 : rendez-vous au **626**.



## 51

Trop juste, vous manquez le bord et tombez dans les ténèbres ! Vous atterrissez lourdement dix mètres plus bas, sur un sol de pierre malpropre. Ces déchets ont très légèrement amorti votre chute.

**Règles Simples** : Vous perdez 8PV (moins la Protection) et vous vous êtes fait mal aux jambes (Malus d'Habilité à cocher). Si vous avez les Pattes de Chat, vous ne perdez que 4PV (moins la Protection), sans malus.

**Règles Complètes** : Vous perdez 2D+2 de PV (moins la Protection) et vous vous êtes fait mal aux jambes (Malus de -2 en Habilité), sauf si vous avez les Pattes de Chat, auquel cas vous ne recevez aucun malus et pouvez retirer 5 au lancer des dés.

L'endroit où vous vous trouvez maintenant, une assez grande salle il vous semble, est plongé dans l'obscurité. Sans lumière, impossible de vous repérer. Si vous possédez une lanterne, vous constatez avec consternation qu'elle s'est cassée dans la chute (effacez-la de vos possessions ; idem si vous en avez plusieurs).

Si vous avez l'Œil de Lynx, rendez-vous au **8**. Sinon, au **115**.

## 52

Après examen minutieux, vous devez vous rendre à l'évidence : il n'y a aucun trou de serrure aux alentours, aucun mécanisme d'ouverture hormis les dalles sur lesquelles vous vous trouvez, qui déclenchent la descente de la herse.

Si vous voulez utiliser la lance cassée de l'orque comme d'un levier, rendez-vous au **132**.

Si vous cherchez un passage secret, rendez-vous au **1162**.

Si vous avez déjà tenté tout cela, il ne vous reste plus qu'à attendre que l'un de vos camarades arrive et vous aide ; rendez-vous au **1178**.

Votre connaissance des arcanes vous permet de déchiffrer le parchemin. Il contient un puissant sort de soins. Si vous lisez l'incantation à haute voix, sa magie vous restituera votre total de départ de PV et guérira toute maladie et toute infection que vous auriez contractée. En outre, il annulera tous vos malus de Force, Habileté et Séduction dus à des blessures ou brûlures. Vous pouvez le réciter quand vous le souhaitez, mais seulement si vous êtes seul et en dehors d'une situation d'action intense, comme un combat. Sitôt que le sortilège aura opéré, le parchemin tombera en cendres.

Revenez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

On dirait que le tas d'immondices bouge.

Si vous voulez l'examiner, ou examiner le trou dans le mur, rendez-vous au **494**.

Si vous préférez ne pas rester dans cette pièce nauséabonde, partez-vous d'ici par l'arche en ogive, à gauche, au **928** ?

Par le passage carré, à droite, au **648** ?

Par où vous êtes venu, au **1090** ?

- Ça va Fafir ?

Vous sursautez. Il y a quelqu'un d'autre au fond de ce trou, quelqu'un qui vous a précédé dans le piège. Avant que la trappe ne se referme et vous plonge dans le noir, vous avez le temps de découvrir la frimousse inquiète de Misty. Elle vous aide à vous relever.

- Toi aussi tu t'es fait avoir ? s'enquiert-elle.

- On dirait, oui. Mais pourquoi n'es-tu pas encore remontée ?

- Ben essaie, tu verras.

Vous testez les prises du mur : les parois sont lisses, et même glissantes, comme si elles avaient été enduites d'une graisse à dessein. Impossible de les escalader, et la trappe s'est refermée : vous ne pouvez plus recourir à un grappin ou une flèche.

- Effectivement, je comprends<sup>a</sup>, soupirez-vous avec dépit.

- Hauts les cœurs ! Maintenant que tu es là, nous avons une chance !

- Ah bon ? Comment ?

- Tu vas me faire la courte échelle.

- Et moi ? Comment je fais ?

- J'ai une corde. Je te remonterai.

Vous n'avez pas d'autres solutions, de toutes façons.

Depuis l'étrier formé par vos mains, Misty monte sur vos épaules. De là, maîtresse des Pattes de Chat, elle s'élanche vers la trappe et s'y accroche, forçant son ouverture. Un appui rapide sur le mur, et elle atteint le bord du trou, où elle remonte lestement.

Si vous détenez le Mot du Destin *Bispis*, rendez-vous au **382**. Sinon, au **65**.

## 56

Vous n'avez pas réussi à prendre le dessus sur la bête que surgit Tarcus ; il la met en fuite d'un coup de lance bien placé dans le flanc. - Eh bien, Messire Ulfir, heureusement que je suis arrivé pour vaincre ce matou qui vous gênait tant, ha ha ! raille-t-il avec sa faconde habituelle.

Comme vous allez lui retourner la politesse<sup>a</sup> il se carapate !

Deux cordes pendent dans le vide, attachées à des rochers. Se saisissant de l'une d'elles, il se laisse glisser. Mais elle casse ! Penchant la tête, vous le voyez qui a réussi tant bien que mal à se réceptionner en contrebas.

Vous testez la seconde corde<sup>a</sup> elle casse à la première pression. Il ne vous reste plus qu'à descendre du promontoire en escalade, prise après prise.

Si vous êtes Maître Monte-en-l'air, rendez-vous au **1004**. Sinon, au **131**.

## 57

Ces marches vous amènent à un embranchement en forme de T. Devant vous, un autre escalier remonte.

L'empruntez-vous ? (au **331**)

Vous engagez-vous par le boyau de droite, au **1234** ?

Ou bien faites-vous demi-tour, au **475** ?



## 58

Après un coude à gauche, le corridor est plongé dans le noir le plus complet. En tâtonnant, vous arrivez dans ce qui paraît une pièce vide. À votre droite, vous distinguez une arcade qui abrite un escalier ; une faible lueur émane du haut des marches.

À peine avez-vous fait un pas à l'intérieur qu'un vent froid se lève soudain. Phénomène bien anormal dans un lieu clos et enterré ! Un gémissement d'outre-tombe, de damné, vous en annonce le responsable. Traversant le mur à votre gauche, et vous fixant de ses orbites vides, le spectre, celui-là même dont on vous prévenait de la menace ce matin, remarque votre présence<sup>a</sup> et se rue sur vous !

Ses contours verdâtres et indistincts, luisant dans le noir, vous révèlent sa position, mais nullement la nature du terrain. Il serait suicidaire d'affronter pareil adversaire à l'aveugle. Sachant que celui-ci redoute la lumière, et qu'il y en avait là d'où vous veniez, vous tournez les talons et fuyez. Le revenant parvient à vous frapper dans le dos de ses griffes (vous infligeant 8PV de Dommages, Protection déduite) avant que vous n'ayez atteint le virage. Heureusement, il renonce à sa poursuite et disparaît dès que vous parvenez les rayons de lumière de la salle au dallage. Vous avez eu chaud.

Le temps de reprendre votre souffle après cette folle cavalcade, vous décidez de la suite de votre exploration du labyrinthe :

Si vous désirez quitter la pièce par l'issue d'en face, l'arche en ogive, rendez-vous au **1229**.

Si vous voulez consacrer un peu de temps à l'étude du dallage mural, rendez-vous au **856**.

La corde qui était tendue au-dessus du vide, elle, a été coupée ! Un bout pend lamentablement à un arbre, sur votre rive. Qui a pu commettre cet acte ? Un concurrent peu sport qui ambitionnerait de terminer premier ?

Inscrivez le Mot du Destin "Drocut" sur votre Feuille d'Aventure.

Allez-vous :

Emprunter les marches taillées dans la falaise, afin de descendre au **1289** ?

Prendre le chemin vers le sud, au **432** ?

- Tu es un nigaud, Tarcus, de ne pas m'avoir montré cette inscription plus tôt.

Votre ami n'a même pas le temps de protester que vous commencez à chanter deux fois de suite le couplet retenu tantôt.

- Ha ha, c'est vraiment ridicule, comme chanson ! se moque-t-il. Et tu crois que ça va nous sortir de la mouise ? Ha ha !

Un craquement dans la pierre, soudain, lui fait avaler ses railleries.

- Palsambleu ! Tu vas pas me dire qu'il fallait chanter ce truc pour<sup>a</sup> !

Votre sourire s'élargit au fur et à mesure que, face à vous, les contours d'un vantail se font jour, comme des fentes entre les pierres de la paroi.

Tarcus, qui jouait machinalement avec le talon de sa botte, se lève, empoigne le fourreau de son épée longue et vous rejoint. Si vous ne l'aviez pas déjà remarqué, vous voyez que ses bottes sont à faux-talons : ceux-ci sont amovibles et permettent de cacher un petit article.

- Je te tire mon chapeau, Ulfir ! Je te savais calé en poésie, mais voir une formule magique dans ces élucubrations<sup>a</sup> c'est du grand art !

- Avencar aura certainement recours à la sorcellerie, le titillez-vous.

- Arrête ton charre ! Et puis, tu as révélé une porte, mais nous ne sommes pas plus avancés si elle reste close ! Tu m'aides ?

Épaule en avant, vous pesez ensemble de tout votre poids sur la muraille, qui se met à pivoter dans un grondement sourd, ouvrant accès à la suite du labyrinthe !

- Tu me dois un "témoignage de ton admiration", lui rappelez-vous.

- Ah oui, c'est vrai. Je n'ai qu'une parole !

Il prend dans son sac à dos un petit sachet contenant 1 dose de ce qu'il appelle "de la poudre de téléport" (OL sur votre Feuille d'Aventure). Si vous possédez déjà de cette poudre rose et refusez le présent, vous gagnez 1PH.

- Mais ? Pourquoi, si tu étais coincé, ne t'en es-tu pas servi pour te sortir de cette impasse ? vous étonnez-vous.

- C'est que<sup>a</sup> je n'aime guère la magie<sup>a</sup> Si je ne sais pas où j'arrive, je préfère pas<sup>a</sup>

- Tu penses vraiment que les maîtres nous auraient mis cette poudre sur notre chemin si ça nous tuait instantanément ? C'est plutôt pour nous aider à vaincre notre peur de la magie, tu ne crois pas ?

- Eh bien tu n'auras qu'à l'utiliser, toi ! En fait, c'est à ça que j'ai pensé avant de te montrer l'inscription. Mais je me suis dit : dans ce cas-là, pourquoi cette inscription ?

Si vous décidez, à tout moment, d'utiliser la poudre sur vous, rendez-vous au 777. Cette poudre n'est pas manipulable facilement ; vous ne pouvez la projeter sur un ennemi.

Notez le Mot du Destin "Celé" sur votre Feuille d'Aventure. vous y avez le mot *Libre*, mais pas le mot *Funérailles*, rendez-vous au **1058**. Sinon, rendez-vous au **210**.

## 61

Votre oreille musicale perçoit sans problème les paroles entonnées deux fois de suite par Felric : "*Les armées halfeli-ines / se diviisent / en troup's de trent' soldats.*" Le sens paraît pour le moins incongru, mais cela s'avère efficace.

Si vous êtes trois dans la pièce, rendez-vous au **491**.  
Si vous êtes un autre nombre, rendez-vous au **338**.

## 62

Votre impétueuse amie vous précède dans les profondeurs. Les marches effectuent un demi-tour et débouchent dans une grande salle éclairée. Dans le mur d'en face, un passage carré donne sur un couloir obscur. Sur le mur de gauche, envahi de mousse et de salpêtre, a été peinte en blanc une flèche pointant vers le haut.

Instinctivement, vous levez tous les deux la tête. Misty pousse un cri de joie. Deux disques d'émeraude se trouvent enchâssés dans des gaines métalliques au plafond.

Hélas, au grand dam de votre camarade, ils s'avèrent impossibles à atteindre. Le plafond est haut. Lorsqu'elle tente de grimper les murs, elle se retrouve vite en bas : les parois ont été exprès traitées à la graisse afin d'empêcher toute escalade, même aux Maîtres Monte-en-l'air. Agacée, elle bande son arc et tire quelques flèches sur les gaines, dans l'espoir de les tordre, mais rien n'y fait.

- C'était le meilleur moyen pour péter les disques<sup>a</sup>, soupirez-vous.

- Eh bien comment je fais, gros malin ? Leurs écrins sont trop serrés. Même la Force Psi ne serait pas assez puissante pour en extraire ces satanés disques !

Elle s'interrompt et vous fixe bizarrement :

- Qu'est-ce qu'il y a ? prenez-vous peur, bien conscient du péril lorsqu'elle a cette expression.

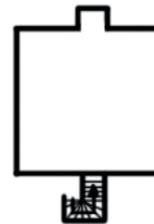
- J'ai trouvé le moyen ! Il s'agit sans doute d'un test visant à promouvoir l'entraide entre chevaliers. Fais-moi la courte échelle, propulse-moi, je sauterai pour les faire tomber.

- Ils risquent de se casser<sup>a</sup>

- Toujours pessimiste, hein ! T'as une meilleure idée ?

Si vous avez déjà un disque en votre possession, rendez-vous au **963**.

Sinon, elle a raison, elle vous a donné un moyen facile d'obtenir l'un de ces disques que vous convoitez tant ; aidez-la au **792**.



## 63

Sur lui, vous trouvez : 1 cimenterre (Off +5, Dom 3D+7, 2 coups), 1 grappin, 1 petit pot et 3 écus. Le petit pot de terre cuite bouché par une feuille de papier laqué contient un baume régénérateur, qui vous rendra 20PV par application sur des blessures reçues (utilisation au même moment que la Science Médicale) ; le pont contient encore 3 applications.

Si vous emportez quoi que ce soit, augmentez vos PN de 1. Si vous l'aviez déjà fouillé, vous ne trouvez sur lui que ce que vous n'avez pas déjà pris précédemment.

Continuez-vous votre route par :

Le nord-ouest, au **176** ?

Ou le sud, au **96** ?

## 64

Vous arrivez à une intersection en T, et comprenez immédiatement l'origine de la lueur : tout de suite à votre droite commence un escalier qui monte vers un niveau baigné de lumière.

Allez-vous :

Le gravir, au **248** ?

Tourner plutôt à gauche, au **287** ?

Revenir sur vos pas, vers la porte, au **870** ?



## 65

Aussitôt, elle déroule sa corde jusqu'à vous, et vous tire hors de l'étroite cavité. Vous la remerciez chaleureusement. Notez "Libre" parmi vos Mots du Destin, et soulignez-le.

Maintenant que vous avez regagné le couloir, elle vous propose de faire équipe.

- Allons bon, voilà qu'elle ne veut plus me lâcher ! clamez-vous théâtralement. Que ferait-elle sans moi ?

- Tss, nigaud.

Elle décide d'aller vers l'extrémité la plus sombre du couloir, vu qu'elle venait de l'autre.

- Tu m'accompagnes ?



Si vous êtes d'accord pour cette association temporaire, allez de conserve au **1146**.

Si vous préférez continuer l'Épreuve en solitaire, quittez-vous là et allez dans l'autre direction, au **686**.

## 66

Le cœur battant, vous faites pivoter les deux talons : dans l'un d'eux se trouve bel et bien un disque d'émeraude ! C'est bon, vous allez pouvoir ouvrir le portail ! Sacré Tarcus, il vous sauve tous les deux !

Si vous souhaitez vous alléger en quittant votre armure, l'effort vous coûte 1PV, sauf si vous avez l'Endurance.

Choisissez-vous de :

Sortir tout de suite et prévenir les secours pour Tarcus ? (rendez-vous au **17**)

Tenter de le soigner d'abord ? (rendez-vous au **948**)

67

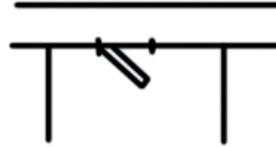
Quelle sensation bizarre que de traverser cette surface de verre qui n'en a que l'apparence. C'est comme si vous vous enfonciez dans quelques chose de mou, de l'eau qui ne mouillerait pas. De l'autre côté, vous vous retrouvez dans une salle vide, avec une porte close pour unique issue. Derrière vous, il n'y a plus de miroir. Vous avez bel et bien été téléporté dans une autre partie du labyrinthe. Vous êtes-vous rapproché de la sortie, ou vous en êtes-vous éloigné ?

La pièce ne présentant aucun intérêt, pas même un passage caché, vous en sortez par la porte. Elle donne dans un couloir. Sur son revers, le battant est orné d'un triangle jaune pointe en bas.

Prenez-vous à gauche, au **175** ?

À droite, au **854** ?

Ou bien, si tel est votre désir, franchissez-vous l'huis, au **360** ?



68

- Oh, mais tu y es presque ! s'exclame-t-elle. Il se situe au nord-ouest d'ici.

Si vous ne possédez pas le Mot du Destin *Flèche*, elle rompt là l'entretien ; vous devez partir (au **176**).

Si vous avez ce mot, vous pouvez encore lui demander :

Quels sont les dangers qui vous attendent là-bas ? (rendez-vous au **294**)

Comment elle a été amenée à travailler pour votre Ordre ? (rendez-vous au **273**)

Si vous décidez de prendre congé, quittez la clairière par le **176**.

69

Vous la maintenez au sol. Ses yeux flamboient de colère.

- Tu ne lâcheras donc jamais rien ? vous reproche-t-elle.

Elle lâche le disque. Vous desserrez votre étreinte. Elle se relève et vous jette un regard revêche. Pendant qu'elle boude, vous examinez l'objet : c'est un petit disque de la taille d'une pièce de monnaie, entièrement constitué d'une fragile émeraude iridescente.

- C'est étrange<sup>a</sup> , ricane-t-elle malgré elle. Nous sommes en pleine Épreuve, nos vies sont à tout moment menacées, et au lieu de faire montre de nos compétences, nous nous chamaillons comme lorsque nous étions gamins<sup>a</sup> ! Ils rigoleraient jaune, les maîtres, s'ils nous voyaient<sup>a</sup> !

- C'est parce que t'es une peste, faut croire !

- Mais plus une enfant<sup>a</sup>

- Cela ne semble pas si loin, pourtant<sup>a</sup>

- Mais en grandissant, j'ai changé, non ?

Vous la dévisagez.

Pour sûr, qu'elle a changé ! Elle est devenue une belle jeune femme, d'un charme troublant.

Brusquement, elle vient se planter devant vous dans une attitude de défi.

- Je sais que je ne finirai pas première de l'Épreuve, dit-elle, au bord des larmes, en réponse à votre regard interrogateur. Je ne ferais pas le poids face aux forces d'Avencar, de toutes façons. Mais je veux devenir dame chevalier ! Tu n'as pas le droit de m'en empêcher !

- Mais je ne t'en<sup>a</sup>

- Tu fais tout pour me faire comprendre que je ne suis pas à la hauteur ! Je veux prouver que je vaux n'importe quel homme !

Vous n'aviez pas mesuré combien cette question de sexe était importante à ses yeux.

- Tu les vaux déjà ! protestez-vous.

- Je ne sais pas si je serai en vie ce soir pour faire la fête avec toi. Mais je vais me battre comme jamais pour en être ! Et tu sais pourquoi ? Pour voir leur tête à tous en me voyant célébrer ma victoire ! Je veux prouver à tous ma valeur. À toi, surtout.

- À moi ? Mais tu n'as rien à me prouver !

- Parmi tous les garçons de la confrérie, t'es le seul en qui je peux avoir une confiance absolue<sup>a</sup> Le seul avec qui je me sens toujours bien<sup>a</sup>

- Tu ne serais pas en train de me faire une déclaration d'amour ? plaisantez-vous.

- Gagné !

Elle vous attrape par le col et vous embrasse fougueusement à pleine bouche !

Si cet élan n'est finalement qu'une demi-surprise, avec Misty, on ne sait jamais sur quel pied danser. Le baiser n'est pas feint, mais son amour l'est-il ?

- Tu ne fais pas ça juste pour récupérer le disque, j'espère ? lancez-vous sur un ton badin au moment où ses lèvres quittent les vôtres.

Ses yeux se remplissent de courroux :

- Imbécile !

Et elle vous flanque son poing dans le ventre !

Le souffle coupé, vous tombez sur votre séant.

Elle s'enfuit, disparaissant dans les méandres de la forêt. Décidément, vous ne la comprendrez jamais.

Une chose est sûre : son coup de poing était sincère !

Elle vous a laissé le disque d'émeraude (notez-le sur votre Feuille d'Aventure (OL)). Le reflet qu'il renvoie est celui d'un jeune homme empourpré.

Non, ce doit être un effet d'optique, l'émeraude déforme la lumière !

Effacez le Mot du Destin "Enfui" de votre Feuille d'Aventure, et remplacez-le par les mots "Bispis" et "Libre", ainsi que le Mot du Destin Inexpugnable "Miscoq".

Misty s'est esquivée par le nord-ouest.

Suivez-vous cette direction, au **733** ?

Ou bien prenez-vous par le nord-est, au **510** ?