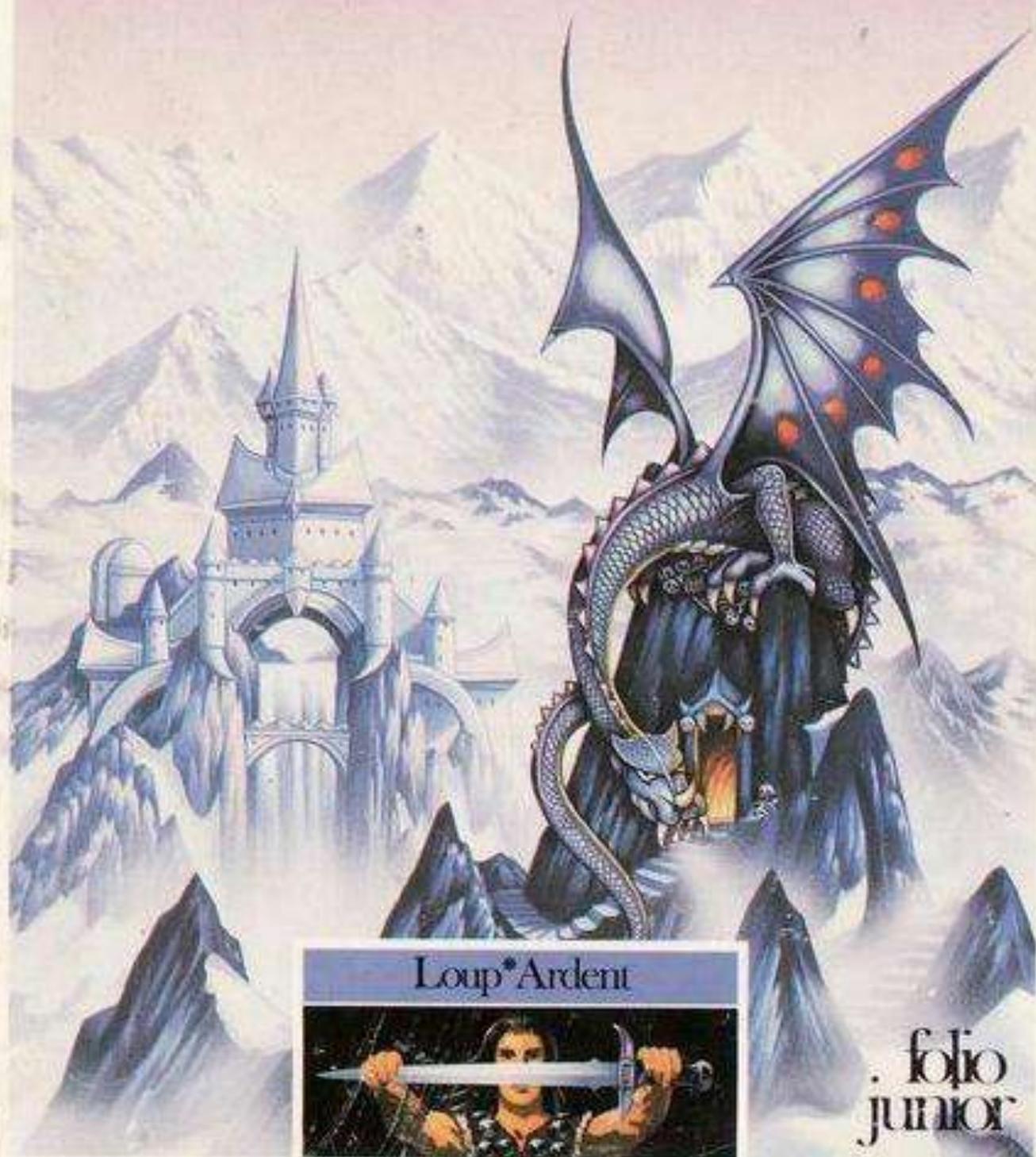


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Les Cryptes de la Terreur



Loup Ardent

folio
junior

J.H. Biennali

Les Cryptes de la Terreur
Loup*Ardent / 2

par Catherine Chaîne
Illustrations de Geoff Taylor

Gallimard

Tire original:

The Crypts of Terror

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays.

© J.H- Brennan, 1984, pour le texte

© Geoff Tator, 1984, pour les illustrations

© Stephen Bradbury, 1984, pour l'illustration de couverture

© Éditions Gallimard. 1985. pour la traduction française

Vous êtes Loup*Ardent !	9
Portrait du héros	13
Feuille d'Aventure	14
Pélimandar	29
Table des sortilèges	170
Aptitudes au combat	173
Informations sur les objets découverts	176
L'histoire d'Exterminator	179



*Loup*Ardent.*

Vous êtes Loup*Ardent !

Ce livre n'est pas un roman comme les autres. Dans un roman ordinaire, vous vous contentez de lire une histoire, dans l'espoir qu'elle vous distraira. Ici, vous allez participer directement à l'action. Vous allez, en effet, incarner un héros !

Pour cela, vous n'avez besoin que d'une paire de dés (deux dés ordinaires à six faces), de papier, ainsi que d'un crayon et d'une gomme.

Le héros de ce livre s'appelle Loup*Ardent. L'astérisque qui figure au milieu de son nom remplace un son guttural barbare sans équivalent dans les langues modernes. Loup*Ardent tient son nom — et une certaine agressivité — de son adolescence passée dans les cavernes d'une tribu barbare, habitant le Désert Profond au-delà du Royaume du Harn. En fait, sa vie aurait pu être aussi sauvage et banale que celle de n'importe lequel des Barbares de la tribu, s'il n'avait pas été expulsé du village, à la suite d'une petite « aventure » avec la fille du chef ! Comme vous le savez déjà, si vous avez eu la brillante idée de lire *La Horde des Démons*, le premier volume des Aventures de Loup*Ardent, l'exil l'a presque tué. Mais il lui a aussi clairement montré le chemin de son destin, lui faisant découvrir qu'il n'était pas Barbare de naissance, mais fils d'un Sorcier du pays du Kaandor, le très noble SeigneurXandine.

Pour être exact, il faudrait maintenant donner le titre de Seigneur Xandine à Loup*Ardent, puisqu'il est l'héritier du nom depuis la mort de son père. Mais il faut avouer que le titre lui va fort mal : n'a-t-il pas passé la plus grande partie de son existence en compagnie de Barbares ignorants ? Et il faut également ajouter que la mission qui lui a été confiée par son père ferait hésiter le plus brave d'entre les braves. Mais pour comprendre ce dernier point, il est nécessaire de faire un bref retour en arrière.

Voilà bien longtemps au Royaume du Kaandor, le premier Seigneur Xandine entra en rébellion contre la Maison régnante des Harkaan. A la suite de désastreux revers, ce Seigneur Xandine dut s'exiler au Royaume du Harn, voisin du Royaume du Kaandor, mais qui en est séparé par une très haute chaîne de montagnes. Pendant plus de trois

mille ans, grâce à sa science de la Magie, le Seigneur Xandine réussit non seulement à se protéger des Haarkan, mais également à les affaiblir à un point tel qu'ils ont décidé d'en finir avec lui. Pour cela, ils se sont alliés avec des entités créées par une Confrérie de Sorciers à l'origine des temps, des créatures infernales connues sous le nom de la Horde des Démons. Et la mission de Loup*Ardent est de détruire la Horde.

Des signes évidents ont montré l'imminence de l'invasion. De plus, les Astrologues du Royaume du Harn la prédisent depuis quelque temps déjà. Mais malgré l'affolement provoqué par ces prophéties, il était en principe admis que le pays était en sécurité tant que les cols de la chaîne montagneuse restaient bloqués par les neiges. Une analyse qui reposait sur une erreur tragique que Loup*Ardent a comprise dès son arrivée à Belgardium, principal port de mer du Harn, qu'il a trouvé totalement dévasté, pratiquement rasé... *car c'est par la voie des airs qu'est arrivée la Horde des Démons, dans d'étranges nefs volantes.* A force d'adresse, de courage, de virtuosité guerrière - ou peut-être tout simplement par chance -, Loup*Ardent a réussi à tuer le Prince de la Horde, qui avait eu l'imprudence de rester à Belgardium après le retrait de ses légions de Démons. Mais cette victoire est sans lendemain, et elle n'assure en rien la sécurité du royaume. Elle est même inquiétante car, avant de mourir, le Prince n'a-t-il pas fait comprendre à Loup*Ardent *qu'il l'attendait...*

Donc, dans Belgardium en ruine, Loup*Ardent est maintenant sur le point de se lancer dans une nouvelle aventure peut-être encore plus dangereuse que la précédente. Et, à ce moment précis, si vous étiez en train de lire un roman comme ceux que vous avez l'habitude de lire, vous n'auriez qu'à tourner la page avec un profond soupir de plaisir anticipé.

Mais comme ce livre n'est pas un roman comme les autres, vous ne pouvez le faire. Car vous avez encore beaucoup à apprendre avant que Loup*Ardent ne soit lâché au milieu de ses ennemis.

FEUILLE D'AVENTURE			DÉTAIL DES COMBATS		
POINTS DE VIE DE LOUP*ARDENT			ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
FORCE	RAPIDITÉ	ENDURANCE	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
COURAGE	CHANCE	MAGNÉTISME	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
	SÉDUCTION	HABILITÉ	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
TOTAL DE DÉPART DE POINTS DE VIE :			ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
TOTAL ACTUEL :			POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
NOMBRE DE COMBATS VICTORIEUX :			RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
			POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ		NOTES	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
			POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
			RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
			POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
			ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
			POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
			RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
			POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :

Portrait du héros

Sans doute avez-vous remarqué qu'il n'a été faite aucune description de Loup*Ardent lui-même : vous ignorez s'il est grand, fort, courageux, bref doué de toutes ces qualités qui font habituellement les véritables héros.

Ce n'est pas un hasard. Pour l'instant Loup*Ardent

L'imagination d'un écrivain. Il n'est qu'un nom doté d'un passé, et d'un futur où tout est possible. C'est tout, et ce n'est pas assez. Mais c'est là que vous entrez en jeu. Car, en vérité, *vous* êtes Loup*Ardent. Au fil des pages, vos choix le mèneront au triomphe... ou à la mort ! De vous dépendra l'issue de ses combats. Et vous déciderez

même s'il tombe amoureux d'une femme superbe, ou s'il refuse délicatement ses avances. Si Loup*Ardent a un dieu du Désert, c'est bien vous. Pour cette raison, Loup*Ardent doit être *vo*tre création. Vous allez le modeler avec vos dés, une feuille de papier et un crayon. Si vous avez une calculatrice, n'hésitez pas à l'utiliser. Et, beaucoup plus rapidement qu'un prédécesseur célèbre, vous allez achever votre création non pas en sept jours, mais en sept minutes.

Créer un personnage

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

Examinez la liste ci-dessous.

Rapidité

Endurance

Courage

Chance

Magnétisme

Séduction

Habilité

C'est ici que vous vous mettez au travail. Prenez votre paire de dés et lancez-la pour déterminer le premier poste de notre liste : la Force de votre personnage. (Si vous n'avez qu'un seul dé, lancez-le deux fois de suite, le résultat est le même, mais c'est plus long.) Après avoir lancé les dés, multipliez par 8 le total des points obtenus. (Maintenant, vous savez pourquoi la calculatrice est commode !) Notez le résultat de votre multiplication sous le mot Force qui se trouve inscrit sur la feuille d'Aventure, que vous trouverez en pages [14 et 15](#) (vous noterez d'ailleurs, sur cette *Feuille d'Aventure tous les détails* la mission du personnage que vous allez incarner : combats, objets découverts, etc.). Maintenant, lancez à nouveau les deux dés pour chacun des postes de la liste, à l'exception d'Habilité et, chaque fois multipliez le résultat par 8 avant de l'inscrire sur la *Feuille d'Aventure*. Le poste Habilité reste en blanc pour l'instant. Si vous avez déjà participé à la première aventure de Loup*Ardent, vous connaissez toutes ces règles par cœur, et vous savez également quel chiffre mettre sous le poste Habilité. Mais si vous rencontrez pour la première fois Loup*Ardent, votre héros devra se débrouiller avec une Habilité estimée arbitrairement à 10. (Si, au cours de la première aventure de Loup*Ardent, vous n'avez pu obtenir 10 points d'Habilité, vous débutez cette nouvelle aventure avec un total de 10 points d'Habilité. Mais essayez de faire mieux cette fois-ci !) L'Habilité augmente au fur et à mesure du déroulement de l'aventure : chaque fois que vous livrerez un combat (et que vous survivrez !), ajoutez 1 point à votre total d'Habilité. Vous disposez maintenant d'une série de postes accompagnés chacun d'un chiffre. L'ensemble de ces qualités et de ces chiffres forme l'armature centrale de votre personnage imaginaire, celui qui est destiné à devenir le héros de ce roman. Chacun des chiffres inscrits par vous représente le *pourcentage* de la qualité correspondante que possède dorénavant le personnage que vous allez incarner. Ces pourcentages ayant été fixés par le hasard, le travail que vous avez effectué a grandement contribué à conférer à votre personnage une personnalité unique. 50 étant la moyenne, un Loup*Ardent possédant 90 points de Force est un sacré gaillard ! Mais s'il n'a que 10 points de Rapidité, notre héros sera un gros lourdaud, etc. Comme vous le constatez, les chiffres parlent d'eux-mêmes.

Pour peu que vous ayez l'esprit mathématique et que vous ne soyez pas complètement obnubilé par ce fascinant début de roman, vous avez dû remarquer qu'il y a quelque chose qui cloche. Nous venons de parler de pourcentages alors que, en lançant deux dés numérotés de 1 à 6 et en multipliant le total par 8, le résultat le plus élevé que l'on puisse obtenir est 96 et non 100. Cela ne doit pas vous troubler. Seul Allah est parfait, comme disent les Arabes. Et, surtout, les aventures d'un personnage parfait seraient dénuées de tout hasard, et donc très ennuyeuses. Aussi continuerons-nous à parler de pourcentages, mais n'oubliez pas que, aussi élevés que ceux-ci puissent être, personne n'atteint jamais le maximum absolu. Pour l'instant, vous avez pris un bon départ en façonnant votre personnage. Il faut maintenant que vous sachiez comment il se bat.

Combattre ses adversaires

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

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

Vie et mort du héros

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

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

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

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

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

Règles de combat

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

1. Premier assaut :

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

2. Début du combat :

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

3. Coup gagnant :

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

4. Blessures :

Si le chiffre modifié indique que vous avez touché votre adversaire, il vous reste à déterminer la gravité de la blessure que vous lui avez infligée. C'est très facile. Commencez par noter combien de points vous avez obtenus, avec des dés, *en plus* du chiffre dont vous avez besoin pour porter un coup. (Si, par exemple, il vous suffisait d'obtenir 5, à cause de votre Habilité et de votre Chance, et que le total des deux dés était 10, vous avez 5 points de plus.) Multipliez ce chiffre par 10 pour connaître la blessure théorique. Théorique parce que cette blessure, elle aussi, est toujours modifiée. Pour chaque tranche de 8 points de votre Force, vous ajoutez 1 point à chacune des blessures que vous infligez. De plus, si vous frappez votre adversaire avec une arme, vous le blessez évidemment plus gravement qu'en vous servant uniquement de vos poings. C'est pourquoi diverses armes accroissent la blessure causée. Le tableau ci-dessous indique le dommage supplémentaire attribué à chacune de ces

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

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

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

Un combattant portant cuirasse et utilisant un bouclier bénéficie des deux protections mais, dans ce cas, la valeur attribuée au bouclier

estramenée à - 5, le port de la cuirasse gênant le maniement de ce dernier. Tous les chiffres indiqués se rapportent à des armes et à des défenses *normales*. Les armes et les défenses magiques, quand on a la chance d'en découvrir, ont des effets supérieurs, comme vous vous en rendrez compte si l'occasion s'en présente. Lorsque vous aurez calculé la blessure déduisez le chiffre obtenu du nombre de POINTS DE VIE dont votre ennemi dispose à ce moment-là. (Et faites-en autant pour chaque blessure infligée à votre personnage.) Comme nous vous l'avons dit plus haut, quand le nombre de PV tombe à zéro, c'est la mort.

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

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

Magie

Autant vous prévenir tout de suite : la magie a certains pouvoirs dans le monde imaginaire dans lequel vous allez bientôt pénétrer. Loup* Ardent n'a aucun goût pour la magie, mais à ce stade de son aventureil ne peut s'en passer. Sa survie en dépend. Le Seigneur Xandine, son père, qui était lui-même un redoutable sorcier, l'a obligé à apprendre certains sortilèges qui, seuls, peuvent lui permettre de faire face à des situations particulièrement périlleuses. Ces sortilèges sont les suivants :

Armure

Aiguille empoisonnée

Globe de Feu

Invisibilité

Paralyse

Résurrection

Retour en Arrière

Temps Retrouvé

Xénophobie

Les pouvoirs et les effets de ces sortilèges sont détaillés à partir de la page [170](#). Toute utilisation d'une formule magique entraîne une dépense de Pouvoir comme il va l'être expliqué maintenant. Au cours de sa première aventure, Loup* Ardent a acquis des points de Pouvoir en surmontant les terribles épreuves initiatiques imposées par son père. Tous les points qui n'auront pas été utilisés dans *La Horde des Démons* peuvent l'être dans cette aventure. Mais si vous êtes nouveau venu dans cette épopée, ne vous inquiétez pas : Loup* Ardent va, très bientôt, avoir l'occasion d'obtenir des points de Pouvoir (ou d'augmenter ceux qu'il possède déjà). Mais le pouvoir n'est pas tout. Car, si la sorcellerie obéit à des lois qui lui sont particulières, Loup* Ardent, comme il l'a déjà dit, n'a aucune attirance pour cet art. C'est pourquoi il est très important que vous preniez connaissance des règles suivantes :

- Avant que Loup* Ardent ne jette un sort, il lui faudra interroger les dés pour connaître son état d'esprit. Si vous faites moins de 4 points, Loup* Ardent ne fera usage d'aucun sortilège pendant toute la durée du paragraphe en cours, même s'il est aux abois.

- Quelle que soit la réserve de Pouvoir dont il dispose, Loup* Ardent n'utilisera jamais deux fois le même sortilège dans le même

paragraphe (maisrien ne l'empêchera d'utiliser plusieurs sortilègesdifférents s'il dispose du Pouvoir nécessaire).

- Enfin, il ne suffit pas de jeter un sort pour être assuré qu'il agira. Par nature, le Grand Art comporte un Pourcentage Fatal d'Echec (PFE en abrégé).

Le PFE de la sorcellerie oblige notre héros, chaque fois qu'il a jeté un sort, à obtenir au minimum 6 en lançant deux dés, pour savoir s'il agit ou pas. En conséquence, si les dés indiquent que le sort a échoué, le Pouvoir dépensé pour le jeter est quand même perdu.

Comment rétablir le Pouvoir

Une fois Loup* Ardent en possession de son total de départ de Pouvoir, éventuellement augmenté des points apportés par son aventure précédente, il ne pourra plus jamais dépasser ce chiffre, sauf dans des circonstances particulières qui seraient alors expressément indiquées. En revanche, ce total de Pouvoir diminuera chaque fois qu'il aura recours à la Magie. Néanmoins, Loup* Ardent peut rétablir ses points de Pouvoir au cours de l'aventure :

1. A chaque nouveau paragraphe, il ajoute 1 point à son total de Pouvoir.
2. Il peut échanger des **POINTS DE VIE** contre des points de Pouvoir. Sur la base de 1 pour 1. Autrement dit, il peut sacrifier 10 **POINTS DE VIE**, pour obtenir 10 points de Pouvoir.

Il lui est possible de revenir là où il a subi ses épreuves initiatiques, ou ordalies (vous allez comprendre bientôt de quoi il s'agit), et d'utiliser le sortilège de la Crypte, s'il a suffisamment de Pouvoir pour le faire. Le total des points de Pouvoir pouvant être obtenus ainsi peut être supérieur au total de départ. Ce qui est tout à fait impossible avec l'échange des **POINTS DE VIE**, ou l'augmentation des points due aux changements de paragraphe.

Tenter une Épreuve

De temps à autre, au cours de l'aventure, il vous sera demandé de vérifier avec les dés si Loup*Ardent a réussi ou non une entreprise risquée. Ces vérifications permettront de tester sa Force, sa Chance, sa Rapidité, ou toute autre qualité qui lui est indispensable à ce moment particulier. Il vous sera alors demandé : « Tentez une Épreuve de Force, de Chance, de Rapidité... »

L'Épreuve se déroule comme suit :

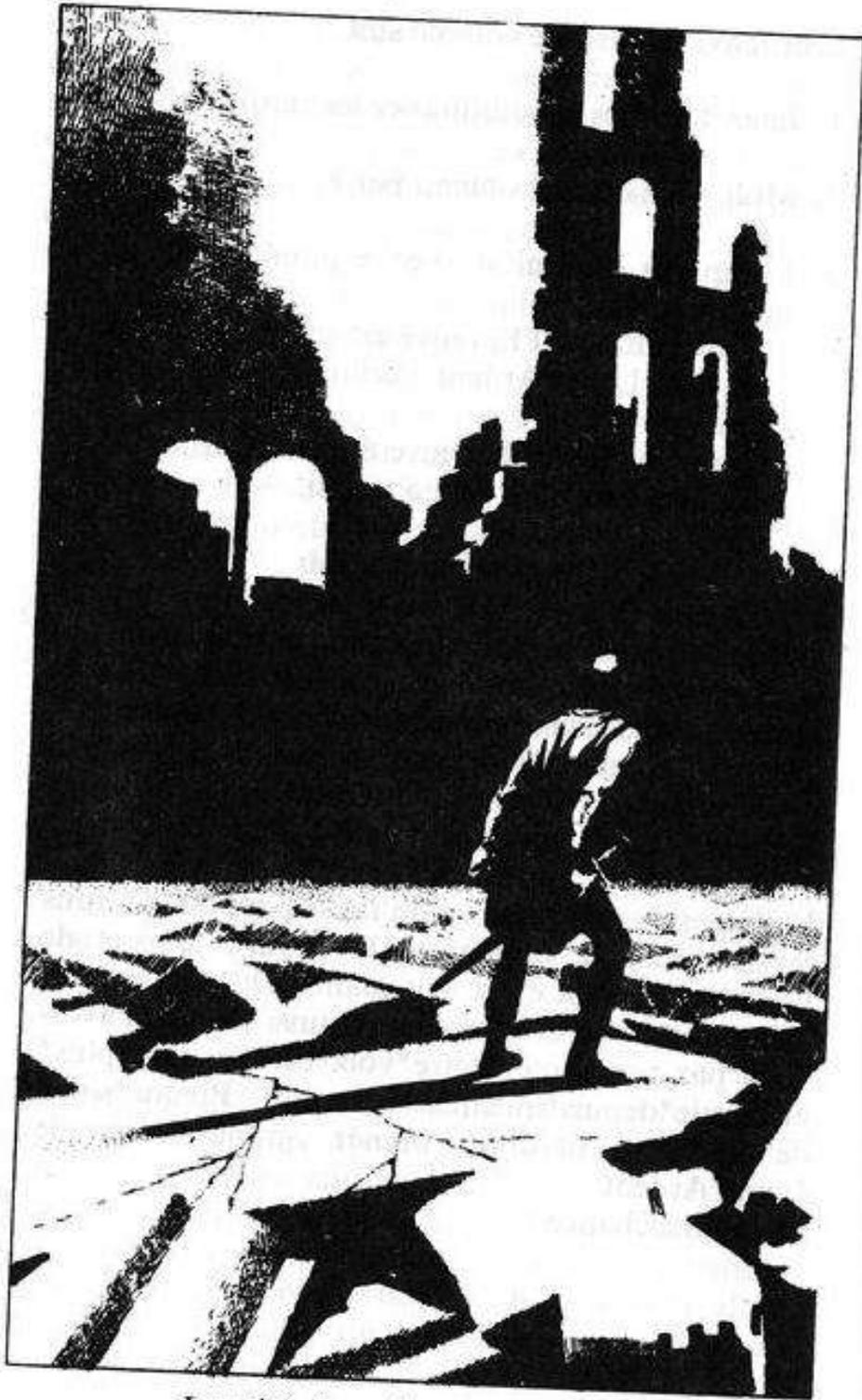
- Jetez deux dés et additionnez les chiffres obtenus.
- Multipliez le total obtenu par 8.
- Comparez le résultat avec le pourcentage de la qualité à vérifier :
 - si le résultat de l'Épreuve est supérieur au pourcentage, Loup*Ardent a échoué dans son entreprise ;
 - si le résultat de l'Épreuve est inférieur au pourcentage, Loup*Ardent a réussi.

La quête du pouvoir

Si Loup*Ardent parvient à sortir des Cryptes sain et sauf à sa première tentative, il obtient 100 points de Pouvoir, plus 20 points supplémentaires pour chaque ennemi tué au cours de son initiation. Sinon, il n'obtient que 50 points de Pouvoir et 10 points supplémentaires par ennemi tué.

Voilà à peu près tout ce qu'il est possible de vous révéler pour le moment. Désormais, le sort de Loup*Ardent est entre vos mains. Ou plus exactement, votre sort est entre vos mains. Car, ne l'avez- vous pas remarqué,

voire*voix*est*devenue*plus* gutturale*depuis*quelques*instants !
Prenez*soin*de*vous***, pardon, prenez grand soin de Loup*Ardent, Et, bonne chance !



Loup Ardent dans Belgardium.*

Pélimandar

A Pélimandar, capitale du royaume du Harn, le siège du pouvoir ne se rencontre pas dans la ville elle-même, mais dans ses faubourgs. C'est là, en effet, que se dressent le monastère d'Olruc tout comme le temple shaman de Lilethus. C'est là que se trouvent le quartier général de la Garde royale, le palais drapé de noir de l'infortuné roi Voltar ainsi que le couvent ésotérique de Gegum. Néanmoins, un pouvoir d'une toute autre nature règne dans la Cité sans âge, dans ce fouillis de maisons, dans ce dédale de sombres allées, de rues obscures et de ruelles tortueuses, toutes trop étroites pour y accueillir d'autres équipages que les plus minuscules et inconfortables carrioles.

L'antique Cité abrite, en effet, des Confréries dont les traditions remontent à un temps qui échappe à toute mémoire humaine. La Guilde des Magiciens, par exemple, dont les immenses pouvoirs font trembler tout ce qui vit d'une façon ou d'une autre dans le royaume, des sorciers redoutables dans leur pratique de la magie noire, d'énigmatiques êtres aux formes et aux couleurs les plus étranges, auxquels nul n'ose poser la moindre question quant à leur origine. Et également, des voleurs, mendiants, assassins, hors-la-loi, qui se terrent en ce lieu régi par ses propres lois. La vieille Cité est en fait un État dans l'État. Certes, elle doit allégeance à Voltar (et maintenant au régent désigné, Olric). Certes, elle paie tribut à Olric, Mais le Royaume et la Cité ont des rapports d'égal à égal. Et non des rapports de suzerain à vassal. La loi qui règne dans la Cité n'est pas celle du Royaume. Quant à la loi du Royaume, qui songe encore à la faire respecter dans la Cité...

Loup*Ardent marche dans le labyrinthe de la Cité, sa main prête à saisir la garde d'Exterminator. Il est plus attentif que nerveux, car il fait encore jour, et il se sait protéger par la robe que lui a donnée son père» Xandine le Sorcier. Les coupe-jarrets de toute sorte n'hésitent pas à attaquer un magicien (et il n'est pas nécessaire d'écouter les ragots des tavernes pour le croire), mais ils répugnent à se frotter à un étranger armé et portant les attributs d'un sorcier, avant de savoir à qui ils ont affaire. Guerrier ? Sorcier ? Une longue robe invite à la

prudence, lorsqu'une fine lame noire brille à son côté. Une fillette de neuf ans, menue et crasseuse, guide Loup*Ardent dans les ruelles qu'elle connaît comme sa poche. Elle a caché sa pièce d'argent dans les plis de sa tunique et lui a promis de le mener sain et sauf à son but. Jusque-là, elle ne l'a ni trahi ni abandonné mais il est sans illusion : si elle décide de disparaître, il n'a aucune chance de la rattraper et encore moins de sortir de cet imbroglio de rues avant la nuit. Mais un Barbare du Désert ne se soucie pas des problèmes avant qu'ils ne se présentent et Loup*Ardent suit donc la fillette en silence pendant plus d'une heure, s'enfonçant de plus en plus profondément dans la vieille Cité, jusqu'à ce qu'une sourde inquiétude le pousse à lui demander s'ils ont encore beaucoup de chemin à faire. Pas beaucoup Maître, lui dit-elle brièvement. La maison de... Un hurlement perçant l'arrête net. Le cri vient d'un étroit passage sur leur droite. Instinctivement Loup*Ardent fait volte-face dans cette direction. A moins de cent mètres, en plein jour, un vieil homme subit l'assaut d'une demi-douzaine de jeunes brutes dont Tune tient en laisse une Panthère dressée. L'énorme félin vient d'attaquer, poussé par son instinct, avant d'être tiré en arrière par son maître. Le bras droit du vieillard saigne et son épaule semble déboîtée. Les gaillards avancent maintenant vers leur victime, selon une stratégie apparemment familière.

Qu'est-ce que c'est ? Rugit Loup*Ardent, pivotant vers la petite. Mais elle n'est plus là. Poussée par la peur ou profitant de l'occasion, elle détale et s'enfuit aussi vite que ses jambes maigres le lui permettent.

*Voici donc notre héros face au premier dilemme de sa nouvelle aventure. Doit-il abandonner le vieil homme à son sort et essayer de rattraper son guide qui s'enfuit ? Ou doit-il risquer sa vie pour un inconnu agressé par six brigands et un félin dressé à l'attaque ? Vous seul pouvez décider, car le sort de Loup*Ardent est entre vos mains. S'il poursuit la petite mendicante, rendez-vous au [50](#). S'il aide le vieillard, rendez-vous au [100](#)*

1

Loup*Ardent sourit à ce grand gaillard de Sergent. «Je n'ai pas l'intention de vous accompagner aujourd'hui, » dit-il aussi poliment qu'il le peut, mais la lame frémissante d'Exterminator dégainée donne un certain poids à ses paroles.

Je n'ai que faire de vos intentions, dit le Sergent. Ce qui m'importe, c'est l'ordre public. Et les Gardes et moi-même, nous sommes payés pour le faire respecter.

- Alors faites-le respecter, rétorque Loup*Ardent en haussant les épaules. Et commencez par arrêter la femme qui m'a volé ma bourse, et ses complices qui m'ont empêché de la rattraper.

- Si vous voulez porter plainte, vous allez pouvoir le faire auprès des autorités compétentes, lui répond le Sergent. Et il fait un pas pour lui barrer la route. Loup*Ardent lève son épée mais, au même instant, il sent la piqûre aiguë de la pointe d'un poignard sur son cou.

- Faites ce que vous dit le Sergent, lui conseille une voix menaçante, car je peux vous trancher la tête avant que vous n'ayez pu utiliser votre épée. Loup*Ardent baisse son arme, et il se retourne avec précaution. Les Gardes du roi sont douze, semble-t-il, et non six. Car six nouveaux Gardes sont alignés derrière lui. Et l'un d'entre eux, son poignard à la main, s'est avancé d'un pas pour venir en aide au Sergent. Loup*Ardent sourit en haussant les épaules :

- Vous avez l'avantage... pour cette fois, murmure-t-il.

*Loup*Ardent peut encore tenter de s'échapper. S'il en décide ainsi, rendez-vous au [14](#). Mais s'il préfère se rendre, rendez-vous au [65](#).*

2

L'intérieur est sinistre, et les murs lambrissés dégagent une odeur douceâtre de mort et d'encens. Loup*Ardent suit son guide le long d'un corridor étroit éclairé par une lampe unique, jusqu'à une antichambre meublée d'une façon précaire. Là, on lui demande de patienter. Il n'a pas à attendre longtemps : quelques secondes plus tard, un homme de haute taille et à l'expression taciturne apparaît. Ses cheveux sont d'un noir de jais, son visage est soigneusement rasé, et il est revêtu d'une robe sombre. Il s'incline devant Loup*Ardent, avant de se présenter comme « Levarus, secrétaire provisoire de la Confrérie des Nécromanciens. »

- Et vous» ajoute-t-il, vous êtes le Seigneur Xandine, un nom qui ne m'est pas inconnu... Loup*Ardent se renfrogne.

- Nous ne nous sommes jamais rencontrés.

- C'est vrai. Et le Seigneur Xandine que je connaissais ne vous ressemblait pas le moins du monde.

Vous parlez de mon père, dit Loup*Ardent d'un ton bref.

- Bien sûr, dit doucement Levarus. Comment se porte-t-il ?

-Comme peut aller un mort, répond sèchement Loup*Ardent.

Je suis heureux d'apprendre la mort de mon vieil ami, fait observer Levarus. Puis, remarquant la réaction de Loup*Ardent, il ajoute : Nous autres» membres de la Confrérie, nous considérons la mort d'une façon fort différente. Votre père également, pour autant que je le connaissais.

Mon père était-il des vôtres ? Levarus secoue la tête.

- Non, mais la Confrérie et lui avaient des intérêts communs, de temps à autre. Nous nous rendions service. Il s'incline à nouveau. Et maintenant, nous avons l'occasion d'aider son fils. Que puis-je faire pour vous ?

Loup*Ardent hésite à peine une seconde. Il n'a jamais partagé le goût de son père pour la sorcellerie et l'idée de la nécromancie, c'est-à-dire des rapports avec les morts, lui plaît encore moins. Mais la Confrérie a ses moyens à elle de donner du Pouvoir et Loup*Ardent en a désespérément besoin. Et de toute urgence. Qui sait quand la Horde va à nouveau fondre sur le Harn ?

- Je suis sorcier, comme vous pouvez le voir, dit Loup*Ardent. Mais il me manque ce qui rend les sorts efficaces.

- Ah, les problèmes de Pouvoir, murmure Levarus. Ainsi, vous êtes en quête d'ordalie et d'initiation... Sans dire un mot, Loup*Ardent acquiesce,

- Comme vous êtes le fils de mon ami, le Seigneur Xandine, je dois vous avertir que l'ordalie des Nécromanciens peut se révéler infiniment plus dangereuse qu'aucune de celles que vous avez sans doute affrontées dans le passé. Elle ne vous sera pas refusée, mais nous exigeons toujours de nos postulants une heure de méditation, avant qu'ils ne prennent la moindre décision. Réfléchissez bien, je vous en prie. Et Levarus disparaît sur ces mots.

*Nous allons donc réfléchir. Et, pendant que Loup*Ardent médite, c'est à vous de décider s'il va se soumettre à l'ordalie des Nécromanciens pour obtenir du Pouvoir, et les dons magiques qui y sont associés, ou bien s'il va quitter ces sombres lieux à la recherche de la Guilde des Alchimistes chez lesquels Pouvoir et sortilèges peuvent être également acquis, et, sans doute, à un moindre prix. Si vous pensez que le destin de Loup*Ardent le pousse à devenir nécromancien, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez qu'il continue à chercher la Guilde des Alchimistes, rendez-vous au [29](#).*

3

Ils l'empoignent rudement, et lui poussent la pointe d'une épée contre le cou pendant qu'ils lui lient les mains. Loup*Ardent ne peut que se laisser faire, et il observe d'un œil intéressé le Garde qui se saisit d'Exterminator, en se demandant pendant combien de temps tous ces hommes pourront maîtriser la lame magique. Mais pour l'instant, Lucifuge Rofocal, l'âme diabolique prisonnière de l'épée, ne semble pas manifester la moindre émotion... Loup*Ardent reçoit un coup brutal dans le dos et le voilà maintenant qui marche, cerné par la petite escorte des Gardes du roi. Et dieu seul sait vers où !

Mais vous le devinez, n'est-ce-pas ? Rendez-vous au [69](#) pour savoir si vous avez vu juste.

4

Donc, je garde la bourse, dit la jeune femme sans la moindre gêne. Et maintenant, nous pouvons aborder les sujets qui vous intéressent. Tout d'abord, apprenez que je m'appelle Tanith. Puis, montrant d'un geste ses deux compagnons : et voici Tis, et Gazzard. Vous avez besoin de notre aide, et je pense que nous pouvons vous être très utiles... à la condition de savoir votre nom. Et, bien entendu, de convenir d'un tarif...

Loup*Ardent sursaute, et la fureur voile, l'espace d'un instant, son regard et sa raison. Mais il se reprend vite, car il a une mission à accomplir, et la proposition de cette femme est — somme toute — positive. Comment, sans aide, pourrait-il en effet trouver la Guilde des Alchimistes? Et est-il tout simplement en position de marchander ? C'est pourquoi, il ne peut que répondre :

- Je m'appelle Loup*Ardent... — Un nom de Barbare, grommelle Tis, le plus petit des deux hommes. Mais par quel sortilège un Barbare est-il revêtu de la robe de soie des Sorciers?...

—... Seigneur Xandine, poursuit Loup*Ardent. A ce nom, la jeune femme sursaute, et il est évident que son intérêt a changé du tout au tout. Car c'est presque avec respect qu'elle s'adresse maintenant à Loup*Ardent.

Xandine... ce nom ne m'est pas inconnu... Xandine de la vallée maudite ? Non, cela ne peut pas être... il est beaucoup plus âgé... Sa voix s'est peu à peu assourdie.

Vous pensez à mon père, lui répond Loup*Ardent sur le même ton. Je ne possède ni son habileté, ni son amour pour tout ce qui touche à la magie. Mais pourtant, cet art m'est indispensable. Et à ce moment, Loup*Ardent élève la voix : sans la magie, je ne pourrai accomplir ma mission...

Mission... quelle mission ? demande Gazzard.

La Horde des Démons, murmure Loup*Ardent, comme égaré dans ses pensées. A ces mots, un rire tonitruant déchire l'espace, et Tis, entre deux hoquets, hurle :

La Horde... il cherche la Horde... Seigneur Loup... Xandine... pourquoi vous fatiguer... si vous cherchez la Horde, nul doute qu'elle vous cherche également. Et elle vous trouvera... et nous tous, par la même occasion ! D'écarlate, le visage de Tis vire soudainement au vert, et c'est en haletant, la gorge nouée, qu'il termine :

—... Si les astrologues disent vrai... et les astrologues de Belgardium ne se sont jamais trompés !...

Leur prédiction était digne de foi, poursuit Loup*Ardent d'un air sombre. J'arrive de Belgardium. Belgardium a cessé d'exister. Et il n'a besoin que d'ajouter : la Horde...

Ce qui glace de peur Tis dans l'instant. Une grimace déforme son visage :

Nous sommes tous des morts en sursis, dit-il. A moins de trouver le moyen de vaincre cette engeance démoniaque... mais non, c'est impossible...

Ce n'est pas impossible, rugit Loup*Ardent ; ils ne sont pas invulnérables, puisque j'ai moi-même tué leur prince !

Vous avez... commence Tanith. On m'a rapporté une histoire de ce genre, mais j'ignorais où, et quand, elle s'était déroulée. Mais, bien entendu, je ne l'ai pas crue.

Et vous avez eu tort, lui dit simplement Loup*Ardent.

Un silence pesant règne alors pendant quelques minutes, interrompu par Loup*Ardent qui déclare, comme s'il poursuivait à haute voix une réflexion intérieure :

Je suis un sorcier qui dispose de peu de Pouvoir. Je cherche la Guilde des Alchimistes. Et si je survis à leurs rites initiatiques, alors je ne me contenterai pas de débarrasser l'univers d'un seul prince...

Les astrologues ont parlé d'un envoyé, d'un messie, bredouille Gazzard, aussitôt interrompu par la jeune femme qui déclare d'une voix ferme :

Ainsi, vous êtes à la recherche de la Guilde. Nous pouvons, bien sûr, vous aider à la trouver, tout en déjouant l'attention des Gardes. Mais, pour cela, nous méritons une récompense...

Et laquelle, demande Loup*Ardent ? Vous possédez déjà ma bourse !

- Vous devez vous engager à nous rendre un service. S'il est en votre pouvoir de nous le rendre, bien entendu. Et Tanith hausse les épaules en ajoutant comme pour elle-même : tout peut nous arriver. Maintenant, ou dans dix ans...

*Loup*Ardent pourrait accepter ce marché sans réfléchir. Qui pourrait alors lui en vouloir ? Mais c'est à vous de décider : doit-il accepter l'aide qui lui est proposée, et ensuite assumer le service promis, et ce quel qu'il puisse être ? Rendez-vous dans ce cas au [96](#). Ou*

Bien doit-il poursuivre, seul, son chemin ? Rendez-vous alors au [81](#).

5

Loup*Ardent avance en pataugeant dans l'eau noirâtre et pestilentielle. Et peu à peu, il prend conscience d'un bruit. Il est tout d'abord incapable de le reconnaître. Mais le grondement grossit, se rapproche, et enfin, il comprend... pris panique, il se met à courir du plus vite qu'il le peut dans cette obscurité infernale. Mais personne n'aurait pu gagner de vitesse le torrent furieux qui dévale les égouts, derrière lui. Les eaux glauques le

frappent, lui font perdre l'équilibre, le roulent et l'entraînent dans de furieux tourbillons. Loup*Ardent lutte pour sauver sa vie.

*Lutter ? Loup*Ardent sait le faire, car c'est dans sa nature de Barbare du Désert. Mais sauvera-t-il sa vie pour autant ? Tentez une Épreuve de Force, d'Endurance et de Chance. A moins qu'il ne les gagne toutes trois, le torrent va l'emporter, et le noyer. Dans ce cas. Il va se retrouver une fois de plus au [13](#). Mais s'il sort vainqueur de ces trois Épreuves, rendez-vous au [42](#)*

6

On déshabille Loup*Ardent, ne lui laissant que son pagne. Puis on l'enduit d'une huile à l'odeur insistante. Enfin, on lui tend un équipement en cuir. Tout au long de ce rituel, il a été guidé par deux hommes revêtus de la robe habituelle de la Guilde. Et tous leurs gestes ont été si discrets et si précis qu'ils n'ont pas eu besoin d'échanger le moindre mot. A tel point que Loup*Ardent les a crus muets, jusqu'à ce que l'un d'eux lui déclare :

- Aspirant, ne prenez que les armes de l'équipement. Vous n'avez droit à rien d'autre. Loup*Ardent hésite quelques secondes : doit-il leur dire la vérité à propos d'Exterminator ? Peut-il leur faire comprendre le sort qui le lie à son arme qui reviendra toujours à ses côtés s'ils cherchent à l'en débarrasser. Il se souvient alors que la Guilde n'impose pas ces règles par hasard : s'il conserve une arme, cela risque de réduire le Pouvoir qu'il peut acquérir. Mais comment faire autrement ? Il déclare donc :

- Je dois garder mon épée, car elle est liée à moi par un sort que je ne peux briser.

Les deux hommes se regardent, et celui qui s'est adressé à Loup*Ardent hausse les épaules :

Peut-être cela modifiera-t-il le bénéfice que vous pourrez tirer de cette épreuve, l'équipement qui a été donné à Loup*Ardent comprend deux minces poignards, une fronde et un petit sac de cailloux ronds, et deux disques aiguisés comme des lames (il n'en a jamais vu de semblables), lestés pour servir d'arme de lancer. C'est peu, si tout ce

qu'il a entendu sur le rite est exact, mais Exterminator l'aidera. Il se tourne vers l'un des hommes.

Je suis prêt.

Ils l'emmènent le long d'un couloir en pente jusqu'à une porte en chêne massif. Au-delà, il le sait parfaitement, l'attendent le danger et même l'éventualité de la mort. Mais au-delà se cache aussi le Pouvoir, une richesse qui ne s'obtient que par le risque. Il fait un pas en avant et, d'un geste assuré, il frappe à la porte. Elle s'ouvre d'un seul coup, révélant une volée de marches étroites qui s'enfoncent dans l'obscurité. On lui tend une torche allumée, et prudemment, il commence à descendre. Derrière lui, la porte claque, le coupant peut-être pour toujours du monde des vivants. Au bas de l'escalier, il se trouve face à un sinistre couloir aux murs de pierre orienté vers le sud, qui est coupé, un peu plus loin, par un autre couloir orienté est-ouest. Rien de particulier ne distingue ces couloirs les uns des autres.

*Dans quel couloir Loup*Ardent va-t-il se risquer ? Celui qui est orienté vers le sud ? Rendez-vous au **15**. Celui qui est orienté vers l'est ? Rendez-vous au **25** Celui qui est orienté vers l'ouest ? Rendez-vous au **35**.*

7

Elle ferme les yeux et ses joues deviennent si pâles quelle semble sculptée du même granit que son énorme trône. Quand elle se remet à parler, sa voix subtilement changée et révèle un riche contralto qui résonne sans effort dans l'immense salle voûtée.

- Je vous connais, Loup*Ardent, de la lignée des Xandine. Je connais vos ambitions. Je vous parlerai donc ainsi : bientôt, très bientôt, vos désirs vous conduiront à votre destin... ou à la mort. Il n'y a pas de moyen terme.

La voix se tait. Quelques instants plus tard, la respiration de Séléna redevient normale et elle ouvre les yeux. Elle dévisage Loup*Ardent, comme étonnée puis déclare :

- L'oracle est terminé.

- Mais quel en est son sens ? demande Loup*Ardent. Elle secoue la tête.

- Je l'ignore. Je ne suis que la voix des dieux, pas leur interprète.

- Que dois-je faire ? Elle hausse les épaules.

Poursuivez votre tâche, et souvenez-vous de l'oracle.

*Frustrant ! Pas du tout ce que notre héros venait découvrir. Et pourtant les paroles de Minerve se révéleront certainement utiles. Pour l'instant, il ne peut que se remettre à chercher la Maison de la Guilde pour renouveler son Pouvoir. Rendez-vous au **90** où vous le trouverez à nouveau dans la vieille Cité.*

8

La mort habite ces lieux depuis des siècles. Les ossements d'êtres qui ont été vivants, d'hommes qui, comme lui, ont aimé la vie, de femmes qui ont éprouvé la brûlure de l'amour, s'entassent ici. Tous, maintenant, réduits à l'état de vestiges anonymes de ce qui, un jour, a vécu. Ils gisent là, à tout jamais oubliés au fond d'une crypte, solitaires, inutiles.

- Vous y allez un peu fort. Barbare ! Loup*Ardent fait un bond, comme s'il avait été piqué par un serpent. Une des têtes de mort a parlé ! Une mâchoire décolorée s'est animée, des dents se sont entrechoquées et, malgré l'absence de langue, des mots sont clairement sortis d'une mâchoire morte ! Invraisemblable !

- Pas tout à fait, dit le crâne.

Qui plus est, il lit dans ses pensées ! Terrorisé, Loup*Ardent porte la main à son épée. Le crâne

- Que voulez-vous faire : me tuer ?

Loup* Ardent se fige, puis il laisse retomber son bras en réalisant la stupidité de son geste : n'allait-il pas attaquer quelque chose qui est mort depuis peut-être cinq siècles ?

- Plutôt sept, dit le crâne. Vous n'étiez pas loin de la vérité. Au fait, je m'appelle Harold.

- Et moi Loup*Ardent, lui répond machinalement Loup*Ardent, se demandant s'il n'est pas en train de perdre la raison. Je ne vois pas pourquoi vous êtes si surpris, reprend Harold. Si vous êtes rompu à la nécromancie, vous devez avoir l'habitude de ce genre de choses. Les derniers mots que Loup*Ardent vient d'entendre résonnent bizarrement à ses oreilles, et il ne peut s'empêcher de répondre :

- Je ne suis pas nécromancien. Crâne.

- Harold, rectifie la tête de mort.

- Je ne suis pas nécromancien, Harold. Ces secrets me sont étrangers.

- Tout s'explique. Harold hoche vraiment la tête, son crâne vide se soulevant réellement. Mais cela ne me dit pas ce que vous faites ici.

- Je suis à la recherche de Pouvoir, dit simplement Loup*Ardent.

- Ici, en bas, vous en trouverez à profusion, lui dit Harold. Les cryptes en regorgent littéralement. Le problème, évidemment, est de survivre assez longtemps pour arriver à l'emporter d'ici. Pour moi, je n'y ai pas vraiment réussi comme vous pouvez le constater.

- Vous ?

- Eh oui. Je n'ai pas toujours eu cette apparence, vous savez. Avant que mes bras et mes jambes ne me quittent, j'étais un guerrier redoutable. Mais c'était il y a bien longtemps et tout retourne à la cendre, je l'ai toujours su, ajoute Harold avec philosophie.

- Mais à quoi passez-vous votre temps ? demande Loup*Ardent avec curiosité. Car maintenant, il se sent parfaitement adapté à la folie de la situation, si folie il y a : la Confrérie des Nécromanciens n'a-t-elle pas acquit une solide réputation pour son art de ressusciter les morts ? Et la différence est minime, entre un cadavre et une tête de mort !

A traîner çà et là, répond Harold avec le plus grand naturel, alors que non loin de l'endroit où il repose, deux clavicules s'entrechoquent de temps à autre. A faire la conversation avec les Goules, les Fantômes, les Vampires, A chanter... mes journées et mes nuits sont bien occupées, vous savez. Le sang de Loup*Ardent se glace,

- Il y a des Vampires, ici ?

- Quelques-uns, dit Harold. D'agréables compagnons, pour la plupart, bien qu'ils aient un peu tendance à être obsédés par la nature de leur prochain repas. Tenez : il y en a un là-bas, dans le sarcophage. Vous devriez vraiment faire sa connaissance. Un Pouvoir considérable lui permet de se maintenir en vie. J'imagine que vous n'avez pas de pieu, n'est-ce pas ?

- Non, admet Loup*Ardent.

- Dommage. Un bon pieu vous aurait facilité la tâche. Mais, bâti comme vous l'êtes, vous pouvez certainement en venir à bout à mains nues. Car alors, vous pourriez vous rendre maître de tout son Pouvoir. De toute façon, si le Vampire avait le dessus, nous pourrions toujours nous tenir compagnie...

- Ne comptez pas trop sur cette éventualité, dit Loup*Ardent. Car lorsque je meurs, il m'est possible de me réincarner.

- Vraiment ? Personnellement, je n'ai jamais cru en la réincarnation. Mais nous discuterons de cela à un autre moment. Car maintenant, allez-vous vous attaquer au Vampire ?

*Bonne question. Si la réponse de Loup*Ardent est négative, il n'a plus que le choix que de se diriger vers la porte qui se trouve à l'ouest de la crypte. Rendez-vous au [62](#). S'il décide de s'attaquer au Vampire, rendez-vous au [47](#). Dans ce cas, il portera le premier coup, puisque Harold l'a prévenu de ce qui l'attendait.*

9

Au bout d'une quinzaine de pas seulement, Loup*Ardent arrive à un embranchement : sur sa gauche, un couloir part vers le sud. Un peu plus loin, toujours sur la gauche, il aperçoit une grande porte en bois. Enfin, au-delà de cette porte, il distingue l'ouverture d'un autre corridor, encore dans le mur de gauche.

Il faut se décider ! Si Loup Ardent choisit de s'engager dans le premier couloir, rendez-vous au [12](#). S'il préfère se diriger vers la porte, rendez-vous au [31](#). Mais s'il choisit de prendre le corridor, rendez-vous au [23](#).*

10

Hors d'haleine, Loup*Ardent s'écarte du cadavre sanguinolent de la Panthère et il fait volte-face pour parer le coup du prochain adversaire. Mais l'attaque ne vient pas. Les six hommes semblent pétrifiés, les yeux aveugles et vides fixés sur l'horizon. Loup*Ardent reste interloqué. Il essaie de comprendre. Ils sont toujours vivants puisqu'il voit leurs poitrines se soulever et s'abaisser au rythme de leur respiration, mais pas une paupière ne bouge. Le vieil homme, blessé il y a quelques minutes à peine, s'avance vers Loup*Ardent d'un pas vif, malgré le bras qui pend, sans vie.

Je vous remercie de votre aide, Étranger, dit-il gravement. Ces hommes ne peuvent me nuire mais, de toute évidence, leur bête échappe à mes pouvoirs. Pouvoirs? Loup*Ardent jette un nouveau coup d'œil aux six gaillards. La magie agit sous ses yeux, sans aucun doute. Ils sont saisis par une terrible hypnose, en proie à un sort de paralysie d'une force considérable. Il se retourne avec un respect accru vers le vieillard.

Je suis Amien, lui dit celui-ci. Vous devez me permettre de vous remercier. Et de sa main valide, il se met à fouiller dans sa robe en quête d'une bourse. Loup*Ardent l'arrête d'un geste.

Je n'ai nul besoin d'or. Noble Inconnu. C'était un plaisir pour moi de vous rendre ce petit service.

Joliment dit, note le vieil homme avec un léger signe de tête. Mais laissez-moi au moins examiner vos blessures car j'ai quelques pouvoirs de guérison et je peux peut-être vous aider à mon tour.

Je préférerais une aide d'une autre nature, dit Loup*Ardent. Mon guide s'est enfui et je suis à la recherche de la Guilde des Alchimistes. Peut-être pourriez-vous m'indiquer le chemin ?

Vous indiquez le chemin? Je peux faire plus, répond Amien. Je peux vous accompagner là où elle se trouve, il jette un coup d'œil à la robe de soie. Vous êtes vêtu comme un sorcier, Étranger, mais vous vous comportez en guerrier. Deux genres qui sont bien différents. Loup*Ardent hausse les épaules.

Je n'ai aucun goût pour la magie ; mais une certaine mission m'a été imposée.

Tel est le destin, murmure Amien en hochant la tête. Puis, au grand étonnement de Loup*Ardent, il agite brusquement son bras blessé.

La créature que vous avez tuée était d'une force considérable, mais heureusement, elle ne m'a pas cassé le bras. Sinon, la guérison aurait été difficile. Mais suivez-moi, puisque vous cherchez la Guilde. Sur ce, il se met à descendre la rue comme si rien ne s'était passé. Ils marchent l'un derrière l'autre, sans prononcer un mot, pendant un quart d'heure, avant que le vieil homme ne s'arrête tout à coup devant des marches de pierre usées descendant vers l'entrée d'une bâtisse d'aspect sinistre.

- La Maison de la Guilde, dit-il brièvement, Puis- je vous demander si vous êtes attendu ? Loup*Ardent fait un signe négatif de la tête,
- Je suis étranger dans cette ville.
- C'est ce que votre accent m'avait fait comprendre. Si personne ne vous attend, il vous faut un parrain. Pouvez-vous me dire ce qui vous

amène ici ? Loup*Ardent hésite quelques secondes. Mais qu'a-t-il à perdre ?

- Je suis un sorcier, certes. Mais j'ai peu de Pouvoir.
- Vous voulez donc vous soumettre aux épreuves d'initiations...

Loup*Ardent acquiesce.

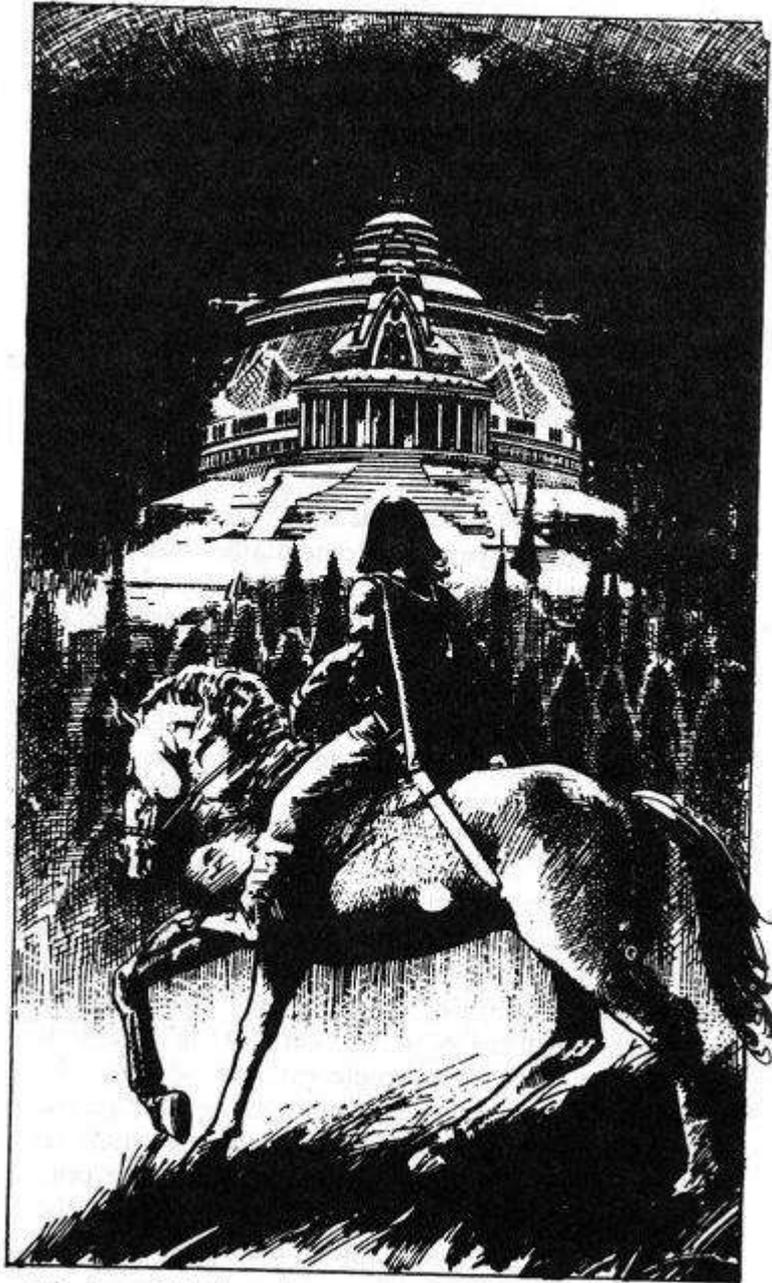
- Dans ce cas, si vous le voulez, et pour vous remercier du secours que vous m'avez porté, je serai votre parrain.

- La Guilde vous connaît ?

- Assez bien, répond Amien. Assez bien. Et il commence à descendre les marches de pierre. Suffoqué, Loup*Ardent reprend ses esprits juste à temps pour rejoindre Amien avant qu'il n'atteigne une porte de bois.

Nous aussi, nous devons le rejoindre. Rendez-vous au [60](#).

L'oracle du Royaume



11 *Loup* Ardent s'approche du temple de Minerve.*

Personne ne se lance à la poursuite de Loup*Ardent. La prison, il le découvre rapidement, est assez éloignée de la vieille Cité. Il se repère aisément et retrouve sans problème l'auberge, distante de quelques centaines de mètres seulement. Là, il prend un bain et troque sa robe de sorcier, en loques, contre la tunique et les sandales du guerrier. Un sorcier a peut-être plus de prestige (et la robe lui sera certainement très utile s'il se remet en quête de la Guilde des Alchimistes) mais il est avant tout un guerrier et son humeur est nettement meilleure quand il peut en avoir l'apparence. Il s'informe auprès de l'aubergiste et apprend que l'oracle du Royaume est installé dans les jardins du grand temple de Minerve, lui-même situé dans le parc Pontime, qui forme un immense arc de cercle dans la partie sud de Pélimandar.

Loup*Ardent part à l'aube. Il veut éviter la foule des pèlerins et le temps presse. Même d'aussi bon matin, tout lui rappelle la menace imminente qui plane sur le Harn : partout, dès les faubourgs de la capitale, ce ne sont que soldats et fortifications construites à la hâte, Tous les doutes sur les présages d'une invasion de la Horde pour le printemps sont bel et bien oubliés depuis la destruction de Belgardium. Mais cette activité frénétique n'apporte aucun réconfort à Loup*Ardent. Une fois qu'elle aura décidé d'agir, rien ne pourra arrêter la Horde des Démons. Et encore moins les dérisoires défenses. Seuls les sortilèges les plus puissants pourront la vaincre. Pourront *peut-être* la vaincre. Les murs de marbre du temple de Minerve (lieu de culte très populaire) resplendissent au sommet de la colline qui domine le parc. L'oracle est installé dans des bâtiments plus discrets : une série de petites constructions de grès s'emboîtant les unes dans les autres et à demi cachées par une couronne de pins. Quand Loup*Ardent entre dans la cour, elle lui semble vide mais un valet d'écurie apparaît pour s'occuper de son cheval, et deux Vestales vêtues de blanc le mènent depuis le hall d'entrée jusqu'à la Chambre des Offrandes.

Là, une Vestale plus âgée, sa robe bordée du bleu de la virginité, tient audience, à côté des statues jumelles de Minerve et du menaçant dieu shaman Lilethus. Malgré l'heure matinale, les bols d'offrandes débordent déjà de pièces. Les époques troublées sont une bonne affaire pour les dieux.

Bienvenue, Pèlerin. Le regard de la Vestale jauge Loup*Ardent d'un œil exercé, calculant sans aucun doute le montant de son offrande. Et il se réjouit de voir la surprise agrandir son regard. Son allure garde, certes, quelque chose de son éducation barbare, mais ses vêtements sont beaux et son maintien plus aristocratique que celui des sauvages du Désert. Le chatolement magique d'Exterminator intrigue également la Vestale. Décidément, il n'est pas un homme facile à juger. Loup*Ardent s'incline.

- Permettez-moi de vous remettre une modeste offrande.

- Les dieux vous en remercient. Loup*Ardent fouille dans sa tunique, et en sort une bourse dont il dénoue les cordons. Les pièces d'or tombent en cascade dans une coupe à offrandes. La Vestale sursaute imperceptiblement. Loup*Ardent s'incline encore.

Si telle est la volonté des dieux, je suis en quête d'un oracle.

- Les prédictions publiques ne commencent pas avant midi, répond la Vestale. Puis, comme il sort une seconde bourse de sa tunique, elle ajoute précipitamment : mais vous faites certainement allusion à une audience privée...

Veillez me pardonner de ne pas vous l'avoir précisé, sourit Loup*Ardent. Il pose la seconde bourse sur une petite table proche de la Vestale qui tend la main, et la prend sans un mot.

Cette seconde offrande a beaucoup plus d'importance que la première. En effet, si elle se révèle insuffisante, la Vestale refusera l'audience privée, et Loup Ardent ne pourra renouveler sa demande. Pour savoir combien de pièces d'or sont contenues dans la bourse Jetez un dé, et multipliez le résultat par 100, généreux Barbare ! Puis, allez à la page [176](#) où il vous sera précisé la somme minimale nécessaire pour obtenir une prédiction. Si Loup*Ardent s'est montré suffisamment généreux, rendez-vous au [30](#). Sinon, il ne peut que quitter le temple, pour se remettre à chercher la Maison de la Guilde. Rendez-vous dans ce cas au [90](#).*

12

Le couloir part plein sud pendant une cinquantaine de mètres avant de déboucher dans un corridor orienté d'est en ouest.

Quelle direction choisir ? Si c'est l'ouest, rendez-vous au [43](#). Si c'est l'est, rendez-vous au [32](#).

13

Loup*Ardent est mort.

Mais, dans l'étrange univers de notre héros, la mort n'est pas synonyme de fin. Car ici, la réincarnation est la loi. L'essence même de Loup*Ardent est quasiment indestructible, seul son corps, c'est-à-dire l'enveloppe de sa personnalité, périt. Lancez à nouveau les dés pour créer un nouveau Loup*Ardent, comme vous l'avez fait au début du livre. Il garde Exterminator et sa robe de sorcier, mais rien de ce qu'il a pu accumuler au cours de cette aventure. Pouvoir compris. Pour remettre Loup*Ardent sur la longue route de sa destinée, vous pouvez, si vous le désirez, recommencer l'aventure dès le début, vous pourrez alors faire des choix différents de ceux que vous avez faits lors de votre première tentative. Ou bien alors, vous lancez vos deux dés et, si le total que vous obtenez est supérieur à 10, vous avez le droit de revenir au paragraphe qu'il vient de quitter. Mais vous ne pouvez tenter ce coup de dés qu'une seule fois. Si vous faites moins de 11, lancez une deuxième fois les deux dés et multipliez le résultat par 10. Si le total ainsi obtenu est inférieur au numéro du paragraphe que Loup*Ardent vient de quitter, vous pouvez l'emmener directement au paragraphe indiqué par le total des dés. (Ce qui peut, soit dit en passant, provoquer une expérience ahurissante pour vous deux). Si le total obtenu est supérieur aux numéros de tous les paragraphes que Loup*Ardent a rencontrés jusqu'alors, soustrayez 10 points de ce total, puis encore 10 points, et ainsi de suite, jusqu'à ce que ce total soit inférieur au numéro du paragraphe qui a été témoin de sa triste fin, et emmenez votre héros au paragraphe portant le numéro du total modifié.

14

Loup*Ardent baisse les épaules, comme s'il se résignait à les suivre. Mais rapide comme l'éclair, il enfonce son coude dans l'estomac du Garde le plus proche et, remontant sa robe de sorcier au-dessus de ses genoux, il s'élance dans une étroite ruelle. Il a agi si rapidement que, pendant quelques secondes, les Gardes sont restés comme pétrifiés. Le Sergent a été le premier à reprendre ses esprits. — Rattrapez-le ! Rugit-il.

*Et treize hommes se précipitent à la suite de Loup*Ardent. Mais le rattraperont-ils ? Pour le savoir, reportez- vous à la page [174](#) pour connaître les aptitudes des Gardes, et comparez le total des pourcentages de Rapidité et d'Endurance de chaque Garde, avec le même total de pourcentages de Loup*Ardent. Tout Garde du roi qui aura un total supérieur à celui de Loup*Ardent le rattrapera, et un combat s'ensuivra, Dans ce cas, si Loup*Ardent parvient à abaisser de plus de 150 points le total de POINTS DE VIE de son adversaire, il réussira à s'enfuir. Mais si un, ou plusieurs Gardes du roi, parvient à diminuer d'au moins 150 points le total de POINTS DE VIE de Loup* Ardent, notre héros sera fait prisonnier. Rendez-vous alors au [3](#). Tout Garde ayant le même total de pourcentages de Rapidité et d'Endurance que Loup*Ardent, lui fera perdre 50 POINTS DE VIE (par Garde), mais ne pourra l'empêcher de s'enfuir. Dans tous les autres cas. Loup*Ardent disparaît sain et sauf Rendez-vous au [45](#).*

15

Le couloir part plein sud pendant une dizaine de mètres, puis aboutit au sommet d'un escalier. Loup*Ardent le descend avec précaution, la torche projetant des ombres monstrueuses sur la pierre grossière des murs. Il compte 25 marches avant d'arriver dans un autre passage, celui-ci courant d'est en ouest.

Quelle direction prendre maintenant? S'il choisit l'ouest, rendez-vous au [9](#). Si c'est l'est, rendez-vous au [22](#).

16

Sans plus d'hésitation, Loup*Ardent dégaine Exterminator et il se jette sur le monstre. *Il prend ainsi l'avantage de l'attaque mais, pour l'instant, les bonnes nouvelles s'arrêtent là pour lui. Il s'aperçoit très vite qu' Exterminator agit ici comme une épée ordinaire, infligeant une blessure supplémentaire de 10 points sans enlever de POINTS DE VIE à l'ennemi pour les lui donner. Les aptitudes du Ver sont indiqués page [174](#). Si Loup*Ardent le tue, rendez-vous au [35](#), en ajoutant 10 points au total de Pouvoir de notre héros. S'il ne triomphe pas du Ver, c'est l'horrible [13](#).*

17

Il est dans une pièce éclairée, totalement différente de la tombe où il s'était allongé pour se reposer. Elle a toutes les caractéristiques d'un cachot avec, pour seul meuble, une méchante couchette et, pour toute ouverture, une petite lucarne à barreaux dans la porte. Mais cette dernière est grande ouverte. Il n'est donc pas prisonnier.

*Loup*Ardent qui — et par quel mystère ? — se retrouve maintenant dans une autre partie des cryptes, n'a que deux possibilités. Il peut fouiller la cellule, rendez-vous au [28](#), ou franchir la porte, rendez-vous au [51](#).*

18

Loup*Ardent retourne sur ses pas. Mais la porte de la cellule est maintenant verrouillée !

Sans doute aurait-il dû se montrer un peu plus curieux auparavant ! Rien d'autre à faire que de traverser l'armurerie ! Rendez-vous au [36](#).

19

Les deux Statues ont l'apparence d'un Golem. Mais cependant, elles sont dépourvues de tout mécanisme. De son épée, il les fait voler en éclats et leurs morceaux jonchent vite le sol. Soudain, il remarque, à demi caché par les fragments des Statues, un morceau de parchemin. Il s'en saisit, et déchiffre avec peine le message suivant :

Cette salle de marbre peut devenir Le tombeau d'un guerrier à venir. Prenez donc congé sans tarder Par

La fin du message devait figurer sur la partie déchirée du parchemin. Il la cherche longtemps, mais sans résultat.

*Ce qui laisse Loup*Ardent quelque peu perplexe. Car, que faire maintenant Il peut, bien sûr revenir sur ses pas. Rendez-vous au [27](#). Ou bien il peut préférer chercher minutieusement une porte secrète, dans ce cas rendez-vous au [48](#). Il peut même décider de faire une petite sieste sur le cercueil, car le combat avec les Statues Va épuiser, Rendez-vous alors au [56](#).*

La fillette détale comme un lièvre. Loup*Ardent avec sa robustesse pourrait peut-être la rattraper en terrain découvert. Mais ici, dans ce dédale embrouillé d'allées et de ruelles, elle disparaît en un clin d'œil, le laissant seul, sans guide, perdu. Loup*Ardent fronce les sourcils, furieux. Malgré sa robe, tous les sortilèges de son père restent inopérants, faute de Pouvoir. Il a grand besoin d'arriver à la Guilde et la Maison des Alchimistes est dans la vieille ville, il le sait parfaitement. Ce qu'il ignore, c'est comment y arriver.

Il s'arrête un instant pour faire le point. En poursuivant l'enfant, il est arrivé sur une place carrée et pavée : un marché d'après les nombreuses échoppes qui s'y dressent. L'endroit est animé, grouillant de marchands barbus et bien en chair et de leurs clients qui se bousculent. La plupart des boutiques sont flanquées d'un Garde, signe muet des dangers du quartier

Loup*Ardent déteste montrer sa faiblesse (quel sorcier reste perdu alors qu'une simple formule de divination peut le mettre dans la bonne direction ?) mais il est bien obligé de demander son chemin, et de faire confiance à son vigoureux bras droit. Il se dirige donc vers une échoppe encombrée d'ustensiles en cuivre, lorsqu'un léger attouchement sur son bras lui fait tourner la tête.

- Vous avez l'air soucieux, Sorcier. Peut-être puis-je vous distraire quelques instants ?

La femme est mince, brune, et d'une remarquable beauté. Elle est curieusement vêtue pour une courtisane, avec son pantalon de velours, et sa blouse blanche à col haut. L'espace d'un instant, sa présence trouble Loup*Ardent, mais sa mission ne peut souffrir aucun retard, et il sourit en dégageant son bras. Sans ajouter un mot, la femme hausse les épaules, fait demi-tour, et s'éloigne.

- Attendez ! crie Loup*Ardent.

Car peut-être cette femme sait-elle où est la Maison de la Guilde des Alchimistes. Et quelques pièces d'argent pourraient certainement acheter le renseignement.

Loup* Ardent met la main à sa poche pour en tirer sa bourse. Mais la bourse a disparu ! Il reste abasourdi pendant quelques secondes, puis il plonge au milieu de la foule pour rattraper la jeune femme. Mais à

peine a-t-il fait quelques pas qu'un énorme gaillard à la barbe rousse lui barre la route, et lui déclare d'un ton railleur :

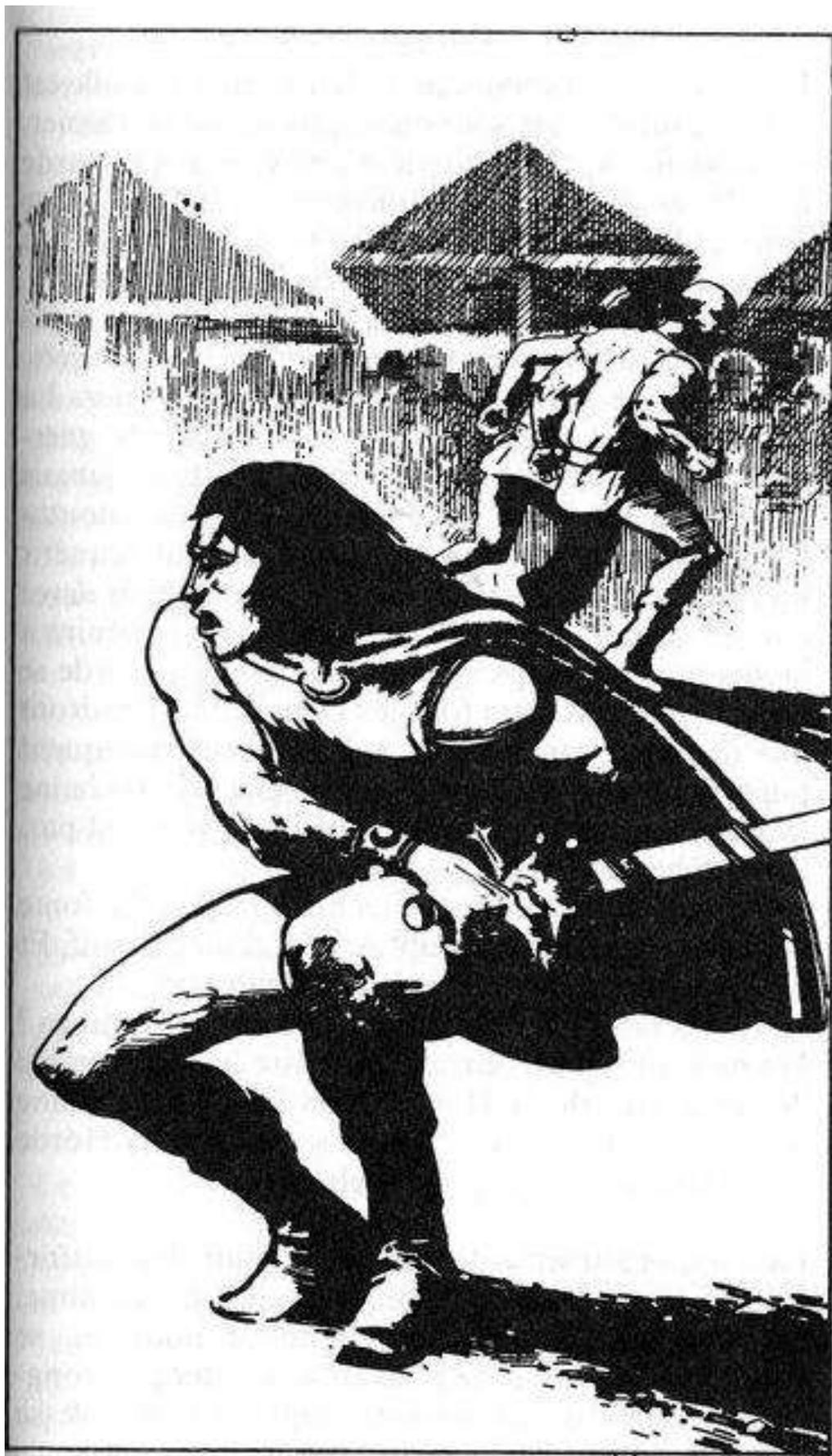
On dirait que la petite dame ne veut pas faire affaire avec vous, Étranger !

- Écartez-vous, grogne Loup*Ardent, furieux du vol de sa bourse.

Tiens tiens... notre sorcier serait-il de mauvaise humeur ? Et si je ne voulais pas bouger ?... Loup*Ardent met la main sur la garde d'Exterminator, qui déjà mugit dans son fourreau, impatiente d'agir. Mais il ne veut pas tuer cet homme ; il désire simplement lui faire peur afin qu'il lui laisse le champ libre. Sans paraître le moins du monde épouvanté, l'homme tend le bras et, de sa main, il pousse violemment Loup*Ardent qui fait un pas en arrière, et trébuche sur un individu de petite taille qui s'était accroupi derrière lui. Il tombe de tout son long, mais se remet vite sur pied, d'un bond, à la façon des Barbares, tirant son épée dans le même mouvement. Mais l'homme à la barbe rousse, son complice, ainsi que la jeune femme ont disparu, et Loup*Ardent se retrouve face à une foule de badauds qui étouffent leurs rires à la vue d'Exterminator, Écumant de rage, Loup*Ardent se tourne en tous sens, contrôlant à grand-peine sa lame démoniaque qui décrit des moulinets en direction de la foule. Laquelle ne tarde pas, d'ailleurs, à se disperser dans la confusion la plus totale, laissant la place à six Gardes menés par un Sergent, qui se précipitent vers lui.

- Lâchez cette arme, Etranger ! hurle le Sergent.

*Voilà notre héros dans une situation fâcheuse. S'il obéit à l'ordre du Sergent, c'est à coup sur la prison qui l'attend. Et il n'a pas la moindre minute à perdre. S'il refuse d'obéir, il va devoir livrer combat... contre sept adversaires ! Il faut prendre une décision, et vite. Si Loup*Ardent accepte de se rendre, rendez-vous au [65](#). Mais s'il décide de combattre, rendez-vous au [1](#).*



21 *Loup* Ardent et Exterminator.*

La femme se contorsionne violemment. Puis, elle est agitée d'un dernier soubresaut, avant de se calmer. Et soudain, la salle résonne d'une voix aussi sourde que le grondement du tonnerre, lorsque l'orage approche. Mais ce grondement ne provient pas des cieux, mais des lèvres délicates de la prophétesse.

- Loup*Ardent, fils du Seigneur Xandine, je vous connais. J'ai observé avec satisfaction vos progrès. Voilà ce que maintenant je peux vous révéler. La Horde ne peut être vaincue ni par la force du guerrier, ni par l'art du magicien. Et pourtant, jamais vous ne devrez oublier que vous êtes le plus redoutable guerrier de ce temps, et qu'il vous faut acquérir du Pouvoir, *Le royaume doit être fort, et vous devez être perspicace*. Cette alliance seule vous conduira à la victoire. Le temps vous est compté. La Horde se rassemble. Mais cette fois, les Dénions ne viendront pas des airs, car les nefs volantes leur manquent pour mener à bien leur folle stratégie. La prochaine fois que vous aurez affaire à eux, ils ne voleront pas. Ils marcheront.

- Nous sommes donc en sécurité jusqu'à la fonte des neiges ? demande Loup*Ardent d'un ton naïf. Et un immense rire fait écho à sa question.

- En sécurité ? Sécurité... quel est ce mot étrange ? Un mot qui ferait s'étrangler de rire la plus humble des créatures de la Horde. Non, rien ni personne n'est en sécurité. Car la Horde se prépare, la Horde est en chemin, et c'est pour cela que...

La voix, brusquement s'est cassée pour se transformer en une espèce de sifflement rauque. Et la femme, sur son trône de granite s'agite de nouveau, se crispe, comme si elle ne pouvait supporter plus longtemps l'esprit qui la possède, Enfin, elle semble se tasser, avant d'ouvrir les yeux. Elle promène alors un regard étonné et las autour d'elle. — Je n'en peux plus, murmure-t-elle. Lilethus est si contraire à ma nature. Il m'épuise. Mais peut-être l'oracle vous a-t-il tout révélé...

*Enfin, tout juste. Mais Loup*Ardent est trop courtois, bien sûr, pour le lui dire. La moitié d'un oracle est préférable à pas d'oracle du tout. Plus tard, peut-être comprendra-t-il mieux le message du dieu. En attendant, il peut suivre le conseil de Lilethus et partir à la conquête du Pouvoir. Ce qui signifie, malheureusement pour lui,*

retomber dans le dédale de la vieille Cité. Mais que faire d'autre ? Rendez-vous au [90](#) où vous allez le trouver, une fois encore, en quête de la Maison de la Guilde.

22

Se dirigeant vers l'est, Loup*Ardent remarque presque aussitôt un corridor débouchant sur sa droite et, à une cinquantaine de mètres plus loin, et toujours sur sa droite, l'ouverture d'un second corridor.

Que va-t-il décider, maintenant ? S'il s'engage dans le premier corridor, rendez-vous au [38](#). S'il choisit le second, rendez-vous au [58](#). Mais il peut également revenir sur ses pas. Rendez-vous au [15](#).

23

Le corridor l'emmène vers le sud pendant une cinquantaine de mètres, puis tourne à angle droit vers l'est. Quelques mètres plus loin, Loup*Ardent arrive à la hauteur d'un nouveau corridor orienté vers le nord. Un peu plus loin encore, et sur la droite, il distingue le sommet d'un escalier et, au-delà, l'ouverture d'un couloir dans le mur de gauche.

Il aperçoit deux portes, également. Toutes deux dans le mur nord du corridor : la première quelques mètres après l'escalier, et la seconde peu après le couloir.

*Cela se complique. Mais, qui peut prétendre qu'il est simple d'être un héros? Si Loup*Ardent s'engage dans le premier corridor, rendez-vous au [54](#). S'il choisit le couloir, rendez-vous au [66](#). S'il préfère se diriger vers la première porte, rendez-vous au [77](#). Mais s'il préfère la seconde, rendez-vous au [85](#). Si l'escalier le tente, rendez-vous au [88](#), Néanmoins, il peut toujours revenir sur ses pas, ce qui, comme vous vous en souvenez, le ramène au [9](#).*

Il entend le cliquetis de la chaîne, et la porte s'ouvre juste assez pour lui permettre de se glisser dans une entrée obscure. Puis la porte se referme dans un bruissement de chaîne et un claquement de verrou. Dans le peu de lumière qui est venue de la rue, Loup*Ardent a eu l'impression fugitive de reconnaître une silhouette. Une silhouette mince, qui lui est étrangement familière.

- Merci, dit-il pour rassurer celle qui l'a sauvé.
- Taisez-vous ! Les Gardes sont derrière la porte. Ils peuvent nous entendre, lui est-il répondu dans un murmure.

Un murmure... et pourtant cette voix lui semble également familière. Mais sans lui laisser le temps de réfléchir plus avant, une main lui saisit le poignet, et il se laisse guider tout d'abord dans un couloir sombre puis, jusqu'à une porte sous laquelle brille un rai de lumière. On pousse la porte, et alors, en une seconde, l'évidence l'illumine et lui fait porter la main sur la garde d'Exterminator. Ce pantalon de velours, ce corsage à haut col... la femme qui lui a dérobé sa bourse ! Et, dans la pièce sur le seuil de laquelle il se trouve, se réchauffant au feu d'une grande cheminée, les deux hommes de la place : le grand gaillard à la barbe rousse, et l'individu de petite taille. A la grande surprise de Loup*Ardent, son geste de menace ne provoque que des éclats de rire !

- Laissez donc votre épée tranquille, lui conseille joyeusement l'homme à la barbe. Ne nous chamaillons pas maintenant, sinon les Gardes ne manqueront pas de vous découvrir. Et nous avec vous. Et personne ne souhaite cela, n'est-ce-pas ? Le ton de l'homme, plus que ses mots inspirent un début de confiance à Loup*Ardent.
- Mais qui êtes-vous ? demande-t-il.
- De simples et honnêtes voleurs, répond le petit homme avec un grand sourire. Qui craignent, comme tout un chacun, ces maudits Gardes du roi. Car, ne les craignez-vous pas, vous aussi ? Et n'êtes-vous pas, comme nous, un hors-la-loi ? Loup*Ardent, ahuri, dévisage à tour de rôle ses trois compagnons, Puis, il éclate de rire : ces trois bandits ont été la cause de sa fuite devant les Gardes. Et

maintenant voilà qu'ils le sauvent de ces mêmes Gardes, en pensant qu'il est, comme eux, un hors-la-loi !

- Peut-être, répond Loup*Ardent, en étouffant son rire. Mais cela ne règle pas le problème de ma bourse.

- Nous l'avons gagnée, tout simplement. Et cette fois, c'est la femme qui a parlé, d'un ton grave, comme définitif.

- Chacun son opinion, réplique Loup*Ardent. Car en ce qui me concerne, je pense que vous l'avez volée. Et comme mon bras droit me semble plus musclé que ceux de vos amis, ma propre opinion pèse d'un certain poids.

- Il nous défie ! Il nous défie, hurle le petit homme d'un air ravi. Un sorcier nous provoque ! Et, se tournant vers ses comparses, il ajoute d'un air sérieux : Qui a peur ?

- Si vous renoncez à votre magie, eh bien, c'est d'accord, je relève le défi, dit la femme.

- Vous? réplique Loup*Ardent au comble de la surprise.

- Bien sûr, si cette idée ne vous effraie pas trop. Nous allons nous battre en combat singulier. A l'épée, puisque vous semblez aimer ce genre d'arme. Et le vainqueur sera celui — ou celle — de nous deux qui, le premier — ou la première — fera couler le sang de l'autre.

*Se battre contre une femme... Comme tous les guerriers, jamais Loup*Ardent n'avait imaginé pareille éventualité. Et d'abord, comment se battre contre une femme ? Il se sent un peu ridicule, mais il sait qu'il lui est impossible de se dérober. Pourtant, il peut refuser ce défi. Dans ce cas, rendez-vous au [4](#). Mais s'il l'accepte, rendez-vous au [61](#).*

25

Le couloir part en direction de l'est pendant une cinquantaine de mètres, avant de se terminer sur un mur nu. Loup*Ardent l'examine minutieusement, mais il ne découvre aucune ouverture secrète. Sur sa gauche, se trouve une porte.

Mais va-t-il essayer de l'ouvrir ? Si oui, rendez-vous au [71](#). Sinon il devra retourner au [6](#) pour faire un nouveau choix.

26

Le cœur au bord des lèvres, sachant qu'il risque sa vie, Loup*Ardent se plaque contre le mur du souterrain. A tout hasard, il a dégainé Exterminator, dont il tient fermement la garde dans sa main. Le Ver avance dans sa direction, dans un répugnant mouvement ondulatoire.

Arrivé à moins d'un mètre de lui, il s'arrête. Et l'extrémité de son corps oscille d'un côté sur l'autre, comme s'il humait l'air, comme s'il regardait de droite et de gauche. Puis, sans la moindre transition, le monstre reprend sa progression. Mais cette fois, son allure est beaucoup plus rapide. Et, avant que Loup*Ardent n'ait pu être submergé par la terreur qui le gagne, le Ver le dépasse, et disparaît dans le couloir.

En tremblant, Loup*Ardent laisse échapper un soupir de soulagement.

*Et il a bien raison. Car sa décision de ne pas attaquer le Ver était plus sage qu'il ne le pensait. En effet, s'il n'a pas tué le Vampire qui repose dans le sarcophage, au [47](#), le Ver va s'en charger ! Loup*Ardent gagne ainsi, grâce à sa prudence, 10 points de Pouvoir. Rendez-vous au [34](#).*

27

Loup*Ardent se dirige vers la porte. Mais immédiatement, ses contrepoids se mettent en branle pour la fermer.

Notre héros va-t-il rester à tout jamais prisonnier de cette tombe de marbre ? Seule la Rapidité peut le sauver. Tentez une Épreuve de Rapidité. Si elle réussit, rendez-vous au [63](#). Sinon, vous revenez au [19](#) pour faire un nouveau choix.

28

La cellule est totalement nue. Néanmoins, Loup*Ardent l'inspecte avec le plus grand soin... sans résultat. Soucieux, il s'assied sur la couchette, convaincu que quelque chose doit se cacher là. Tout à coup, l'évidence lui saute aux yeux. La couchette ! Elle semble fixée

au sol, et donc il n'a pas pensé à regarder dessous. D'un bond il se lève, et la saisit à deux mains pour essayer de la déplacer.

*Une question de Force. Tentez une Épreuve de Force. Si elle réussit, rendez-vous au [57](#). Sinon, Loup*Ardent n'a d'autre choix que de franchir la porte. Rendez-vous au [51](#).*

29

Levarus revient comme prévu une heure plus tard.

- Êtes-vous décidé, fils de Xandine ? Loup*Ardent hoche la tête.
- Je ne veux offenser personne, dit-il gravement, mais si j'ai peu de goût pour la magie, je n'en ai vraiment aucun pour la nécromancie. Je préfère donc chercher la Guilde des Alchimistes. Pouvez-vous m'indiquer le chemin ?
- Je peux vous souhaiter bonne chance, en souvenir de votre père, dit Levarus, mais pour le chemin, la vieille inimitié, existant entre les Alchimistes et les Nécromanciens m'interdit de vous aider,
- Comme vous l'entendez, dit Loup*Ardent en haussant les épaules et il prend congé.

A nouveau dans les rues étroites, il demande sa route à des passants. Beaucoup essaient de le renseigner mais leurs informations ne l'aident guère : étranger au dédale de ruelles de la vieille Cité, Loup*Ardent ne comprend rien aux indications qui lui sont données, et il erre ainsi pendant presque une heure, Puis il finit par s'arrêter. Ses pas Pont conduit sur une place carrée. Un marché, très certainement, car elle est bordée de nombreuses échoppes. L'endroit est animé, grouillant de clients qui se pressent devant les étalages tenus par des marchands gras et barbus. Devant la plupart des boutiques se tient un Garde, signe muet de l'insécurité qui régné dans la Cité.

Loup*Ardent se dirige vers une échoppe encombrée d'ustensiles en cuivre, lorsqu'un léger attouchement sur son bras lui fait tourner la tête.

- Vous avez l'air soucieux, Sorcier. Peut-être puis-je vous distraire quelques instants ?

La femme est mince, brune, et d'une remarquable beauté. Elle est curieusement vêtue pour une courtisane, avec son pantalon de velours, et sa blouse blanche à col haut. L'espace d'un instant, sa présence trouble Loup*Ardent, mais sa mission ne peut souffrir aucun retard, et il sourit en dégageant son bras. Sans ajouter un mot, la femme hausse les épaules, fait demi-tour, et s'éloigne.

- Attendez ! crie Loup*Ardent, Car peut-être cette femme sait-elle où est la Maison de la Guilde des Alchimistes, Et quelques pièces d'argent pourraient certainement acheter le renseignement. Loup*Ardent met la main à sa poche pour en tirer sa bourse. Mais la bourse a disparu ! Il reste abasourdi pendant quelques secondes, puis il plonge au milieu de la foule pour rattraper la jeune femme. Mais à peine a-t-il fait quelques pas qu'un énorme gaillard à la barbe rousse lui barre la route, et lui déclare d'un ton railleur :

On dirait que la petite dame ne veut pas faire affaire avec vous, Étranger !

- Écartez-vous, grogne Loup*Ardent, furieux du vol de sa bourse.

- Tiens tiens... notre sorcier serait-il de mauvaise humeur ? Et si je ne voulais pas bouger ?... Loup*Ardent met la main sur la garde d'Exterminator, qui déjà mugit dans son fourreau, impatiente d'agir. Mais il ne veut pas tuer cet homme ; il désire simplement lui faire peur afin qu'il lui laisse le champ libre.

Sans paraître le moins du monde épouvanté, l'homme tend le bras et, de sa main, il pousse violemment Loup*Ardent qui fait un pas en arrière, et trébuche sur un individu de petite taille qui s'était accroupi derrière lui. Il tombe de tout son long, mais se remet vite sur pied, d'un bond, à la façon des Barbares, tirant son épée dans le même mouvement. Mais l'homme à la barbe rousse, son complice, ainsi que la jeune femme ont disparu, et Loup*Ardent se retrouve face à une foule de badauds qui étouffent leurs rires à la vue d'Exterminator. Écumant de rage, Loup*Ardent se tourne en tous sens, contrôlant à grand-peine sa lame démoniaque qui décrit des moulinets en direction de la foule. Laquelle ne tarde pas, d'ailleurs, à se disperser dans la confusion la plus totale, laissant la place à six Gardes menés par un Sergent, qui se précipitent vers lui.

- Lâchez cette arme, Étranger ! hurle le Sergent.

*Voilà notre héros dans une situation fâcheuse. S'il obéit à l'ordre du Sergent, c'est à coup sûr la prison qui l'attend. Et il n'a pas la moindre minute à perdre. S'il refuse d'obéir, il va devoir livrer combat... contre sept adversaires ! Il faut prendre une décision, et vite. Si Loup*Ardent accepte de se rendre, rendez-vous au [65](#). Mais s'il décide de combattre, rendez-vous au [1](#).*



30 Séléna est assise sur un trône de granit.

La Vestale se lève.

- Votre offrande est très appréciée, dit-elle d'une voix douce. Veuillez me suivre.

Et elle précède Loup*Ardent dans un large corridor bordé de colonnes, jusqu'à une vaste salle, haute de plafond, et d'une architecture qui lui est inconnue. Cette salle a très certainement été construite sur une faille naturelle car, en son centre, le sol dallé laisse apparaître une roche brute. Là, sortant d'une cavité, une fumée s'élève en spirale. A demi dissimulé par cette fumée, Loup* Ardent entrevoit un trône de granit, sur lequel est assise une femme d'une merveilleuse beauté, La Vestale s'incline profondément en faisant signe à Loup*Ardent de l'imiter.

- Voici notre sibylle, siffle-t-elle en guise d'explication. La prophétesse la plus clairvoyante que le royaume n'ait jamais connue.

- Quel est son nom ? demande Loup*Ardent dans un murmure.

Séléna, chuchote la Vestale. Mais ne prononcez- pas son nom.

Loup*Ardent est alors conduit au pied du trône de granit, où il reste seul. Les oracles, en effet, sont secrets, Surtout lorsque le solliciteur s'est montré aussi généreux que lui. Une voix grave s'élève bientôt :

— Vous voulez connaître votre destin. Étranger...

- Mon nom est... Mais il est interrompu d'un geste. Les noms sont sans importance ici. Les oracles ne

Sont pas influencés par les titres de ce monde. Dites- moi seulement ce que vous désirez savoir. Un sourire fugitif éclaire le visage de la femme, qui poursuit :

Voulez-vous savoir si vous êtes aimé ? Ou bien si vous serez heureux à la guerre ou en affaires ? Je ne suis pas marchand, réplique Loup*Ardent.

Je suis, comme vous le voyez, un guerrier, et si je dois mourir demain au combat, je ne chercherai pas à éviter mon destin. Quant à savoir si je suis aimé ou non... ce n'est pas cela qui m'amène ici ! Je désire une prédiction sur la venue de la Horde. A ces mots, il voit son visage pâlir légèrement. Mais elle dit d'une voix presque égale :

- Votre offrande était sans doute inutile, Guerrier, car mes présages sur l'arrivée de la Horde sont de notoriété publique. Comme les

Astrologues du royaume l'ont annoncé, selon toute probabilité, l'invasion aura lieu au printemps, pas avant.

- Les Astrologues du royaume n'ont pas prédit la destruction de Belgardium, dit brusquement Loup*Ardent.

- C'est vrai, admet-elle,

- Était-ce imprévisible ?

- Par les Astrologues du royaume, oui. Quand il devient évident qu'elle ne va rien ajouter, il dit:

- Nous sommes seuls et l'on m'a dit que les prédictions privées de l'oracle sont confidentielles. Dans ces conditions, allez-vous me dire quelque chose à propos de la Horde ?

C'est au tour de Séléna de hausser les épaules.

- On n'achète pas un oracle comme on achète une épée ou un bouclier. Si les dieux veulent vous éclairer, ils le feront. Je ne suis que leur instrument. Elle se penche et aspire profondément les vapeurs qui sortent de la fissure. En l'espace d'une seconde, son corps se fige comme le marbre. Loup*Ardent fait un pas en avant puis il s'arrête quand elle s'affaisse dans le trône de granit, respirant difficilement, les yeux fixes, le regard vide.

*Moment critique dans cette tentative surnaturelle, car les dieux peuvent très bien décider de ne rien dire à Loup*Ardent. (Après tout, il les a peu honorés pendant sa vie : même ces dieux du Désert Profond à qui il faisait une courte prière quand il sortait sain et sauf d'un combat.) Jetez deux dés. Un total supérieur à 8 permet à Loup*Ardent d'obtenir son oracle et de se rendre au [46](#). Sinon, il sera poliment, mais fermement, raccompagné jusqu'à la sortie du temple avec, pour seule perspective, de se rendre au [90](#) pour continuer à chercher la Guilde des Alchimistes.*

31

La porte s'ouvre facilement. Loup*Ardent fait quelques pas en avant, Exterminator dégainée, mais un rapide coup d'œil lui montre que la pièce dans laquelle il vient d'entrer est vide. Vide d'êtres humains en tout cas. Car, accroché au mur sud, il aperçoit quelque chose qui ressemble à un filet de pêcheur. Loup*Ardent s'approche prudemment, frappé par le scintillement étrange du cordage. De vagues images surgissent alors des tréfonds de sa mémoire : il a

entendu parler d'un filet semblable autrefois. Il le fixe, les yeux écarquillés, essayant de se rappeler.

La mémoire va lui revenir, bien sûr. Et alors, il réalisera qu'il a découvert le Filet Nasse. Cette toile magique peut maîtriser tout ce qui possède moins de 150 points de Force, ce qui signifie qu'elle peut capturer tous les humains, et une bonne partie des Démons de la Horde. Un objet bien utile en vérité. Assurez-vous qu'il l'emporte avec lui et retournez au [9](#) pour faire un nouveau choix.

32

Après quelques pas, Loup*Ardent aperçoit sur sa droite le haut d'un escalier et, sur sa gauche et un peu plus loin, une première porte, puis l'ouverture d'un couloir, et enfin une seconde porte.

*Va faire Loup*Ardent ? Va-t-il se diriger vers la première porte (rendez-vous au [77](#)), la seconde porte (rendez-vous au [85](#)), le couloir (rendez-vous au [66](#)), ou l'escalier (rendez-vous au [88](#)) ?*

33

Le temps ne signifie plus rien dans cette cellule sombre et Loup*Ardent n'a aucun moyen de savoir combien d'heures il a attendu quand, enfin, la clé tourne dans la serrure et la porte s'ouvre en grinçant. Pendant quelques secondes, il croit qu'il va être emmené pour être jugé, ou peut-être pour être exécuté sans procès. Mais très vite, il se rend compte qu'un seul Garde est entré, son visage est pâle et déformé par la lumière de la lampe qu'il tient. En un éclair, la main de Loup*Ardent fouille dans la paille qui lui sert de matelas et se referme sur la garde d'Exterminator, La lame magique lui a été enlevée quand on l'a jeté dans sa cellule, mais elle est revenue à son côté de par cette fatalité qui ne l'étonne même plus maintenant. Mais, apparemment, son arme lui est inutile, car le Garde, un doigt sur les lèvres, lui fait signe de se taire. D'une autre ligne, il lui fait comprendre de le rejoindre. Étonné, Loup*Ardent se lève et le suit. Ils avancent le long de corridors obscurs et vides, jusqu'à une porte massive. Le Garde tire alors une clef de sa tunique, et l'introduit dans la serrure.

- Sauve-toi, souffle-t-il à Loup*Ardent. Vite ! Et il ouvre grande la porte, Loup*Ardent hésite pourtant.

Pourquoi, murmure-t-il, pourquoi faites-vous cela ?

Pendant quelques secondes, il lui semble que l'homme ne lui répondra pas.

- Je m'appelle Stel, finit par balbutier le Garde. Je suis le frère d'Huildana, une vierge du temple des Astrologues du royaume. Elle m'a révélé les dernières prédictions. La Horde arrivera beaucoup plus tôt que nos dirigeants ont bien voulu nous le dire. Et d'ailleurs, ils ont donné l'ordre que l'information reste secrète.

- Mais que vient faire ma libération avec cela ?

- Les prédictions ont aussi annoncé la venue d'un Messie, seul capable de s'opposer à la Horde. J'ai mes raisons de croire que vous êtes cet envoyé. Loup*Ardent le dévisage, l'air quelque peu ahuri.

- Moi... et pourquoi ?

Stel secoue la tête, d'un air accablé.

- Impossible d'en parler maintenant. Fuyez, pendant qu'il en est encore temps. Et il pousse Loup*Ardent dans la nuit de Pélimandar.

*Une chance à laquelle ne s'attendait certes pas Loup*Ardent. Une nouvelle occasion pour lui de. Peut-être, découvrir ce Pouvoir qui lui fait tant défaut. Si vous pensez qu'il doit reprendre ses recherches pour trouver la Guilde des Alchimistes, rendez-vous au [90](#) En revanche, si vous croyez qu'il lui serait plus utile de mieux connaître les prévisions des Astrologues, rendez-vous au [11](#).*

34

Le tunnel s'élargît enfin, au grand soulagement de Loup*Ardent. Peu après, le plafond s'élève suffisamment pour lui permettre de se tenir debout. Il arrive finalement devant une porte, qui s'ouvre, lorsqu'il la pousse, en basculant sur des contrepoids. Il se trouve sur le seuil d'une pièce de forme triangulaire. Un tombeau, selon toute apparence car, au centre de cette pièce, et entouré par deux Statues, se dresse un sarcophage de marbre.

Un étrange tombeau, en vérité, dont les murs sont couverts de draperies rouge et noir, disposées avec le plus grand goût. Le sol et le plafond sont de marbre blanc. Quant aux Statues, elles représentent des Barbares à la musculature impressionnante. Le sarcophage est vide.

Loup*Ardent fait quelques pas à l'intérieur de ce tombeau, tout en craignant que la porte ne se referme derrière lui. Mais rien ne se

produit. Et c'est heureux pour lui car, apparemment, l'endroit ne comporte pas d'autre issue. Mais cependant, il est inquiet : les quelques pièces qu'il vient d'explorer constituent-elles la totalité des cryptes des Nécromanciens ? Dans ce cas, les risques étaient minimes, mais ils ne valaient pas le peu de Pouvoir qu'il a pu acquérir. Sinon, où se cachent les périls à affronter pour obtenir ce qu'il désire ? Avec le plus grand soin, il inspecte la salle, soulevant les draperies de velours, sondant sol, murs et plafond, se penchant sur le sarcophage dans l'espoir d'y découvrir une inscription quelconque. Rien ! Déçu, il fait demi-tour pour regagner la porte. Mais, alors qu'il se trouve entre les deux Statues de pierre, celles-ci l'attaquent sauvagement.

*Sans doute êtes-vous surpris ! Mais, chez les Nécromanciens, rien n'existe par hasard. Pour le moment, faites front aux deux Statues, dont vous trouverez les aptitudes en page [174](#). Si Loup*Ardent succombe à cette attaque, rendez-vous au [13](#). S'il en sort vainqueur, rendez-vous au [19](#).*

35

Le corridor se dirige vers l'ouest pendant une cinquantaine de mètres, avant de se terminer par un mur nu, que Loup*Ardent examine minutieusement, dans l'espoir d'y découvrir un passage secret. Mais sans succès. Sur sa gauche, se trouve une porte,

Va-t-il essayer de l'ouvrir ? Si oui, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [6](#) pour faire un nouveau choix.

36

Loup*Ardent prend une profonde inspiration, brandit son épée, puis bondit dans la pièce. Les armes, de nouveau, volent vers lui.

*Une situation délicate à évaluer. De toute évidence, il lui faut faire preuve de trois qualités pour essayer d'éviter le pire : Rapidité, Habileté et Chance. Tentez une Épreuve de Rapidité et une Épreuve de Chance. Si elles ne réussissent pas toutes deux, rendez-vous au [13](#). En revanche, si elles réussissent, il reste maintenant à savoir si Loup*Ardent va pouvoir traverser l'armurerie sans trop de dommage. Tentez une Épreuve d'Habileté. Si elle échoue, il perd la moitié de ses **POINTS DE VIE**. Si elle réussit, Loup*Ardent n'est pas pour autant au bout de ses peines. Car il se trouve maintenant*

devant la porte qui est fermée. Est-elle, ou pas verrouillée ? Tentez une Épreuve de Chance. Si elle réussit, la porte n'est pas fermée à clef. Rendez-vous au [64](#) Si elle échoue, bon courage. Car vous devez de nouveau Tenter toutes les Épreuves de ce paragraphe. Qui vous mèneront au [64](#), ou... au [13](#).

37

En frissonnant, Loup*Ardent enjambe les corps, car il remarque qu'ils commencent à se décomposer. Il pousse la porte et, immédiatement, il se sent soulevé dans les airs. Totalement impuissant, et comme s'il était aussi léger qu'une plume, il plane, de ci, de là, au gré des courants d'air qui traversent la salle dans laquelle il vient de pénétrer de si étrange façon.

*Seule la Chance peut dire où il va atterrir. Jetez un dé. Si vous faites de 1 à 3, Loup*Ardent heurte violemment l'une des colonnes lumineuses. Il perd 75 **POINTS DE VIE**, multipliés par le chiffre que vous venez d'obtenir en lançant le dé. Si le choc tue Loup*Ardent, rendez-vous au [13](#). Sinon, bien qu'étourdi, il peut explorer la salle en se rendant au [92](#), ou au [52](#). Si vous avez fait de 4 à 6, un vent violent l'entraîne vers la fresque qui se trouve au-dessus de la porte. Où il se noie. Car la mer déchaînée qu'elle représente est en fait une des portes magiques qui s'ouvre sur les abysses de l'océan du Nord. Rendez-vous, dans ce cas, au [13](#).*

38

Le couloir se poursuit vers le sud pendant une cinquantaine de mètres, avant de déboucher sur un passage courant d'est en ouest. Dans ce passage, et dans son mur nord, Loup*Ardent aperçoit deux portes : l'une à sa droite, et l'autre à sa gauche. Faisant face à la porte située à sa droite, se trouve le haut d'un escalier. Et, au-delà de cette même porte, s'ouvre un couloir orienté vers le nord. Dans cette direction, le passage bifurque, à son extrémité, vers le nord également.

*Voilà de quoi rester quelque peu perplexe ! Car les choix sont nombreux, et rien de particulier ne peut aider Loup*Ardent. Donc, à*

*vous de choisir. Si Loup*Ardent décide de descendre l'escalier, rendez- vous au [88](#). S'il préféré poursuivre son chemin dans le passage, vers l'ouest, rendez-vous au [9](#), S'il s'engage dans le premier couloir, rendez-vous, également au [9](#). Mais peut-être préfère-t-il se diriger vers l'une ou l'autre des portes ? Dans ce cas, rendez-vous au [77](#) s'il choisit la porte de droite, ou au [85](#) s'il est tenté par ta porte de gauche. Mais il peut aussi revenir au para graphe qu'il vient de quitter pour faire un nouveau choix.*

39

A quatre pattes, regrettant presque sa décision, Loup*Ardent suit le tunnel sur une distance qu'il est incapable d'évaluer. Il finit cependant par en atteindre l'extrémité, où il découvre une échelle dont il gravit, avec précaution, les barreaux. Tout d'abord, la panique le gagne lorsque, touchant une surface dure au-dessus de sa tête, il croit s'être engagé dans un cul-de-sac. Mais il découvre rapidement une trappe, dont il pousse l'abattant. La pièce qu'il découvre est une armurerie. Des épées, des boucliers et des lances sont en effet accrochés aux murs, alors que des lances et des javelots sont rangés dans des râteliers. Loup*Ardent tourne la tête, et remarque une petite antichambre donnant dans l'armurerie, au fond de laquelle une porte est entrouverte. Sans doute s'agit-il de la porte de la cellule qu'il vient de quitter. A l'opposé de l'antichambre se trouve une autre porte, fermée celle-là. Loup*Ardent se hisse dans la pièce. Et il est aussitôt attaqué de toutes parts : épées, lances et javelots fondent sur lui, comme guidés par des mains invisibles. Et il n'a que le temps de se précipiter dans la trappe pour éviter les armes diaboliques. Le calme revient alors aussitôt. Loup*Ardent comprend qu'il ne pourra pas pénétrer dans l'armurerie, sans qu'immédiatement les armes se précipitent sur lui, Voilà un problème difficile à résoudre. Car, pour atteindre la porte qui est fermée, Loup*Ardent doit traverser l'armurerie. S'il décide de prendre le risque de le faire, rendez-vous au 49. Mais il peut également regagner la cellule. Rendez-vous dans ce cas au17.

La fillette est rapide, mais Loup*Ardent est plus rapide encore. Et il l'attrape par le bras au moment où elle allait s'engouffrer sous un porche. Elle se débat comme un beau diable, mais Loup*Ardent ne lâche pas prise.

Et maintenant, dit-il, que ça te plaise ou non, tu vas me guider jusqu'à la Guilde des Alchimistes. Pendant quelques instants, elle cherche encore à lui échapper puis, elle semble se résigner.

Cela vous coûtera une autre pièce d'argent, dit-elle d'un ton revêché, sans paraître le moins du monde intimidée par la robe de sorcier et l'épée de Loup*Ardent.

Loup*Ardent soupire, et il sort sa bourse. Depuis qu'il a quitté le Désert, il sait que l'argent est une des divinités du Harn, La fillette prend la pièce qu'il lui tend et, après l'avoir mordue pour s'assurer qu'elle est en véritable argent, elle la cache sous sa tunique.

Allons, dit Loup*Ardent, ne perdons pas de temps. Je dois arriver à la Maison de la Guilde avant la nuit.

Avant la nuit ? demande la fillette avec méfiance. Loup*Ardent hoche la tête.

Avant la tombée du jour, insiste-t-il-

Alors vous avez de la chance, reprend-elle. La Maison de la Guilde se trouve de l'autre côté de la rue. Et du doigt, elle indique une vieille, mais imposante bâtisse de pierre grise, à la lourde porte en chêne. Aucune inscription, aucun signe particulier ne la distingue des maisons qui l'entourent, comme Loup*Ardent en avait été prévenu. Car ceux qui veulent avoir affaire avec la Guilde doivent savoir faire preuve d'initiative.

- Je peux partir, maintenant ? demande la gamine. Loup*Ardent acquiesce d'un signe de tête, puis il traverse la rue, et s'arrête devant la porte en chêne. Il frappe et, après ce qui lui semble une éternité, la porte s'ouvre. Un vieil homme émacié, vêtu d'une robe violette, décolorée, le dévisage d'un air sombre, au seuil d'un sinistre hall d'entrée.

- Je suis le Seigneur Xandine, dit Loup*Ardent, utilisant le titre que lui a laissé son noble père. Je dois voir le supérieur des Alchimistes. Pendant quelques secondes, le vieil homme reste muet. Puis, il ébauche un pâle sourire.
- Dans ce cas, il vaudrait mieux vous présenter à la Maison de la Guilde des Alchimistes, Seigneur Xandine, répond-il.
- Comment? ce n'est pas ici? demande Loup*Ardent. Et il ne tarde pas à comprendre qu'il a été roulé une fois de plus par la fillette !
- Vous êtes devant la Maison de la Confrérie des Nécromanciens. Tandis qu'il prononçait ces mots, le vieil homme a détaillé Loup*Ardent. Il a remarqué sa puissante carrure, sa robe de sorcier, la finesse de son épée. Mais peut-être trouverez-vous ici ce que vous cherchez, reprend-il en s'inclinant en signe de bienvenue. Vous pouvez entrer.

*Que va faire Loup*Ardent ? Il ignore toujours où se trouve la Maison de la Guilde, et il s'est complètement égaré au cœur de la vieille Cité. A un point tel qu'il lui serait impossible d'en sortir, s'il le désirait. Il sait d'autre part, que les Nécromanciens ont leurs propres rites, leurs propres épreuves, et qu'il pourrait, grâce à eux acquérir du Pouvoir. S'il décide de suivre le vieil homme, rendez-vous au [2](#). S'il préfère continuer à chercher la Maison de la Guilde, rendez-vous au [90](#).*

41

Les dieux du Désert sont avec lui ! La porte s'ouvre sans difficulté, et Loup*Ardent la franchit avant de la refermer derrière lui. Pendant quelques secondes, il attend, guettant le moindre bruit venant du passage. Puis, réalisant que la porte ne possède pas de verrou, et donc que les Gardes peuvent faire irruption dans la maison, s'ils font suivi, il se met à chercher le moyen de fuir. La demeure semble inhabitée, et même abandonnée depuis longtemps. Il traverse des pièces vides et poussiéreuses puis finit par découvrir une petite porte qu'il ouvre prudemment. Elle donne sur une ruelle déserte. Loup*Ardent se glisse au-dehors en remerciant les dieux. Peut-être la chance a-t-elle tourné ?

Il faut l'espérer pour lui car trouver la Maison de la Guilde ne semble pas à la portée du premier venu. Rendez-vous au [90](#).

42

Le grand air frais et doux pénètre ses narines comme un parfum. Loup*Ardent respire à pleins poumons, heureux d'avoir triomphé des égouts. Certes, il est dans un piteux état. Mais il est vivant. Et Exterminator, unie à lui par la magie, est bien là, à ses côtés. L'air farouche, Loup*Ardent reprend son chemin, plus décidé que jamais à trouver la Guilde des Alchimistes, qui lui permettra d'acquérir le Pouvoir qui lui est indispensable pour vaincre la Horde des Démons.

Une attitude courageuse! Mais découvrira-t-il un jour où cette Guilde se cache ? Pour le savoir, rendez- vous au [90](#).

43

Le corridor part vers l'ouest, puis oblique vers le nord.

En le suivant, notre héros se retrouve au [9](#).

44

Tanith contemple son bras blessé avec stupeur.

- Vous êtes plus habile que je ne le pensais, murmure-t-elle.
 - Je ne serais jamais arrivé jusqu'ici si je n'avais pas appris à manier convenablement mon épée, répond sèchement Loup*Ardent.
- La jeune femme nettoie sa blessure, puis panse son bras. Et, sans un mot, elle tend la bourse à Loup*Ardent.
- Et maintenant ? interroge-t-il l'air farouche. Car il se demande s'il doit se battre avec les deux hommes.
 - Et maintenant ? répète Tanith. Vous m'avez vaincue, vous avez récupéré votre bourse... que voulez- vous de plus ?
 - Connaître le chemin qui mène à la Maison de la Guilde des Alchimistes, répond Loup*Ardent. Tanith jette un regard à ses deux complices, puis en haussant les épaules, elle lui dit :
 - C'est entendu. Nous allons vous y mener.

*Loup*Ardent va enfin trouver ce qu'il cherche depuis si longtemps !
Rendez-vous au [70](#).*

45

Encore tout essoufflé par le combat, Loup*Ardent reprend sa course, tourne à un croisement de rues, et disparaît hors de la vue des Gardes. Un passage s'ouvre sur sa droite : il s'y engouffre, et se plaque dans l'ombre d'un porche sombre où il s'immobilise. Quelques secondes plus tard, il entend les cris de ses

Poursuivants, et le bruit de leurs pas lui indique que les Gardes viennent d'arriver au croisement. Il retient son souffle, espérant qu'ils continueront tout droit. Mais les Gardes du roi ont reçu un bon entraînement : neuf d'entre eux traversent le carrefour, et continuent leur course tout droite. Les trois autres, menés par le Sergent, ont tourné dans la rue qu'il vient d'emprunter. Dissimulé dans son étroit passage, Loup*Ardent jette un coup d'œil derrière lui : il est dans une impasse ! En désespoir de cause, il tourne la poignée d'une porte qui se trouve à côté de lui. Sans succès. Alors, il frappe tout doucement... Des bruits de pas se font entendre, suivis bientôt du claquement d'un verrou, et la porte s'entrouvre, retenue par une chaîne de sécurité.

Qui est là, demande une voix de femme ?

Laissez-moi entrer, supplie Loup*Ardent. Je suis poursuivi !

Mais le laissera-t'on entrer? Dans des moments semblables, ce n'est pas l'adresse guerrière qui compte. Seuls le Magnétisme et la Séduction pourront convaincre la femme d'ouvrir sa porte. Tentez une Épreuve de Magnétisme. Si elle échoue, Tentez une Épreuve de Séduction. Si celle-ci échoue également, la porte reste close. Rendez-vous au [84](#), Mais ni lune ou Vautre de ces Épreuves réussit, rendez-vous au [24](#).

46

La prophétesse Séléna respire difficilement mais, quelques instants plus tard, elle dit doucement :

— Deux divinités accordent leurs oracles à travers moi, et leurs prédictions sont très différentes Minerva, la douce déesse de la Sagesse parle de science, de magie, de mystère et d'amour. Le cruel Lilethus, dieu des Shamans, annonce la mort, les batailles, les luttes pour le pouvoir et la destruction. Vous entendrez l'une ou l'autre voix selon votre destin.

*Une explication qui pose plus de questions qu'ellen'en résout. Quelle voix va parler à Loup*Ardent ? Jetez deux dés. Si vous faites de 2 et 6, rendez-vous au [7](#), Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [21](#).*

47

Sur le sarcophage, aucune inscription, pas le moindre indice qui permettrait à Loup*Ardent de savoir qui il renferme, et de quand il date. Il faut l'ouvrir, ou faire un autre choix. Loup*Ardent hésite, puis il hausse les épaules : n'est-il pas venu en ces lieux dans un but précis ? Il saisit le couvercle à deux mains, et le soulève d'un coup sec. Devant lui, avant qu'il n'ait eu le temps d'esquisser le moindre geste, s'est dressé un Vampire.

*Pas tout à fait inattendu, bien sûr, pour quiconque connaît les cryptes des Nécromanciens. Mais comme Loup*Ardent n'est pas un familier de ces lieux, il ne peut porter le premier coup, dans ce combat qu'il ne peut éviter que s'il a été mis en garde. Sinon, le combat se déroule à la façon habituelle. Les aptitudes du Vampire se trouvent à la page [174](#). Mais avant que Loup* Ardent ne se jette sur le Vampire, il faut qu'il sache qu'Exterminator va agir comme une arme normale : elle inflige 10 points supplémentaires de Dom mage, mais elle n'absorbe aucun des POINTS DE VIE du Vampire. Si Loup*Ardent est vainqueur, il gagne 20 points de Pouvoir, Rendez-vous alors au [8](#), ou au [62](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

48

Loup*Ardent examine méthodiquement les murs, le sol et le plafond de la salle. Mais il lui devient vite évident que si porte secrète il y a, il n'arrivera pas à la trouver.

Mieux vaut retourner au [19](#) pour faire un nouveau choix.

49

Loup*Ardent prend une profonde inspiration et, en brandissant Exterminator, il s'élançe dans la pièce. Aussitôt, les armes volent dans sa direction !

*Mais heureusement, Loup*Ardent n'est pas très loin de la porte. Et s'il est assez rapide, il peut l'atteindre sain et sauf. Tentez une Épreuve de Rapidité. Si elle réussit, il se retrouve devant la porte sans avoir reçu la moindre blessure. Si elle échoue, il parvient également jusqu'à la porte, mais les coups qu'il reçoit lui font perdre la moitié de ses POINTS DE VIE. Maintenant, reste à savoir si cette porte est verrouillée ou non. C'est une question de Chance. Tentez*

une *Epreuve de Chance*. Si vous gagnez l'*Épreuve*, rendez- vous au [64](#). Mais si vous la perdez, rendez-vous au [13](#).



50 *Loup* Ardent et la tapisserie.*

50

- Halte-là ! crie Loup*Ardent de toutes ses forces ; et il s'élançe dans la direction de l'enfant en fuite. Il sait que s'il ne la rattrape pas tout de suite, il sera non seulement perdu dans le labyrinthe de la vieille Cité, mais surtout à la merci de ses habitants dès la nuit venue.

*Mais rejoindre la petite mendiante n'est pas seulement une question de Chance. Comparez le pourcentage de Rapidité de Loup*Ardent avec celui de la fillette, dont les aptitudes se trouvent en page [174](#). Si Loup*Ardent est le plus lent, rendez-vous au [20](#), S'il est le plus rapide, tentez une Épreuve de Chance : si Loup*Ardent gagne cette Epreuve, rendez-vous au [40](#) S'il la perd, rendez-vous au [80](#).*

51

La porte donne sur une minuscule antichambre, à peine plus grande qu'un placard, qui mène à une ancienne armurerie. Des épées, des boucliers et des lances sont en effet suspendus aux murs et, à sa gauche, il aperçoit des carquois de flèches, des carreaux d'arbalète et des lancettes en métal. La plupart des armes sont peut-être encore utilisables mais elles sont ternies ou rouillées. A l'autre bout de l'armurerie se trouve une porte fermée. Loup*Ardent se dirige vers elle. Immédiatement, il est attaqué de toutes parts. Epées et boucliers se sont détachés des murs par paires et fondent sur lui comme guidés par des mains invisibles. Il tombe à la renverse sous le choc et rampe du plus vite qu'il le peut vers l'antichambre qu'il vient de quitter, A peine l'a-t-il atteinte que les armes reprennent leur place le long des murs.

Voilà un problème difficile à résoudre. Il peut regagner la cellule, mais seulement s'il ne Va pas fouillée. Rendez-vous au [18](#). Sinon, il est obligé de traverser l'armurerie pour poursuivre son chemin. Mais résiste ra-t-il à l'offensive qui l'attend ? Rendez-vous au [36](#).

52

Les piliers transforment la salle en un véritable labyrinthe dans lequel Loup*Ardent erre, jusqu'au moment où il arrive à l'orée de cette forêt de pierre. Devant lui s'offre un espace découvert, certainement situé au centre de la salle. Et, en plein milieu de cet espace, il aperçoit un coffret de bois. Ce coffret est ouvert et dedans,

posée sur un coussinet de velours, une pierre précieuse bleu-gris admirablement taillée et polie étincelle de mille feux. Elle est, de plus, aussi grosse qu'un œuf.

*Et précieuse, comme toutes les trouvailles de Loup*Ardent ! Ce joyau est d'une telle beauté qu'il doit valoir, au bas mot, 100 000 pièces d'or, peut-être plus ! Mais Loup*Ardent va-t-il s'en saisir ? Comme il est sorcier, il peut savoir si la pierre est magique en sacrifiant 25 **POINTS DE VIE**, ce qui lui permettra de découvrir les qualités du joyau en se rendant à la page [176](#). Mais il peut aussi prendre simplement la pierre (rendez-vous au [102](#)), ou ne pas y prêter attention. Dans ce dernier cas, rendez-vous au [92](#) ou au [76](#).*

53

La porte s'ouvre sans difficulté sur une petite chambre basse. Au premier coup d'œil, elle semble tout à fait vide. Mais, en l'examinant plus attentivement, Loup*Ardent finit par remarquer dans un de ses coins un cube d'apparence métallique, de 10 centimètres de côté, environ. Il s'en approche prudemment et, après s'être assuré qu'il ne dissimule aucun piège, il s'en saisit. Quelques secondes d'observation lui suffisent pour comprendre qu'il vient de trouver là quelque chose d'exceptionnel : il tient entre ses mains un accumulateur de Pouvoir !

*Loup*Ardent ne se trompe pas. Pour en savoir plus sur cet objet, reportez-vous à la page [176](#). En attendant de pouvoir l'utiliser, Loup*Ardent retourne maintenant au paragraphe d'où il vient.*

54

Loup*Ardent suit le couloir, qui débouche dans un corridor orienté est-ouest. Un simple coup d'œil lui montre qu'il est en train de tourner en rond.

Rendez-vous au [9](#).

55

Quelle erreur ! Mais Loup*Ardent s'en aperçoit trop tard. Les Gardes du roi sont beaucoup plus nombreux qu'il ne le pensait. Neuf hommes, c'est un peu trop. Même pour un guerrier aussi aguerri que lui. Loup*Ardent prend donc la décision la plus sage : il s'arrête.

Rendez-vous au [3](#).

56

Épuisé, Loup*Ardent s'étend de tout son long sur le sarcophage de marbre. Comme un cadavre, le jour de son enterrement ! Mais il est trop fatigué pour penser à l'étrangeté de sa situation. Le marbre est glacial, et bientôt le froid s'infiltré à travers ses vêtements, et engourdit ses membres. Il essaie de se retourner, mais avec terreur, il se rend compte qu'il en est incapable. Car il est paralysé par le froid. Des coups sourds résonnent à ses oreilles ; la tête commence à lui tourner comme s'il sombrait au fond d'un océan de marbre. Et il s'enfonce de plus en plus profondément.

*Est-ce la fin pour Loup*Ardent ? Le voilà pratiquement mort de froid et, qui plus est, en proie à de terribles hallucinations. Vite, rendez-vous au [17](#) pour découvrir la terrifiante vérité.*

57

La couchette est solidement fixée au sol. Mais les muscles de Loup*Ardent se tendent, et la sueur perle sur son front. Et puis, le bois éclate avec fracas et la couchette cède. Dessous, il découvre une trappe qu'il ouvre avec la méfiance de ceux qui ont vécu dans le Désert. Une échelle branlante s'enfonce dans un puits qui aboutit dans une galerie courant horizontalement sous le sol de la cellule, en direction de la porte.

*Loup*Ardent va-t-il descendre dans le puits ? Et ensuite, va-t-il s'engager dans la galerie ? Il hésite, car elle est très étroite : s'il y rencontrait un ennemi, il lui serait impossible de le combattre. S'il décide, malgré tout, de pénétrer dans la galerie, rendez-vous au [39](#), Sinon, il retourne au [17](#) pour faire un nouveau choix.*

58

Le couloir court vers le sud pendant une dizaine de mètres, avant de se terminer en cul-de-sac, loup*Ardent cherche hâtivement une éventuelle porte secrète, mais il comprend rapidement qu'il s'est tout simplement fourvoyé dans une voie sans issue.

Rien d'autre à faire que de revenir au [22](#).

Pour une raison incompréhensible, la pièce a été peinte en bleu. Avec la plus grande prudence, Loup*Ardent regarde tout autour de lui, puis il fait quelques pas en avant en restant sur le qui-vive. Loup*Ardent aperçoit un coffre, posé contre le mur de la pièce. Mais ce qui attire le plus son attention est une tapisserie qui recouvre tout le mur sud. Il s'en approche, et constate qu'elle représente, avec un luxe de détails, une bataille — qui a dû avoir lieu voilà bien longtemps — entre une armée d'humains, et la Horde des Démons. Le spectacle est hallucinant de vie, et le carnage qu'il a sous les yeux le fait frissonner. De quel combat s'agit-il ? Impossible de le savoir. Mais la Horde est, de toute évidence, victorieuse, comme l'Histoire affirme qu'elle l'a toujours été. Un détail curieux frappe Loup*Ardent, cependant : à droite de la tapisserie, dans son coin inférieur, un personnage revêtu d'un long manteau et la tête coiffée d'un capuchon, un être humain, sans aucun doute, semble avoir été épargné par les Démons assoiffés de sang. Il tient un bâton de bois sculpté dans une main, et un sceptre de métal dans l'autre. De plus, il porte autour du cou un minuscule pendentif de cristal bleu-vert. Le sceptre semble vaguement familier à Loup*Ardent, mais sur le moment, il est tout à fait incapable de se souvenir où, et quand, il a pu le voir. Les autres objets quant à eux ne lui évoquent rien. Mais le personnage l'intrigue au plus haut point. Pourquoi la Horde l'a-t-elle épargné ? Il paraît être sans protection et, son bâton mis à part, sans arme,

*Loup*Ardent réfléchit, La tapisserie lui a très certainement révélé un précieux renseignement dont il comprendra toute la signification plus tard. Mais maintenant, que doit-il faire ? Voir ce que contient le coffre ? Il se méfie, redoutant un piège quelconque. S'il décide cependant de l'ouvrir, rendez-vous au [68](#). Il peut aussi regarder derrière la tapisserie, rendez-vous au [99](#), ou quitter la pièce. Dans ce dernier cas, rendez-vous au [88](#) pour faire un nouveau choix.*

Le Maître des cryptes

60

D'étranges parfums flottent dans la Maison de la Guilde qui est sillonnée par des silhouettes encapuchonnées plus étranges encore. Cependant la demeure semble curieusement accueillante. Amien s'y comporte comme s'il était un familier des lieux, et Loup*Ardent remarque, à sa grande surprise, que tous ceux qui les croisent s'inclinent avec respect devant le vieil homme. Amien le précède dans une pièce tendue de tapisseries sur lesquelles sont représentés divers processus alchimiques : la création de la pierre, l'alambic du Dragon Rouge, le mariage mystique de Christian Rosencruz — le fondateur de la Rose-Croix —, le château du règne des Pêcheurs...

- Je dois vous demander de rester un moment ici, et de méditer. Pendant ce temps, je me consacrerai à la préparation de vos épreuves.

- Vous ? demande avec étonnement Loup*Ardent. Qu'avez-vous donc à faire avec la source de Pouvoir de la Guilde ?

Beaucoup ! lui répond en souriant Amien. Je suis le Maître des cryptes.

Le Maître des cryptes ? Balbutie Loup*Ardent. La rencontre a été bénéfique... s'il dit vrai. Car, n'était-il pas à deux doigts de succomber voilà quelques instants seulement ?

— Pas tout à fait ! dit Amien en éclatant de rire, comme s'il lisait le fond de la pensée de Loup*Ardent. Si mes agresseurs m'avaient reconnu, ils auraient pris leurs jambes à leur cou. Quant à la Panthère, c'était une autre affaire. L'animal était rapide, et il m'a pris au dépourvu. Si vous n'étiez intervenu à temps, j'aurais éprouvé quelques difficultés à m'en débarrasser. Aussi, je vous suis reconnaissant d'être ainsi intervenu. Et pour vous exprimer ma gratitude, tenez, prenez ceci. Et il sort de sa poche un coffret en bois de rose de la taille d'une tabatière, et délicatement sculpté. — Je vous remercie, dit Loup*Ardent. Mais est-il

Bien nécessaire de me faire ce cadeau ? — Peut-être que oui, peut-être que non, répond Amien d'un air malin, Mais n'ouvrez pas ce coffret maintenant, car il contient un sortilège qui pourrait n'avérer précieux au cours de vos épreuves d'initiation. N'utilisez cette boîte qu'en cas d'extrême nécessité car, une fois ouverte, elle se détruit. Et maintenant, je dois m'occuper de vos épreuves.

Lorsque vous déciderez d'ouvrir le coffret, vous vous reporterez à la page [176](#) pour en connaître le pouvoir. Une fois que vous aurez lu toutes les informations le concernant, il vous faudra en faire usage dans le paragraphe où vous vous trouverez. En attendant, rendez-vous au [6](#) où notre héros va commencer les épreuves initiatiques de la Guilde des Alchimistes.

61

—Très bien, dit Loup*Ardent. Et il recule d'un pas tout en dégainant son épée.

La jeune femme, quant à elle, est désarmée. Cependant, elle sourit. Avec un rire narquois, le plus grand de ses complices lui lance bientôt une mince et souple lame, faite d'un curieux métal bleu. Le petit homme se contente de regarder la scène d'un air intéressé. Mal à l'aise, Loup*Ardent se demande ce qui peut provoquer tous ces sourires...

*Mais vous allez bien vite comprendre, en découvrant les aptitudes de la jeune femme (dont le nom est Tanith) à la page [174](#). Dans ce combat, le premier des deux adversaires qui fait perdre 100 POINTS DE VIE à l'autre, ou qui sort un double six au premier coup de dés, est déclaré vainqueur. Si Loup*Ardent remporte le combat, rendez-vous au [44](#). Si c'est Tanith, rendez-vous au [4](#).*

62

La porte s'ouvre sur un couloir étroit et bas de plafond, qui semble être un souterrain creusé dans la terre sèche. Plus Loup*Ardent avance, plus le plafond s'abaisse, et il doit bientôt se plier en deux, puis se mettre à quatre pattes, pour continuer d'avancer. C'est dans cette position extrêmement inconfortable qu'il se trouve face à face avec le Ver... La créature est énorme : de la même taille que Loup*Ardent. Son corps est formé d'une dizaine d'anneaux, et son épaisse peau semble une armure formidable. Sans yeux et sans bouche, il occupe pratiquement tout le tunnel, de telle sorte que Loup*Ardent va avoir quelques difficultés pour le croiser.

*Que faire ? Bien sûr, Loup*Ardent peut revenir dans la crypte qu'il vient de quitter. Mais cela ne présente pas beaucoup d'intérêt. Il peut aussi décider d'attaquer le Ver. Rendez-vous dans ce cas au [16](#). Mais il peut également se plaquer contre une paroi du tunnel. Dans l'espoir que le monstre passera devant lui sans se rendre compte de sa présence. Rendez-vous au [26](#).*

63

La porte claque derrière lui. Sa Rapidité a sauvé Loup*Ardent ! Il a franchi le redoutable obstacle sain et sauf

*FA pourtant, doit-il s'en réjouir pour autant? Loup*Ardent a déjà exploré quelques pièces, mais sans jamais y remarquer la moindre issue qui aurait pu lui permettre de sortir des cryptes. Et, il lui semble que les Nécromanciens l'ont bien averti qu'il lui est impossible de revenir là d'où il est parti. Son erreur a certainement été de quitter la tombe de marbre. Notre héros est donc condamné à mourir lentement de faim, avec, pour seule compagnie, Harold, le crâne bavard. Échangez donc quelques propos avec lui, si vous le voulez. Puis, rendez-vous au [13](#).*

64

Le cœur battant à tout rompre, Loup*Ardent se retrouve au seuil d'une salle brillamment éclairée, dont le plafond s'appuie sur une multitude de colonnes. Jamais il n'a vu quelque chose de semblable, car ce sont les colonnes elles-mêmes qui rayonnent d'une lumière chaude, illuminant la salle plus qu'aucune autre source de lumière ne pourrait le faire. Et ces colonnes sont si nombreuses qu'il lui est impossible de voir la salle dans son entier, et donc ce qui peut s'y trouver.

*Rien d'autre à faire que de s'aventurer dans ce lieu. Loup*Ardent peut, bien sûr, examiné de plus près l'une de ces colonnes lumineuses. Toute connaissance n'est-elle pas bonne à prendre ? Rendez-vous dans ce cas au [82](#). Mais s'il décide d'explorer la salle, trois possibilités s'offrent à lui : il peut se diriger vers la gauche (rendez-vous au [76](#)), vers la droite (rendez-vous au [92](#)), ou aller droit devant lui (rendez-vous au [52](#)).*

65

Loup*Ardent sourit encore.

- Puisque vous tenez tellement à ma compagnie, murmure-t-il Et il lève les mains en signe de reddition.
- Une sage décision, grommelle le Sergent. *Rendez-vous au [3](#).*

66

Loup*Ardent suit le couloir, qui débouche finalement dans un corridor orienté est-ouest. Un simple coup d'œil suffit pour lui faire comprendre qu'il tourne en rond.

Rendez-vous au [9](#).

67

La pièce est vide. Loup*Ardent en éprouve un tel soulagement qu'il en oublie presque de l'examiner. De toute façon, l'inspection est rapide, car il n'y a rien d'autre qu'un cor cabossé suspendu au mur sud. Loup*Ardent fait demi-tour et s'éloigne. Mais une espèce d'instinct fait qu'il revient sur ses pas. Il décroche l'instrument et le regarde attentivement. Il est d'une telle saleté qu'il n'arrive pas à deviner s'il est en bronze ou en cuivre ; si son bec est en os, ou taillé dans un bois de cerf. Un cor d'apparence tout à fait banale mais qui,

de toute évidence, n'a pas servi depuis des années. Prêt à souffler dedans, Loup*Ardent l'approche de ses lèvres. Mais au dernier moment, il hésite.

*Et il fait bien ! Car une chose est certaine, ce vieux cor n'a rien à faire dans ce cauchemar souterrain. Sans l'ombre d'un doute, l'instrument est magique. Alors la question est simple : Loup*Ardent doit-il sonner du cor ? A vous de prendre ta décision. Si vous pensez qu'il doit le faire, reportez-vous à la page [176](#) où le mystère du cor vous sera révélé. Sinon, il peut soit l'emporter avec lui, s'il décide de s'en servir plus tard, soit le laisser là où il est. Dans ces deux derniers cas, Loup*Ardent revient au [88](#) pour faire un nouveau choix.*

68

Le coffre est flambant neuf, et ne diffère en rien de ceux que l'on trouve sur n'importe quel marché de village. Il est fait d'un bois grossier cerclé de cuivre, et ne possède aucune décoration. Un loquet maintient son couvercle fermé, mais Loup*Ardent ne remarque aucune serrure. Il se penche pour l'ouvrir.

*Loup*Ardent avait raison de se méfier. Car le coffre recèle un piège : une aiguille empoisonnée, montée sur un ressort, est dissimulée dans le loquet. Tentez une Épreuve de Chance. Si elle réussit, Loup*Ardent évite de justesse l'aiguille. Rendez-vous à [u78](#). Si elle échoue. L'aiguille se plante dans son index. Tentez alors une Épreuve de Force pour savoir s'il survit à l'effet du poison. Si elle réussit, Loup*Ardent perd la moitié de ses POINTS DE VIE, avant de se rendre au [78](#). Si elle échoue, il ne vous reste plus qu'à transporter son cadavre au [13](#).*

69

La cellule est sombre, étroite, humide, et il y règne une odeur nauséabonde. Après douze heures passées là sans nourriture, sans eau, sans lumière, Loup*Ardent commence à se poser des questions quant au bon fonctionnement du système pénitentiaire du Harn. Au bout de vingt-quatre heures, il ne s'interroge plus. Car ses pensées sont alors exclusivement concentrées sur une question ; comment s'évader ?

*Mais peut-il s'enfuir? Dans cette prison. Seules la Chance et l'Habileté peuvent aider Loup*Ardent. Car, et notre héros ne le sait pas, il y a un souterrain qui a été creusé de sa cellule, et dont l'ouverture a été soigneusement cachée par un précédent prisonnier. Seule l'Habileté permettra à Loup*Ardent de découvrir cette issue. Tentez une Épreuve d'Habileté. Si elle échoue, Loup*Ardent ne trouve pas — et ne trouvera jamais — l'entrée du tunnel Rendez-vous au [13](#). Si elle réussit, rendez-vous au [87](#). Si l'Habileté de Loup*Ardent est trop faible pour Tenter l'Épreuve, il peut Tenter une Épreuve de Chance. Si elle échoue, Loup*Ardent va terminer ses jours, oublié dans sa sombre cellule. Rendez-vous au [13](#). Si elle réussit, rendez-vous au [33](#).*

70

Loup*Ardent touche enfin au but, La demeure devant laquelle il se trouve maintenant ne porte aucune inscription, et ne diffère en rien de toutes celles qui l'entourent. Néanmoins, alors qu'il descend les quelques marches qui mènent à la porte, il n'a pas le moindre doute d'être arrivé, enfin, au bout de ses recherches. Il frappe, et immédiatement une silhouette encapuchonnée lui ouvre, et l'invite à entrer comme s'il était attendu. Et peut-être l'était-il ? Car ne dit-on pas que les Alchimistes sont maîtres dans l'art de la divination ? Avec un sentiment de profond soulagement, il suit la silhouette à l'intérieur de la maison, impatient de réclamer l'initiation qui lui permettra, enfin, d'acquérir le Pouvoir. *Mais ce soulagement sera peut-être de courte durée. Car il ne faut pas oublier que les légendes qui font état de telles initiations ont toujours des accents de terreur ! Enfin, le sort en est jeté, et il est impossible maintenant de reculer. Rendez-vous au [6](#).*

71

Loup*Ardent pousse la porte et fait quelques pas en avant. La créature qui l'attaque, alors, est sans nul doute humaine. Mais elle se déplace avec une telle rapidité, que Loup*Ardent est incapable de la moindre réaction, De petite taille, maigre, vêtue de noir et le visage caché par une cagoule sombre, elle brandit une petite épée recourbée dont Exterminator ne peut parer le premier coup.

*Le combat est donc engagé. L'agresseur de Loup*Ardent est un membre du redoutable ordre guerrier des Achilles ; des combattants dont la réputation est terrifiante. Vous trouverez les aptitudes d'un Achille à la page [174](#), Exterminator agit ici comme une épée ordinaire. Elle n'absorbe donc aucun POINT DE VIE de l'adversaire de Loup*Ardent. Si notre héros perd le combat, rendez-vous au [13](#), S'il en sort vainqueur, il ne trouve rien d'intéressant dans la pièce où le combat vient d'avoir lieu, ni sur le corps de ce Malheureux ennemi. Vous revenez alors au paragraphe que vous venez de quitter pour y faire un nouveau choix.*

72

Loup*Ardent tourne la poignée de la porte qui s'ouvre vers l'intérieur avec une telle violence qu'elle lui en arrache presque la main. Il a la brève sensation d'un souffle de vent, puis un colossal tourbillon l'aspire dans une obscurité rugissante.

*Est-ce la fin tragique de Loup*Ardent ? Va-t-il, une fois de plus se retrouver au redoutable [13](#) ? Eh bien, non ! Notre héros doit se rendre au [93](#) !*

73

Loup*Ardent s'assied dans l'embrasement d'une fenêtre d'une taverne. Et, perdu dans ses pensées, il regarde machinalement la vie de la ville, déformée par le verre bosselé des vitres. Dehors, tout poursuit son cours comme si aucun danger ne rôdait. Les marchands ambulants vantent leurs marchandises, les patrouilles de soldats marchent au pas cadencé, les oisifs tiennent de longs discours.» Comment les habitants de la grande capitale peuvent-ils être aussi inconscients de la menace qui pèse sur le Harn ? Mais après tout, que pourraient-ils faire d'autre ? La Horde est bien trop puissante pour qu'ils songent à imaginer quoi que ce soit contre elle. Mais l'inaction n'est pas le trait de caractère dominant de Loup*Ardent ! Il possède maintenant le Pouvoir nécessaire à l'efficacité de ses sortilèges Exterminator est présente à ses côtés. Et son destin a été scellé par la promesse faite à son père, le Seigneur Xandine. Il n'a plus qu'à prendre une décision.

*Mais quelle décision ? Examinons les différents choix qui s'offrent à Loup*Ardent. Chacun d'eux peut orienter le cours de sa mission dans une voie bien précise.*

- *Il peut essayer de ramener à la vie le roi Voltar endormi depuis de nombreuses années, dans l'espoir que celui qui a été un si puissant monarque, respecté de son peuple, saura recréer l'unité du royaume et sa force. Rendez-vous au [79](#).*

Il peut chercher à obtenir une audience d'Olric, le Chevalier Régent, dont les moines guerriers, il le sait, se préparent déjà à combattre la Horde. Rendez-vous au [86](#).

- *Il peut tenter de s'allier avec Ben beni bar Jaïn, magicien et maître du temple Shaman, qui doit certainement fourbir ses propres armes contre l'attaque imminente. Rendez-vous au [89](#).*

- *Il peut se présenter au général Mandar, le vieux soldat phlogisticien qui, d'après les rumeurs, a été chargé de la défense du royaume. Rendez-vous au [97](#).*

- *Ou il peut décider d'agir seul, et risquer une expédition solitaire, contre le plus effroyable adversaire que l'humanité ait jamais affronté. Dans ce cas, rendez-vous au [116](#).*

74

Comme il l'avait annoncé, Levarus est de retour une heure plus tard.

- Êtes-vous décidé, fils de Xandine ? Loup*Ardent hoche la tête.

- J'accepte, dit-il.

- C'est bon. Suivez-moi.

Précédant Loup*Ardent, Levarus s'engage dans le corridor qui, bientôt, se transforme en un tunnel creusé à même le roc. Peu après, ils arrivent devant une lourde porte de chêne et, sans dire un mot, Levarus se tourne vers Loup*Ardent, et lui tend une lanterne.

- Mes armes ? demande Loup*Ardent, se souvenant que son père avait insisté pour qu'il subisse sa première initiation totalement désarmé. Mais son austère compagnon se contente de hausser les Épaules.

Vous pouvez les garder. Mais elles ne vous seront pas très utiles.

- Et maintenant, que dois-je faire ? interroge Loup*Ardent.

L'homme hausse encore les épaules.

- Entrez, dit-il en montrant la porte d'un geste. Vous reviendrez avec du Pouvoir..., si jamais vous parvenez à sortir de ce lieu. Loup*Ardent pousse la porte avec la plus grande prudence. Elle tourne sur ses

gonds en grinçant horriblement, découvrant l'obscurité la plus profonde. Loup*Ardent tend sa lanterne devant lui et, sans la moindre hésitation, il fait quelques pas en avant. La porte se referme dans son dos et, comme il le constate en se retournant, il est impossible de l'ouvrir de ce côté. Mais qu'importe : il a choisi l'ordalie de son plein gré. S'il n'obtient pas de Pouvoir, il sera impuissant face à son destin. A peine mieux que mort.

Une forte odeur de moisi le ramène à la réalité et, en plissant le nez, il promène sa lanterne tout autour de lui. Sans doute se trouve-t-il à l'entrée d'un ossuaire car, dans des niches creusées dans les murs, sont empilés les crânes et les os blanchis de milliers de squelettes. Au centre de la pièce — mais peut-être faudrait-il dire de cette caverne — est posé un sarcophage de granit. Et, au-delà, dans le mur ouest, une porte est entrouverte.

*Pour dire la vérité, Loup*Ardent hésite. Doit-il examiner les crânes ? Rendez-vous au [8](#). Le sarcophage présente-t-il un intérêt quelconque ? Rendez-vous au [47](#). Est-il préférable d'ignorer cet endroit et de franchir la porte ? Rendez-vous au [62](#).*

75

Les pas des Gardes se rapprochant rapidement, Loup*Ardent ne peut ouvrir qu'une porte.

Mais la Rapidité est ici moins importante que la Chance : en effet, la porte va-t-elle s'ouvrir, ou pas ? Tentez une Épreuve de Chance. Si elle réussit, ta porte s'ouvre, et rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [3](#)

76

Loup*Ardent avance dans une forêt de colonnes, et il finit par arriver devant une porte encastrée dans un mur. Au-dessus de la porte, une fresque représente, avec un réalisme étonnant, un océan déchaîné. De chaque côté de la porte, une mince créature semble monter la garde. Semble, car ni l'une ni l'autre ne se sont rendu compte de la présence de Loup*Ardent ! Elles ont un aspect vaguement humanoïde, mais leur peau est grisâtre, et leurs immenses yeux noirs sont très certainement plus efficaces dans l'obscurité que dans la lumière qui règne dans la salle. Elles sont armées de courtes épées.

*Plutôt stupides ces créatures ! Loup*Ardent les reconnaît comme étant des Créatures de l'Ombre. Comme elles n'ont pas remarqué sa présence, il peut s'éloigner s'il le désire, et se diriger vers une autre partie de la salle. Rendez-vous dans ce cas au [92](#) ou au [52](#). Mais il peut penser qu'elles gardent peut-être quelque Chose de précieux qui se trouverait derrière la porte, Loup*Ardent peut donc les attaquer. Les aptitudes des Créatures de l'Ombre se trouvent à la page [174](#). Si Loup* Ardent sort vainqueur de ce combat, rendez- vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

77

A peine Loup*Ardent a-t-il poussé la porte, que deux personnages vêtus de noir, masqués et armés de petites épées courbes, se jettent sur lui avec une rapidité terrifiante. Loup*Ardent brandit Exterminator, essayant de parer les coups. Mais ses deux agresseurs le frappent presque simultanément. Loup*Ardent doit mener le combat à son terme.

*Ses adversaires sont des adeptes de l'ordre des Achilles. Leurs aptitudes sont décrites à la page [174](#). Dans ce combat, Ex terminator agit comme une épée ordinaire : elle n'absorbe pas les **POINTS DE VIE** des adversaires de Loup*Ardent. Si Loup*Ardent sort vainqueur de ce combat, il trouvera sur chacun de ses agresseurs 100pièces d'or. De plus, sur l'un d'eux, il découvrira également une minuscule lame au bord effilé, qui pourra lui être d'une grande utilité s'il est fait prisonnier, et s'il est ligoté. (Même s'il subit une fouille minutieuse, personne ne pourra jamais trouver cette lame sur Loup* Ardent, Elle est cependant d'un usage limité : elle ne peut servir qu'à trois évasions. Ensuite, elle sera émoussée, et donc, inutile.) Loup*Ardent doit maintenant retourner au paragraphe d'où il vient pour faire un nouveau choix. Bien entendu, s'il perd le combat, rendez-vous au [13](#) !*

78

A l'intérieur du coffre, Loup*Ardent découvre une fine baguette d'ébène, dont l'une des extrémités est recouverte d'or, et l'autre d'argent. Elle est lisse et longue d'une trentaine de centimètres. Même s'il l'est malgré lui, Loup*Ardent est un sorcier. Il se garde donc de toucher à l'extrémité en or lorsqu'il saisit la baguette. Il la dirige vers

le mur, et en presse l'extrémité d'argent. Mais il ne se passe rien. Cette baguette ne semble avoir aucun effet sur les objets. Mais peut-être agit-elle sur quelque chose de vivant ? Il l'ignore. Mais il décide néanmoins de la garder, et de tenter de nouveau l'expérience quand l'occasion se présentera.

*A ce moment-là, vous vous rendez à la page [176](#) où sont détaillés les pouvoirs de la baguette. En attendant, si Loup*Ardent veut poursuivre plus avant l'exploration de cette pièce, rendez-vous au [59](#). Sinon, il revient au [88](#) pour faire un nouveau choix.*

Voltar le Magnifique

79

Elevé dans les cavernes des villages de pierre du Désert, Loup*Ardent, même s'il n'est pas un Barbare par sa naissance, en sait infiniment moins sur l'histoire du Harn que le moindre des habitants de Pélimandar. Et pourtant, même au plus profond du Désert, il avait entendu parler de l'extraordinaire destin de Voltar le Magnifique. Un destin qui, depuis des siècles, est à l'origine des plus merveilleuses légendes.

C'est presque accidentellement que Voltar est arrivé sur le trône : en effet, il était le plus jeune des cinq fils de Henri le Chauve, et donc le cinquième dans l'ordre de la succession. Son père n'avait brillé que par la longueur de son règne : il était mort, en effet, à l'âge de 98 ans, et non sans regret racontaient les mauvaises langues ! A cette époque, Voltar avait déjà une cinquantaine d'années, et son frère aîné, Henri, n'était pas de première jeunesse. Ironiquement surnommé Henri le Jeune pour le distinguer de son père, il fut couronné à l'Équinoxe, et se mit à gouverner avec aussi peu de personnalité que son prédécesseur. A cette époque, même le devin le plus fou n'aurait pu prédire à Voltar un avenir quelconque, car il semblait qu'Henri le Jeune allait occuper le trône pendant au moins dix ans. De plus, ses trois autres frères étaient toujours en vie. A quoi il faut ajouter qu'il n'avait aucune ambition particulière.

Dans sa jeunesse, Voltar avait été beaucoup plus préoccupé par les jolies femmes que par le pouvoir, et maintenant qu'il avait atteint l'âge mûr, il s'adonnait avec passion à l'étude des astres. Cependant, trois mois après son accession au trône, Henri le Jeune mourait empoisonné. Accidentellement, il faut le préciser. C'était un homme robuste, et il ne fut emporté qu'après six longues semaines. Aussi, les dignitaires de l'État, comprenant que la fin était inévitable, eurent-ils le temps de préparer le couronnement de son frère, le prince Jantang. Mais le sort en avait décidé autrement : trois jours avant la date prévue, Jantang et ses frères Percival et Midrut étaient écrasés par la chute d'un arbre, alors qu'ils se rendaient au temple. Voltar, à sa grande consternation, restait donc seul héritier du trône. Cette étrange succession de faits encouragea les superstitieux à soupçonner l'intervention des dieux, et peut-être eurent-ils raison de le faire, car à la surprise de chacun, et surtout à celle de Voltar, d'ailleurs, le nouveau roi s'acquitta vite de sa charge d'une remarquable façon. Son talent pour régner était né comme une rose en été. Voltar était efficace, gros travailleur, impartial et totalement dévoué au bonheur de ses sujets. Mais, plus que tout peut-être, il se révéla un extraordinaire stratège. En quatre ans le Harn étendit ses frontières aux dépens des États voisins et était, ou semblait être, plus en sécurité qu'il ne l'avait été depuis des siècles. Mais les armées bien entraînées de Voltar étaient-elles capables de repousser une attaque de la Horde ? Cette question sans cesse débattue dans des discussions sans fin n'eut jamais de réponse car, Voltar souverain, la Horde ne fit pas la moindre tentative d'invasion. Son règne fut malheureusement court ; cinq ans et trois mois. Car, alors, un fait étrange survint. Était-ce une maladie ? Un accident de chasse ? Les rumeurs étaient confuses. Certains affirmaient qu'il s'agissait d'un charme, fruit d'un amour du Roi pour une jeune magicienne. Quelle qu'en soit la cause, Voltar s'endormit pour ne plus se réveiller. Il n'était pas mort. Les médecins de la cour étaient formels sur ce point. Mais il ne dormait pas non plus. Voltar était étendu sur la couche royale et rien ne pouvait le réveiller. Il ne mangeait pas, n'exprimait rien et, les mois se transformant en années, il devint évident qu'il ne vieillissait pas. La maladie provoqua tout d'abord une crise constitutionnelle. Le roi n'étant pas mort, il ne pouvait avoir de successeur mais il était manifestement hors d'état de régner. Des dispositions prévoyaient de

nommer un régent en cas de maladie grave du roi. Ce qui fut fait. Mais le gouvernement du régent était pensé être provisoire et cesser à la mort ou à la guérison du roi. Voltar refusait de mourir ou de guérir.

Sept générations de Chevaliers Régents ont gouverné en son nom depuis cette époque lointaine, presque deux siècles maintenant. Le dernier, Olric, règne toujours à sa place, Pendant tout ce temps, le corps toujours vivant du roi Voltar est resté étendu, hors des atteintes du temps, prisonnier d'un sommeil magique.

Est-il possible de réveiller le roi ? A première vue cela paraît improbable. Beaucoup ont déjà essayé sans succès. Mais Loup*Ardent a quelques connaissances qui feront peut-être la différence. Avant sa mort, son père, Xandine le Sorcier, lui a dévoilé quelques-uns des mystères du Verrou Temporel, Le Verrou Temporel est un sortilège si puissant et si terriblement dangereux qu'il est rarement utilisé, même par les adeptes de la magie noire. Xandine lui-même s'en était servi pour préserver la vallée durant son exil, et il l'avait payé d'un prix exorbitant. Mais le Verrou Temporel pouvait être utilisé autrement et tout ce que Loup*Ardent avait entendu à propos de Voltar lui faisait croire que ce charme n'était pas étranger à cet invraisemblable sommeil. Si Loup*Ardent voit juste, il peut réveiller Voltar en prenant lui-même un risque considérable. Mais pour en être sûr, il doit examiner le roi endormi. Plus difficile à faire qu'à dire ! Les différents régents ont eu des attitudes variées quant au sommeil du roi Voltar. L'un prétendit qu'il était mort. Deux l'exposèrent au public comme un objet de vénération. Un autre autorisa que les sujets puissent le voir lors de circonstances exceptionnelles... Le régent Olric, quant à lui, a décrété que le corps de Voltar devait être gardé en permanence dans l'enceinte de l'ancien palais royal. Seuls les hauts dignitaires, ainsi que les prêtres du temple se sont vus accorder le privilège de l'approcher. Que va faire Loup*Ardent pour approcher Voltar ?

Pas facile ! Il peut essayer de pénétrer secrètement dans le palais. Rendez-vous au [104](#). Mais il peut également en demander l'autorisation en faisant valoir son titre de Seigneur Xandine. Rendez-vous dans ce cas au [114](#).

80

S'il est rapide, la fillette l'est encore plus... *Rendez-vous au [20](#).*

81

Loup*Ardent a grand besoin d'aide. Mais il lui est impossible de se lier d'une façon ou d'une autre, tant que la Horde menacera le royaume. Son père aurait agi de même, sans aucun doute. Il décline donc l'offre de Tanith.

— Dans ce cas, dit-elle, nous devons nous quitter. Et Loup*Ardent se retrouve dans le dédale des rues de la vieille Cité, et sans guide maintenant, toujours à la recherche de la Maison de la Guilde des Alchimistes.

Rendez-vous au [90](#).

82

Bien qu'elle diffuse une lueur aussi rouge que la braise, aucune chaleur ne se dégage de la colonne. Et Loup*Ardent est impuissant à comprendre le phénomène. Il hésite un instant, puis il tend une main prudente vers la surface rayonnante.

Ce qui n'est pas très malin, car dès qu'il la touche, la colonne lui prend instantanément 150 POINTS DE VIE. Voilà comment elle se procure son énergie ! Si cela coûte la vie à notre héros, rendez-vous au [13](#). Sinon, il aura appris qu'il faut éviter de toucher à ces colonnes Vous retournez au [64](#) pour faire un nouveau choix.

83

A peine la porte est-elle ouverte que Loup*Ardent comprend la délicate situation qui est la sienne. Quatre guerriers de l'ordre des Achilles bondissent en effet sur lui, sans lui laisser la moindre alternative.

*Et ces guerriers sont de redoutables combattants. Prenez connaissance de leurs aptitudes en page [174](#), et calculez l'issue du combat, sachant que deux des quatre agresseurs ont eu le temps de porter un premier coup, avant que Loup*Ardent n'ait pu réagir. Exterminator agit ici comme une arme ordinaire, ne l'oubliez pas. Si Loup*Ardent est vaincu, rendez-vous au [13](#). Mais s'il remporte le combat, il pourra s'emparer des 4 000 pièces d'or que possédaient*

ses adversaires. Dans ce cas, vous retournez au [88](#) pour faire un nouveau choix.

84

— Le voilà ! Un cri de victoire qui signifie pour Loup*Ardent qu'il vient d'être découvert. Il sort de l'ombre du porche, l'épée bien en main. Mais quelle attitude adopter?

*Faut-il combattre, ou se laisser capturer ? Si Loup*Ardent décide de suivre les Gardes du roi, rendez-vous au [3](#). Mais s'il choisit de se battre, vous trouverez ses aptitudes des Gardes à la page [174](#). Menez le combat à son terme. Si Loup*Ardent est vaincu, vous savez où l'emmener. S'il réussit à se débarrasser des quatre Gardes, rendez-vous au [95](#).*

85

A peine Loup*Ardent a-t-il poussé la porte que deux personnages vêtus de noir, masqués et armés de petites épées courbes, se jettent sur lui avec une rapidité terrifiante. Loup*Ardent brandit Exterminator, essayant de parer leurs coups. Mais ses deux agresseurs le frappent presque simultanément. Loup* Ardent doit mener le combat à son terme.

*Ses adversaires sont des adeptes de l'ordre des Achilles. Leurs aptitudes figurent à la page [174](#). Dans ce combat, Exterminator agit comme une épée ordinaire: elle n'absorbe pas les **POINTS DE VIE** des adversaires de Loup*Ardent. S'il sort vainqueur de ce combat, Loup*Ardent trouvera sur chacun de ses agresseurs 1 000 pièces d'or. De plus, sur l'un d'eux, il découvrira également une minuscule lame au bord effilé, qui pourra lui être d'une grande utilité s'il est fait prisonnier, et s'il est ligoté. (Même s'il subit une fouille minutieuse, personne ne pourra jamais trouver cette lame sur Loup*Ardent, Elle est cependant d'un usage limité : elle ne peut servir qu'à trois évasions. Ensuite, elle sera émoussée et donc, inutile.) Loup*Ardent doit maintenant retourner au paragraphe d'où il vient pour faire un nouveau choix. Bien entendu, s'il perd le combat, rendez-vous au [13](#) !*

Loup*Ardent ne l'ignore pas : le Harn est certes une monarchie, mais en théorie seulement. Lorsque voilà deux siècles, Voltar le Magnifique tomba dans un sommeil magique, il fut le dernier souverain du royaume. En effet, la tradition veut qu'un nouveau souverain ne peut être couronné tant que son prédécesseur est encore en vie. Or, si Voltar a toutes les apparences de la mort, il n'est pas mort pour autant. Donc, depuis deux siècles, le royaume est entre les mains de régents qui gouvernent en son nom. Car, qui pourrait croire au réveil de Voltar ? Et si cette charge était considérée comme provisoire à ses débuts, aujourd'hui la régence s'est presque transformée en véritable dynastie. Presque, car le titre n'est pas héréditaire. Le Conseil suprême, agissant au nom du roi, choisit le régent parmi les nobles les plus avisés du Harn, Ce système a permis de nombreuses réformes, selon les personnalités des régents qui se sont succédé.

Olruc, l'actuel Chevalier Régent, a une personnalité tout à fait unique pour cette charge. Considéré comme un mystique, plutôt que comme un homme d'État, il portait, avant d'être choisi par le Conseil, la robe brune de l'ordre de Saint-Clément. Une confrérie de moines guerriers dont il était devenu le supérieur, par sa piété, et son extraordinaire bravoure au combat.

Malgré les tentations de la charge suprême, tout le monde affirme qu'Olruc continue à mener une vie ascétique et Spartiate dans les murs mêmes du palais du régent. Ses appartements personnels, aux dires de certains, sont à peine plus confortables qu'une cellule de moine. Sa garde privée se réduit à un seul homme.

Mais comment l'approcher ? Dans la taverne où il a trouvé refuge, Loup*Ardent réfléchit à la question En tant que Seigneur Xandine, il a des chances d'obtenir une audience. Mais ensuite? Lui, Loup*Ardent a déjà esquissé les grands traits d'un plan contre la Horde mais Olruc va-t-il l'écouter? Et, l'ayant entendu, voudra-t-il l'aider? Élevé dans le Désert, Loup*Ardent se demande si une approche différente ne serait pas plus efficace, une approche qui montrerait à Olruc qu'il faut compter avec lui...

Pensées dangereuses pour notre héros. Impressionne ra-t-il davantage Olruc en entrant par surprise dans le cabinet privé du

régent, ou vaut-il mieux solliciter une audience ? S'il se décide pour la solution la plus risquée, rendez-vous au [117](#). Si le bon sens l'emporte et qu'il essaie d'obtenir une audience en bonne et due forme, rendez-vous au [105](#).

87

Un détail d'une dalle de sa cellule attire l'attention de Loup*Ardent. Il voit mal dans cette obscurité mais sa main a rencontré une aspérité. Faiblement (son jeûne forcé lui a fait perdre ses forces), il parvient à glisser l'extrémité de ses doigts sous le bord de la pierre et, dans un effort énorme, il soulève la dalle qui révèle une ouverture juste assez large pour qu'il s'y glisse.

Sans réfléchir à deux fois, Loup*Ardent s'engage dans un tunnel en pente, un tunnel sombre et étouffant, mais après tout guère plus désagréable que la cellule nauséabonde qu'il vient de quitter. Il avance pendant une vingtaine de mètres, avant de se retrouver dans un cul-de-sac. Une fois de plus, il cherche. Et une fois encore, il découvre une ouverture dissimulée dans le sol. Il s'y introduit, descend encore et, tout à coup, le sol se dérobe sous lui ! Cinq mètres plus bas, il plonge dans des eaux putrides. Inutile pour Loup*Ardent de réfléchir bien longtemps pour comprendre qu'il patauge maintenant dans les égouts de la ville.

Mais où aller? Il est dans l'obscurité la plus totale. A tâtons, il cherche un mur, quelque chose pour le guider. Et ses mains rencontrent enfin une surface dure.

Quelle direction prendre, maintenant? La gauche ou la droite? Grands dieux, ses mains hésitantes viennent de rencontrer le vide : une troisième direction possible !

Alors, vers où se diriger ? Appelons les différentes directions, nord, sud et est, bien qu'en fait cela n'ait certainement rien à voir avec la véritable orientation des tunnels. Et faites le meilleur choix pour notre pauvre héros qui dégouline de boue. Si vous décidez de vous diriger vers le nord, rendez-vous au [5](#), Si vous préférez partir vers le sud, rendez-vous au [91](#), Si vous choisissez l'est, rendez-vous au [101](#).

88

L'escalier débouche sur un corridor orienté d'est en ouest. Aucun couloir ne donne dans ce corridor Mais en revanche... six portes font face à Loup*Ardent ! Tout d'abord, il y en a une qui est située devant lui. A sa gauche, trois autres portes, A sa droite, les deux dernières portes.

*Six portes ! Quel casse-tête ! Pour que tout le monde s'y retrouve, un seul moyen : donner un numéro à chacune de ces portes diaboliques. La porte qui fait face à Loup*Ardent portera le numéro 1. Et donc, les trois portes qui la suivent, dans le couloir est, porteront les numéros 2, 3 et 4 ; les deux portes situées dans le couloir ouest, les numéros 5 et 6. Si Loup*Ardent se décide pour le 1, rendez-vous au [59](#). S'il préfère le 2, rendez-vous au [67](#) ; le 3, rendez-vous au [83](#) ; le 4, rendez-vous au [94](#) ; le 5, rendez- vous au [103](#) : le 6, rendez-vous au [115](#). Et encore une chose : quelle que soit la porte choisie, souhaitons-lui bonne chance...*

89

Il n'y a pas si longtemps, Loup*Ardent avait encore une idée très défavorable de la magie. Mais, depuis qu'il a revêtu la robe de son père, il s'est rendu compte qu'il n'y a pas une magie, mais des magies à peu près aussi nombreuses que les dieux du ciel. La Confrérie des Nécromanciens tire son pouvoir des esprits des morts. La Guilde des Alchimistes observe les métaux et les forces cachées du corps humain Les religieux Gegum, d'après les rumeurs, font agir la déesse Terre elle-même. Ben beni bar Jaïn, le magicien supérieur de l'ordre Shaman se plonge dans le monde des plantes et de la nature pour parvenir à ses fins mystiques. Sa magie est très différente de celle de Loup*Ardent. S'ils mettent en commun leur science, leurs connaissances réunies pourront peut-être faire obstacle à la Horde. Mais comment convaincre le magicien Shaman qu'une telle coopération est à la fois possible et nécessaire ? Loup*Ardent ne connaît Ben beni bar Jaïn que de réputation, et cette réputation dépeint un personnage redoutable et excentrique, peu facile à influencer, très certainement. Le rencontrer est assez simple. On peut le consulter, en faisant des offrandes au temple, à la condition d'être dûment introduit. Mais l'impressionner est une tout autre affaire. Pourtant, en ces jours difficiles, peut-être est-il prêt à écouter ?

*Peut-être que oui, peut-être que non. Loup*Ardent a donc la possibilité de demander une audience au temple et de prier les dieux du Désert de l'inspirer dans sa plaidoirie. S'il prend ce parti, rendez-vous au [123](#). Mais notre héros a dans la tête un projet beaucoup plus audacieux : s'il provoque le magicien Shaman en un duel magique et s'il gagne, alors il pourra lui imposer sa volonté. S'il se décide pour cette folie, rendez-vous au [111](#).*

90

Loup*Ardent sillonne le dédale de la vieille ville, ruelle après ruelle, de plus en plus perdu, s'arrêtant pour demander son chemin sans plus de succès qu'auparavant. Et Loup*Ardent est de plus en plus épuisé, au bord du découragement. Et pourtant, il avance toujours, faisant confiance à la chance qui l'a guidé jusque-là.

Mais la chance accompagne-t-elle toujours Loup Ardent ? Tentez une Épreuve de Chance. Si elle réussit, rendez-vous au [70](#). Si elle échoue, il vous faudra alors Tenter une nouvelle Épreuve, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle réussisse. Mais chaque nouvel essai, heureux ou pas, coûte à Loup*Ardent 10 points de Force et 10 points d'Endurance. S'il est assez malchanceux pour perdre toute sa Force et toute son Endurance, c'est la mort qui l'attend... rendez-vous alors au [13](#).*

91

Un bruit se fait entendre, en avant du chemin suivi par Loup*Ardent. Un son haut perché, plutôt mélodieux, comme le gazouillis de petits oiseaux... Mais, dans les égouts, il n'y a pas d'oiseaux. Mais il y a des Rats!

Le flot grouillant le frappe comme un raz-de-marée : des centaines, des milliers de ces bêtes immondes fondent sur lui à une telle vitesse qu'il en perd l'équilibre. Il se débat comme un aveugle, dans le noir, avec très peu d'espoir de survivre à une telle attaque, la multitude l'étouffant presque sous son poids. Ils sont partout, sur son corps, son visage, ses bras. Il peut à peine respirer. Et puis, ils disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés. Loup*Ardent se relève, surpris et soulagé, conscient d'avoir frôlé l'Ange noir de la Mort. Puis, tandis que le vacarme de la horde des Rats s'évanouit, il entend un autre bruit, et l'instinct sauvage de son adolescence de- Barbare l'alerte

immédiatement : un autre danger le menace maintenant. Il fait toujours sombre dans les égouts mais cependant les yeux de Loup*Ardent discernent maintenant de faibles lueurs phosphorescentes, et il devine l'ombre vague d'une forme qui se précipite sur lui, alors que ces lueurs se transforment en deux yeux rouges aux éclairs sauvages. C'est encore un Rat qui l'attaque, mais un Rat monstrueux, qui lui arrive presque aux épaules. Pas très étonnant que ses congénères aient disparu sans crier gare !

*Pas d'issue possible pour Loup*Ardent : c'est le combat ou la mort. Vous trouverez à la page [174](#) les aptitudes du Rat Géant. Calculez l'issue de cet horrible duel. Si Loup*Ardent meurt, rendez-vous au [13](#). S'il tue le Rat, il va finir par trouver la sortie de ces égouts de malheur au [42](#).*

92

Les piliers ne lui barrent pas la route mais ils sont si nombreux, si serrés, qu'ils transforment cette salle en un véritable labyrinthe. Plus d'une fois Loup*Ardent croit avoir perdu son chemin, ou pire, il craint de tourner en rond et puis, tout à coup, la forêt de colonnes s'éclaircit et il se retrouve dans un espace ouvert. Là; sur un socle, il voit un grand trône d'ébène richement sculpté. Sur le siège du trône sont posés tous les attributs du pouvoir royal : une robe bordée d'hermine, une couronne d'or, un sceptre d'argent. Mais le regard de Loup*Ardent est attiré par un spectacle macabre : au pied du trône gît un cadavre, pratiquement réduit à l'état de squelette.

Pas très agréable ! Mais que va faire Loup Ardent ? Examiner le cadavre ? Si oui, rendez-vous au [98](#). S'asseoir sur le trône et s'abandonner à des rêves de grandeur ? Rendez-vous au [106](#). Mettre le manteau d'hermine ? Rendez-vous au [112](#), Mettre la couronne sur sa tête ? Rendez-vous au [124](#). Prendre le sceptre ? Rendez-vous au [118](#). Il peut aussi, bien sûr, retourner au [64](#) et choisir une autre direction.*

93

Un soleil radieux.

Il est étendu, abasourdi mais indemne, au sommet d'une petite colline surplombant la ville. Comment est-il arrivé là, mystère. Mais la magie y est, sans nul doute, pour quelque chose. Il se lève. A son côté. Exterminator bourdonne de bon cœur, heureuse d'avoir

retrouvé tous ses pouvoirs, maintenant qu'elle a quitté la Maison des Initiations alchimiques.

Loup Ardent a acquis 200 points de Pouvoir en survivant à l'ordalie et 25 points supplémentaires pour chaque ennemi tué ou vaincu pendant cette aventure. Il peut également utiliser tous les objets qu'il a trouvés et emportés avec lui. De la colline, il va regagner la ville pour échafauder ses plans contre la Horde des Démons. Rendez-vous au [73](#) pour connaître l'état de ses réflexions,*

94

*Mauvais choix. Loup*Ardent tombe sur quatre membres de l'ordre guerrier des Achilles qui n'ont pas l'air de lui vouloir du bien. Allez à la page [174](#) pour voir les aptitudes des Achilles et calculer l'issue du combat. Si Loup*Ardent est tué, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il découvrira 200 pièces d'or sur chaque Achilles et il peut alors retourner au [88](#) pour faire un autre choix,*

95

Loup*Ardent regarde, un peu hébété, les cadavres des quatre Gardes avec un fugitif regret. Ils n'ont fait, après tout, que leur devoir. Mais il n'a pas de temps à perdre en remords car il entend déjà le reste de la troupe, attirée par le bruit du combat, qui accourt dans sa direction.

*Un choix simple. Loup*Ardent peut s'élaner hors du cul-de-sac où il est bloqué et essayer de courir plus vite que les Gardes. Il peut aussi se précipiter vers une*

autre porte dans l'espoir de se réfugier dans une maison. S'il choisit de fuir rendez-vous au [55](#). S'il frappe à une autre porte, rendez-vous au [75](#).

96

Un serment de plus à tenir ! Mais Loup*Ardent se remémore la dernière phrase de Tanith : « Maintenant, ou dans dix ans... » Des mots énigmatiques, certes, mais peut-être cela signifie-t-il qu'il n'aura pas à tenir une promesse dans l'immédiat ? Aussi, il hoche lentement la tête.

Très bien, j'accepte. — Nous allons donc vous accompagner à la Maison de la Guilde. Suivez-nous,

Vous avez choisi. Impossible de revenir en arrière. Et d'ailleurs, vous voilà déjà au[70](#)*.*

97

Le jeune Officier auquel Loup*Ardent s'est adressé est poli mais ferme.

- Je suis désolé, Seigneur Xandine, mais le Général est absolument débordé par les problèmes de l'État et il ne peut recevoir personne avant au moins un mois. Il sourit avec condescendance. Même un personnage aussi important que vous.

— Trêve de flatteries, grommelle Loup*Ardent reprenant ses façons de Barbare malgré le vêtement aristocratique dont il s'est habillé pour impressionner le Général.

— Dans un mois il sera trop tard. Ma requête Concerne la Horde.

Ah, la Horde, dit avec aisance le jeune Officier. Beaucoup de gens semblent soucieux de ce petit problème depuis que les Astrologues ont annoncé leurs prédictions de printemps. Mais je peux vous assurer, noble Sire, que les militaires maîtrisent parfaitement la situation.

Dites-le aux habitants de Belgardium ! Explode Loup*Ardent. Mais il sait qu'il n'arrivera à rien. De toute évidence, ce jeune Officier d'état-major ne fait que son devoir. On lui a dit que le vieux Général ne devait pas être dérangé et il exécute les ordres à la lettre.

*Compréhensible ou pas, cela n'arrange pas les affaires de Loup*Ardent. Va-t-il essayer de soudoyer l'officier ? Si oui, rendez-vous au [107](#), Va-t-il le menacer ? Dans ce cas, rendez-vous au [113](#). L'autre possibilité, bien sûr, est de retourner au[73](#), et de choisir une stratégie différente.*

98

Le cadavre est à un stade de décomposition telle ment avance qu'il est difficile de dire comment l'homme est mort. Le crâne, cependant, porte des traces de coups : les os sont décolorés et cassés comme s'ils avaient été soumis à une chaleur intense. Mais comment cette blessure a-t-elle été infligée et par quoi, aucun indice ne permet de le dire.

*Rien d'autre à signaler mais Loup*Ardent a été consciencieux. Retournez au [92](#) et décidez ce qu'il doit faire.*

99

Il y a une porte cachée derrière la tapisserie. Loup*Ardent tend la main vers la poignée, puis il marque un temps d'arrêt, saisi par une intuition subite. *Va-t-il essayer d'ouvrir la porte ? Si oui, rendez-vous au [72](#). Sinon, retournez au [59](#) pour explorer le reste de la chambre si vous ne l'avez pas encore fait, ou au [88](#) pour faire un nouveau choix.*

100

A peine quelques secondes d'hésitation et Loup*Ardent se précipite dans le passage. Mue par n instinct, la lame d'Exterminator fait des soubresauts dans sa main et pousse ce mugissement d'anticipation qui signifie que son âme démoniaque vibre d'un nouveau courant vital. Les six agresseurs se retournent en l'entendant se précipiter mais ils ne manifestent pas la moindre peur. L'un crie un ordre bref à la Panthère dressée et la bête, s'élançant avec la rapidité de sa race, bondit dans sa direction.

*Loup*Ardent doit donc maîtriser le fauve avant de pouvoir délivrer le vieil homme de ses agresseurs. Vous trouverez les aptitudes de la Panthère à la page [174](#). Calculez l'issue du combat. Si Loup*Ardent meurt, ce qui peut lui arriver, rendez-vous au [13](#). S'il tue la Panthère ce qui n'est pas impossible, rendez- Vous au **10**.*

101

Loup*Ardent avance en trébuchant, ses yeux s'habituant peu à peu à la phosphorescence des murs des égouts qui lui permet de voir à un ou deux pas devant lui. Il marche pendant ce qui lui semble être des siècles avant qu'une sensation d'oppression dans ses poumons ne le mette sur ses gardes. Trop tard ! Loup*Ardent suffoque, et il ressent une atroce brûlure dans la poitrine. Pris de vertiges, secoué de nausées, il est peu à peu empoisonné par le gaz qu'il vient de respirer. *Que faire ? Pour dire la vérité : pas grand-chose, si ce n'est d'essayer de faire quelques pas de plus, en espérant sortir de cette poche de gaz. C'est en grande partie une question d'Endurance. Tentez une Épreuve d'Endurance Si elle échoue, rendez-vous au [13](#). Si elle réussit. Loup*Ardent pourra alors non seulement se tirer de ce*

mauvais pas, mais il trouvera, enfin, la sortie des égouts. Rendez-vous alors au [42](#).

102

A peine Loup*Ardent a-t-il touché la pierre que le destin qui l'attend défile en un instant devant ses yeux. Le joyau est magique. Et il possède un formidable pouvoir. Un sombre pouvoir, malheureusement pour notre héros, qui sent ses forces peu à peu diminuer, jusqu'à le laisser dans une faiblesse extrême.

*Et, dès maintenant, et ce jusqu'à sa mort, la pierre va absorber une telle partie de la Force de Loup*Ardent que toute blessure qu'il infligera à un ennemi sera diminuée de moitié, alors que celles qu'il recevra seront multipliées par deux, Loup* Ardent ne peut pas plus se débarrasser de la pierre maléfique que d Exterminator. Mais, et c'est une piètre consolation, s'il meurt, elle ne le suivra pas dans sa réincarnation sui vante. En attendant, rendez-vous au [76](#) ou au [92](#). Mais pendant combien de temps Loup*Ardent pourra-t-il survivre à ce lourd handicap*

103

Mauvais choix. Loup Ardent tombe sur quatre membres de l'ordre guerrier des Achilles qui n'ont pas l'air de lui vouloir du bien. Allez à la page [174](#) pour connaître les aptitudes des Achilles, et calculez l'issue du combat. Si Loup*Ardent est tué, rendez-vous au [13](#), S'il survit, il découvrira 200 pièces d'or sur chacun des Achilles, et il pourra retourner au [88](#) pour faire un autre choix.*

Le palais fortifié



104 *Le palais fortifié de Voltar le Magnifique.*

L'énorme masse du palais fortifié de Voltar le Magnifique se découpe sur l'horizon, juché sur une hauteur surplombant les faubourgs de Pélimandar. Même en plein jour, le monument est sinistre. Un siècle après que le roi fut tombé dans son sommeil magique, le régent de l'époque avait ordonné, en signe de respect, que l'édifice tout entier soit drapé de voiles de deuil. Ce fut un travail de titans qui occupa filateurs et tisserands pendant près de sept ans. Mais au moins, la toile terminée, quelqu'un eut le bon sens de faire traiter les centaines de mètres de drap par la Guilde des Alchimistes, et la Guilde fut efficace car ce sont toujours les mêmes voiles qui recouvrent la forteresse aujourd'hui, inchangés malgré la pluie, la neige et le gel ou les rayons du soleil.

De nuit, tandis que Loup*Ardent s'approche, la forteresse drapée ressemble à un château de cauchemar. Voiles fantomatiques, mais surtout tintamarre assourdissant. Les immenses draperies noires gémissent, crient, claquent, grondent et mugissent comme voiles aux vents, provoquant une cacophonie perpétuelle qui résonne comme l'annonce de la fin des temps. Le palais lui-même est peu gardé. Bien qu'il soit officiellement le centre administratif du royaume, le Conseil suprême se réunit ailleurs et le Chevalier Régent Olric partage son temps entre le monastère Saint-Clément et son propre palais de régent. Le grand palais fortifié de Voltar, devenu mausolée, ne justifie plus qu'une garde d'honneur. Tout le monde sait qu'il abrite peu de choses de valeur et le corps toujours vivant du Roi endormi est protégé par un labyrinthe de couloirs et surtout par les sortilèges tissés comme un filet autour de la chambre royale par des générations de magiciens d'État.

C'est ce tissu magique qui inquiète le plus Loup*Ardent. Il peut, il le sait, passer inaperçu des Gardes assez facilement. Même le labyrinthe intérieur n'est plus un obstacle depuis qu'il a acheté à prix d'or un plan du palais à un cupide archiviste de la Guilde maçonnique. Mais ces sortilèges ancestraux sont une autre histoire. Ils ont été conçus pour ne laisser entrer que le Chevalier Régent et Ceux du Conseil suprême qui possèdent les clés des formules magiques. A part quelques occasions exceptionnelles où le Roi endormi est exposé au public et où les sortilèges sont neutralisés, ils ne permettent à

personne d'autre d'entrer et ils « découragent » très efficacement ceux qui s'obstinent, Mais il est sorcier maintenant, même s'il l'est à contrecœur. Avec de l'adresse et de l'audace il doit être capable de déjouer ces périls. Loup*Ardent ferme son manteau et il avance à la rencontre de son destin. »

Et le destin doit décider ce qui va lui arriver. Tentez une Epreuve de Chance pour notre héros. Si elle réussit, rendez-vous au [108](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).

105

Frustré et furieux, Loup*Ardent lâche un énorme juron. Quatre jours se sont déjà écoulés depuis qu'il a demandé une audience en bonne et due forme au Chevalier Régent Olric. Quatre jours pleins depuis que la lettre frappée du cachet de Xandine a été remise. Tout ce temps, tous ces efforts, pour en arriver là !

La réponse, écrite sur un rouleau de parchemin, est d'une courtoisie écoeurante, rédigée sans aucun doute par un gratte-papier de bas étage, elle aurait pu être résumée en sept mots brefs : « Olric est trop occupé pour vous voir. »

*Assez pour les demandes officielles! Loup*Ardent doit retourner au [86](#), ou même au [73](#) et échafauder un nouveau plan.*

106

Loup*Ardent s'assied avec précaution sur le trône D'abord rien ne se produit. Il se détend et se laisse aller contre le dossier, rêvant quelques instants assis là, il se sent tout à coup plus important qu'il ne l'est en réalité ! Puis il bondit, en poussant des hurlements, Il a l'impression que tout le bas de son dos est en feu ! Mais, peu à peu, la souffrance diminue, se transformant en douleur sourde.

*Une leçon humiliante et qui coûte à Loup*Ardent 15 POINTS DE VIE, sans parler des difficultés qu'il aura à s'asseoir pendant un certain temps. Maintenant, il retourne lentement au [92](#) pour faire un nouveau choix,*

107

Le jeune Officier est stupéfait. Puis son visage rougit d'indignation. « Vous vous oubliez, noble Sire », murmure-t-il et il appelle à voix haute « Gardes ! » Sur le champ, Loup*Ardent est encerclé de Gardes du palais qui le maîtrisent avec une efficacité éprouvée. Quelques

instants plus tard, il se retrouve dans une cellule de la caserne, ruminant la sottise d'essayer de soudoyer un Officier du palais.

*Ils ne peuvent pas le garder longtemps en prison, bien sûr, malgré l'indignation du jeune Officier. Loup*Ardent est aristocrate de par sa naissance, et cela pèse son poids dans une société de classes comme celle du Harn. L'autorisation de sortir lui coûtera une somme coquette. Mais une fois libre, la possibilité de voir le général Mandar est à tout jamais perdue, Retournez au [73](#) et permettez-lui de faire un autre*

108

L'intérieur du palais fortifié est éclairé, mais à peine. De minuscules lampes à huile nichées dans le mur projettent des ombres vacillantes et fantomatiques, Mais le plan que Loup*Ardent a acheté si cher se révèle exact et il avance dans le labyrinthe de couloirs sans difficulté et sans être attaqué. Le roi Voltar dort exactement au centre de ce [mausolée irréel, quatre Golems éveillés postés aux quatre coins de son lit. Pour accéder à cette chambre il faut franchir le filet des sortilèges et — selon les rumeurs — les pièges tendus sont différents pour chacun, Il s'approche maintenant de cet espace protégé. Pourtant, rien ne peut laisser deviner le moindre danger. Ces couloirs ont l'air tout à fait semblables à ceux qu'il vient de parcourir sans encombre. Et pourtant... Il entend quelque chose.

Loup*Ardent fait volte-face. Distante de lui d'à peine un mètre, une Manticore, les yeux flamboyants, les griffes grattant le sol, se prépare à l'attaque.

*Quelle surprise désagréable. Et ce n'est pas la dernière dans ce palais, soyez-en sûr. Les aptitudes de la Manticore figurent à la page [174](#). Si Loup*Ardent meurt au combat, rendez-vous au [13](#), S'il est vainqueur, rendez-vous au [120](#).*

109

Un soleil radieux.

Il est étendu, abasourdi mais indemne au sommet d'une petite colline surplombant la ville. Comment est-il arrivé là, mystère, mais il soupçonne la magie d'y être pour quelque chose. Il se lève. A son côté Exterminator bourdonne de bon cœur, ayant retrouvé tout son

pouvoir maintenant qu'elle a quitté la Maison des Initiations alchimiques.

*Loup*Ardent a acquis 200 points de Pouvoir en survivant à l'ordalie et 25 points supplémentaires pour chu que ennemi tué ou vaincu pendant cette aventure. Il peut également utiliser tous les objets qu'il a trouvés et emportés avec lui. De la prairie, il va retourner dans la ville pour mettre au point ses plans contre la Horde des Démons. Rendez-vous au [73](#) pour connaître l'état de ses réflexions.*

110

Plié en deux, haletant, Loup*Ardent se rend tout juste compte qu'une porte s'ouvre derrière lui.

- Mais qu'est-ce que c'est, sacrebleu ! rugit une voix. Que signifie ce chahut ?

Le jeune officier claque des talons.

Excusez, général Mandar. Un petit problème avec un visiteur.

— Je comprends, réplique sèchement le Général. Vous vous en êtes bien tiré à ce que je vois. Jetez-le dehors, et assurez-vous qu'il ne nous ennuiera plus.

*Une fin minable pour cet épisode de l'aventure. La rencontre avec le général Mandar est définitivement compromise pour Loup*Ardent, Lorsqu' 'il aura repris son souffle, retournez au [73](#) pour décider d'une autre façon d'agir.*

111

Deux yeux noirs pétillent dans un visage ratatiné. — Un duel magique ! s'exclame Ben beni bar Jaïn, C'est bien la première fois depuis près de vingt ans qu'on me lance un tel défi !

Mais l'acceptez-vous, Sainteté ? demande

Loup*Ardent avec anxiété.

Ils se font face de chaque côté d'une petite table dans la chambre d'audience privée du temple Shaman, Bar Jaïn est beaucoup plus vieux que ne l'imaginait Loup*Ardent et beaucoup plus petit. Il a la peau sombre et sa veste de drap grossier étonne. Elle conviendrait mieux à un fermier ou à un guerrier qu'à ce chef spirituel du clergé Shaman. — Oserais-je le refuser, Seigneur Xandine? demande bar Jaïn. Si je refuse, puissant comme vous l'êtes, vous allez m'anéantir d'une chiquenaude de votre petit doigt ! Il grimace comme un vieux

singe, — Alors, vous acceptez? insiste Loup*Ardent. — Ai-je dit cela ? Peut-être. Comment voyez-vous le déroulement de ce combat ? Loup*Ardent respire profondément. — Nous pourrions utiliser tous les sortilèges sauf celui de l'Aiguille — et il est interdit de se servir des objets magiques. (A son côté, Exterminator étouffe une plainte.) Le duel prendra fin dès que l'un de nous deux aura perdu la moitié de ses POINTS DE VIE» qu'il sera à court de Pouvoir ou qu'il ne réussira pas à jeter le sort qu'il a choisi. Nous utiliserons les dés pour savoir qui jettera le premier sort. Bar Jaïn hoche la tête,

- Cela me semble raisonnable. Mais quelle sera la récompense du vainqueur ?

C'est là la question délicate. Loup*Ardent sait exactement ce qu'il veut, mais que peut-il offrir au vieux sorcier Shaman ? Il doit posséder de l'or en abondance et seule Exterminator pourrait le séduire mais Loup*Ardent ne peut la donner malgré l'envie *qu'il* en a. Il n'y a vraiment qu'une solution mais Loup*Ardent sait qu'elle lui coûtera très très cher s'il perd le duel. Il hésite quelques secondes, puis il dit:

- De mon côté, je souhaite seulement votre aide dans une mission que je dois entreprendre, Je peux vous dire dès maintenant que cette mission, si elle réussit, sera d'un grand secours pour Harn.

- Accepté, dit brièvement bar Jaïn. Et si je gagne ?

- Je vous donnerai tout ce qui me reste de Pouvoir dit Loup*Ardent, la mort dans l'âme.

*Notre héros est-il fou ? Peut-être, mais les dés sont jetés et bar Jaïn hoche la tête en signe d'accord, Si Loup*Ardent perd, cela signifie qu'il doit retourner dans les cryptes de la Terreur pour reconquérir son Pouvoir. (Vous pourrez choisir le [74](#) ou le [6](#) comme point de départ.). S'il gagne, rendez-vous au [125](#) Maintenant, calculez l'issue du combat.*

112

Il s'enveloppe du manteau d'hermine et il se sent immédiatement envahi par une sensation de bien-être. *Pas étonnant. Loup*Ardent à découvert le Manteau de Gué ri son. Ce prodigieux vêtement lui rendra — à lui ou à quoiqu'onques à qui il voudra bien le prêter — tous ses **POINTS DE VIE** après un combat. Mais pas*

immédiatement cependant, car il lui faudra survivre pendant les trois paragraphes suivant le combat pour que le manteau fasse son effet. Malgré cette restriction, cette découverte est plutôt importante ! Maintenant, retournez au [92](#) et faites un nouveau choix.

113

Sans penser aux conséquences, Loup*Ardent a laissé libre cours à ses instincts de Barbare élevé dans le Désert Profond et il prend le jeune Officier à la gorge.

L'homme est désarmé et il est pris au dépourvu mais il réagit vite. Loup*Ardent sent un genou exploser sur son aine et il se plie en deux, au bord de l'évanouissement. Avant qu'il ne se ressaisisse. L'Officier lui donne un violent coup dans l'estomac. Un homme ordinaire se serait écroulé, mais Loup*Ardent est entraîné au combat. Il se ramasse, encaisse le choc, puis il riposte d'un coup de poing à la façon sur la tête de l'Officier. Pendant quelques secondes ils luttent au corps à corps sur le sol, fracassant tout le mobilier du bureau comme deux bêtes sauvages engagées dans une lutte à mort.

*Avec la différence que ce pugilat, pour une fois, ne se terminera pas au [13](#), Vous trouverez les aptitudes du jeune Officier du palais à la page [174](#), Dès que l'un des deux adversaires arrivera à moins de 50 **POINTS DE VIE**, le duel s'arrêtera. Si te premier à atteindre moins de 50 **POINTS DE VIE** est Loup*Ardent, rendez-vous au [110](#). Si, en revanche, il s'agit de l'Officier, rendez-vous au [121](#).*

114

Cette décision est la pire que Loup*Ardent ait jamais prise. Il a commencé par envoyer un messenger pour expliquer sa requête au secrétaire du Service civil royal. Lequel secrétaire a répondu qu'il fallait rédiger une demande écrite. Ce que fit Loup*Ardent, mais la missive lui a été retournée avec une note le priant d'en donner trois exemplaires. Peu habile dans ce genre d'exercice Loup*Ardent a loué les services d'un scribe et, deux jours plus tard, il a fait porter les rouleaux de parchemin. Une semaine entière s'est écoulée avant qu'il ne reçoive un billet l'informant qu'il s'était adressé au mauvais département, et lui suggérant d'écrire au secrétaire général de la Commission des monuments historiques.

A bout de patience, Loup*Ardent s'exécute,... et il apprend que la Commission a délégué une partie de ses pouvoirs au nouveau Comité

des affaires royales à qui il doit maintenant adresser une nouvelle demande.

*Quel gaspillage de temps ! Si vous pensez que Loup*Ardent doit persister dans cette voie, rendez-vous au [122](#). Sinon, il peut toujours décider d'entrer secrètement dans le palais royal en se rendant au [104](#) Ou alors, il peut abandonner le roi Voltar et faire un autre choix en se rendant au [73](#).*

115

Loup*Ardent inspire profondément, et ferme la porte. La pièce dans laquelle il est entré est vide, une seule chose mise à part. Sur un socle dressé en son milieu, et niché sur un coussin de velours, repose un globe d'or. Avant même de le toucher, il sent les vibrations de son pouvoir magique.

Une trouvaille formidable si noire héros arrive à sur-vivre assez longtemps pour l'utiliser un jour. Le globe est l'Orbe d'Invincibilité, un objet, et peut-être le seul, qui garantit une certaine immunité contre une attaque de la Horde. Vous trouverez tous les détails sur l'Orbe

- à la page [176](#), En attendant, réjouissez-vous de l'avoir trouvé. Maintenant rendez-vous au [88](#) et faites un nouveau choix.

116

Il faut trois bons jours de marche pour aller de Pélimandar aux contreforts de la montagne qui sépare le Harn de son voisin le Kaandor. Loup*Ardent contemple longuement les pics escarpés avec un sentiment croissant d'effroi. Pas moins de quatre montagnards lui ont affirmé qu'un voyageur solitaire pouvait franchir les. Cols pris par les neiges à cette époque de l'année, à condition d'être bien équipé. Mais maintenant, ces montagnes lui semblent si hautes que, pour la première fois, il sent la confiance qui l'habite l'abandonner.

Voit-il faire demi-tour ? Si oui, retournez au [73](#) où il pourra envisager un autre moyen d'action. S'il prend

- le risque de poursuivre sa route, rendez-vous au [126](#).

117

Olruc, le Chevalier Régent, n'est pas un homme Banal. Mystique et moine avant son élection au poste suprême, il partage aujourd'hui son temps d'après les rumeurs — entre le monastère Saint-Clément et le palais de régent,

Tous deux sont situés dans les environs de Pélimandar, Quel lieu, Loup*Ardent va-t-il choisir pour y rencontrer le Chevalier Régent ?

*Oui, lequel ? Le monastère est peut-être plus facile d'accès. Si Loup*Ardent choisit cette solution, rendez-vous au [130](#). Mais ne serait-il pas plus glorieux de tenter le moyen le plus risqué ? S'il essaie de pénétrer dans le palais, rendez-vous au [143](#).*

118

La main de Loup*Ardent se ferme sur le sceptre Immédiatement tout disparaît autour de lui dans une silencieuse explosion de brillante lumière bleue

Est-ce la mort ? Peut-être que non, car il va se retrouver au [109](#).

119

Quelle horrible malchance ! Malgré toute sa prudence et toute son attention, Loup*Ardent se retrouve tout à coup face à face avec deux des Gardes du lit du Roi.

Trop tard pour fuir, il fait la seule chose possible Exterminator bondit en rugissant dans sa main.

*Vous trouverez les aptitudes des Gardes du palais à la page [174](#). Comme Loup*Ardent n'a pas vraiment l'intention de les tuer; s'il réduit à moins de 20 leurs **POINTS DE VIE**, ils prennent la fuite. En revanche, eux feront certainement leur maximum pour le tuer. S'ils y parviennent, rendez-vous au [13](#). Sinon, retournez au [104](#) et agissez comme si l'Epreuve de Chance avait réussi.*

120

Haletant, Loup*Ardent contemple le cadavre sanglant de la Manticore étendu à ses pieds. Même morte, la bête a l'air réel, mais il sait cependant qu'elle n'est qu'une créature magique, un des fils ténus de cette toile de sortilèges tendue autour du Roi endormi. Loup*Ardent s'attarde un instant, Après la Manticore, quel autre

ennemi va-t-il devoir affronter ? Mais sa sensibilité de Barbare ne le porte pas tellement à l'introspection. Il rengaine son épée et reprend son chemin. Immédiatement il sent que quelque chose ne tourne pas rond, mais pas rond du tout.

*Ce qui ne tourne pas rond, c'est que le plan qu' il a suivi jusque-là ne correspond plus du tout à ce qui l'entoure. En tant que sorcier, il devine qu'il est victime d'un sortilège d'Illusion qui déforme la réalité. Rompre ce charme exige de la volonté, du courage et un sacrifice. Avant de pouvoir continuer, Loup*Ardent doit absolument détruire un de ses objets magiques. (Sauf Exterminator, bien sûr.) S'il n'en a pas encore trouvé jusqu'ici, il doit sacrifier la moitié de ses **POINTS DE VIE** actuels, Quand le triste sacrifice est consommé, rendez-vous au [127](#).*

121

- Qu'est-ce qui se passe ici ? Loup*Ardent roule loin du corps immobile du jeune Officier et il se lève, un peu gêné. La silhouette est carrée, les cheveux gris sont coupés ras, la voix est bourrue : il a déjà identifié le nouveau venu, avant même de voir les galons de son uniforme. Loup*Ardent fait face au général Mandar lui-même. Il fait un effort pour affermir sa voix.
- Je suis le Seigneur Xandine. Général. J'aimerais vous parler.
- Aristocrate, n'est-ce pas ? Et sorcier par-dessus le marché, d'après votre costume. Alors comportez-vous comme tel, Seigneur, et laissez mes officiers en paix ! La voix est furieuse mais les yeux du Général pétillent de plaisir. De toute évidence, ce baroudeur aime les combats, et ceux qui en sortent vainqueurs
- Votre Officier ne va pas tarder à reprendre **ses** esprits, dit Loup*Ardent avec aisance. Mais **les** périls qui menacent le Harn sont autrement **plus** inquiétants.
- Que savez-vous des... le Général s'arrête net, les sourcils froncés. Xandine. vous avez dit ? Le même Xandine qui a tué un prince de la Horde à Belgardium ?
Loup*Ardent acquiesce.
- Pourquoi ne pas l'avoir dit immédiatement ? Mes hommes sont à votre recherche depuis des semaines Il jette un coup d'œil aux débris qui témoignent de l'âpreté de la bagarre qui vient d'avoir lieu.
- Entrez plutôt dans mon bureau. On ne peut plus s'asseoir ici !

Loup*Ardent le suit, et pénètre dans une petite pièce, à peine meublée. Mais au moins il y a quelques chaises, et une armoire dont le Général sort une bouteille et deux verres.

- Vous avez dit avoir envoyé des hommes à ma recherche ? demande Loup*Ardent pendant que le vieux Général remplit les verres à ras bord.

- Bien sûr. Vous avez approché de très près l'un de ces maudits Démons, et vous avez survécu. Vous avez donc certainement de précieuses informations à nous communiquer. Car nous avons besoin d'un maximum de renseignements avant que la guerre ne commence.

- Vous croyez donc à une attaque imminente ?

- Vous revenez de Belgardium, qu'en pensez-vous ? Je dois avouer que j'ai eu quelques doutes sur les prédictions des Astrologues ; depuis Belgardium, je n'en ai plus. La guerre est imminente. Loup*Ardent accepte le verre que lui tend le Général. La liqueur est bonne mais très forte.

- Votre armée peut-elle maîtriser la situation, général Mandar ?

- Nous avons nos plans et notre stratégie, Xandine. Des hommes entraînés. Un moral d'acier. Un budget illimité accordé par le trésorier royal. La totale coopération des magiciens.

- Vous ne répondez pas à ma question. — L'armée n'a encore jamais pu vaincre la Horde, grogne Mandar. Si elle doit réussir cette fois-ci, cela nous coûtera beaucoup de sang. — Mais, demande Loup*Ardent, si l'attaque pouvait être évitée ? Si la Horde ne venait pas ? — Pour un tel miracle je courrais autour du temple en me prosternant tous les vingt pas pour remercier Minerva, rugit le vieux Général — Et si l'on pouvait épargner cela à la déesse ? fait remarquer Loup*Ardent en souriant. Le général Mandar lui jette un coup d'œil. — Vous avez une idée derrière la tête à ce que je comprends.

Loup*Ardent approuve du chef.

- Une attaque préventive. Le Général phlogisticien hausse les épaules.

- Cela a déjà été envisagé, Ne marchera pas. Nous n'aurons jamais assez de ravitaillement pour franchir les montagnes, même quand la neige aura fondu.

Je ne pense pas à une attaque de l'armée entière, dit Loup*Ardent. Mon père était un sorcier Kaandor, un ennemi à vie de la dynastie en place. Avant de mourir il m'a révélé que la famille royale d'Harkaan

avait contracté une alliance avec la Horde des Démons. Dans le passé, la Horde a attaqué et fait retraite selon ses propres caprices démoniaques. C'était un fléau pour le Harn, certes, mais qui n'était pas plus meurtrier qu'un tremblement de terre ou une tornade. Cette fois-ci elle sera commandée par la dynastie d'Harkaan. Si le Harn succombe, ce sera pour toujours : Harkaan veut asservir ce royaume

- Mauvaises nouvelles en effet, marmonne le Général, sinistre.
- Mauvaises... ou bonnes, corrige Loup*Ardent Car cela peut signifier que si nous supprimons la tête d'Harkaan, l'invasion de la Horde n'aura jamais lieu.
- Vous suggérez que nous assassinions le souverain du royaume voisin ?
- Pas nous, Général, moi. Avec votre aide.

Le silence semble s'éterniser puis le Général dit :

- Qu'attendez-vous de moi ?

Premièrement que vous informiez le Chevalier Régent de ce projet et que vous le persuadiez qu'il s'agit de l'intérêt du royaume. Deuxièmement, que l'on me permette de vivre au Harn malgré mon sang Kaandor si ma mission réussit. Troisièmement, que vous me donniez trois hommes entraînés pour m'accompagner, Enfin, qu'un régiment soit stationné sur les contreforts près de la frontière pour arrêter tous ceux qui nous poursuivront si nous avons réussi C'est tout,

- Accordé ! dit rapidement Mandar, Au moins pour ce qui est en mon pouvoir. Arriverai-je à persuader Olric, les dieux seuls le savent. Mais nous verrons.

Nous aussi, et sans tarder. Jetez deux dés. Si vous faites 2,3 ou 4, rendez-vous [128](#). Si vous faites plus de 4, rendez-vous au [142](#).

122

La réponse du Comité est d'une rapidité étonnante le messenger de Loup*Ardent la lui rapporte sur le-champ. Loup*Ardent est poliment renvoyé au gardien des Archives royales. Malheureusement, comme Loup*Ardent va le découvrir, le gardien des Archives royales est mort depuis une semaine et son successeur n'a pas encore été nommé. Le gardien- adjoint est, cependant, extrêmement serviable. Il suggère à Loup*Ardent de s'adresser au secrétaire du Service civil royal.

Loup Ardent s'enlise dans les démarches administratives. Heureusement il peut toujours essayer de pénétrer secrètement dans le palais en se rendant au [104](#). Ou alors, il peut retourner au [73](#) et choisir un nouveau moyen d'action.*

123

L'architecture du temple shaman de Lilethus, avec ses énormes blocs de pierre non équarrie, n'a rien de commun avec les lignes classiques du temple de Minerva, qui se dresse à moins d'un kilomètre de là. Et pourtant, même dans cet espace grossier, la déesse est présente sous la forme d'une élégante statue de marbre, dans le hall d'entrée. A l'intérieur du temple, en revanche, Lilethus lui-même règne sans partage. Les statues du dieu sont partout, avec ses sourcils épais, son corps musclé, menaçant, puissant. Loup*Ardent se sent curieusement à l'aise en leur présence. Elles lui rappellent les lieux de son enfance dans le Désert Profond. Rien n'a l'air très organisé ici. Le temple est ouvert au public mais il n'attire pas les foules comme le temple de Minerva. La demeure de Lilethus est certes très animée, mais la plupart de ceux qui vont et viennent sont des moines de l'ordre de Lilethus, ou des magiciens Shaman de très haut rang, Ne sachant que faire, Loup*Ardent arrête un sorcier et lui demande où il pourrait rencontrer Ben beni bar Jaïn.

- Cette porte, dit l'homme en tendant le doigt, sans ralentir pour autant son allure.

Loup*Ardent suit son conseil, Il n'avait aucune idée de ce qu'il allait trouver derrière cette porte mais il est sidéré par ce qu'il y voit : deux moines en train de jouer aux dés. Loup*Ardent tousse poliment et l'un des moines lève les yeux sur lui.

- Que puis-je faire pour vous, Sorcier ? Ou guerrier, peut-être ?

- Les deux sans doute, répond Loup*Ardent. Je cherche le sorcier Shaman Ben beni bar Jaïn.

- Comme tout le monde, dit le moine. La question est plutôt : vous cherche-t-il ? Je m'explique ; vous a-t-il accordé un rendez-vous ?

Comme mentir ne servirait à rien, Loup*Ardent fait non de la tête.

- Alors vous allez rencontrer quelques difficultés, dit le moine, car il est improbable qu'il trouve une minute pour vous.

- Improbable ?

- Improbable, mais pas impossible. Avez-vous de l'influence sur ceux qui ont son oreille ?
- Je suis étranger à Pélimandar. Je ne connais personne de son entourage. Le moine sourit,
- Si, vous me connaissez, moi. J'ai son oreille. En fait je suis son cousin. Il lève la main en signe de refus. Inutile de me proposer un pot-de-vin, car nous autres, moines, avons fait vœu de pauvreté. Tant pis pour nous. Loup*Ardent lui retourne son sourire.
- Alors comment puis-je vous influencer en ma faveur, Noble Moine ? Le cousin de bar Jaïn jette un coup d'œil sur les dés.
- Vous avez la mine d'un joueur, Étranger. Moi, je suis enragé de jeux. Si vous me battez aux dés, sans faire intervenir la magie ni aucune pierre de Chance ni rien de ce genre, j'organiserai tout. Je vous le promets.
- D'accord ! lui répond sans hésiter Loup*Ardent.

La bizarrerie de ces moines est sans limite mais au moins notre héros a-t-il une chance d'avancer. Mais attention, c'est quitte ou double.

*Lancez deux dés pour le moine et deux dés pour Loup*Ardent. Les chiffres obtenus ne peuvent être modifiés par quoi que ce soit. Si le chiffre du moine est le plus élevé, Loup*Ardent perd toute chance de voir le sorcier Shaman et il doit retourner au [73](#) pour faire un autre choix. Si Loup*Ardent a le chiffre le plus élevé, félicitez-le et rendez-vous au [125](#).*

124

Loup*Ardent pose avec précaution la couronne sur sa tête. A sa grande surprise, elle lui va très bien, Un peu trop bien, peut-être, car lorsqu'il essaie de l'enlever, il n'y parvient pas. Et la couronne se met à chauffer.

*- A chauffer de plus en plus fort. Nous vous épargnerons l'angoisse d'une description détaillée et nous passons sous silence comment cette couronne maudite rougit, puis blanchit, marque sa peau, sa chair et finalement ses os au fer rouge dans un embrasement de pure terreur tandis que le cerveau de Loup*Ardent commence à fondre et s'écoule, d'une manière répugnante, par ses oreilles. Il est beaucoup plus simple de vous suggérer de vous rendre au [13](#).*

Le sorcier Shaman bar Jaïn

125

- Bien joué, constate le sorcier Shaman, fort aimable. Peu ont eu le talent, ou la chance, de réussir votre exploit. Maintenant, comme de toute évidence vous attendez quelque chose de moi, dites-moi de quoi il s'agit

- Je m'appelle Xandine, commence Loup*Ardeur

- Xandine ? Le Xandine qui a abattu le prince de la Horde à Belgardium ?

Loup*Ardent approuve du chef.

Pas très étonnant que vous ayez réussi à m'impressionner, lui dit bar Jaïn. Etes-vous venu pour nous aider à détourner l'attaque de la Horde des Démons ?

- Vous admettez donc qu'il va y avoir attaque ? Vous êtes allé à Belgardium. Je n'aurais jamais dû avoir le moindre doute. Nos propres prédictions concordent avec celles des Astrologues du royaume en tous points.

- L'armée peut-elle faire face à la situation ?

- L'armée n'a jamais pu vaincre la Horde.

- Mais, demande Loup*Ardent, si l'attaque pouvait être évitée ? Si la Horde ne venait pas ?

- Vous devez penser à quelque chose, dit simplement bar Jaïn. Loup*Ardent hoche la tête.

- Une attaque préventive. Mon père était un sorcier Kaandor, un ennemi mortel de la dynastie en place. Avant de mourir, il m'a révélé que la famille

Royale d'Harkaan avait contracté une alliance avec la Horde des Démons. Dans le passé, la Horde a attaqué et fait retraite selon ses propres caprices démoniaques, C'était un fléau pour le Harn mais, finalement, pas plus meurtrier qu'un tremblement de terre ou une tornade. Cette fois-ci la Horde sera commandée par la dynastie d'Harkaan. Si le Harn Succombe, ce sera pour toujours : Harkaan veut asservir ce royaume.

- Une bien sombre perspective, murmure bar Jaïn, - Pas tout à fait, corrige Loup*Ardent. Cela peut vouloir dire également que, si nous

supprimons la tête d'Harkaan, l'invasion de la Horde n'aura jamais lieu.

- Vous suggérez que nous assassinions le souverain du Kaandor?

- Pas nous. Moi. Avec votre aide. Le silence semble s'éterniser puis le magicien demande : - Qu'attendez-vous de moi ? - Premièrement, que vous informiez le Chevalier Régent de ce projet et que vous le persuadiez qu'il s'agit de l'intérêt du royaume. Deuxièmement, que l'on me permette de vivre au Harn malgré mon sang Kaandor si ma mission réussit. Troisièmement, que vous désigniez trois magiciens très sûrs pour m'accompagner. Enfin, qu'une barrière magique soit prévue sur les contreforts près de la frontière pour arrêter tous ceux qui nous poursuivront si nous réussissons. C'est tout!

- Accordé! dit rapidement bar Jaïn. Au moins pour ce qui est en mon pouvoir Quant à persuader Olric, seuls les dieux savent si j'y parviendrai. Mais nous verrons.

Nous aussi, et sans tarder. Lancez deux dès. Si vous faites 2,3 ou 4, rendez-vous au [135](#). Si vous faites plus de 4, rendez-vous au [142](#).

126

Loup*Ardent gravit une piste de plus en plus accidentée, de plus en plus difficile et, quand il atteint la limite des neiges éternelles, le chemin disparaît Malgré tout son courage, Loup*Ardent est harassé, mais il persévère cependant et, l'après-midi, il parvient au pied d'un glacier.

Malgré son épuisement, son instinct l'avertit d'un danger imminent. Mais averti ou non, il ne peut rien faire. L'avalanche résonne comme un tonnerre lointain et une énorme vague de neige et de glace l'engloutit.

Rendez-vous au [13](#).

Pas le temps de souffler ! La créature qui s'approche maintenant de Loup*Ardent semble faite d'une étoffe légère, impalpable, comme dépourvue d'épaisseur. Mais elle a une forme et cette forme est celle d'une vieille commère ratatinée. Quelques années plus tôt, Loup*Ardent l'aurait sûrement prise pour un fantôme, l'ombre d'une vieille défunte. Mais il sait aujourd'hui, par son expérience de sorcier, qu'il est en face de quelque chose d'infiniment plus dangereux : un Élément Astral artificiel créé par la Magie Noire.

Ce genre de créature est difficile à façonner mais plus difficile encore à détruire. Et pourtant, s'il ne la supprime pas, Loup*Ardent sait qu'elle se collera à lui et sucera son énergie vitale comme une sangsue.

*Triste à dire mais seule l'Habilité de Loup*Ardent l'aidera dans cette situation. Tentez une Épreuve d'Habilité. Si elle réussit, l'Élément Astral sera détruit avec une perte de Pouvoir de 5 points seulement. Sinon la créature se collera à son dos et elle absorbera ses **POINTS DE VIE** au rythme de 50 par paragraphe. Mais Loup*Ardent peut Tenter une Épreuve d'Habilité tous les deux paragraphes jusqu'à ce qu'il détruise la créature ou jusqu'à ce qu'il meure. Mais pour l'instant il a déjà perdu 50 **POINTS DE VIE** au profit de cet Élément Astral. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Si l'Épreuve a réussi, rendez-vous au [144](#).*

Loup*Ardent regarde le vieux Général avec désespoir.

- Vous ne parlez pas sérieusement ! - Malheureusement si, lui dit tristement Mandar. Olric ne m'a pas écouté. Peut-être auriez-vous eu plus de succès en lui parlant vous-même. J'ai essayé de vous obtenir une audience mais il ne vous recevra pas par la voie officielle. Existe-t-il un autre moyen ?

Je l'ignore. Ou peut-être avez-vous vous-même une idée ?

Quelle déception ! Et quel temps perdu ! Retournez au [73](#) et, à la lumière de l'expérience, choisissez une autre stratégie.

Pendant quelques secondes, Loup*Ardent n'arrive pas à croire à sa chance. La porte qu'il a franchie donne sur une galerie surplombant une chambre richement décorée. Au centre de cette chambre, trône un lit en or sculpté, Et sur le lit est étendu un personnage barbu à l'allure majestueuse. Il est arrivé auprès du roi Voltar ! La chambre elle-même n'est gardée que par des statues et, d'après ses informations, elle est dépourvue de sortilèges.

Mais il y a autre chose. Il le devine, il le sent dans l'air même. Une sensation qui lui est familière, une sensation de... Bien sûr ! La Vallée Enchantée ! Le Verrou Temporel ! Le roi Voltar est sous le sortilège d'un Verrou Temporel !

Lentement, Loup*Ardent descend les marches de l'escalier menant à la chambre royale, puis il s'approche respectueusement du lit où repose le monarque. Avec une grande prudence, car ici, tout est danger. Briser le Verrou Temporel risque de détruire le Roi, et le Palais tout entier avec lui. Tout dépend de la véritable nature du Verrou, Pendant de longues minutes, Loup*Ardent réfléchit, hésite. Puis il hausse les épaules et fait quelques pas en arrière. Il n'a pas le choix. Il faut oser.

*C'est à vous d'oser pour Loup*Ardent. Et vous allez le faire de la façon suivante. Tout d'abord, il vous faut découvrir ta Force magique du Verrou. Jetez deux dés, et inscrivez le total obtenu. Maintenant Loup*Ardent va-t-il réussir à briser le Verrou ? Pour le savoir Jetez encore deux dés. Si ce nouveau total est le double de la Force du Verrou, rendez-vous au [132](#) S'il ne lui est que supérieur, rendez-vous au [138](#). S'il lui est égal ou inférieur, rendez-vous au [141](#).*

Le monastère de Saint-Clément n'est pas un édifice proprement dit, mais une série de constructions installées dans une vallée située à environ cinq kilomètres de Pélimandar. L'Ordre a vécu cloîtré jusqu'au siècle dernier, voué à la perfection de l'âme et aux arts martiaux. Aujourd'hui encore, certains vestiges de ce passé survivent. L'ensemble est entouré de hauts murs, et le portail principal est toujours fermé et gardé. Les douves sont maintenant sans eau, mais elles restent profondes, obligeant à utiliser un pont-levis pour les franchir. Les voies d'accès même, portent encore la marque de cet isolationnisme des anciens temps : en plusieurs endroits, Loup*Ardent remarque des trappes qui s'ouvrent dans le chemin qu'il suit. Mais elles sont heureusement signalées par des stèles qui en expliquent l'importance historique. Loup*Ardent a voulu arriver en ce lieu de nuit, pour profiter de l'obscurité. Mais ce soir, la lune éclaire le monastère comme en plein jour. Il ne peut attendre : il s'approche du monastère par le côté, et se laisse tomber dans la douve, puis il observe attentivement les murs. Il finit par repérer une partie de la muraille assez éloignée de la porte principale, dont l'escalade semble présenter peu de difficultés. Et Loup* Ardent commence à grimper sous le clair de lune.

Mais parviendra-t-il à atteindre le sommet du rempart ? Tentez une Épreuve de Force, et une Épreuve d'Endurance. Si elles réussissent toutes deux, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

Loup*Ardent tourne le dos aux corps immobiles des trois moines, et il se retrouve face à face avec un quatrième dont l'allure exprime une forte autorité. — Voilà qui a été exécuté sans bavure, dit le nouveau venu. Accepteriez-vous maintenant de vous mesurer à un adversaire qui serait, peut-être, plus exercé ?

Mais Loup*Ardent ne fait pas un geste pour attaquer. Au lieu de cela, il dit rapidement : « Seigneur Olric, je suis venu pour vous parler ! » Olric semble hésiter, mais quelques secondes seulement.

- Vous l'avez mérité à ce qu'il me semble. Suivez- moi.

Quelques instants plus tard ils sont assis l'un en face de l'autre dans une cellule de moine. Et Loup*Ardent explique son plan,

- Je me considère comme un citoyen du Harn, dit- il, mais mon père ne l'était pas. Il était d'une noble- lignée du Kaandor, ennemi personnel de la dynastie des Harkaan, et sorcier Kaandor de surcroît. Il m'a appris que l'invasion de la Horde, annoncée par vos Astrologues allait arriver à coup sûr. Mais les circonstances ne sont plus les mêmes que dans le passé. Autrefois, quand la Horde attaquait, elle suivait sa nature, comme les abeilles qui essaient en été. Aujourd'hui les Démons vont surgir sur l'ordre de la Maison Harkaan qui a contracté une alliance criminelle avec eux, Mon plan est simple. Je me fais fort de faire disparaître le chef de la Maison d'Harkaan. Ainsi, l'invasion sera peut-être arrêtée avant même de commencer.

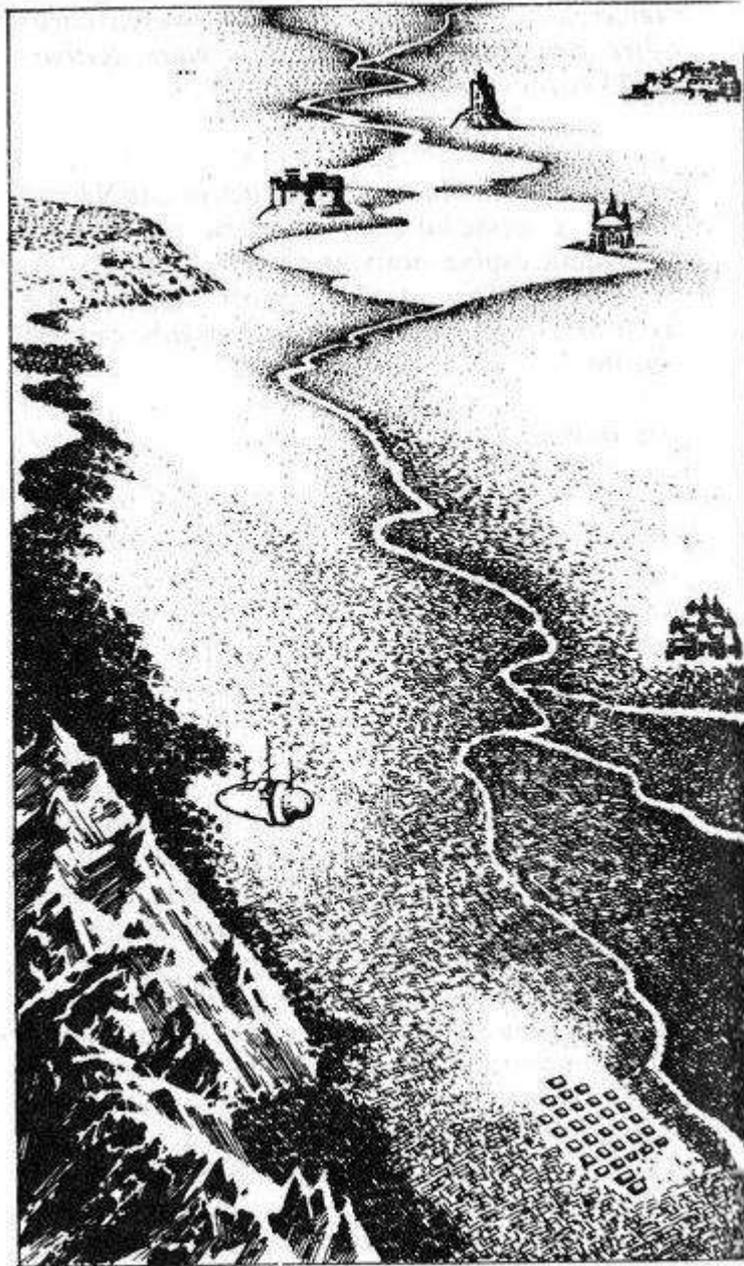
- Logique en effet, dit Olric en hochant la tête avec prudence. Et vous venez me demander la récompense de vos efforts, n'est-ce pas? Loup*Ardent secoue la tête.

- Le succès sera ma seule récompense, ainsi que le fait d'avoir tenu une promesse faite à mon père. Je viens vous voir seulement pour solliciter votre aide. Olric le regarde droit dans les yeux, comme s'il essayait de le jauger.

*C'est, bien sûr, exactement ce qu'il tente de faire. A ce stade, il ne peut que se fier à ses premières impressions. Tentez une Epreuve de Séduction. Si elle réussit, rendez-vous au [142](#), Sinon, Loup*Ardent va être remercié et il lui faudra chercher à revoir Olric, peut-être d'une manière moins protocolaire. Retournez au [73](#) et faites un autre choix.*

L'air lui-même semble se déchirer dès que le Verrou Temporel a cessé d'agir, Pendant un instant Loup*Ardent espère pouvoir rester maître de lui-même. Puis une sensation de mort l'envahit. Le palais tout entier tremble sous ses pieds et c'est l'obscurité.

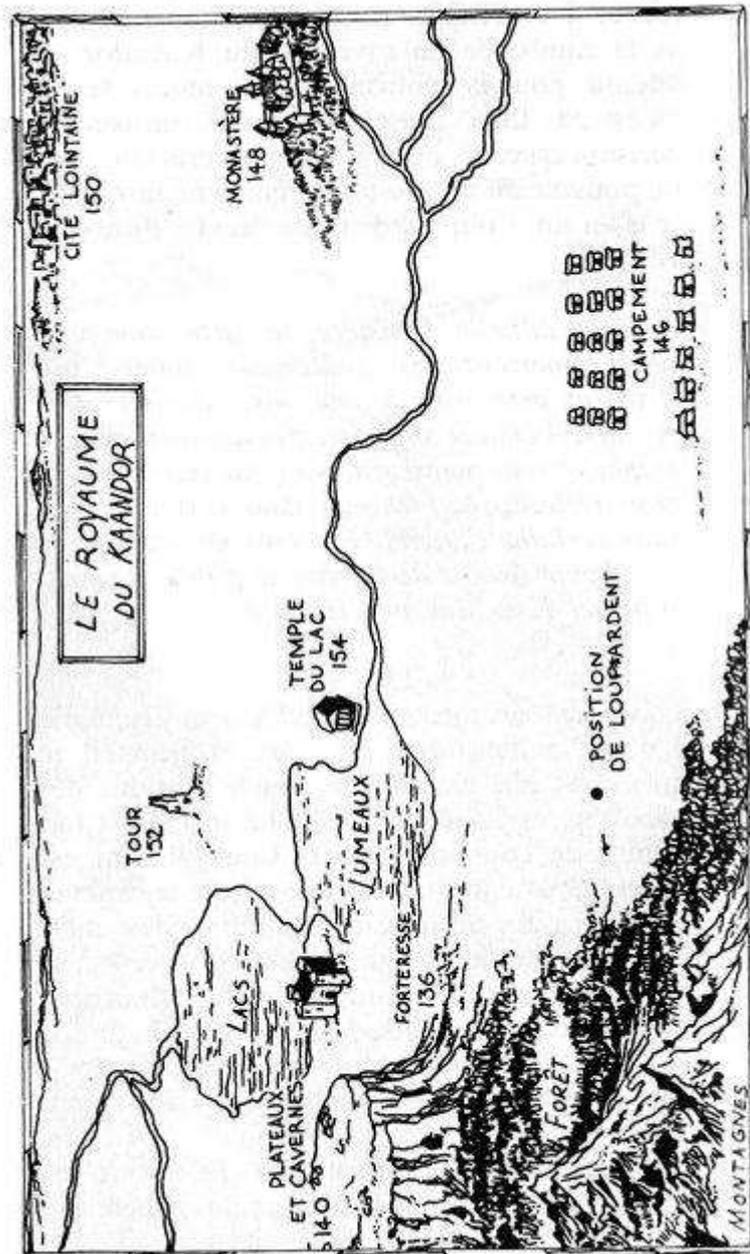
Rendez-vous au [13](#).



133 *La nef volante survole le Harn.*

Suivant les ordres de Voltar, Loup*Ardent a pénétré dans la nef volante qui suit son trajet décidé d'avance. Debout sur l'unique passerelle, son manteau enroulé autour de lui pour couper le vent mordant, Loup*Ardent voit la campagne à l'infini, en dessous de lui. Au sud, la métropole géante de Pélimandar a l'air de ramper sur le sol. Au sud-est, dans le lointain, se profilent les ruines mortes de Belgardium. Juste en dessous, les champs fertiles des fermiers du Harn se dorment au soleil. La nef volante s'élève encore et il croit reconnaître dans le lointain, la lisière rousse du Désert Profond qui a été son seul univers pendant si longtemps. Il est incapable d'imaginer la vitesse de son engin, mais les paysages défilent à une vitesse effrayante et la nef l'emporte beaucoup plus rapidement qu'aucun cheval de course. Bientôt il aperçoit la grande chaîne de montagnes qui sépare et protège le Harn du Kaandor, Puis, le vaisseau s'élève encore et le froid de plus en plus glacé l'oblige à s'abriter sous la plate-forme. Moins d'une heure après, le navire commence à descendre. Il regarde, subjugué, pardessus la rambarde, le royaume du Kaandor, se demandant, pour la centième fois au moins, si son plan n'est pas folie. Il est maintenant confronté à une décision cruciale, peut-être la plus cruciale de sa vie. Le pouvoir du roi Voltar l'a emmené jusque-là, mais c'est à lui, Loup*Ardent, de décider où il doit atterrir.

*Une décision difficile. Consultez la carte (voir page suivante) montrant les principaux points que Loup*Ardent peut voir de son poste d'observation dans les airs, A chaque site correspond le numéro d'un paragraphe et vous pouvez choisir celui que vous voulez. Mais réfléchissez bien car, dans certains lieux, une mort certaine l'attend. Et, dans un seul de ces endroits, Loup*Ardent découvrira le prince Ragnok, le chef actuel de la Maison d'Harkaan,*



134 *Vue de la nef volante.*

134

Les jeunes femmes mènent Loup*Ardent jusqu'à la porte d'une petite pièce. Et, avec stupeur, il se retrouve dans une chambre à coucher tendue des soies les plus ravissantes ! Le lit lui-même est fait d'un amas de coussins soyeux. Loup*Ardent est doucement poussé jusqu'à cette couche et convaincu de s'y étendre. En un instant, pas moins de quatre des jeunes femmes le rejoignent et commencent à se déshabiller en souriant. Rougissant de la tournure inattendue des

événements, Loup*Ardent bafouille « Comment ?.. » La femme qui l'a interpellé lorsqu'il est descendu de la nef le rejoint, dieu merci, tout habillée.

- C'est notre coutume, murmure-telle. Nous, les Lileth, nous nous consacrons au soin des plus beaux spécimens de notre race. Et votre remarquable beauté mérite toute notre attention. Vous n'y voyez pas d'objection, j'imagine ? La plupart des hommes seraient très honorés.

- C'est-à-dire... objection... pas exactement... Seulement, je cherche...

Il se ressaisit avec effort et reprend : Je cherche le prince Ragnok.

- Et vous le trouverez avec notre aide, courageux Étranger.

*Oui, certainement. Mais d'abord, il semble bien que notre héros soit obligé de séduire les quatre demoiselles pour obtenir l'information qu'il demande. Il doit donc Tenter quatre Épreuves de Séduction. Si elles réussissent toutes, quatre, rendez-vous au [156](#). Si au moins une des Épreuves réussit, les femmes ne lui diront rien, mais il pourra retourner à sa nef et visiter un autre lieu. Si toutes les Épreuves échouent, aucune des jeunes femmes n'aura alors été sensible à la Séduction de Loup*Ardent. Déçues, elles se jetteront sur lui pour le mettre en pièces ! Rendez-vous au [13](#).*

135

Le lendemain, Loup*Ardent reçoit des nouvelles catastrophiques.

- Vous ne parlez pas sérieusement ! Le sorcier Shaman hausse les épaules avec résignation.

- Olric ne veut rien entendre. Peut-être auriez-vous eu plus de succès en lui parlant vous-même. J'ai essayé de vous obtenir une audience mais il ne vous recevra pas par la voie officielle. Existe-t-il un autre moyen ? Je l'ignore- Mais peut-être vous-même avez-vous une idée ? *Quelle déception ! Et quel temps perdu. Retournez au [73](#) et, à la lumière de l'expérience, choisissez un autre moyen d'action.*

Ancienne ou pas, la forteresse est en activité. Loup*Ardent en est sûr avant même d'atterrir. Un contingent de trente ou quarante hommes est poste là, des soldats sur le pied de guerre, d'après leur accoutrement. Mais des militaires cependant un peu spéciaux. Pas un ne lève les yeux vers la nef. Tous vaquent à leurs occupations, avec des gestes mécaniques, étonnants même pour des soldats surentraînés Loup*Ardent s'approche avec prudence. Il sait que son étrange vaisseau ne peut arriver sans être vu. Et pourtant, personne ne semble le remarquer. Comme si ces hommes n'avaient jamais appris à reconnaître un danger venant du ciel et n'en tenaient donc aucun compte. Mais ne lui a-t-on pas plutôt tendu un piège ?

Pour plus de sûreté, Loup*Ardent s'arrête à quelque distance de la forteresse elle-même, et parcourt les cent derniers mètres qui l'en séparent en se cachant

Cette fois-ci, son instinct l'avertit : il a été repéré Et il a vu juste. En effet, alors qu'il n'est plus qu'à quelques pas des murailles, deux des Gardes font volte-face, et décochent des flèches dans sa direction. Loup*Ardent s'arrête net, la main posée sur la garde d'Exterminator. Mais heureusement, le tir été trop court, et les flèches se sont perdues dans un buisson, non loin de lui. Les Gardes s'approchent maintenant, mais ils s'arrêtent devant le buisson, et en sortent le lapin qu'ils viennent de tuer ! Puis, ils font demi-tour, et retournent à leurs occupations. Interloqué, Loup*Ardent pense que s'ils ont réagi si rapidement à la présence d'un lapin, quelle chance a-t-il de leur échapper s'ils l'aperçoivent ? Mais ces Gardes doivent aussi protéger quelque chose —ou quelqu'un — d'important. Donc, il n'est pas question de rebrousser chemin, mais d'arriver, sans se faire remarquer, jusqu'à la forteresse.

*Il faut en effet éviter le combat. Car il attirerait inmanquablement plus de Gardes que n'en pourrait combattre Loup*Ardent. Pour le moment, il sait qu'il va avoir besoin de toute son Habileté pour réussir dans son entreprise. Tentez une Épreuve d'Habileté. Si elle réussit, rendez-vous au [157](#). Si elle échoue, les deux Gardes de la forteresse l'aperçoivent, et il lui est impossible d'éviter le combat. Les aptitudes des Gardes se trouvent en page [174](#). Si Loup*Ardent est vainqueur, il n'en est pas quitte pour autant. Car d'autres*

*Gardes vont peut-être venir à la rescousse, Tentez une Épreuve de Chance. Si elle échoue, deux nouveaux Gardes surgissent de la forteresse, et c'est un combat de plus pour Loup*Ardent. Si Loup*Ardent remporte ce combat, il devra Tenter une Épreuve de Chance pour s'assurer que les renforts n'arrivent plus, Mais si elle échoue, tout recommence... Vous continuez alors Épreuves et combats jusqu'à la mort de Loup* Ardent (rendez-vous au [13](#)), ou jusqu'à ce qu'il finisse par atteindre la forteresse. Dans ce cas, rendez-vous au [157](#).*

137

Loup*Ardent est à peine entré dans la cour que la porte claque derrière lui. Et pourtant, toujours personne en vue.

Nerveusement, il se dirige vers l'édifice, et se retrouve dans une chapelle déserte. Pas longtemps à vrai dire, car une ombre qu'il a remarquée près de l'autel, se révèle être un moine vêtu de bure brune. Le moine s'approche lentement et s'arrête à quelques pas de lui.

- Bienvenue, Voyageur, dit-il d'une voix agréable et bien timbrée. Mes frères méditent à cette heure, mais je suis autorisé à connaître vos besoins.

- Mes besoins ? répète Loup*Ardent en écho.

- Notre Ordre se consacre à guérir le corps et l'âme. Si vous êtes blessé ou s'il vous manque quelque chose de vital, vous n'avez qu'à vous étendre sur notre autel et tout vous sera donné.

*Si Loup*Ardent fait confiance à cet être encapuchonné, il peut se coucher de tout son long sur l'autel, Rendez-vous au [151](#). Sinon, il peut partir (à condition de se presser avant que les autres frères n'arrivent) et, dans ce cas, le monastère lui est fermé à l'avenir, mais vous pouvez choisir un autre endroit sur la carte.*

La nef volante



138 *Loup* Ardent le Sorcier.*

Le Verrou Temporel se brise. Mais le Roi va-t-il se réveiller? Loup*Ardent attend, immobile. Il sent des ondes qui traversent la pièce et puis soudain il distingue une lueur dorée qui s'amplifie peu à peu pour se transformer en lumière éclatante. Sous ses pieds le sol semble transformé en une brume blanche, qui se disperse bientôt, comme chassée par un vent que pourtant, Loup*Ardent ne ressent pas. Le sol devient si transparent, qu'il peut maintenant distinguer une grande salle aménagée sous la chambre royale, dans laquelle repose un volumineux objet de forme cylindrique.

N'en croyant pas ses yeux, Loup*Ardent s'agenouille, et les détails lui apparaissent : ce cylindre est en fait un voilier, un vaisseau d'une beauté à couper le souffle, et d'une architecture si délicate qu'il semble qu'il ne pourrait résister à la tempête la plus faible. Loup*Ardent comprend que ce vaisseau n'a jamais été conçu pour affronter la mer. Le Pouvoir imprègne sa coque et ses haubans, et il est entouré d'une densité telle de magie qu'elle ne peut être destinée qu'à un seul but : faire voler le voilier au-dessus des nuages.

Frappé de stupeur, Loup*Ardent écarquille les yeux. Et le spectacle le fascine tellement que c'est à peine s'il aperçoit les mouvements de la silhouette qui se dresse dans le lit d'or, pour s'y asseoir. Pendant de longues minutes, Voltar le Magnifique dévisage Loup*Ardent. Puis il dit simplement « Merci » Loup*Ardent se relève rapidement,

- Roi Voltar, commence-t-il.

Mais le monarque lui fait signe de se taire.

- Inutile de m'expliquer, Seigneur Xandine. Je n'ai pas dormi pendant tous ces siècles, malgré les apparences. J'étais seulement paralysé par le sortilège d'Immobilité. Étendu ici pendant si longtemps j'ai résisté à la démence en exerçant mon esprit. J'ai développé ce que les sorciers Shaman appellent la télépathie. Ou tout au moins autant que je le pouvais. J'étais incapable de m'exprimer mais je pouvais lire les pensées de tout être sur lequel je me concentrais, et je connais celles de tous ceux qui sont entrés dans ce palais. Je suis donc informé des périls que court le royaume. Et je connais aussi vos besoins et vos désirs,

- Vous avez un plan, Loup*Ardent, continue le Roi, et il est réalisable, à une seule condition : que vous vous déplaçiez rapidement. L'invasion de la Horde est imminente maintenant et il n'y a pas une seconde à perdre. Le navire que vous voyez est une nef volante. Elle vous emmènera dans l'instant là où vous voulez aller.
- Je ne sais comment piloter ce navire, proteste Loup* Ardent.
- Aucune importance. La magie qui l'a créé le guidera selon mes ordres. Il vous suffit de monter à bord et d'attendre, en vous préparant à votre tâche. Loup*Ardent salue en s'inclinant. Il n'a plus qu'à obtempérer.
- Exactement, obtempérer, remarque le Roi en souriant.

*Loup*Ardent attaque donc la dernière partie de sa mission, emmené par un vaisseau magique dans ce pays qui l'a vu naître mais qui lui est aujourd'hui aussi étranger que le lit de l'océan. Avec ta Horde des Démons aux frontières du royaume, il doit agir rapidement. Une seule chose peut encore les arrêter : ta mort de leur nouveau maître, le souverain actuel de la Maison d'Harkaan. Loup*Ardent peut-il atteindre le but qu' il s'est fixé ? Rendez-vous au [133](#) où la réponse va commencer à se dévoiler.*

139

Le bois pourri se fend bruyamment puis s'écroule. En une seconde Loup*Ardent bascule dans le vide, ses mains cherchant vainement une prise sur les murs couverts de mousse. Mais en vain. Il tombe dans une obscurité infernale. Rendez-vous au [13](#).

140

Le vaisseau atterrit doucement au bord du plateau A peine a-t-il mis le pied à terre, que Loup*Ardent remarque que cette falaise est un à-pic vertigineux. Rien ne pousse sur cette roche nue et il se demande si son intuition ne l'a pas fourvoyé. Pourquoi trouverait-il le noble maître d'Harkaan ici, sur ce plateau perdu ? Pourtant une petite voix lui chuchote qu'il est sur la bonne voie. La seule caractéristique de ce lieu stérile c'est ses cavernes : leurs entrées sont partout, tout autour de lui. Loup*Ardent s'approche de l'une d'elles et une puanteur acre envahit ses narines. Si l'odeur lui est familière, il n'arrive pas à savoir pourquoi. Il a déjà senti une

infection de ce genre, mais jamais aussi forte qu'aujourd'hui. Il hésite. Doit-il entrer dans la caverne ?

Oui, est-ce une bonne idée ? Si vous le pensez, rendez-vous au [149](#). Sinon, il peut toujours décoller pendant que vous repérez un autre site sur la carte.

141

Il a échoué ! Un goût amer lui emplit la bouche. Il a échoué ! Une seule chance demeure, un risque tellement effrayant qu'il ne l'a jamais envisagé jusque-là. Il doit jouer tout son Pouvoir, si chèrement acquis, pour tenter une dernière fois de briser le Verrou Temporel.

*Puisqu'il le faut, allons-y. Lancez deux dès et multi pliez le résultat par 40 pour connaître la Force du Verrou Temporel. Si Loup*Ardent a un Pouvoir suffisant pour en triompher, alors rendez-vous au [138](#). Sinon la décharge magique va le tuer : rendez-vous au [13](#).*

142

- J'ai longuement réfléchi à votre proposition, dit gravement le Chevalier Régent, et malgré ses qualités, certains points restent à éclaircir avant que je ne vous donne mon accord. Loup*Ardent attend en silence.

- D'abord, vous devez réaliser seul cet exploit. Je ne risquerai pas d'autre vie que la vôtre. Ensuite, si vous échouez ou si vous êtes capturé, il faudra vous suicider immédiatement : le Harn ne peut être mis en cause dans une tentative d'assassinat. Acceptez-vous ? Loup*Ardent acquiesce.

- Bien, dit Orluc. Un dernier obstacle demeure cependant, et celui-là est peut-être insurmontable. Je veux parler du temps. Tous les oracles sont d'accord pour affirmer que l'invasion de la Horde est vraiment imminente. Je ne pense pas que vous ayez le temps de franchir la chaîne de montagnes et d'atteindre le Kaandor avant que le pire n'arrive.

- Mais cela signifie... proteste Loup*Ardent. Le Chevalier Régent lève une main pour le faire taire.

- Je veux dire que vous n'avez pas assez de temps en voyageant par des moyens classiques, Mais peut- être qu'en utilisant une nef volante...

- Une nef volante? l'interrompt stupéfait Loup*Ardent. J'ignorais l'existence d'un tel engin dans le royaume. A moins, bien sûr qu'il ne s'agisse de l'un des appareils des Démons... Mais Olric, apparemment ne parle pas des vaisseaux volants de la Horde.

- Il existe une nef. Elle se trouve sous le palais du Roi. Le palais du roi Voltar. Elle a été fabriquée autrefois et n'a jamais été utilisée. Personne ne sait comment la faire marcher, ou même si elle marche.

- Mais si personne ne peut...

Personne, si ce n'est le Roi lui-même. Des documents historiques affirment qu'elle a été construite d'après ses propres plans.

Le Roi dort, dit calmement Loup*Ardent.

- Et le Roi peut être réveillé, coupe Olric. Nos devins ont annoncé qu'un Messie allait bientôt apparaître et sauver le royaume. Mais certaines de leurs prophéties n'ont pas été rendues publiques et, parmi elles, celle que ce même Messie va rendre la vie au roi Voltar,

Je ne suis pas un Messie ! répond Loup*Ardent, totalement ahuri par ce qu'il vient d'entendre.

- Cela reste à voir, dit Olric. En tout cas, vous êtes le seul volontaire que nous ayons pour le moment, Acceptez-vous mes conditions ?

- Ai-je le choix ? demande Loup*Ardent.

- Non, répond sèchement Olric. Vous êtes notre seul espoir. Mais puisque, comme vous le dites, vous n'êtes peut-être pas cet envoyé dont on parle tant, et que votre tâche est pleine d'implications politiques, j'insiste pour que vous agissiez dans le plus grand secret. Cela suppose que vous entriez en cachette dans le palais et que vous ne comptiez que sur vous- même pour déjouer tous les sortilèges qui protègent le Roi. Je vous suggère d'entreprendre votre mission sans délai,

*Puisque Loup*Ardent n'a pas le choix, nous devons le suivre jusqu'au palais du Roi endormi, et là, affronter ce que le sort lui réserve. Rendez-vous au [79](#).*

143

Loup*Ardent regrette sa décision dès qu'il arrive en vue du palais. Il fait nuit noire, il voit à peine à un mètre, les conditions idéales pour entrer à la dérobée sont donc réunies. Oui, mais il a oublié une chose la présence militaire est renforcée devant tous les bâtiments officiels depuis la menace d'une invasion de la Horde et, cette nuit, les Gardes sont partout. Il observe et il attend, essayant de trouver une logique à cette activité fébrile. Finalement, il pense avoir trouvé, et il se glisse vers la porte au moment où, d'après ses calculs, il dispose d'une demi-minute avant l'arrivée de la patrouille suivante.

*Mais les calculs de Loup*Ardent ne sont pas très précis. Car en arrivant à proximité de la porte, il se jette littéralement dans les bras des Gardes, dont le nombre interdit toute résistance. Comme il n'a aucune explication à donner sur sa présence, il se retrouve en prison, sans autre forme de procès. Rendez-vous au [69](#),*

144

Loup*Ardent se trouve maintenant non loin de la chambre royale. Soudain, il se fige, horrifié. Arrive-t-il trop tard ? L'invasion du Harn est-elle déjà commencée ? Devant lui, horribles, et reconnaissables sans la moindre hésitation, se dressent trois créatures de la Horde des Démons ! L'espace d'un instant, il est submergé par la panique et le plus profond découragement. Mais vite, il pousse un soupir de soulagement : il ne s'agit pas de véritables Démons, bien sûr, mais de leurs pâles images magiques créées pour protéger Voltar. Cependant, images ou pas, ces créatures sont mortellement dangereuses.

*Comme vous allez bientôt vous en rendre compte, en découvrant à la page [174](#) les aptitudes des pseudo- Démons. Loup*Ardent peut surmonter cette nouvelle épreuve sans difficulté s'il possède l'Orbe d'Invincibilité, seul capable de réduire les images à néant. S'il ne possède pas cet objet, il doit se battre. S'il est vainqueur, rendez-vous au [129](#). Sinon...*

145

Loup*Ardent se laisse tomber du mur à l'intérieur du monastère, Pendant un instant, il reste immobile pour examiner ce qui l'entoure.

Il se trouve dans une cour de dimensions moyennes, et le bâtiment le plus proche se dresse à une centaine de mètres. Seulement, voilà : entre Loup*Ardent et ce bâtiment se trouvent trois Moines de l'ordre de Saint-Clément, qui le regardent les yeux agrandis par la surprise. C'est une situation exceptionnellement difficile pour Loup*Ardent.

Vous trouverez les aptitudes des Moines de Saint-Clément à ta page [174](#), mais il n'est pas question ici d'un combat ordinaire. Les Moines entraînés à agir d'abord et à poser des questions ensuite, vont essayer de se débarrasser définitivement de cet intrus. S'ils y parviennent, rendez-vous au [13](#).

*Loup*Ardent en revanche, ne peut se permettre de tuer les Moines ; ce ne serait pas une très bonne introduction auprès d'Olrlic. Il doit donc les neutraliser en leur jetant un sort ou bien en amenant leurs POINTS DE VIE en dessous de 10 au cours d'un combat. Cette deuxième solution n'est pas évidente car il est extrêmement facile de tuer quelqu'un par mégarde au cours d'un combat. Si Loup*Ardent tue un seul des Moines, les autres appelleront immédiatement à l'aide, et vous pouvez être sûr que notre héros ne s'en remettra pas. Si, pourtant, il réussit à triompher de cette situation périlleuse, rendez-vous au [131](#).*

146

Plus le vaisseau de Loup*Ardent descend vers le campement, plus il est frappé par la disposition régulière des tentes. Tout d'abord, il a cru qu'il s'agissait d'un rassemblement de nomades, mais il n'en est plus si sûr.

La nef perd encore de l'altitude et, tout à coup, il n'a plus aucun doute : il survole un camp militaire.

Veut-il toujours atterrir ? Si oui, rendez-vous au [153](#), Sinon, consultez votre carte et choisissez un autre endroit.

147

Notre Ordre, explique la femme tandis qu'ils marchent, se consacre aux plaisirs du corps. J'espère que cela ne vous choque pas, Étranger ?

- Non, dit Loup*Ardent, pas du tout. En fait, cela pique plutôt sa curiosité.

Ils entrent dans l'édifice de marbre, traversent une colonnade et ils arrivent dans une salle à manger où une table somptueuse est dressée.

- D'abord, dit la femme, un peu de vin. Puis nous irons dans une autre pièce. Elle baisse modestement les yeux. Loup*Ardent prend la coupe tendue avec enthousiasme.

Oubliant, bien sûr, qu'il vient d'échouer dans l'Épreuve de Séduction. Le vin, bien entendu, est empoisonné. Rendez-vous au [13](#).

148

Comme il l'avait deviné, c'est un monastère. Vu de près, il a l'air abandonné, Loup*Ardent atterrit à une distance prudente et se dirige vers la bâtisse de pierres brunes. Les portes, quand il arrive à leur hauteur, sont ouvertes. Elles donnent sur une petite cour pavée et sur le Monastère lui-même. Une intuition de Barbare le taquine. Cet endroit n'est-il pas trop ouvert, trop accueillant? En un mot, ne cache-t-il pas un piège ? *S'il pense que oui, il peut se retirer dès maintenant, revenir à son vaisseau, et mettre le cap vers un autre point de la carte. S'il entre dans le monastère, rendez-vous au [137](#).*

149

Une fois habitué à l'obscurité, il voit la caverne se rétrécir en entonnoir et descendre en pente douce. Marchant avec précaution, Loup*Ardent se déplace le long d'un mur, la main sur la garde d'Exterminator. La puanteur est de plus en plus forte. La grotte se transforme bientôt en tunnel, tourne et descend jusqu'au socle rocheux du plateau. Tout du long, l'odeur putride augmente et lui fait maintenant tourner la tête. Tout à coup, et trop tard, il se rappelle où il a déjà senti cette puanteur : à Belgardium ! A Belgardium, juste après l'invasion de Démons. Il a pénétré de son propre chef dans l'ancre de la Horde des Démons !

Loup*Ardent fait demi-tour pour fuir. Mais la mémoire lui est revenue juste quelques secondes trop tard. Un bruit derrière le lui fait se retourner. Surgissant de l'ombre et bondissant sur lui, il aperçoit avec effroi cinq créatures de la Horde des Démons !

- *Cette rencontre va-t-elle signer l'arrêt de mort de Loup*Ardent ? Probable. Il a cependant une petite chance de s'envoler avec la nef mais, pour cela, il doit tenter cinq Épreuves de Rapidité, Si elles*

*réussissent toutes cinq, il réussit à regagner la nef et vous pouvez choisir un autre endroit à visiter sur la carte. Si une seule des Épreuves échoue, il doit se battre. Vous trouverez les aptitudes des Démons à la page [174](#). Si, miraculeusement, Loup*Ardent est vainqueur, retour nez à la nef et choisissez une destination plus sûre. S'il est vaincu, rendez-vous au [13](#).*

150

Encore à quelques kilomètres de la ville, Loup*Ardent regrette déjà sa décision. Plus il se rapproche, plus il sent qu'il a fait une erreur. Il aurait dû y penser plus tôt.

Tout vient, bien sûr, de la nature exceptionnelle de son mode de transport. S'il arrivait à pied ou à cheval, il pourrait entrer sans être vu dans la ville. Mais, dans sa nef, il voit déjà les Gardes sur les remparts, les yeux fixés sur lui, et une foule de citadins qui se rassemblent dans les rues pour voir ce miracle dans le ciel.

Ce serait pure folie de persévérer. Retournez à votre carte et choisissez un autre endroit.

151

Confiant, Loup*Ardent s'étend sur l'autel. Immédiatement, la température de son corps s'élève et cette sensation de chaleur endort sa volonté et sa conscience. Il tombe dans un profond sommeil.

Dont il se réveillera avec ses POINTS DE VIE et de Pouvoir revenus à leur maximum. Parfois, un peu de confiance n'est pas une mauvaise chose. Revenez maintenant à votre carte et choisissez une autre destination.

152

La tour est encore plus croulante qu'elle n'en avait l'air vue du ciel. Elle semble totalement abandonnée et ses éboulis sont recouverts de lichen, de plantes grimpantes et d'herbe. Loup*Ardent pousse le bois pourri de la porte et il recule vite d'un pas quand elle tombe avec fracas. Il jette un coup d'œil à l'intérieur. Une fois habitué à l'obscurité, il aperçoit un vieil escalier à vis montant à l'étage supérieur. Quelque chose de précieux peut-il être caché là-haut ? Il semble plutôt improbable d'y trouver le prince Ragnok. Mais sa

sensibilité de sorcier le pousse à examiner les lieux et il n'est pas complètement impossible — presque pourtant — qu'il y découvre une chose intéressante.

Pourtant ces vieilles marches semblent bien dangereuses. Si vous pensez qu'il doit prendre le risque de monter, rendez-vous au [139](#). Sinon, Loup Ardent peut à nouveau décoller pendant que vous consultez la carte pour décider d'une autre destination.*

153

Les soldats sortent par dizaines des tentes et des huttes, nombreux comme des fourmis. Loup* Ardent essaie désespérément de faire décoller le vaisseau, mais trop tard. Ils l'arraisonnent à la manière des pirates et bondissent sur lui avec la furie d'une foule déchaînée.

Quelle mauvaise décision ! Rendez-vous au [13](#).

154

Loup* Ardent comprend son erreur dès que la nef atterrit. Il s'est posé trop près et des êtres habillés de blanc sortent à flots de l'édifice de marbre, attirés de toute évidence par la merveille descendue du ciel. Ils sont bien trop nombreux pour songer à les combattre.

Mais est-ce vraiment une erreur ? Les silhouettes se rapprochent et Loup* Ardent voit qu'il ne s'agit pas de guerriers Kaandor mais de femmes. Elles sont plus d'une vingtaine, les cheveux noirs, les yeux noirs, et toutes (si une pareille chose est possible) plus ravissantes les unes que les autres. Elles s'arrêtent, à quelques mètres de l'avant de la nef. L'une fait un pas vers lui.

- Bienvenue, Étranger. Voulez-vous laisser votre prodigieux vaisseau et venir avec nous ?
- Qui êtes-vous? demande prudemment Loup* Ardent.
- Nous sommes la Communauté religieuse des Lileths. Ce sera un plaisir pour nous de vous accueillir.

La Communauté des Lileths? Il n'en a jamais entendu parler. Mais, encore une fois, il ne connaît presque rien de ce royaume. De toute évidence, ces femmes n'ont pas d'armes. Elles semblent plutôt

amicales, et n'ont aucune raison de le prendre pour un ennemi. Et peut-être également savent-elles où se trouve le prince Ragnok. Quoi qu'il en soit, la main sur Exterminator, il quitte le vaisseau et suit les femmes jusqu'au temple.

Et là, bien sûr, la suite dépendra entièrement de sa Séduction. Tentez une Épreuve de Séduction. Si elle réussit, rendez-vous au [134](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

155

Loup*Ardent perd l'équilibre et tombe. La chute ne le tue pas, mais dès qu'il essaie de bouger, il comprend immédiatement que sa jambe droite est paralysée, peut-être même cassée. Il reste étendu un moment, rassemblant ses esprits et essayant de concevoir une action raisonnable, quand un bruit de voix l'avertit que le fracas de sa chute a attiré l'attention des Gardes du monastère. Serrant les dents, Loup*Ardent rampe vers une hypothétique cachette, sa jambe blessée lui envoyant des ondes de douleur à travers tout le corps. Mais il a à peine parcouru une vingtaine de mètres, lorsque les Moines le découvrent.

*Ils vont le soigner ! Ignorant tout de ses intentions, ils l'emmènent à l'infirmerie du monastère où Loup*Ardent apprend avec soulagement qu'il s'est seulement foulé la cheville. En écoutant les conversations des Moines, il apprend également qu'Olruc ne se trouve pas au Monastère. Aussi, après avoir remercié ses infirmiers, il reprend, en boitant, le chemin de Pèlimandar. Rendez-vous au [73](#) pour reconsidérer le choix de Loup*Ardent, compte tenu de l'expérience déjà acquise.*

156

Souriant avec bienveillance, la femme lui murmure doucement :
— Dirigez-vous vers le [136](#).

Il peut ne pas la croire, bien sûr, auquel cas il est toujours libre de faire un autre choix. Mais s'il suit son conseil, il doit quitter cet endroit agréable et s'envoler directement au [136](#).

Loup* Ardent a atteint la forteresse sain et sauf et la banderole royale flottant au-dessus de l'entrée lui prouve qu'il a atteint son but. Maintenant, en pleine possession de ses moyens, Loup*Ardent se cache sous une charrette abandonnée, guettant le moment propice pour se glisser par la lourde porte entrouverte.

L'occasion se présente bientôt, et Loup*Ardent bondit. Dans le château, penchée sur une petite table au centre de la cour d'entrée, se tient sa proie. Les rubans de soie ne laissent aucun doute là-dessus. L'homme se retourne, surpris, et Loup*Ardent se trouve enfin les yeux dans les yeux du plus grand ennemi de son père, face à l'homme qui a contracté cette alliance sacrilège avec l'Ancien Démon et qui, en ce moment-même, se prépare à lâcher la Horde déchaînée sur le pays adoptif de Loup*Ardent. Mais le prince Ragnok n'est pas seul, Quatre Gardes armés jusqu'aux dents sont à ses côtés. Ces deux cerbères ne sont pas des hommes aux gestes mécaniques comme ceux que Loup*Ardent vient de rencontrer. Ce sont des êtres blêmes aux formes souples, ce sont les ennemis les plus terrifiants qui soient : des Démons de la Horde !

Quatre Démons et le Prince lui-même. Et, leur faisant face, un guerrier solitaire. Un combat tellement inégal qu'il est presque un suicide. Mais, et c'est tout à l'honneur de Loup*Ardent, il n'hésite pas. Exterminator rugissant dans sa main, il se jette sur son adversaire.

*Les aptitudes des Démons figurent comme toujours, à la page [174](#). Notre héros aura besoin de tout ce qu'il possède de chance et de magie pour débarrasser la terre de ces quatre scélérats. Le prince Ragnok, ne prendra aucune part au combat jusqu'à ce qu'au moins deux des Démons aient été tués. Après quoi, bien sûr, il essaiera d'abattre Loup*Ardent aussi sauvagement que ses monstrueux alliés. Si Loup*Ardent meurt, rendez-vous une dernière fois au [13](#). Mais s'il est victorieux, précipitez-vous au [158](#).*

Loup*Ardent triomphant

158

Le Prince mort, la fuite est étonnamment facile. Les Gardes de la forteresse semblent pétrifiés ou bien ils errent par petits groupes, comme si, leur chef disparu, ils ne savaient plus que faire. Loup*Ardent soupçonne le prince Ragnok de les avoir asservis par la magie.

Quelle qu'en soit la raison, Loup*Ardent peut se réjouir : l'impossible mission s'est transformée en triomphe.

Tandis que la nef volante l'emène au-dessus de la barrière montagneuse vers sa patrie d'adoption, il prend le temps de réfléchir à l'étrangeté de sa destinée. Hier encore, adolescent insouciant, il ne songeait qu'à séduire les plus jolies filles de ce village de pierre qu'il prenait pour sa vraie patrie. Maintenant le Désert Profond est loin, comme son innocence perdue. Il sait qui il est réellement. Noble d'une ancienne lignée, il est le Seigneur Xandine par sa naissance. Il est aussi sorcier, à contrecœur certes, mais magicien quand même. Et, par-dessus tout, il est un combattant, qui s'est aguerri bataille après bataille.

Il ne revient pas seulement au Harn, il retourne auprès de son ancien souverain, le presque mythique roi Voltar. Quels changements va-t-il insuffler au royaume maintenant qu'il est enfin réveillé ! Quelles occasions de nouvelles aventures ! La menace immédiate est maintenant écartée. De cela, il est tout à fait certain. Le prince Ragnok était l'inspirateur de la Horde. Sans lui, les Démons ne peuvent plus rien dans l'immédiat. Ils sont toujours un danger redoutable, certes, mais beaucoup plus lointain, maintenant.

Un jour, bien sûr, le Roi ordonnera peut-être d'attaquer la Horde, comme un cultivateur prudent extermine la vermine qui menace la moisson. Quand ce jour viendra, peut-être appellera-t-il à nouveau le guerrier Loup*Ardent, Seigneur Xandine, et sorcier. Pas encore, pas maintenant. Car pour l'heure, le Seigneur Xandine a besoin d'un repos bien gagné !

Table dessortilèges

SORTILÈGE	EFFET	POUVOIR
Armure	Entoure Loup*Ardent, pour la durée du paragraphe, d'une armure de lumière qui réduit de 10 points toute blessure reçue par lui en combattant.	25
Boule ou Globe de Feu	Fait jaillir de la main de Loup*Ardent une boule de feu qui, si le sortilège agit, infligera à l'adversaire une blessure de 50 POINTS DE VIE .	15
Cryptes	Renvoie Loup*Ardent au 150 du volume 1 (<i>La Horde des Démons</i>), où il pourra subir autant d'épreuves qu'il le désirera pour reconstituer ou augmenter son quota de Pouvoir.	10
Aiguille ou Dard empoisonné	Fait jaillir du doigt de Loup*Ardent un dard empoisonné qui atteint tout ennemi se trouvant à portée d'une arme. Ce dard provoque invariablement la mort de l'adversaire, quelle que soit sa taille, sauf s'il est naturellement immuniser. Vérifiez son immunité en lançant un seul dé : si vous obtenez plus de 3, le poison n'agira pas.	25
Invisibilité	Rend Loup*Ardent invisible pour le reste du paragraphe. Il ne peut pas attaquer un ennemi sous le couvert de l'invisibilité, mais il peut éviter le combat et passer au paragraphe suivant comme s'il avait été vainqueur.	30
Paralyse	Provoque la paralysie totale d'un ennemi isolé pendant un temps suffisant pour que Loup*Ardent puisse gagner le paragraphe suivant.	30
Résurrection	Le seul moyen d'éviter le fatidique 13. Quand ce sortilège agit, il ramène Loup*Ardent au début du paragraphe en cours. L'ad-	50

	<p>versaïre contre lequel il se battait ne disposera plus que du nombre de POINTS DE VIE qu'il possédait au moment de la mort de Loup*Ardent. En revanche, il faudra doter Loup*Ardent, à l'aide des dés, de caractéristiques entièrement nouvelles. Ce sortilège est utilisable uniquement en cas de mort de Loup*Ardent.</p>	
<p>Retour en arrière</p>	<p>Fait revenir le Temps au début du paragraphe en cours. Ce sortilège est généralement utilisé pendant un combat, car il a pour effet de rendre à Loup*Ardent le nombre de POINTS DE VIE qu'il avait avant l'affrontement. Malheureusement, les POINTS DE VIE de l'adversaire sont rétablis de la même façon.</p>	<p>10</p>
<p>Temps retrouvé</p>	<p>Permet à Loup*Ardent de retourner à n'importe lequel des paragraphes vécus antérieurement et de reprendre son aventure à partir de là, mais sans pour autant récupérer des POINTS DE VIE ou des points de Pouvoir.</p>	<p>20</p>
<p>Xénophobie</p>	<p>Provoque une telle crainte de Loup*Ardent chez l'adversaire que celui-ci se bat dans de mauvaises conditions et que les blessures qu'il inflige à Loup*Ardent sont automatiquement réduites de 5 points.</p>	<p>15</p>

Aptitudes au combat et informations sur les objets découverts

* Les abréviations utilisées sont les suivantes, **FOR**; Force. **RAP**: Rapidité. **END**; Endurance. **COU**; Courage, **HAB** Habileté. **CHA**: Chance. **MAG** : Magnétisme, **SED** Séduction. **POU** : Pouvoir. **PV** ; **POINTS DE VIE**.

	FOR	RAP	END	COU	HAB	CHA	MAG	SED	POU	PV*
FILLETTE	-	75	-	-	-	-	-	-	-	-
PANTHERE	72	80	48	64	20	16	-	-	-	300
	(croc et griffes + 15)									
GARDES DU ROI	64	48	56	56	15	48	24	32	-	343
	(Épée + 10, armure de cuir -5)									
TANIÏTH	56	88	88	88	60	64	64	88	-	596
RAT GEANT	96	64	48	48	10	-	-	-	-	266
	(Morsure + 5. Trois morsures consécutives provoquent une forte fièvre entraînant une perte de 10 POINTS DE VIE par paragraphe suivant le combat, et ceci jusqu'à la guérison)									
VAMPIRE	48	48	48	48	48	48	48	48		384
	(Morsure + 5. La moitié des points de blessures qu'il inflige à ses adversaires s'ajoute à ses propres POINTS DE VIE . Et ceci, à chaque combat)									
VER	96	8	96	96	15	-	-	-	-	311
	(La taille du Ver augmente une blessure qu'il inflige de + 12. Ses anneaux lui servent d'armure -8)									
STATUES	150	48	100	100	30	-	-	-	-	428
	(Épée + 10. Leur corps de pierre diminue les blessures qui leur sont infligées -10)									
CREATURES DE L'OMBRE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	400
	(Elles ne possèdent, bien sûr, aucune qualité. Donc, aucun pourcentage. Leurs POINTS DE VIE ne reflétant que leur caractère magique. Elles ne peuvent être blessées qu'à l'aide de sortilèges. Leur épée ne leur donne aucun avantage. Les points de blessures qu'elles infligent sont donc ceux qui sont indiqués par les dés. Cependant, chacun des coups qu'elles portent coûte à leur adversaire, 5 points de Force, de Rapidité et de Courage, Si, chez cet adversaire, le pourcentage de l'une ou l'autre de ces qualités tombe à zéro, il meurt, et ce, que! que soit son total de POINTS DE VIE)									
ACHILLE	80	96	80	88	50	64	48	56	-	562
	(Épée + 8, Susceptible d'utiliser les sortilèges de la Boule de Feu. et de l'Aiguille empoisonnée)									
MONSTRE DU COR	150	50	80	120	50	80	-	-	-	530
	(Il porte un coup si le total obtenu aux dés est supérieur à 9. Susceptible d'utiliser le sortilège de la Boule de Feu. Forte protection naturelle 13. A noter que chaque fois que Loup * Ardent sonne du cor, il a une chance sur douze de voir le Monstre se retourner contre lui : lorsqu'il sort un double 1 en lançant les dés. Alors, Loup* Ardent n'a aucune chance : il meurt sur le coup.)									
GARDES DU PALAIS	64	48	56	64	35	48	40	56	-	411
MANTICORE	120	50	80	90	25	64	-	-	88	429
	(Griffes et crocs + 10. Susceptible d'utiliser le sortilège de Paralysie, mais n'en profitera pas pour s'enfuir. Bien au contraire : elle en profite pour porter trois coups successifs à un adversaire)									
PSEUDO-DEMON	48	48	48	48	48	48	-	-	-	288
	(Ne peut être blessé que par la magie. Susceptible d'utiliser le sortilège de Xénophobie. Porte un coup en faisant 5 avec les dés)									
ELEMENT ASTRAL	100	50	50	100	50	100	-	-	-	450
	(Porte un coup en faisant 10 avec les dés- Ne peut être blessé que par la magie)									
MOINES DE SAINT-CLEMENT	64	88	72	64	30	48	48	40	-	454
	(+ 6 s'ils sont armés de poignards, + 5 s'ils combattent à mains nues)									
DEMONS DE LA HORDE	100	100	100	100	100	100	-	-	0	650
	(A noter : si leurs points de Pouvoir s'additionnent à leurs POINTS DE VIE , ils ne peuvent les utiliser pour la magie. Quelle que soit l'arme qu'ils utilisent, + 15)									
GARDES DE LA FORTERESSE	48	56	56	56	25	48	48	48	-	385
	(Épée + 10, flèches + 10. Cotte de mailles -10)									
PRINCE HARKAAN	(En tant que Sorcier de la Maison de Harkaan, le Prince peut utiliser tous les sortilèges)									

Informations sur les objets découverts

Coût d'un *Oracle* : 500 pièces d'or.

La *Pierre* est magique : retournez au 52.

Accumulateur de Pouvoir : il peut être chargé en utilisant des **POINTS DE VIE** sur la base de 1 point de Vie pour 1 point de Pouvoir. Une fois rechargé, l'Accumulateur peut être utilisé pour jeter des sorts. Cet objet est utile lorsque celui qui l'utilise est au maximum de ses **POINTS DE VIE**. Ses **POINTS DE VIE** supplémentaires (obtenus par Exterminator par exemple), et qui ne peuvent être ajoutés à son total de **POINTS DE VIE**, peuvent être convertis en points de Pouvoir grâce à cet Accumulateur.

Coffret en Bois de Rose d'Amien : il contient un gaz sans danger mais capable de paralyser jusqu'à quatre Achilles en même temps, sans incommoder celui qui l'utilise. Ne peut servir qu'une fois,

Cor : appelle le Monstre Astral du Cor au secours de celui qui souffle dedans. Mais avec le risque, cependant, de voir le Monstre se retourner contre celui qui l'a évoqué. Consulter les aptitudes du Monstre du Cor page [175](#).

Orbe d'Invincibilité : donne une immunité totale contre toute attaque de Démons pendant un paragraphe. A une condition toutefois : que Loup* Ardent fasse 11 ou 12 en jetant les dés, Protège des Démons et d'eux seuls. *Baguette de la Terreur* : provoque la fuite de l'adversaire si Loup*Ardent obtient au minimum 10 en jetant les dés. Chaque coup de Baguette coûte 5 points de Pouvoir. Mais jetez immédiatement deux dés pour savoir combien de fois vous pourrez utiliser la Baguette avant que son pouvoir ne s'évanouisse.

L'histoire d'Exterminator

Autrefois, quand le monde était jeune et qu'un seul soleil se levait à l'aube quelle que soit la saison, à cette époque, donc, une grande pierre volcanique tomba du ciel et plongea dans la mer près d'une terre appelée Sumaritania, La roche était si brûlante qu'elle explosa en touchant les eaux, formant ainsi une créature comme les humains n'en avaient jamais vue: un véritable léviathan, sauvage, habile, destructeur et fondamentalement diabolique.

Cet être né de la pierre embrasée établit sa demeure dans une forteresse de la côte de Sumaritania et exigea un tribut en vies humaines, en blé, en miel et en or. Les Sumaritaniens, une race fière, commencèrent par se révolter contre le monstre, mais la forteresse résistait à toutes les attaques et le coût en vies humaines de la Guerre de la Pierre de Feu, (comme il était d'usage de l'appeler) devenait insupportable. Une sorte d'accord finit donc par s'imposer. Un sacrifice serait accompli chaque année au moment du Solstice d'hiver : un être de sexe féminin devait être livré au monstre.

À cette époque, la personne la plus sage de tout Sumaritania, était une guerrière forgeron, une femme au caractère d'acier qui, à la faveur d'une brève rencontre avec son mari quinze ans auparavant, avait donné naissance à une fille qui fut nommée Léna la Rieuse, tout simplement parce qu'elle était née en éclatant de rire. Le sort désigna cette enfant comme première victime à sacrifier au monstre de la Pierre de Feu... Mais Hadriane, la guerrière forgeron, n'allait pas laisser partir ainsi son enfant. Elle la cacha dans une cave et jura que, seule s'il le fallait, elle débarrasserait le monde du monstre maudit tombé des deux. Elle concentra donc sa force et sa sagesse à bâtir un plan audacieux.

En ces temps lointains, les forgerons étaient tous sorciers puisque le travail du métal et la création du feu étaient tous deux des arts magiques. A l'Equinoxe d'automne, trois mois avant le sacrifice du Solstice, Hadriana partit de Sumaritania vers la Montagne Frémissante, le pays de Ragnarok, célèbre et redouté pour cacher

l'entrée de l'Enfer où une race de démons vivait une alliance difficile avec les morts humains.

Hadriana tua le Gardien de l'Entrée, un Ver immonde connu sous le nom de Klaanisbad. Et, déguisée avec la peau du Ver, elle entra dans les Régions Infernales. Dans ce royaume sinistre, elle dupa, puis prit au piège le prince Démon, Lucifuge Rofocal, et lui donna la forme d'une épée magique ne ressemblant à aucune autre de celles jusque-là façonnées par des mains humaines, Elle rapporta cette épée à Sumaritania et, la cachant sous sa robe, se présenta à la place de sa fille au sacrifice du Solstice d'hiver.

Le bruit se répandit que le monstre de la Pierre de Feu, séduit par la beauté d'Hadriana, voulut badiner avec elle avant le sacrifice final. Mais alors qu'Hadriana se débarrassait de sa robe, prête à subir cette humiliation supplémentaire, elle dévoila l'épée diabolique et se jeta sur le monstre avec une détermination farouche. La bataille qui s'ensuivit dura sept jours et sept nuits. Finalement le monstre fut abattu. Hadriana coupa le cadavre en quatre morceaux et les enterra aux quatre coins du Royaume. L'histoire ne s'arrête pas là car, dans la rage du combat, Hadriana avait découvert que l'épée qu'elle avait fabriquée agissait d'elle-même et la pressait continuellement à tuer, avide de boire les âmes de ses victimes, comme le prince Lucifuge Rofocal l'avait fait avant elle.

Hadriana pensa d'abord pouvoir contrôler la créature qu'elle avait façonnée, mais elle comprit rapidement que cette arme était trop dangereuse pour les mains des mortels. Elle voulut la détruire et renvoyer le Démon qui habitait dans les Régions Infernales. Mais elle échoua. Elle tenta de la cacher dans les grandes Cavernes de Spectres Murmurants où aucun homme, jamais, n'aurait pu la trouver- Mais là aussi, elle échoua. Car l'épée revenait à son côté chaque fois qu'elle essayait de s'en débarrasser.

En désespoir de cause, Hadriana utilisa son Art pour obliger le Démon de l'épée à accepter un marché. Pour rompre le lien mystique qui les unissait, Hadriana entreprit de tisser une toile magique avec des fils de soie, d'or vert et de métal lunaire. Cette œuvre, qu'elle mit dix ans à parfaire, fut alors lancée dans le ciel comme un filet prêt à prendre au piège les héros à venir.

Le tissage était subtil, car les hommes ou les femmes pris dans ses rets n'en étaient pas conscients. Ils comprenaient seulement que leur destin était à tout jamais lié à cette épée démoniaque. Hadriana fut ainsi délivrée de l'objet diabolique qu'elle avait forgé. A travers les siècles qui suivirent ces temps oubliés, le plus grand guerrier, le combattant le plus redoutable de chaque époque s'est trouvé lié avec Exterminator dans une horrible symbiose. Aucun n'a jamais eu le pouvoir de la rompre. La destinée aventureuse de Loup*Ardent devait fatalement l'amener à Exterminator. *La Horde des Démons*, premier volume de ses aventures, raconte comment il trouva cette épée démoniaque, gage de gloire et de malheur.