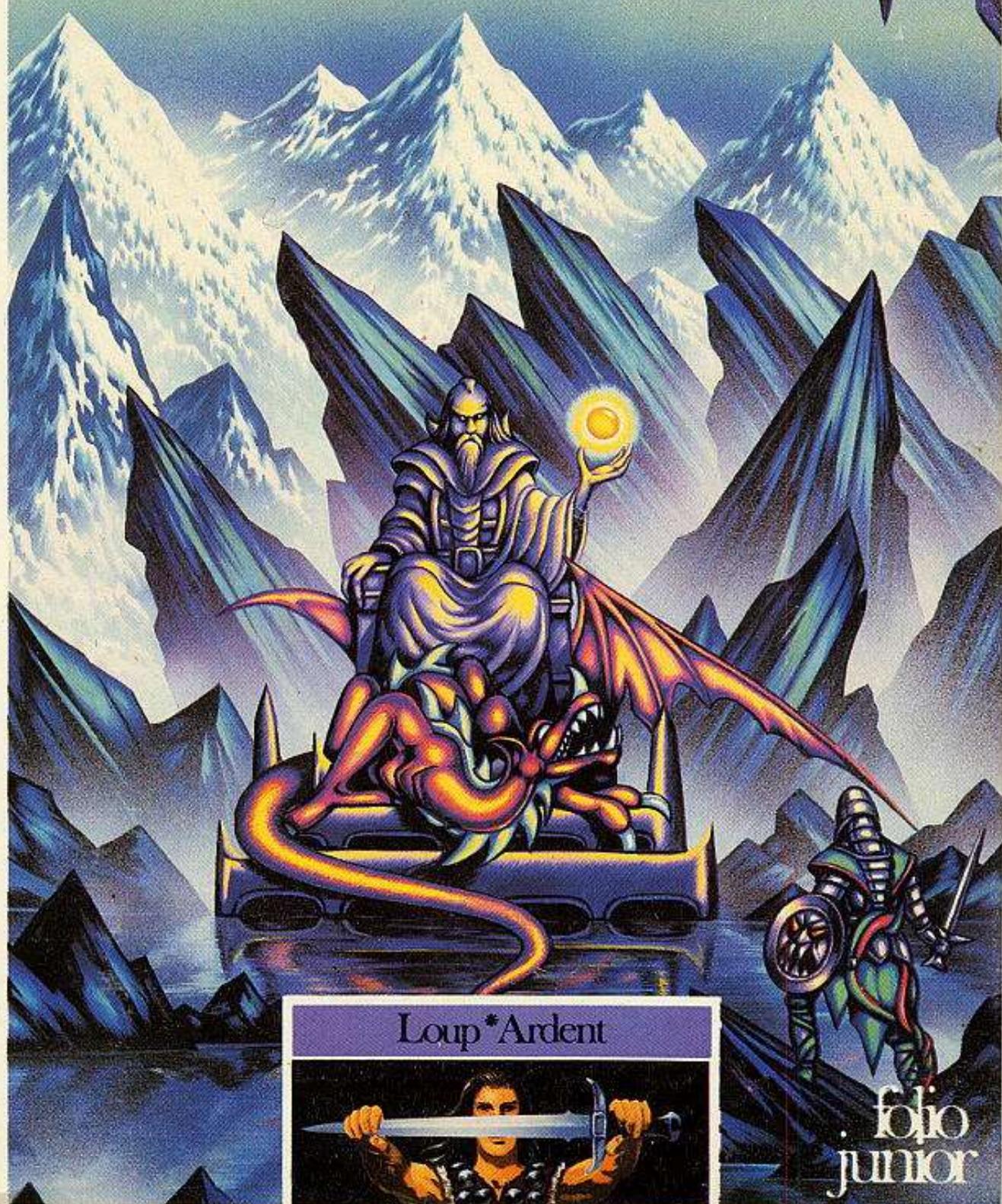


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

# L'Ultime Combat de la Horde



Loup\*Ardent

folio  
junior

J.H. Brennan

# L'Ultime Combat de la Horde

Loup\* Ardent/3

*Traduit de l'anglais par Noël Chassériau*

**Illustrations de John Blanche**

Gallimard



Titre original : *Demondoom*

© J.H. Brennan, 1985, pour le texte. © John Blanche, 1985, pour les illustrations. ©  
Éditions Gallimard, 1986, pour la traduction française.

Avis aux lecteurs téméraires	<a href="#">9</a>
Portrait du Héros	<a href="#">10</a>
Feuille d'Aventure	12
Vous êtes Loup*Ardent	<a href="#">22</a>
Epilogue	199
Table des Sortilèges	<a href="#">201</a>
L'histoire d'Exterminator	<a href="#">205</a>
Des directives à ne lire qu'en cas d'urgence	<a href="#">209</a>

# Avis aux lecteurs téméraires !

Voici la plus difficile des trois premières aventures de Loup\*Ardent. Notre héros s'y trouve confronté à des problèmes compliqués, et certaines des énigmes qu'il est appelé à résoudre sont extrêmement subtiles.

Si vous vous sentez irrémédiablement bloqué, en dépit d'un plan d'action soigneusement conçu et exécuté, vous trouverez peut-être un peu d'aide dans les Directives placées en fin de volume, 209. Le texte de ces Directives est imprimé à l'envers, afin que vous ne risquiez pas d'en lire une par inadvertance alors que vous en consultiez une autre. . Ne gâchez pas votre plaisir en vous référant aux Directives autrement qu'à la toute dernière extrémité !

# Portrait du Héros

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

## **Créer un personnage**

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

Force

Rapidité

Endurance

Courage

Habilité

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

Chance

Magnétisme

Séduction

Lancez votre paire de dés pour déterminer le premier poste de la liste : la Force. Multipliez par 8 le total des points obtenus et inscrivez le résultat en face du mot Force. En fait, il vaut

probablement mieux noter vos résultats sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez page suivante. Procédez de la même manière pour chacun des postes de la liste, sauf l'Habilité, en multipliant chaque fois par 8 le chiffre obtenu par les dés. Le poste d'Habilité reste en blanc pour l'instant. Chacun des chiffres inscrits par vous représente le *pourcentage* de qualité correspondante possédée désormais par Loup\*Ardent.

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

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

### **Combattre ses adversaires**

La vie ou la mort de votre personnage dépend, en dernier ressort, de la façon dont vous parviendrez à lui conserver ses POINTS DE VIE. La quantité de POINTS DE VIE (PV en abrégé) dont Loup\*Ardent dispose au départ est calculée de la façon suivante :

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

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

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

Quand cela se produit, vous revenez au point de départ et vous reprenez les dés pour composer une nouvelle incarnation de votre personnage.

## **Règles de combat**

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

### 1. Premier assaut :

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

### 2. Début du combat :

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

### 3. Coup gagnant :

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

#### 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 armes.

Épée + 10

Fléau + 7

Flèche + 10

Gourdin + 8

Hache + 15

Hallebarde + 12

Javelot + 12

Lance + 12

Masse d'armes + 14

Poignard + 5

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

Armure - 12

Bouclier - 7

Cotte de mailles - 8

Cuirasse - 5

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

Tous les chiffres indiqués se rapportent à des armes et à des défenses *normales*. Les armes et les défenses magiques, quand on a la chance d'en découvrir, ont des effets supérieurs, comme vous vous en rendrez compte si l'occasion s'en présente.

Si, comme c'est généralement le cas, Loup\*Ar-dent utilise Exterminator, l'épée magique d'une puissance considérable mais

perfide, qu'il a acquise au cours d'une aventure antérieure, un facteur additionnel entre en jeu. Chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup, cette épée frappe avec une force de + 20 (10 de plus qu'une épée normale) et, si elle inflige une blessure à l'adversaire, elle absorbe les PV qu'elle lui fait perdre et les transmet directement à Loup\*Ardent. Le résultat, c'est que Loup\*Ardent a tendance à acquérir de la vigueur au cours de ses combats, mais il ne peut évidemment pas absorber des PV au point de dépasser son *total de départ*. Vous aurez d'autres renseignements sur Exterminator page [205](#).

#### 5. Eviter la mort :

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

#### 6. Endurance :

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

## Magie

Loup\*Ardent déteste la magie mais, pour survivre,

il est parfois obligé de l'utiliser (un peu comme Exterminator, en fait). Son père, le Seigneur Xan-dine qui était un grand sorcier, l'a forcé à apprendre un certain nombre de sortilège pour assurer sa protection. Ces sortilèges sont les suivants :

Armure Boule de Feu Dard empoisonné Invisibilité Paralyse  
Résurrection Retour en arrière Temps retrouvé Xénophobie

L'effet qu'ils produisent et la dépense de Pouvoir qu'ils entraînent sont indiqués page 201. Au cours de ses précédentes aventures, Loup\*Ardent s'était constitué une réserve de Pouvoir en subissant un certain nombre d'épreuves initiatiques. Si cette réserve n'était pas épuisée à la fin de ces aventures, Loup\*Ardent *ne peut pas* en utiliser maintenant le reliquat. Allouez-lui arbitrairement 50 points de Pouvoir (mais n'additionnez pas ceux-ci à ses PV). L'emploi de la magie par Loup\*Ardent obéit à certaines règles :

1. Avant que Loup\*Ardent ne puisse jeter un sort, vous devez interroger les dés pour connaître son état d'esprit. Lancez deux dés. Si vous amenez moins de 4 points, notre héros ne fera usage d'aucun sortilège pendant la durée du paragraphe en cours, même s'il est aux abois.

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

3. Tous les sortilèges sont affectés d'un Pourcentage Fatal d'Echec de 50 pour cent : il y a une chance sur deux pour qu'ils n'agissent pas. Dans la pratique, lorsque Loup\*Ardent jette un sort, il faut qu'il amène 6 ou plus avec deux dés pour que son sortilège produise son effet. L'ennui, c'est que c'est le fait de *jeter*

le sort qui consomme du Pouvoir : en cas d'échec, le Pouvoir dépensé est quand même perdu.

### **Renouveler le Pouvoir**

Loup\*Ardent peut reconstituer sa réserve de Pouvoir de plusieurs manières.

Il peut échanger des POINTS DE VIE contre des points de Pouvoir sur la base de 1 contre 1. En d'autres termes, il est libre de sacrifier, par exemple, 10 de ses PV pour acquérir 10 points de Pouvoir. D'autre part, au cours de son aventure, diverses circonstances lui permettront d'accroître sa réserve de Pouvoir.

### **Acquérir de l'Habilité**

L'Habilité s'acquiert uniquement par l'expérience. Chaque fois que vous livrez un combat (et que vous survivrez !), ajoutez 1 point à votre quota d'Habilité. Cela augmentera d'autant votre total de 20 POINTS DE VIE et pourra éventuellement accroître vos chances de porter un coup gagnant lors d'un combat.

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

## Tenter une épreuve

De temps à autre, au cours de l'aventure, il vous sera demandé de vérifier, à l'aide des dés, si Loup\*Ar-dent se tire ou non d'une situation hasardeuse. Ce contrôle a pour but de tester l'efficacité de sa Chance, de sa Force, de sa Rapidité ou d'une autre de ses aptitudes dans les circonstances particulières où il se trouve.

Voici comment tenter l'épreuve :

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

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

# *Vous êtes Loup\* Ardent*

Les aventures de Loup\*Ardent constituent une épopée d'un genre particulier, puisque c'est *vous* qui en déterminez les péripéties. Si vous avez lu les deux premiers volumes de cette série, *la Horde des Démons* et *les Cryptes de la Terreur*, vous êtes déjà familiarisé avec leur personnage central, Loup\*Ardent. Celui-ci a passé sa jeunesse dans les cavernes d'un village de pierre du Désert Profond, au milieu d'une tribu barbare du royaume du Harn. Mais il n'y est pas né. Adolescent, il a été exilé à la suite d'un écart de conduite non précisé — mais facile à deviner — mettant en cause la séduisante fille du chef du village. Et, en exil, Loup\*Ardent a trouvé son Destin.

Après une succession d'aventures périlleuses, qui ont débuté par sa rencontre avec l'ermite Baldar, Loup\*Ardent a découvert que le sang qui coule dans ses veines est celui d'une noble famille du royaume voisin du Kaandor et qu'il est le fils du Seigneur Xandine, un puissant sorcier. Cette découverte ne lui a pas causé une joie sans mélange car, s'il y a une chose que Loup\*Ardent abomine, c'est la sorcellerie et, jusqu'à présent, en dépit de son ascendance, il ne la pratique qu'à son corps défendant. Mais, de bon gré ou non, il a parfois été obligé de l'utiliser, son Destin ayant voulu qu'il contribue à repousser les attaques, contre son pays d'adoption, d'une engeance de créatures de cauchemar, connue sous le nom de Horde des Démons.

La Horde est un fléau dont l'origine remonte à la plus haute antiquité. Elle a été créée, il y a plusieurs milliers d'années, par une secte, depuis longtemps disparue, de sorciers du Kaandor. Elle a engendré une race de monstres en enfermant les âmes d'entités démoniaques dans des corps artificiels. Par la suite, selon la légende, ces créatures se sont révélées trop dangereuses, trop difficiles à maîtriser, et elles ont fini par se retourner contre leurs maîtres. Depuis cette grande rébellion de la préhistoire, la Horde des Démons a vécu dans un labyrinthe qu'aucun homme

n'a jamais visité, quelque part près de la chaîne de montagnes qui sépare les royaumes du Harn et du Kaandor.

De loin en loin, la Horde est sortie de son repaire pour saccager le Harn, et c'est l'un de ces raids que Loup\*Ardent a repoussé, ce qui lui a valu une solide renommée.

Ce fut une période troublée, mais aujourd'hui, dix ans plus tard, le Harn est un pays beaucoup plus tranquille. Le roi Voltar le Magnifique, réveillé par Loup\*Ardent d'un sommeil magique de plusieurs siècles, règne à nouveau sur le royaume et, comme c'est un sorcier aux pouvoirs considérables, il a réussi à empêcher toute nouvelle incursion de la Horde.

De son côté, Loup\*Ardent a mûri. Il a mis un frein aux fougueuses passions de sa jeunesse et, en tant qu'actuel Seigneur Xandine, il occupe une place importante dans les Conseils du Harn et il entretient des relations personnelles suivies avec le roi Voltar. Depuis bien des années, il n'a plus pratiqué la sorcellerie, ni manié une arme en dehors des gymnases dans lesquels il s'entraîne deux fois par semaine pour garder la forme. S'il a conservé Exterminator, une épée semi-pensante aux pouvoirs diaboliques, c'est uniquement parce qu'il est toujours incapable de rompre l'enchantement qui le lie à elle. Mais, depuis dix ans, cette goule n'a plus aspiré la force vitale d'aucun adversaire.

Depuis quelques mois, la seule chose qui ait notablement perturbé la sérénité du Harn est la mystérieuse disparition de cinq membres éminents de ses Maisons princières. Mais, pour l'instant, cette énigme elle-même ne trouble guère Loup\*Ardent. Ce soir, toutes ses pensées, comme c'est bien souvent le cas ces derniers temps, sont orientées vers un plus plaisant sujet... l'obsédante image de Dame Freya, qu'il va bientôt épouser.



*Loup\* Ardent.*

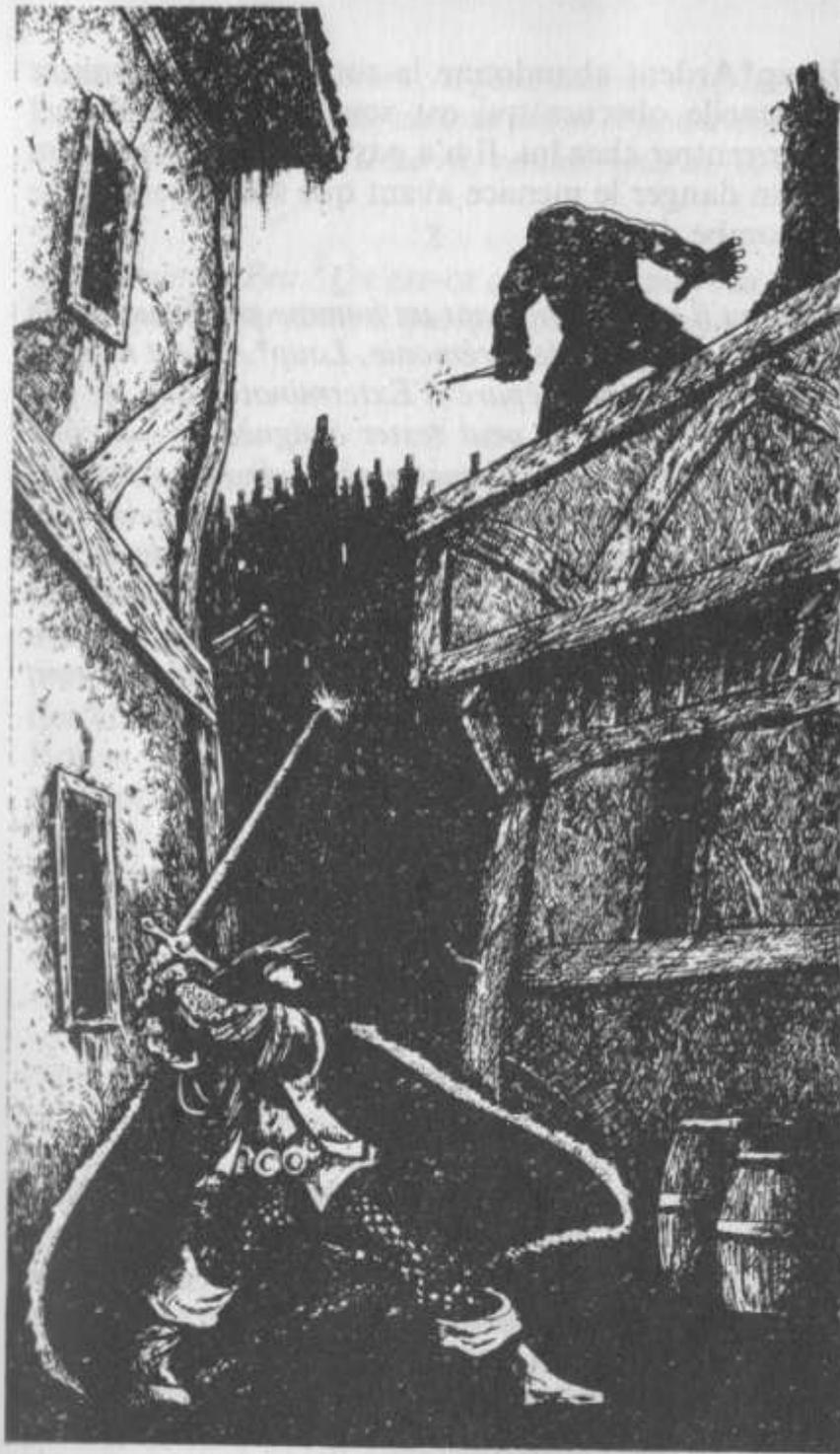
# L'Oracle Séléna

## 1

L'air est embaumé par le parfum du jasmin. Loup\*Ardent s'enroule plus étroitement dans sa lourde cape pour se protéger de la fraîcheur nocturne et marche lentement, savourant les agréables images qui défilent dans sa tête comme des nuages légers devant un croissant de lune- Il est repu de bonne chère et détendu — peut-être un peu trop détendu, à dire vrai — par un nombre respectable de gobelets d'or emplis de vin capiteux, pourpré, qu'Olruc a fait servir. Le banquet, conforme à l'éminente situation de l'ancien Chevalier Régent, a été somptueux : une digne célébration du dix-huitième anniversaire de la fille d'Olruc. Ah, Freya ! C'est à la fille d'Olruc que Loup\*Ardent songe en cheminant... et au fait que, maintenant qu'elle a atteint l'âge requis, aucun obstacle ne s'oppose plus à leur mariage. Olruc a officiellement donné son accord à celui-ci depuis près d'un an et, ce soir, il l'a annoncé officiellement pendant le banquet. Cette nouvelle a provoqué force plaisanteries et gaudrioles amicales, que Loup\*Ardent a supportées parce qu'elles font partie des traditions. En regagnant son domicile, dans les faubourgs de Pélimandar, il ne peut penser qu'à sa fiancée... qui est maintenant une femme, la plus belle et la plus séduisante de toutes les femmes. La longue année d'attente tire à sa fin. Tout son corps brûle de passion.

Loup\*Ardent abandonne la route pour emprunter la venelle obscure qui est son raccourci habituel pour rentrer chez lui. Il n'a pas la moindre intuition qu'un danger le menace avant que son agresseur ne lui tombe du ciel.

*Bien qu'il soit maintenant un homme pacifique et, de surcroît, en tenue de cérémonie, Loup\*Ardent ne s'est heureusement pas séparé d'Exterminât or qui, de par sa nature même, ne peut rester éloignée de son côté. Son agresseur, une silhouette vêtue de noir, invisible à la pâle lueur des étoiles, est un adversaire*



1 *Apparition nocturne de l'Assassin vêtu de noir.*

*dont les capacités homicides ne sauraient s'accomoder d'une défense timide. Loup\*Ardent a affaire à un membre de la Guilde des Assassins, un tueur professionnel parfaitement entraîné, dont les aptitudes au combat sont les suivantes :*

Force 80  
Rapidité 95  
Endurance 70  
Courage 80  
Habilité 70  
Chance 20  
Magnétisme 15  
Séduction 25  
POINTS DE VIE 385

*L'Assassin est armé du poignard habituel de la Guilde, une lame qui cause par elle-même un dommage supplémentaire de + 10 et qui est enduite d'un poison violent qui provoquera la mort instantanée sur un coup de 6 aux dés. Il est également muni d'un garrot qui sera déclenché automatiquement par un coup de 12 et privera Loup\*Ardent de la moitié de son nombre actuel de POINTS DE VIE. Ce combat ne peut avoir d'autre issue que la mort : il faut tuer ou être tué. Si Loup\*Ardent succombe au tout début de son aventure, rendez-vous au **13**. S'il survit, rendez-vous au **10**.*

## **2**

*Une Boule de Feu ? Qu'est-ce qui a bien pu vous faire croire qu'elle servirait à quelque chose ? Rendez-vous au **13**.*

### 3

Un gros dossier de documents qui ont trait à la réserve de Pouvoir et au champ de forces, et nombre d'entre eux sont couverts de calculs de l'écriture familière de Voltar. C'est avec le sentiment aigu d'une perte irréparable que Loup\*Ardent entreprend de les examiner. En les feuilletant, il tombe sur une enveloppe cachetée avec la propre chevalière du Roi et il constate avec surprise qu'elle porte la suscription manuscrite « Seigneur Xandine ». Il l'ouvre et son instinct barbare à demi oublié fait trembler sa main. L'écriture est aisément reconnaissable :

« Cher Loup\*Ardent, dit la lettre, j'ai donné des instructions pour que cette missive vous soit remise au cas où je viendrais à mourir, mais comme la mort d'un roi provoque souvent une certaine confusion, je la laisse ici, certain que, avec votre obsession de la prospérité de nos régions les plus arides, vous ne tarderez pas à la trouver, même si mes directives sont temporairement négligées. » Bien que je sois mort, vous ne devez pas me pleurer. Je connais votre loyauté et votre affection, et cela me suffit. L'affliction est un luxe que ni vous ni le royaume ne pouvez actuellement vous permettre. » Vous et moi avons longuement discuté de l'utilisation du Pouvoir à des fins agricoles. Vous avez certainement estimé que mon opposition relevait à la fois de l'entêtement et d'un jugement erroné. Mais c'était uniquement parce que je vous avais caché quelque chose.

» Au cours de mes années de règne, depuis que vous m'avez éveillé, le Harn n'a pas été troublé par notre ennemi héréditaire, la Horde des Démons. On admettait depuis longtemps, bien entendu, que mes capacités personnelles en matière de sorcellerie étaient en partie responsables de cette heureuse situation, mais personne ne m'a demandé d'éclaircissements sur ce point, et je n'ai pas jugé utile d'informer qui que ce soit de la nature du sortilège qui nous a préservés de toute invasion. » Mais je dois maintenant parler. Peu de temps après être remonté sur mon trône, j'ai consacré la quasi-totalité des réserves de Pouvoir du royaume à l'édification d'un subtil champ de forces

autour de notre territoire. Ce champ de forces est perméable aux mortels : des caravanes de marchands le traversent quotidiennement sans même soupçonner son existence. Mais, de par sa nature, il constitue une barrière efficace contre la Horde. C'est ce champ de forces qui a assuré la sécurité du Harn, et c'est là que réside le problème auquel vous, mon ami très cher, devez maintenant faire face. Le champ de protection ne peut pas survivre à ma mort. Le Pouvoir résiduel le maintiendra peut-être durant quelques heures ou quelques jours, voire, en certaines circonstances, durant quelques semaines, mais, en mon absence, il finira par s'effriter. Rien n'est aussi inéluctable. » Vous trouverez dans ces documents des détails plus circonstanciés sur le champ de forces. Ils vous convaincront rapidement que ni vous, ni qui que ce soit d'autre au Harn, ne peut le maintenir après ma mort. En vérité, je vous le dis : la seule chose susceptible de le régénérer est un merveilleux talisman magique, façonné en des temps très anciens et connu sous le nom d'Orbe d'Or de Chakran Dis. J'ignore où se trouve actuellement ce talisman. Tout ce que je sais, c'est qu'il faut que vous le trouviez... et vite. » Mes recherches m'incitent à penser que l'Orbe est placé sous la garde de la Congrégation des Sœurs de la Gegum, mais rien ne prouve que les nonnes-sor-cières vous aideront à le découvrir : leur conception du Destin diffère grandement de la nôtre. Néanmoins, vous devez essayer. C'est tout ce que je vous demande et tout ce que je suis en droit d'exiger de vous.

» Loup\*Ardent, Seigneur Xandine, vous avez, de bien des manières, été pour moi comme un fils. Je vous connais suffisamment pour savoir que vous n'avez aucun besoin — et peu de désir — d'argent, de biens ou d'honneurs, en sus de ceux que vous a légués votre véritable père. Je tiens cependant à vous laisser un souvenir de l'affection que je vous porte. C'est pourquoi je vous lègue la grande bague que vous avez si souvent admirée à mon doigt. Puissiez-vous la conserver éternellement. » La lettre est simplement signée Voltar. Au moment où Loup\*Ardent la repose, les larmes aux yeux, Olric fait son entrée.

-J'ai interrogé personnellement les gardes, commence le Régent, et je suis sûr de leur... Mais Loup\*Ardent l'arrête d'un geste.

Excusez-moi, Olic, dit-il gravement, mais je crois que vous devriez lire ceci. Olic prend la lettre et la parcourt rapidement, puis il fait une pause et la relit plus attentivement. Lorsqu'il a fini, il lève les yeux.

— Voilà en vérité une nouvelle désastreuse, Loup\* Ardent. Vous allez vous mettre en quête de l'Orbe ?

— Certainement, acquiesce Loup\*Ardent. Je désire jeter un dernier regard sur la dépouille de mon ami, après quoi j'irai défier la Gegum dans son repaire. Et si les sorcières refusent de l'aider, songe-t-il tout bas, il leur arrachera le secret de la gorge de ses propres mains.

Loup\*Ardent et le Chevalier Régent Olic se rendent ensemble dans la salle du trône où repose le corps du roi Voltar. L'immobilité de la mort elle-même ne saurait lui ôter sa majesté, mais Loup\*Ardent, en le contemplant avec tristesse, remarque que la grande bague qui orne les mains croisées est maintenant terne et sans vie. ,

*C'est cette bague que le Roi a léguée à Loup\*Ardent. Mais celui-ci doit-il entrer dès maintenant en possession de son legs ? Si oui, rendez-vous au [23](#). Si, au contraire, il préfère aller d'abord vers la Gegum, rendez-vous au [45](#).*

#### 4

Comme le palais du roi Voltar, le temple de Minerve, siège de l'Oracle du royaume, est situé dans les faubourgs de Pélimandar, mais au sud de la ville, à l'endroit où le parc du Pontime s'étale en un vaste croissant verdoyant. C'est pourquoi la matinée tire à sa fin lorsque Loup\*Ardent parvient à destination. En s'approchant du temple de marbre qui se dresse sur son tertre boisé, il se rappelle le jour, maintenant bien lointain, où il a sollicité pour la première fois l'aide de l'Oracle. Il n'en avait pas,

à l'époque, tiré grand profit, et il doute sincèrement que sa visite d'aujourd'hui soit couronnée de plus de succès. Il reste encore beaucoup du Barbare derrière la majestueuse façade du noble Seigneur Xandine et, pour le Barbare, les dieux sont des gens à craindre, à apaiser... et à éviter. Bien qu'il n'ait jamais douté que les réponses de l'Oracle émanent des dieux, ces réponses sont généralement, à sa connaissance, trop obscures pour être utilisables. Mais puisque le Roi l'ordonne...

Se détournant du temple proprement dit, il contourne le bois de pins qui dissimule à moitié les bâtiments de grès imbriqués qui abritent l'Oracle du royaume.

Les Vestales le reconnaissent immédiatement et le conduisent avec une célérité obséquieuse, par le corridor bordé de colonnes, jusqu'à l'autre de la Sibylle. Il y pénètre avec un sourire ironique. La dernière fois, il avait fallu une offrande substantielle pour l'amener jusqu'ici.

Comme il s'en souvenait, l'autre de la Sibylle est une construction compliquée, édifiée au-dessus d'une faille naturelle du rocher, d'où s'échappent en permanence des vapeurs sulfureuses. Derrière les volutes de fumée se dresse le trône de granit de la Sibylle, sur lequel est assise la Sibylle en personne, Séléna, aussi jolie aujourd'hui que la première fois qu'il a posé les yeux sur elle, dix ans auparavant. Pendant une fraction de seconde, il éprouve l'étrange angoisse qui étreint beaucoup d'hommes au moment où ils s'apprêtent à convoler en justes noces, mais il la refoule énergiquement.

Les Vestales se reculent avec déférence tandis que Loup\*Ardent s'approche du trône. Séléna le regarde et sourit. Elle a, dit-on, été formée par la Gegum, ce qui explique peut-être son immutabilité et sa sérénité (et certainement la sensualité féline de ses gestes).

Il y a bien longtemps que j'attends votre retour, Barbare, dit-elle gaiement.



4 *Loup\* Ardent face à l'Oracle.*

Dix ans, confirme Loup\*Ardent en se demandant ce que pensent les Vestales de cette façon d'appeler le puissant Seigneur Xandine. Vous n'avez guère changé, madame.

— Alors que vous, monseigneur, vous avez beaucoup changé, rétorque ironiquement Séléna. Peut-être en bien. Aujourd'hui, c'est à peine si je distingue le farouche Loup\*Ardent sous ses élégants atours. Si je n'avais pas le don de double vue, peut-être même ne l'aurais-je pas reconnu.

— Il m'arrive souvent de penser que le peu qu'il en reste est négligeable, acquiesce Loup\*Ardent, bien qu'il ait été suffisant, hier soir, pour me sauver la vie.

Si la Sibylle est surprise, elle n'en laisse/rien paraître.

— Ainsi, on a tenté de vous tuer... Est-ce pour cela que vous êtes ici ?

Loup\*Ardent hoche la tête.

— Pour cela... et parce que le Roi me l'a ordonné.

— Dans ce cas, dit Séléna, je ne vous ferai pas attendre. Et elle se penche en avant pour aspirer profondément les volutes de fumée.

Avec une fascination horrifiée, Loup\*Ardent regarde le corps de la Sibylle se convulser, puis se pétrifier. Il a beau savoir qu'il s'agit seulement d'une transe prémonitoire, c'est quand même un spectacle terrifiant. Brusquement, elle se redresse, les traits crispés.

— Écoute-moi, mortel ! La mort menace le royaume !

C'est Lilethus ! Deux divinités s'expriment par l'intermédiaire de la Sibylle : Minerve, la déesse de l'amour érotique, et le dieu chaman Lilethus qui traite de sujets moins légers. Actuellement, c'est Lilethus qui parle, cela, Loup\*Ardent en est certain. La voix

rauque, qui s'accorde si mal avec les lèvres pulpeuses qui prononcent les mots, emplît la pièce d'un grondement miraculeux.

— Jusqu'ici, j'ai échappé à la mort, murmure Loup\* Ardent. Je suis venu demander qui me l'a envoyée.

— Vous ? tonne le dieu. Vous ? Vous êtes Xandine par vos sorcelleries et Loup\* Ardent par votre habileté à manier l'épée : la mort ne vous est que trop familière. Ne vous souciez pas de votre propre péril, mais redoutez un plus grand fléau. Le sable tire à sa fin dans le sablier du Temps pour celui dont le nom est Harn !

Loup\* Ardent reste interdit. Celui dont le nom est Harn ? Cela n'a pas de sens. Mais, avant qu'il n'ait eu le temps de poser une autre question, Séléna commence à se tordre comme si elle souffrait. La voix rugissante s'éteint pour faire place aux accents plus doux de la Sibylle.

— C'est inutile, Loup\* Ardent. Lilethus est trop puissant, je ne peux jamais le retenir longtemps : sa nature est trop différente de la mienne. (Ses yeux voilés s'éclaircissent, et elle l'observe attentivement). L'Oracle vous a-t-il été utile ?

Loup\* Ardent secoue la tête avec perplexité.

— Je ne sais pas. Il me faudra un certain temps pour réfléchir au sens de ses paroles.

Mais ce temps lui est refusé. Le messenger l'aborde au moment où il sort de l'enceinte du temple.

— Monseigneur ! Monseigneur ! Le Seigneur Olric, Chevalier Régent, requiert votre présence à une réunion du Conseil !

Chevalier Régent ? Le Seigneur Olric a gouverné le Harn en tant que Chevalier Régent pendant des années, mais il a immédiatement abandonné ce titre lorsque Voltar s'est éveillé. Loup\* Ardent empoigne brutalement le messenger.

— Le Roi ! s'exclame-t-il. Qu'est-il arrivé au Roi ?

— Mort ! halète l'homme. Les gardes ont abattu le meurtrier, mais trop tard pour sauver le Roi !

Loup\*Ardent pousse un gémissement de douleur. Maintenant, l'Oracle n'est que trop clair... et surtout trop tardif.

— *L'Oracle mis à part, Loup\*Ardent demeure tiraillé. Il est convoqué par Olric, son futur beau-père et maintenant souverain du royaume, et l'urgence de cette convocation ne souffre aucun retard : le Conseil a d'importantes décisions à prendre... et vite. D'autre part, son instinct à demi endormi de Barbare le pousse à se rendre sur la scène du crime abominable pour examiner le cadavre de l'assassin et tâcher de découvrir des indications sur ce qui se trame. Si Loup\*Ardent va directement rejoindre Olric, accompagnez-le au **32**. Si, au contraire, il décide d'examiner auparavant le corps du meurtrier, rendez-vous au **40**.*

## 5

Il doit attendre près d'une heure pour être reçu par Olric, qui est en conférence avec les généraux de son armée. Lorsque la réunion prend fin, Olric le fait entrer en se confondant en excuses, mais Loup\*Ardent se rend compte qu'il est extrêmement tendu. Les années durant lesquelles il a régné en tant que Chevalier Régent devraient l'avoir parfaitement préparé à l'exercice du pouvoir, mais quelque chose a changé en lui depuis dix ans, depuis que Voltar a repris les rênes du gouvernement. Olric paraît vieux et fatigué. Sans souci de l'étiquette, Loup\*Ardent ordonne qu'on apporte du vin et insiste pour qu'Olric en boive. C'est seulement quand le gobelet a ramené un peu de couleurs sur ses joues que Loup\*Ardent lui expose le motif de sa visite.

On m'a raconté, dit-il lentement, que vous avez rencontré autrefois l'Abbesse de la Gegum.

— Une femme extraordinaire, acquiesce Olric. Incroyablement âgée, mais l'esprit aussi vif que le mien. Et même plus vif, car elle a obtenu davantage de concessions de ma part que je n'en ai obtenu de la sienne, et j'étais alors Chevalier Régent. (Il observe Loup\*Ardent attentivement.) Dois-je en conclure que vous n'avez pas encore vu les sorcières ? Loup\*Ardent secoue la tête.

— Pas encore, répond-il négligemment, ne voyant pas pourquoi il tracasserait Olric avec ses difficultés à pénétrer dans le couvent. Je me demandais si vous pourriez me renseigner sur le protocole à observer pour la rencontrer.

Olric le regarde avec étonnement.

— Le protocole ? répète-t-il. Il n'y a pas de protocole à la Gegum. Quand les nonnes veulent voir quelqu'un, elles le convoquent.

— Et quand quelqu'un veut voir les nonnes ? demande Loup\*Ardent.

Olric hausse les épaules.

— Il est reçu ou il ne l'est pas, au gré de la Gegum. Il lui suffit de se présenter. Mais ne craignez rien, Loup\*Ardent, vous êtes le noble Seigneur Xandine, vous serez certainement reçu. Loup\*Ardent baisse les yeux et ne dit rien.

*Il le fait par délicatesse, car il ne veut pas augmenter les soucis d'Olric, mais la Gegum semble lui être dorénavant interdite. Que faire, maintenant ? Le Pouvoir qui a tenu la Horde des Démons en respect pendant dix ans est en train de décliner, et le temps presse. Loup\*Ardent doit découvrir l'Orbe d'Or, et vite. Faut-il chercher des renseignements complémentaires dans les papiers du Roi défunt en allant au **59** ? Et si le legs de la bague du Roi avait une signification plus précise qu'il ne l'a pensé ? Faut-il la retirer au cadavre ? Si Loup\*Ardent décide de prendre la bague et n'a pas encore fait de tentative dans ce sens, rendez-vous au **18**. Si, au contraire, il a déjà essayé, qu'il a*

*échoué mais souhaite tenter à nouveau sa chance, rendez-vous au **26**.*

## **6**

*Va pour la sorcellerie, mais quel sortilège utiliser ?*

*L'Armure ?* *Rendez-vous au **37***

*La Boule de Feu ?* *Rendez-vous au **2***

*Les Cryptes ?* *Rendez-vous au **15***

*Le Dard empoisonné ?* *Rendez-vous au **7***

*L'Invisibilité ?* *Rendez-vous au **25***

*La Paralysie ?* *Rendez-vous au **20***

*La Résurrection ?* *Rendez-vous au **10***

*Le Retour en arrière ?* *Rendez-vous au **31***

*Le Temps retrouvé ?* *Rendez-vous au **41***

*La Xénophobie ?* *Rendez-vous au **17***

## **7**

*Il est déjà empoisonné. Le Dard ne fera que l'envoyer plus rapidement au **13**.*

## **8**

Loup\*Ardent s'extirpe péniblement de son lit et retourne en frissonnant sous l'appentis. Il retire la torche de son support mural et examine attentivement le cadavre. Mais il n'y a rien à découvrir, aucun indice expliquant l'attaque. Loup\*Ardent va se recoucher.

*Et, après une nuit agitée, se réveille au **29**.*

## 9

Sa décision est prise instantanément, mais le problème n'est pas simple. Velda se trouve entre la bête et lui, sur une corniche si étroite que le moindre faux pas risque d'avoir des conséquences dramatiques. Loup\*Ardent hésite.

*Et il y a de quoi. Son instinct de Barbare guide sa main vers Exterminator, que la perspective de l'action fait déjà bourdonner. S'il décide de se battre avec l'épée, vous devez suivre son choix, rendez-vous au [74](#). Mais c'est peut-être l'occasion d'employer un sortilège, à condition qu'il dispose du Pouvoir nécessaire et qu'il parvienne à surmonter sa répugnance habituelle pour la sorcellerie. Si Loup\*Ardent prend cette décision, rendez-vous au [14](#).*

## 10

Bouleversé par une tornade d'émotions, Loup\*Ardent contemple le corps. Depuis dix ans, c'est la première fois qu'il tue un homme. Dans sa main, Exterminator bourdonne et vibre avec une satisfaction démoniaque, mais chez lui, l'ancienne ivresse du combat, qui s'est réveillée spontanément pendant l'affrontement, est maintenant étouffée par la sensation d'horreur qui, dans le passé, a toujours accompagné l'utilisation d'Exterminator... et par le sentiment naissant qu'il ne s'agissait pas d'un vagabond ou d'un coupe-jarret ordinaire, mais d'un tueur à gages chargé de le supprimer. Qui a embauché cet homme ? A sa connaissance, Loup\*Ardent n'a aucun ennemi au Harn... Aucun, tout au moins, qui le déteste suffisamment pour payer le prix du sang à un membre de la Guilde des Assassins. Comme il fait trop sombre dans la ruelle pour fouiller le mort, il charge celui-ci sur ses robustes épaules et, sans se soucier de souiller sa cape de sang, il le porte jusqu'à sa demeure qui est maintenant toute proche. Les gardes lui ouvrent le portail avec la stoïque indifférence d'hommes qui, connaissant la redoutable réputation qu'avait Loup\*Ardent lorsqu'il est arrivé pour la première fois dans la

ville, trouvent aujourd'hui tout naturel qu'il transporte un cadavre sur son dos.

Loup\*Ardent se décharge sans ménagement de son fardeau sous un apprentis, allume l'une des torches fixées au mur et entreprend de fouiller le corps. Comme il s'y attendait à moitié, il ne trouve rien. La Guilde des Assassins met un point d'honneur à ce que ses membres ne portent jamais sur eux quoi que ce soit permettant d'identifier la personne qui s'est assurée leurs services.

Avec un haussement d'épaules résigné, Loup\*Ardent abandonne le corps aux bons soins de la corvée matinale des Ramasseurs de cadavres et rentre dans la maison. Il prend un bain et se couche aussitôt. Mais le sommeil tarde à venir. Pendant près d'une heure, il se tourne et se retourne dans son lit en ressassant le mystère de cette agression.

*Notre héros est-il vraiment assez intrigué pour se relever et aller fouiller à nouveau le cadavre de son agresseur ? Lancez un dé. Si vous amenez 1 ou 2, rendez-vous au [24](#). Si vous amenez de 3 à 6, rendez-vous au [8](#).*

## 11

Pantelant, Loup\*Ardent s'accroupit sur la corniche et serre contre son cœur la petite fille tremblante. Quand elle est un peu calmée, il pousse le corps du Léopard hors du sentier et le regarde basculer dans le ravin, avec une certaine satisfaction macabre.

Maintenant, petite fille, il n'y a plus de danger, déclare-t-il. Tu peux me conduire plus loin ? Sans un mot, courageusement, l'enfant hoche la tête.

*Mais Loup\*Ardent a peut-être parlé un peu vite. Le danger représenté par le Léopard a effectivement disparu, mais cette maudite montagne recèle d'autres traquenards. Dont le moindre n'est pas les chutes de pierres. Pour savoir si Loup\**

*Ardent et la fillette parviendront à destination sains et saufs, lancez deux dés pour chacun d'eux. Si le chiffre amené est égal ou inférieur à 5, celui pour lequel vous avez lancé les dés a été atteint par la chute d'un rocher. Dans ce cas, lancez deux dés et multipliez le résultat par 4 pour déterminer la gravité de la blessure. L'enfant possède 30 POINTS DE VIE. Si Loup\*Ardent est tué par le rocher, rendez-vous au **13**. Si la fillette est tuée, rendez-vous au **43**. S'ils survivent tous les deux, rendez-vous au **33**.*

## **12**

Les appartements privés du roi Voltar sont presque aussi familiers à Loup\*Ardent que sa propre chambre à coucher. Le Roi avait des goûts simples et, s'il appréciait le décorum pour les cérémonies officielles, le cadre dans lequel il vivait était dépouillé, presque Spartiate. Le petit cabinet de travail, tapissé de grimoires et de rouleaux de parchemin, était essentiellement consacré à l'étude des sciences occultes, domaine où le défunt Roi excellait. En cherchant les documents relatifs au champ de forces, Loup\*Ardent se sent un intrus, mais son malaise est de courte durée : un coup discret à la porte annonce l'arrivée d'un messenger chargé d'une convocation d'Olric.

*Loup\*Ardent abandonne les documents et suit le messenger au **34**.*

## **13**

Ainsi, Loup\*Ardent est mort.

Mais si notre héros a cessé de vivre, il s'agit seulement d'une solution de continuité provisoire dans le grand cycle de sa destinée. Car Loup\*Ardent a la possibilité de se réincarner, avec de nouveaux POINTS DE VIE et de nouvelles aptitudes au combat déterminés par les dés, pour affronter à nouveau l'adversaire. Toutefois, l'endroit où cet affrontement aura lieu est une question de chance. Lancez deux dés. Si vous amenez un chiffre inférieur ou égal à 5, Loup\*Ardent devra recommencer

son aventure depuis le début. Si vous amenez 6 ou plus, il retournera directement au paragraphe où il a trouvé la mort.

## 14

*Un choix intéressant et peut-être avisé... à condition que Loup\*Ardent dispose du Pouvoir nécessaire. Le Léopard de Rocher, qui ne se laissera pas tuer sans réagir, possède les aptitudes suivantes :*

Force 75  
Rapidité 98  
Endurance 50  
Courage 90  
Habilité 65  
Chance 35  
Magnétisme 10  
Séduction 8  
POINTS DE VIE 431

*Ses crocs et ses griffes lui confèrent un avantage naturel de + 5.*

*Maintenant qu'il a fait son choix, Loup\*Ardent ne peut plus utiliser Exterminator ni aucune autre arme (mais il peut combattre à mains nues s'il se trouve à court de Pouvoir). Si le Léopard le tue, rendez-vous au [13](#). S'il tue le Léopard, rendez-vous au [11](#).*

## 15

*Dix années s'étant écoulées depuis que Loup\*Ardent a été initié à la sorcellerie, le sortilège des Cryptes, qui constituait un des éléments de son arsenal magique dans les deux premiers volumes de ses aventures, ne peut plus être utilisé. Même si Loup\*Ardent avait la possibilité de retourner dans les Cryptes pour y reconstituer sa réserve de Pouvoir, le poison aurait d'ailleurs raison de lui avant qu'il n'ait fait cent mètres. Rendez-vous au [13](#).*

Exterminator pousse un hurlement de triomphe lorsque Loup\*Ardent le tire de son fourreau et dévale la colline pour voler au secours des villageois en danger.

*Mais nous serons peut-être un tantinet moins optimistes que l'épée diabolique. Le village recèle une douzaine de Démons, attelés aux tâches dont ils s'acquittent le mieux : le pillage, l'incendie, la destruction et le massacre. Chacun d'entre eux possède les aptitudes suivantes :*

Force 80  
 Rapidité 92  
 Endurance 95  
 Courage 80  
 Habilité 50  
 Chance 70  
 Magnétisme 0  
 Séduction 0  
 POINTS DE VIE 467

*Chaque Démon est armé d'une épée + 10 et peut faire appel une fois à un sortilège spécial : une Boule de Feu. Pour utiliser ce sortilège, la créature doit sacrifier le nombre de POINTS DE VIE déterminé en lançant deux dés et amener 9 ou plus avec deux dés. Si le sortilège agit, un éclair de lumière verte frappera Loup\* Ardent en lui faisant perdre 75 POINTS DE VIE. Bien entendu, ces répugants adversaires ne se jetteront pas tous ensemble sur Loup\*Ardent. Bien que les villageois soient en train de perdre la bataille, ils retiennent certainement quelques Démons engagés ailleurs. Lancez deux dés pour savoir combien de créatures démoniaques attaqueront Loup\*Ardent (et félicitez-vous que, par nature, elles l'attaquent l'une après l'autre). Si Loup\*Ardent succombe à leur assaut, rendez-vous au **13**. S'il survit, les Démons restants s'enfuiront, ce qui lui permettra de se traîner jusqu'au **28**.*

## 17

*Et voilà ses ennemis terrifiés... ce qui ne modifie en rien l'action du poison. Rendez-vous au [13](#).*

## 18

En contemplant à nouveau la dépouille de son ami et souverain, Loup\*Ardent se sent brusquement étreint par une étrange émotion. La bague qui orne la main du mort est plus qu'un simple bijou : c'est une sorte de lien mystique entre deux êtres, l'un toujours concerné par les problèmes du Harn, l'autre ayant enfin déposé le fardeau. Loup\*Ardent tend la main pour s'emparer de la bague... et fait un bond en arrière. Sans un bruit, en une fraction de seconde, il vient d'être vidé de son Pouvoir et, en plus, il a perdu 15 de ses POINTS DE VIE.

*Si cet imprévisible incident le tue, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, Loup\*Ardent se trouve confronté à un dilemme. Doit-il tenter à nouveau de s'emparer de la bague? Si oui, rendez-vous au [26](#). Sinon, il doit évidemment s'attaquer au problème de l'Orbe d'Or, ce qui lui laisse le choix entre deux possibilités : demander l'avis d'Olruc sur la façon d'obtenir une audience de la Gegum en se rendant au [5](#), ou chercher des renseignements complémentaires dans les papiers du Roi en se rendant au [59](#).*

## 19

Triste fin pour un héros : blafard, tremblant, l'estomac révolté par les spasmes et, dans l'esprit, la conviction croissante d'avoir pris la mauvaise décision. Le poison est apparemment dans son sang, pas dans son estomac, et les douleurs sont de plus en plus violentes.

*A quoi bon s'attarder sur cette scène pénible ? Désormais, pour Loup\*Ardent, il n'y a plus qu'une seule issue... le redoutable [13](#).*

## 20

*Bernique ! Le poison continue à ravager ses entrailles. Rendez-vous au [13](#).*

## 21

Sa main se referme sur la bague et cette fois, à sa profonde stupeur, cela ne provoque aucune nouvelle ponction. Loup\*Ardent retire rapidement le bijou du doigt du Roi et le glisse au sien. Le flux d'énergie qui déferle dans tout son corps lui fait aussitôt comprendre que quelque chose de magique vient à nouveau de se produire. Et, maintenant, la bague scintille, pas aussi brillante que du vivant du Roi, mais elle n'en scintille pas moins indiscutablement.

*Loup\* Ardent s'apercevra vite que la bague lui a donné 101 points de Pouvoir, alors que ses POINTS DE VIE restent diminués de 46 en tout. Dans ces conditions, que convient-il de faire maintenant ? Requérir les services du Guérisseur du palais, rendez-vous au [38](#) ? Se rendre à la Gegum, rendez-vous au [54](#) ? Ou examiner à nouveau les papiers du Roi, rendez-vous au [30](#) ?*

## 22

Les rues de Pélimandar sont tellement encombrées par la foule accablée qui pleure son souverain que Loup\*Ardent met près de deux heures à regagner son domicile. Il se rend directement à l'appentis et constate que Lamarand a dit vrai : le cadavre n'y est plus. Une étrange odeur de moisissure flotte dans l'air mais, en dehors de cela, rien n'indique qu'un corps ait jamais reposé sur les dalles froides du sol. Loup\*Ardent ne peut imaginer que ses domestiques aient pu le déplacer en dépit de ses instructions et il commence à se demander si l'homme était réellement mort. La Guilde des Assassins apprend à ses membres toutes sortes de trucs bizarres, et il n'est pas impossible qu'il se soit laissé abuser par l'un d'eux. L'homme qui a tenté de le tuer pourrait-il être le même que celui qui a attenté à la vie du Roi ? Il sort de l'appentis

et se dirige lentement vers le bâtiment principal, où l'attend un message l'informant qu'Olric désire le voir immédiatement. En soupirant, Loup\*Ardent ordonne qu'on lui amène un cheval frais.

*Et il part retrouver le Régent. Rendez-vous au [34](#).*

## 23

Loup\*Ardent tend la main vers la bague. Au moment où ses doigts la saisissent, la pierre sertie dans le chaton brille d'un vif éclat, puis s'éteint.

Loup\*Ardent recule en chancelant, brusquement alarmé : ses réserves de Pouvoir sont anéanties, et il a perdu 15 POINTS DE VIE !

*Fâcheuse surprise. Si la perte de 15 POINTS DE VIE le tue, rendez-vous au [13](#). Sinon, il doit se ressaisir et décider s'il convient de faire une nouvelle tentative pour s'emparer de la bague. Dans ce cas, rendez-vous au [26](#). Si, au contraire, il préfère aller immédiatement à la Gegum, rendez-vous au [45](#).*

## 24

Loup\*Ardent s'extirpe péniblement de son lit et retourne en frissonnant à l'appentis. Retirant la torche de son support mural, il examine attentivement le cadavre. Le seul détail insolite est une cicatrice d'un centimètre de long, dissimulée sous la naissance des cheveux. Rien, dans son expérience passée, ne lui permet de dire si cela peut avoir une signification quelconque. *Loup\*Ardent va se recoucher.*

*Et, après une nuit agitée, il se réveille au [29](#).*

## 25

*Loup\* Ardent sombre peu à peu jusqu'au [13](#).*

## 26

Avec plus de précautions, cette fois, Loup\*Ardent tend la main vers la bague. A nouveau, il recule en titubant. 15 autres POINTS DE VIE viennent de lui être soutirés !

*Si cette ponction le tue, rendez-vous au [13](#). Si elle ne le tue pas, réfléchissez à ce mystère et décidez s'il doit ou non risquer une troisième tentative. Si oui, rendez-vous au [36](#). Sinon, il peut gagner directement la Gegum. Rendez-vous au [45](#).*

## 27

Il appelle donc à l'aide. Le jeune valet Jahaan, qui passait par là, répond aux cris de son maître. Et il part en courant — oh, comme il court vite ! — chercher l'Apothicaire qui habite heureusement tout près de là. Mais quand ils reviennent ensemble (l'Apothicaire les yeux encore bouffis de sommeil) ils trouvent Loup\*Ardent gisant, immobile, sur le sol de sa chambre, recroquevillé sur lui-même. Le vieil apothicaire s'accroupit pour l'examiner et secoue lentement la tête...

*Une réaction bien naturelle quand on se trouve, au saut du lit, devant un cadavre. Jahaan et l'Apothicaire ameutent les autres domestiques qui, en majestueuse procession, portent leur maître à la nécropole du [13](#).*

## 28

Epuisé, Loup\*Ardent regarde les villageois commencer à ramasser leurs morts. En dépit de son opportune intervention, le raid se solde par un désastre... et par la perspective d'autres calamités à venir s'il ne découvre pas rapidement l'Orbe.

- Nous vous sommes reconnaissants, étranger. Loup\*Ardent se retourne avec lassitude. La voix appartient à un homme trapu, grisonnant, âgé d'une soixantaine d'années, probablement le chef du village. Loup\*Ardent hausse les épaules. — Il n'y a pas de quoi.

Oh si, il y a de quoi. Sans vous, nous aurions tous péri. Vous venez de Pélimandar ? I ,oup\* Ardent hoche la tête.

Est-il exact que le grand Roi soit mort ?

— Tout à fait exact, soupire Loup\*Ardent. Il a été assassiné.

— Nous sommes entrés dans une période néfaste, déclare l'homme avec philosophie et il sourit tristement. Vous allez rester un moment parmi nous, Guerrier. Notre hospitalité sera une bien modeste récompense de votre courage, mais... Loup\*Ardent l'arrête d'un geste.

— Je ne demande aucune récompense et, de toute manière, je ne peux pas m'attarder. Je cherche le lac du Gouffre Sinueux...

Une voix féminine l'interrompt.

— Le lac du Gouffre Sinueux ? N'y allez surtout pas. C'est un endroit maudit d'où personne n'est jamais revenu.

Loup\*Ardent se retourne vers la femme, une robuste paysanne qui semble pleine de bon sens.

— Et pourtant, dit-il doucement, il faut que j'y aille. (Une idée lui vient à l'esprit). Est-ce que, par hasard, l'un d'entre vous connaîtrait suffisamment la région pour m'y conduire ? Une petite foule s'est rassemblée autour de lui, et Loup\*Ardent se rend immédiatement compte des réactions diverses provoquées par ce qu'il vient de dire. Les villageois échangent des regards apeurés en silence, l'air gêné. Puis, soudain, une nouvelle voix s'élève.

— Moi, monsieur, je vous guiderai. Si certains d'entre nous sont encore en vie, c'est à vous que nous le devons.

A sa grande surprise, c'est une petite fille qui se fraye un passage dans la foule. Elle n'a pas plus de neuf ans, mais ses yeux et son comportement sont ceux d'un adulte.

— Je m'appelle Velda, annonce-t-elle avec simplicité.

Loup\*Ardent ne peut s'empêcher de sourire.

Je doute que vos parents vous autorisent à m'ac-compagner, dit-il gentiment. Mais la fillette se contente de hausser les épaules.

— Mes parents sont morts.

L'homme qu'il a supposé être le chef de village l'entraîne à l'écart et lui parle à voix basse.

— Ne la repoussez pas à cause de son âge, étranger. Elle est la meilleure de nous tous. Ses parents étaient des Guérisseurs et, en dépit de sa jeunesse, elle connaît déjà de nombreuses pratiques de magie. (Il baisse encore plus la voix.) On prétend qu'elle pourrait entrer un jour à la Gegum, bien que les nonnes-sorcières se recrutent elles-mêmes, à ce que j'ai entendu dire.

— Et elle connaît le chemin du lac du Gouffre Sinueux ? demande Loup\*Ardent en fronçant les sourcils.

— Mieux que personne. Quand ses parents ont péri dans cet endroit maudit, elle était avec eux. Loup\* Ardent jette un coup d'œil sur la petite Velda qui l'observe calmement, et il prend brusquement sa décision. La situation est trop critique pour s'embarrasser de scrupules. Il s'incline cérémonieusement devant l'enfant.

— C'est entendu, Velda... vous me guiderez. Malgré ses protestations, les villageois insistent pour que Loup\*Ardent passe la nuit chez eux mais, dès l'aube, sa jeune acolyte et lui sont prêts à prendre le départ.

Je connais un raccourci, lui dit Velda. Il est escarpé et vous ne pourrez pas prendre votre cheval, mais il nous fera gagner près de deux jours.

— Vous croyez que nous pourrons faire le parcours à pied ?> demande Loup\* Ardent avec diplomatie. Velda lui lance un regard très en avance sur son âge, puis elle hausse les épaules et répond :

Je ne vois pas pourquoi on n'y arriverait pas... vous semblez être en bonne forme. Le sentier qu'elle lui fait prendre monte tout droit à l'assaut de la montagne rocailleuse et est, comme elle l'avait prédit, fort escarpé. Mais si Loup\*Ardent a nourri des doutes sur son guide, ceux-ci s'évanouissent vite. La fillette est aussi résistante et aussi agile qu'un chamois. Ils passent la première nuit à la belle étoile, serrés l'un contre l'autre pour se tenir chaud et, le deuxième jour, en fin de matinée, ils cheminent le long d'une étroite corniche, avec un ravin à pic sur leur gauche. Velda marche en tête, aussi à l'aise que si elle se promenait sur une route de campagne. Ni l'un ni l'autre n'a la moindre prémonition du danger qui les guette avant que le Léopard de Rocher ne sorte d'une grotte, sur la droite, à moins de trois mètres de la fillette à laquelle il barre le passage avec un mélodieux feulement de colère.

*Combattre ou fuir : le choix est évidemment limité. Si Loup\*Ardent décide de combattre, rendez-vous au [9](#). Si, contrairement à ses habitudes, il préfère prendre la fuite, rendez-vous au [53](#).*

## 29

Loup\*Ardent se réveille en sursaut, la tête pleine de l'incident de la nuit précédente. Mais les habitudes solidement ancrées du Désert reprennent vite le dessus et, avec un effort de volonté, il chasse toute l'affaire de son esprit. Il ne peut rien y faire, et il ne trouvera sûrement pas tout de suite la solution du mystère. Il est donc inutile de perdre son temps avec cette histoire, alors que d'autres problèmes plus urgents le sollicitent. Il sort nu de son lit et prend dans une coupe une pomme qu'il pèle distraitement avec le poignard de cérémonie qu'il portait la veille au soir, tout en réfléchissant aux tâches qui l'attendent. Après avoir mangé,

une fois baigné et habillé, il devra se préparer à son entretien matinal avec Voltar. Il voudrait persuader le Roi d'utiliser une partie des réserves de Pouvoir du royaume pour constituer un stock d'énergie qui améliorerait la production agricole d'une région particulièrement aride. Le Roi...

Loup\*Ardent réprime un cri de douleur : il a trouvé moyen de s'entailler le pouce avec le poignard de cérémonie. Il examine la coupure, mais celle-ci est si bénigne qu'elle ne justifie même pas un pansement. Il se replonge dans ses pensées en croquant la pomme.

Le Roi risque d'être difficile à convaincre, car il soutient que le Pouvoir doit toujours être réservé à la défense du royaume contre une éventuelle incursion de la Horde. Loup\*Ardent, au contraire... éventuelle incursion de la Horde... éventuelle incursion... éventuelle... Les pensées de Loup\*Ardent s'obscurcissent, sa vision se brouille. Une douleur fulgurante le plie brusquement en deux, l'estomac labouré par des crampes atroces et les jambes molles. Du poison ! La pomme était empoisonnée ! Les symptômes ne sont que trop évidents, et leur intensité prouve qu'il dispose de très peu de temps pour intervenir.

*Mais que faire? Si Loup\*Ardent s'enfonce deux doigts dans la gorge dans l'espoir de vomir le poison, rendez-vous au [19](#). Vaut-il mieux appeler les domestiques et les envoyer chercher un Apothicaire ? Si oui, rendez-vous au [27](#). Va-t-il, devant l'imminence du péril, se résoudre à utiliser l'un de ses sortilèges ? Et, dans ce cas, lequel ? S'il opte pour la sorcellerie, rendez-vous au [6](#). Mais peut-être serait-il préférable de faire saigner la blessure causée par le poignard de cérémonie, si c'est par là que le poison a pénétré dans son organisme ? Dans ce cas, rendez-vous au [39](#). Une chose est certaine : il lui reste tout juste assez de temps pour adopter une solution et une seule.*

## 30

La bague scintille au doigt de Loup\*Ardent lorsqu'il s'attaque à la tâche monumentale d'examiner à nouveau les papiers du Roi défunt. Et peut-être le bijou lui apporte-t-il un surcroît de chance car, moins d'un quart d'heure plus tard, il découvre une chose qui lui avait échappé la première fois : une allusion au lac du Gouffre Sinueux, à propos d'un mystérieux Orbe d'Or. Cette indication éveille sa curiosité. Car, quelque part dans les profondeurs de sa mémoire, il a une vague réminiscence de l'emplacement du Gouffre Sinueux. Pas une localisation précise, non, mais tout au moins une direction générale... un endroit où commencer ses recherches.

*Mais doit-il vraiment se lancer à la recherche du Gouffre Sinueux en se fondant sur un renseignement aussi peu concluant? S'il s'y décide, rendez-vous au [79](#). Si, au contraire, il préfère aller au couvent de la Gegum, rendez-vous au [54](#).*

## 31

C'est une utilisation originale d'un sortilège que les sorciers n'emploient habituellement que dans les combats armés. Mais que ce sortilège soit ou non inhabituel dans les circonstances présentes, Loup\*Ardent a fait preuve de flair en y ayant recours. Reculant dans le passé jusqu'au moment de son réveil, mais avec la prémonition du danger qui le guette, il ne touche pas au fruit, prend son bain et s'habille en réfléchissant, puis il se fait amener le destrier qui le conduira au palais pour son entretien avec le Roi.

A son habitude, il chevauche sans escorte, en dépit de sa conviction d'être, pour des raisons qu'il ignore, la cible d'une tentative délibérée d'assassinat. Un reflet de son humeur doit apparaître sur son visage lorsqu'il pénètre dans la salle d'audience privée dans laquelle le Roi reçoit ses conseillers les plus intimes, car Voltar lui demande aussitôt :

Qu'est-ce qui vous arrive, Seigneur Xandine ? Loup\*Ardent résume brièvement les événements de la nuit et de la matinée. Le roi Voltar l'écoute avec une consternation croissante, puis pose la main sur son bras.

— L'assassin est mort, fait-il observer, mais quand un guerrier brise son épée, il lui est facile de s'en procurer une autre. Il faut savoir qui est l'instigateur de ces attaques. Vous avez des ennemis ? Loup\*Ardent hausse les épaules.

— Comme tout le monde, répond-il avec philosophie. Mais je n'ai jamais pensé qu'aucun d'entre eux puisse vouloir ma mort.

Avez-vous songé à Braaster ? s'enquiert le Roi. Loup\*Ardent fronce les sourcils. Braaster ? Non, il n'a pas pensé à lui. En fait, il le connaît à peine. Braaster est le fils du preux Labarand, le capitaine des Gardes qui maintiennent l'ordre dans le pays. Ni le père ni le fils ne sont en lutte ouverte contre Loup\*Ardent et les opinions qu'il défend, mais il y a un point sur lequel...

Freya ? demande Loup\*Ardent. Le Roi hoche la tête.

- Freya et Braaster avaient été fiancés par leurs parents, étant enfants. Cette antique coutume est aujourd'hui tombée en désuétude, évidemment, et je me réjouis de l'avoir fait disparaître du Harn, mais ne pourrait-on pas imaginer que Braaster ait pris ces fiançailles plus au sérieux que Freya ? Et qu'il fasse maintenant grief au Seigneur Xandine de s'être interposé entre lui et un mariage avantageux ?

— J'en doute, répond Loup\*Ardent. Je le connais à peine, mais s'il m'avait tenu rancune, Freya l'aurait sûrement su et m'en aurait averti.

Cette fois, c'est au tour du Roi de hausser les épaules.

— Comment savoir ? dit-il. Dans le domaine des sentiments, bien des choses sont imprévisibles. Mais qu'il s'agisse ou non de Braaster, il y a fatalement quelqu'un... et il est assurément vital

de découvrir qui cela peut être. Vous n'avez pas le moindre soupçon ?

Loup\*Ardent secoue négativement la tête.

— Dans ce cas, dit le Roi, il faut que vous alliez consulter l'Oracle du royaume. (Il lève la main pour prévenir la protestation que s'apprête à formuler Loup\*Ardent.) Considérez ceci, ajoute-t-il avec un petit sourire, comme un ordre du Roi.

*Dans ces conditions, il devient difficile de refuser. Loup\*Ardent s'incline gravement. Rendez-vous au 4.*

## 32

En pénétrant dans la salle du Conseil, Loup\*Ardent constate que tous les conseillers sont déjà arrivés. Olric siège à l'extrémité de la Grande Table du Gouvernement, et la seule place inoccupée est celle de Loup\*Ardent. Celui-ci remarque que Lamarand, le capitaine des Gardes, est présent, pâle et crispé. La réunion est solennelle, triste et brève. La nomination d'Olric au poste de Chevalier Régent est officiellement confirmée, et le reste de la séance est consacré aux modalités des funérailles nationales. La question de la réserve de Pouvoir pour la région agricole aride est brièvement évoquée, et Olric, qui est favorable au projet d'établissement d'un champ de forces dans cette province, charge Loup\*Ardent de procéder aussi rapidement que possible à une enquête technique.

Les conseillers observent ensuite une minute de silence, tête baissée, et la séance est levée. Le Roi est mort, mais les affaires du royaume continuent. Lorsque Loup\*Ardent quitte la salle, Lamarand le rejoint.

— Nous vivons des jours bien tristes, Xandine, fait-il observer.

Loup\*Ardent hoche la tête, la gorge trop serrée par le chagrin pour pouvoir parler.

- Tristes et dangereux, reprend Lamarand. On m'a signalé l'attentat dont vous avez été victime hier soir. (Il hésite une seconde.) Le corps de l'assassin que vous avez tué... où se trouve-t-il, actuellement?

Chez moi, répond Loup\*Ardent surpris, sous un appentis. J'avais donné l'ordre à mes domestiques de faire la déclaration réglementaire à vos services.

— Ils l'ont faite, dit Lamarand. Seulement, quand mes hommes se sont présentés chez vous pour examiner le cadavre, il avait disparu. Loup\*Ardent l'observe un instant en silence.

Je me renseignerai, dit-il finalement.

*Mais quand? Moralement, Loup\*Ardent éprouve le besoin de se mettre au travail pour oublier le tragique destin qui s'est abattu sur son ami le Roi. Avant que Lamarand ne l'aborde, il se proposait de commencer immédiatement son enquête sur la réserve de Pouvoir et le champ de forces. Et, étant donné les instructions d'Olruc, il serait de bonne politique d'entreprendre celle-ci sans tarder. Si Loup\*Ardent suit son inclination, rendez-vous au [12](#). Si, au contraire, il décide de se renseigner sur la disparition du corps de l'assassin, re-dez-vous au [22](#).*

### 33

Pour Loup\*Ardent, c'est une surprenante expérience d'avoir pour guide une petite orpheline aussi frêle, mais il s'aperçoit vite que sa fragilité n'est qu'apparente : par moments, elle marche si vite qu'il s'essouffle à la suivre. Le chemin est loin d'être aisé. A deux reprises, ils échappent de justesse à des chutes de pierres et, une fois, Loup\*Ardent fait un faux pas qui manque de le précipiter au fond d'un ravin. Les instincts acquis dans le Désert et une détermination opiniâtre le poussent en avant, tandis que la température baisse au point que le froid devient mordant et que la brume les enveloppe de ses vapeurs trompeuses.

Malgré tout, l'enfant reste sûre de sa route. Et, malgré tout, Loup\*Ardent continue à lui faire confiance. Confiance qui, en fin de compte, se révèle justifiée. Lorsqu'ils atteignent une étroite brèche entre deux énormes rochers, la fillette la franchit et tend le doigt vers le bas.

— Voilà, dit-elle. C'est là que vous allez.

Les yeux de Loup\*Ardent suivent la direction indiquée. Le sentier tortueux s'enfonce à pic dans une épaisse nappe de brouillard qui déroule ses volutes vers eux comme des tentacules.

— C'est le Gouffre Sinueux ? demande-t-il, perplexe.

— Il se trouve au-delà du brouillard. Mais, à partir d'ici, vous devez aller seul.

Loup\*Ardent se tourne vers la petite fille.

— Pourquoi ? Vous ne voulez plus me servir de guide ?

Elle secoue la tête en silence.

— J'ai peur du brouillard. C'est une sale bête qui vous tue lentement, sans qu'on s'en rende compte, et on ne peut pas lutter contre elle, on peut seulement la subir. On prétend que seuls les plus résistants sont capables de survivre à son étreinte glacée, mais je n'ai jamais entendu dire que quelqu'un en soit sorti vivant.

Loup\*Ardent observe la nappe de brouillard en se demandant s'il s'agit là d'une superstition villageoise. Bien que dense, elle n'a apparemment rien d'anormal. Il se retourne pour poser d'autres questions à la fillette, mais celle-ci est déjà partie.

*Dans ces conditions, le brave Loup\*Ardent n'a plus d'autre possibilité que de s'enfoncer dans le brouillard, ce qu'il pourra faire en se rendant au [57](#).*

Un seul regard sur le visage d'Olruc suffit à Loup\*Ardent pour comprendre qu'il s'est produit quelque chose de grave.

Que ce passe-t-il, mon vieil ami ? demande-t-il à mi-voix.

En guise de réponse, Olruc le conduit à la chambre à coucher du Roi, dont la porte est gardée par des factionnaires au visage de pierre. A l'intérieur de la pièce flotte une caractéristique odeur de moisissures. Loup\*Ardent regarde autour de lui, mais il ne voit rien qui puisse expliquer la consternation d'Olruc.

— C'est ici que Voltar a été tué, dit le Chevalier Régent.

Loup\*Ardent hoche la tête.

— On a enlevé le corps du Roi, bien entendu, continue Olruc, mais on a laissé celui du meurtrier sur place, afin que les hommes de Lamarand puissent l'examiner. La pièce était consignée, et je suis certain que les gardes n'ont pas quitté leur poste.

— Alors, où est le cadavre ? demande Loup\*Ardent.

— Disparu, répond laconiquement Olruc. C'est impossible, et c'est pourtant ce qui est arrivé. Lamarand me dit que le corps de l'homme qui a essayé de vous tuer s'est également volatilisé.

— Apparemment, dit sèchement Loup\*Ardent.

— Loup\*Ardent, soupire Olruc, vous appartenez à la lignée des Xandine et vous avez étudié la sorcellerie, bien que je sache que vous ne l'appréciez guère. Je vous ai envoyé chercher pour que vous me disiez si la sorcellerie pourrait être responsable de ce qui s'est passé.

— Escamoter le cadavre ? (Loup\*Ardent secoue lentement la tête.) A ma connaissance, il n'existe pas d'enchantement capable

de produire cet effet. En matière de sorcellerie, tout est théoriquement possible, mais une telle entreprise consommerait une quantité astronomique de Pouvoir. Je ne connais personne, au Harn, qui dispose d'une réserve suffisante.

La situation est extrêmement troublante. Quand Olric lui rend sa liberté, Loup\*Ardent, songeur, gagne le cabinet de travail du défunt Roi. En dépit du mystère, il a une tâche importante à accomplir.

*Tâche à laquelle il peut s'atteler en se rendant au [3](#).*

### 35

Les vieilles habitudes du Désert refont surface pendant que Loup\*Ardent entreprend prudemment d'explorer le plateau. Pendant un moment, il ne trouve rien, puis son instinct le guide vers une étroite brèche entre deux énormes rochers. Il s'y faufile non sans mal et se retrouve sur une piste tortueuse, qui s'enfonce dans un brouillard dense, tourbillonnant.

*Le chemin du Gouffre Sinueux ? C'est possible, mais ce brouillard n'a rien d'engageant. On risque fort de se perdre à tout jamais dans un tel maelstrôm de brume mouvante. Notre héros va-t-il suivre le sentier ? Si oui, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).*

### 36

Réticent comme un étalon obligé de s'aventurer sur de la glace, Loup\*Ardent touche à nouveau la bague. Et, à nouveau, l'hémorragie d'énergie se produit : 16 POINTS DE VIE, cette fois.

*Avec ceux qu'il a déjà perdus, c'est peut-être suffisant pour le tuer. Si c'est le cas, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous le retrouverez secoué, mais vivant. Rendez-vous au [21](#).*

### 37

*Ce n'est pas une armure, fût-elle magique, qui ralentira l'effet du poison. Loup\*Ardent, bien protégé contre ses ennemis, sombre lentement vers le [13](#).*

### 38

Archimandine, le Guérisseur du palais, est un homme compétent et original. Il n'est pas né au Harn, comme le prouve la couleur de sa peau, mais il y a si longtemps qu'il habite le royaume que bien peu de gens pourraient dire avec précision où il est né. Loup\*Ardent le trouve dans ses appartements, plongé dans la contemplation d'un bocal de verre où flotte une chose indéterminée, mais répugnante. Il lève les yeux à l'arrivée de Loup\*Ardent.

— Vous n'avez pas l'air dans votre assiette, Xan-dine, observe-t-il avec son curieux accent guttural. Vous avez besoin de mes services ?

— J'ai perdu du flux vital, acquiesce Loup\*Ardent.

— Blessure ou poison ? interroge Archimandine en se levant. (Ses yeux gris inspectent rapidement Lou-p\*Ardent de la tête aux pieds.) Je ne vois pas trace de blessure.

— Ni blessure ni poison, répond Loup\*Ardent. Une sorte d'envoûtement.

Archimandine hoche la tête d'un air morose.

— C'est toujours le plus difficile à soigner. Il faut généralement employer une contre-magie, ce qui peut être dangereux.

Loup\*Ardent, qui a peu d'expérience en matière de soins médicaux, en dehors du rétablissement diabolique de ses forces par l'intervention d'Exterminator, fronce les sourcils.

— Dangereux jusqu'à quel point ? demande-t-il. Archimandine hausse les épaules.

— Avec une contre-magie, vous avez une chance sur deux de perdre encore plus de flux vital. Si cela se produit, le résultat dépend évidemment de vos réserves, mais le traitement peut aller jusqu'à vous tuer.

*Voilà une nouvelle alarmante dans la bouche de son médecin. Si Loup\*Ardent décide de subir le traitement, rendez-vous au [62](#). S'il préfère poursuivre tant bien que mal ses activités dans l'état d'épuisement où il se trouve, il a le choix entre retourner examiner les papiers du Roi, rendez-vous au [30](#), ou aller à la Gegum, rendez-vous au [54](#).*

## 39

N'ayant pas, sous la main, d'autre couteau que celui qui l'a peut-être empoisonné, Loup\*Ardent a recours, vu l'urgence de la situation, aux mœurs du Désert que lui a inculquées son éducation de Barbare, et il plante ses fortes dents dans sa propre chair pour agrandir la blessure. Le sang coule à flots, mais les convulsions qui le torturent ne diminuent en rien.

*Lorsque ces convulsions prendront fin, vous trouverez notre héros reposant en paix, même si cette paix n'est que provisoire. Rendez-vous au [13](#).*

## 40

Il trouve le palais sens dessus dessous, plein de serviteurs et de gardes qui courent de droite et de gauche dans une telle confusion qu'il a bien du mal à découvrir où se trouve le cadavre du meurtrier. Mais il finit quand même par y parvenir et, alors que les vêtements du mort ne lui apprennent rien, comme il s'y attendait, il remarque sur le corps une petite cicatrice d'un centimètre de long, quasiment invisible sous la naissance des cheveux. Loup\*Ardent ignore quelle signification elle peut avoir.

Quittant la pièce et son macabre contenu, il se hâte vers la salle du Conseil.

*Dans laquelle il pénètre. Rendez-vous au [32](#).*

#### 41

*Loup\*Ardent retourne au paragraphe de son choix... où, dans un cadre à sa convenance, il meurt empoisonné dans une horrible de souffrance. Rendez-vous au [13](#).*

#### 42

Réprimant difficilement l'impétuosité de son caractère, Loup\*Ardent comprend que la recherche de l'Orbe est, en fin de compte, plus importante que le sort de quelques paysans. Si la fin justifie les moyens, il ne doit pas exposer sa vie sans nécessité absolue. Seulement, le chemin qu'il suit traverse le village. Il lui faut donc chercher une cachette où se dissimuler jusqu'à ce que le danger soit passé. En se déplaçant furtivement pour ne pas attirer l'attention en bas, il finit par découvrir une entrée de caverne adéquate et il s'y tapit. Le cœur battant, il attend en écoutant les cris qui montent de la vallée. Une éternité plus tard, le silence s'établit enfin. Néanmoins, Loup\*Ardent ne bouge pas. La formation qu'il a reçue autrefois dans le Désert lui a appris à ne jamais prendre d'initiatives prématurées dans ce genre de situation. Il tend stoïquement l'oreille, et sa patience finit par être récompensée. Il entend enfin, au loin, le ronflement assourdi des moteurs de la nef volante, preuve que les Démons de la Horde s'appêtent à prendre le départ. Les vibrations de la nef deviennent plus sonores, plus distinctes, lorsque l'engin décolle et se dirige vers lui. Prudemment, Loup\*Ardent recule vers le fond de la grotte : ce serait trop bête de se faire repérer maintenant. Le grondement de la nef volante emplit la caverne... et est brusquement couvert par un autre grondement plus assourdissant et autrement inquiétant. Loup\*Ardent a tout juste le temps de lever les yeux avant que la voûte de la grotte ne s'effondre sur lui.

*Une façon bien pénible de mourir, enterré sous des tonnes de roche. Mais il doit en passer par là... pour se rendre au [13](#).*

### 43

Loup\*Ardent gravit péniblement le sentier. L'escalade se révèle infiniment plus difficile qu'il ne l'avait prévu. A quatre reprises, il ne doit qu'à ses instincts de Barbare de ne pas être gravement blessé par de soudaines chutes de pierres. Mais il n'en persévère pas moins et il finit par arriver intact au sommet de la montagne, un plateau embrumé où la visibilité ne dépasse guère un mètre. En se retournant, il constate qu'il distingue toujours nettement le village, très loin en contrebas. Devant lui, en revanche, un épais brouillard dissimule tout. Est-ce vraiment ici que la fillette le conduisait ? Il l'ignore. Mais ce qu'il sait, c'est qu'il n'a pas le choix : il doit continuer. Il faut qu'il trouve un sentier qui redescend, un chemin qui lui permettra de traverser le brouillard sans encombre et de gagner l'autre versant de la montagne.

*Il le faut... mais y parviendra-t-il ? Pendant que Loup\*Ardent scrute attentivement le sol du plateau à la recherche d'une piste, lancez un dé pour connaître le résultat de ses efforts. Si vous amenez 1 ou 2, rendez-vous au [35](#). Si vous amenez de 3 à 6, rendez-vous au [64](#).*

### 44

En reprenant son souffle et en se remettant de ses émotions, Loup\*Ardent s'aperçoit soudain que les villageois se sont groupés à quelque distance de lui et l'observent avec inquiétude.

Il n'y a plus de danger ! leur crie-t-il. Mais aucun d'eux ne bouge, et ils sont visiblement mal à l'aise. Il se dit qu'ils ont peut-être peur d'Exterminator et il s'empresse de remettre au fourreau l'épée bourdonnante, mais cela ne modifie en rien leur attitude. Si quelque chose les fascine, c'est plutôt la bague de Voltar qui, depuis la bataille, brille d'une vive lumière. Agacé par ce mystère, Loup\*Ardent s'approche des villageois.

— La Horde ne reviendra plus, leur dit-il avec plus d'assurance peut-être qu'il n'en éprouve. Comme personne ne répond, il hausse les épaules et demande : Y a-t-il quelqu'un, parmi vous, qui sache comment on atteint le lac du Gouffre Sinueux ?

Si, avant, ils paraissaient mal à l'aise, maintenant, ils semblent positivement terrifiés. Pendant un instant, Loup\*Ardent a l'impression que personne ne lui répondra, mais une vieille femme finit par s'avancer.

— Honte à vous ! morigène-t-elle ses concitoyens. Vous ne voyez donc pas qu'il porte l'insigne de l'ancien Pouvoir. (Elle se tourne vers Loup\*Ardent.) La route est dangereuse, mais je vous conduirai.

— Vous, Grand-Mère ? demande Loup\*Ardent surpris sans parvenir à dissimuler son scepticisme. Elle le gratifie d'un regard dédaigneux.

— Je m'efforcerai de ne pas marcher trop vite, dit-elle. Je ne voudrais pas vous fatiguer.

Lorsqu'ils se mettent en route, une heure plus tard, Loup\*Ardent a appris que la femme s'appelle Llanda et que, malgré son âge, elle est aussi solide et résistante qu'une semelle de botte. Elle le conduit au pied de la montagne, puis elle commence à gravir un large sentier qui s'élève en serpentant. En la suivant, il perd toute appréhension. Des décennies de vie rude ont manifestement endurci cette femme au point qu'elle pourrait effectivement le semer. Ils font une halte à mi-pente et, peu après avoir repris leur ascension, parviennent à l'entrée d'une profonde caverne. Sans mot dire, Llanda lui fait signe d'y pénétrer. Loup\*Ardent s'immobilise sur le seuil. Il a passé toute sa jeunesse dans des grottes et des galeries (le village de pierre de son enfance était un véritable labyrinthe souterrain), mais il n'a jamais rien vu de semblable au spectacle qu'il a maintenant sous les yeux. La caverne est peuplée de lumières clignotantes fantasmagoriques, et des ombres opaques se tordent et se lovent tout autour de lui.

Le sol de sable sec est vierge de toute empreinte de pas, en dehors des leurs. Loup\*Ardent s'apprête à dire quelque chose, mais la vieille femme lui impose vivement silence. Maintenant, elle a les traits tendus, comme s'ils avaient atteint un passage particulièrement périlleux de leur randonnée. Elle lui fait quitter la caverne par un tunnel descendant, dans lequel elle marche beaucoup plus lentement, plus silencieusement et plus prudemment que sur le sentier de la montagne. Les questions se pressent sur les lèvres de Loup\*Ardent, mais il se tait.

Il ont dû parcourir une centaine de mètres lorsque leurs narines sont frappées par une bouffée d'air fétide, chargée de la puanteur la plus nauséabonde qu'il ait jamais respirée. Llanda pivote sur ses talons, les yeux écarquillés.

Elle est réveillée ! chuchote-t-elle, terrifiée.

Qui est-ce qui est réveillé ? demande Loup\*Ardent.

Mais la vieille n'a pas besoin de lui répondre. Au milieu d'un nuage de fumée grisâtre, la créature responsable de l'odeur pestilentielle surgit des profondeurs et se rue sur eux. Ne pouvant ni se cacher ni s'enfuir, Loup\*Ardent dégaine Exterminator. Il a beau aiguïser son regard, il ne parvient pas à déterminer la forme exacte du monstre, dont le corps semble entièrement couvert de plaques de lumière intermittente.

La Satzenssquash ! hurle Llanda en désignant la chose.

L'infection devient suffocante, et la vieille femme se tourne vers la paroi, secouée par la nausée.

*Cette putréfaction vivante est un adversaire redoutable... dont les 900 POINTS DE VIE ne seront peut-être pas le principal souci de Loup\*Ardent. Chaque fois qu'elle amènera 5 ou plus aux dés, elle assènera un coup gagnant en infligeant à Loup\*Ardent, grâce à ses griffes acérées, un dommage supplémentaire de + 20. Les aptitudes dominantes de la chose sont les suivantes : Rapidité 90, Courage **200**, Chance 50,*

*Endurance 400. C'est évidemment inquiétant, mais la caractéristique la plus redoutable de la Squash est son odeur, qui augmentera dramatiquement chaque fois que Loup\* Ardent lui portera un coup gagnant, ce qui affaiblira la Force de Loup\*Ardent de 8 points. Si Loup\*Ardent parvient à triompher de cette malodorante créature, rendez-vous au [49](#). Dans le cas contraire, il pourra aller respirer l'air pur et suave du [13](#).*

## 45

Il y a deux couvents de la Gegum à Pélimandar. Le premier est situé dans les inextricables méandres de la vieille ville, et aucun visiteur de sexe mâle ne franchit jamais sa porte, en quelque circonstance que ce soit. C'est du moins ce qu'affirme la rumeur publique.

Le second, connu sous le nom de couvent exotérique, se trouve, comme la plupart des édifices de quelque importance, dans les faubourgs. C'est un grand bâtiment de granit gris, mais si son aspect rébarbatif décourage les visiteurs, son accès ne leur est pas rigoureusement interdit. Loup\*Ardent s'en approche néanmoins avec une certaine nervosité. En dépit de sa position éminente et de ses relations amicales avec toute la noblesse du Harn, la Gegum est pour lui un mystère presque aussi troublant que pour le plus humble des paysans.

Les annales officielles du royaume laissent entendre que la congrégation aurait été fondée non pas au Harn, mais dans la lointaine Arcadie, bien que la Gegum soit implantée au Harn depuis tant de siècles que personne ne connaît avec certitude la date (ni même le lieu) de son premier établissement dans le royaume. Elle considère qu'elle n'est pas soumise aux lois du pays et a toujours observé une stricte neutralité en cas de conflit (même lors des pires affrontements historiques avec l'envahissante Horde des Démons). Et pourtant, la congrégation a traversé les guerres et les calamités naturelles sans jamais en souffrir. S'il faut en croire la rumeur publique, il y a une bonne raison à cela. Cette raison, c'est la sorcellerie. Cette idée fait

frissonner Loup\*Ardent. Si, par la force des circonstances, il est devenu — bien malgré lui — sorcier, il subsiste dans son âme suffisamment du Barbare pour qu'il abomine la sorcellerie. Cependant, on ne saurait prétendre que la Gegum est malfaisante, pas plus qu'on ne pourrait affirmer qu'elle est bienfaisante. La vérité, c'est que personne, en dehors des membres de la congrégation, ne sait exactement ce qui s'y passe. Les nonnes pratiquent des arts interdits aux hommes et poursuivent des buts totalement incompréhensibles. De loin en loin, leurs activités ont été favorables au royaume. Pendant des siècles, la congrégation a assumé la charge de l'Oracle. A l'occasion, elle fait une donation (parfois extrêmement généreuse) à quelque projet officiel, notamment ceux concernant l'éducation. Il est même arrivé à l'Abbesse en place de donner son avis sur certains problèmes d'ordre politique, mais sans se soucier le moins du monde des suites éventuelles données à cet avis. Mais il s'agit là de cas isolés, imprévisibles et rares. Pour sa part, Loup\*Ardent, à sa connaissance, n'a même jamais vu une sœur de la Gegum. Et la perspective d'en rencontrer une aujourd'hui ne lui sourit pas particulièrement. Le couvent n'est pas gardé. Les nonnes-sorcières n'ont que faire d'armes matérielles, la légende affirmant que toute attaque contre leur cloître est vouée à l'échec avant même d'avoir débuté. Et, que ce soit par sorcellerie ou par la force de cette croyance, aucune attaque n'a été couronnée de succès pour la bonne raison que, de mémoire d'homme et aussi loin qu'on remonte dans l'histoire, aucune n'a jamais été tentée.

Le couvent est clos de murs, et sa seule issue est fermée par un portail de bois massif, dépourvu de tout ornement et même de poignée. Loup\*Ardent hésite, puis lève le poing et frappe énergiquement. Le bruit se répercute en échos caverneux. Presque aussi rapidement que si l'on avait guetté son arrivée derrière la porte, un petit judas s'ouvre en coulissant. Il entrevoit des yeux gris-bleu qui l'observent calmement, puis une voix douce murmure :

— Salut à vous, Seigneur Xandine. Qu'attendez-vous de notre congrégation ?

Malgré lui, il sent un frisson lui descendre le long de l'échiné. La voix est jeune, mélodieuse, totalement différente de ce qu'il attendait et chargée d'inflexions extrêmement troublantes. Mais il n'a pas l'esprit à la bagatelle. Il respire à fond pour se calmer, puis répond assez posément :

— Je sollicite une audience de votre Abbesse pour l'entretenir d'une question d'une importance vitale pour le royaume.

— Puis-je voir vos mains, Seigneur Xandine ?

Ses mains ? Loup\*Ardent contemple ses paumes, que le maniement des armes a rendues rêches et calleuses.

— Par le guichet, s'il vous plaît, Monseigneur. La requête est formulée courtoisement, mais il croit déceler un soupçon d'ironie dans le ton. Une soudaine impulsion lui fait introduire ses deux mains dans l'ouverture. Une seconde plus tard, la voix dit « Merci » et, lorsqu'il retire ses mains, le judas se referme. Mais le portail reste étroitement clos. Loup\*Ardent attend un instant, puis il frappe à nouveau, impatientement. On ne lui répond pas, on ne lui fournit aucune explication, et le couvent lui demeure interdit.

Pourquoi voulait-on voir ses mains ? Pourquoi ne l'a-t-on pas laissé entrer ? Il l'ignore, mais il sait que son cas n'est pas unique. La Gegum agit à sa guise sans jamais se justifier. Aristocrates et manants sont traités avec le même dédain.

*Pour un homme d'action comme Loup\*Ardent, c'est une déception presque insupportable. Mais qu'y faire ? Si la Gegum se révèle être une impasse, peut-être devrait-il examiner plus attentivement les papiers du Roi, au cas où ils contiendraient quelque autre indication sur l'Orbe d'Or. S'il s'y résout, rendez-vous au 59. Mais il se pourrait qu'Olric puisse le conseiller sur la manière d'approcher la Gegum : il croit se rappeler que le*

*Chevalier Régent a, autrefois, pénétré avec succès dans le couvent, bien qu'il n'ait jamais parlé de ce qu'il y avait trouvé. Si Loup\* Ardent décide de demander l'avis d'Olric, rendez-vous au 5. Il se pourrait également que la bague du roi Voltar ait plus d'importance qu'il ne l'a d'abord supposé. Faut-il abandonner ses recherches actuelles (et urgentes) pour entrer en possession de son legs ? Si oui et si Loup\*Ardent a déjà essayé de s'emparer de la bague, rendez-vous au 26. Si, au contraire, c'est sa première tentative pour s'approprier le bijou, rendez-vous plutôt au 18.*

## 46

Loup\*Ardent pousse le cadavre du Léopard hors de la corniche et se remet en route le cœur lourd. Un sentiment de culpabilité lui ronge les entrailles comme un animal. Il aurait sûrement pu la sauver. Mais qu'il ait ou non des remords, il doit continuer ses recherches. Privé de sa petite conductrice, il faut maintenant qu'il trouve tout seul, par ses propres moyens, le chemin menant au sommet de la montagne.

*Ce qui est probablement plus facile à dire qu'à faire. La montagne recèle d'autres dangers qu'un éventuel Léopard de Rocher. L'un des plus fréquents est la chute de pierres. Lancez deux dés pour Loup\*Ardent. Si vous amenez 5 ou moins, il est atteint par un rocher. Dans ce cas, lancez à nouveau deux dés et multipliez le résultat par 4 pour déterminer la gravité de sa blessure. Si elle est mortelle, rendez-vous au 13. Si Loup\*Ardent survit, rendez-vous au 43.*

## 47

Pendant qu'il cherche un autre moyen de gagner la vallée, le brouillard s'épaissit autour de lui. Il se sent transi et curieusement apathique, comme s'il était affaibli par une perte de sang.

*Ce n'est pas un effet de son imagination. Lancez deux dés pour savoir combien de points de vie Loup\*Ardent a déjà perdus et*

décidez ensuite s'il vaut mieux qu'il poursuive ses recherches ( rendez-vous au [64](#)) ou qu'il retourne à la brèche entre les deux rochers (rendez-vous au [51](#)).

## 48

A son habitude, il coupe au plus court, préférant le chemin le plus direct aux agréments des bonnes routes. Ces dernières sont d'ailleurs rares dans cette région pauvre et isolée. Le premier soir, il campe à l'abri d'une petite crête rocheuse. Il a l'impression qu'il vient tout juste d'étendre son corps las sur sa couverture lorsqu'il se retrouve bien éveillé, tous ses instincts de Barbare sur le qui-vive. Le bruit, quand il l'entend, est caractéristique : un petit grognement assourdi, suivi d'un léger soupçon de soupir. Il y a un Lion du Désert dans les parages ! Loup\*Ardent est aussitôt debout. Le fauve au pelage roux n'est pas le plus grand des félins, mais c'est l'un des plus rapides et des plus féroces, toujours prêt à chasser n'importe quoi pour se nourrir. Les narines de Loup\*Ardent frémissent : la bête est proche... trop proche. Un caillou qui roule fait retourner Loup\*Ardent, et il voit luire des yeux jaunes au moment où le Lion bondit sur lui. Au même moment, un grondement menaçant retentit sur sa droite ! Ce n'est pas à un Lion du Désert qu'il a affaire, c'est à deux !

*Chaque Lion possède les aptitudes suivantes :*

Force 80

Rapidité 90

Endurance 50

Courage 85

Habilitété 60

Chance 20

Magnétisme 10

Séduction 0

points de vie 395

*Loup\*Ardent n'a pas le choix : il doit combattre. Les Lions l'attaqueront l'un après l'autre. Si Loup\*Ardent survit à cette fâcheuse rencontre, rendez-vous au ±QT\Pans le cas contraire, il n'a pas d'autre issue que*

## 49

Lorsque l'âcre puanteur se dissipe, Loup\*Ardent sent sa Force lui revenir. A ses pieds, le corps de la Squash a déjà commencé à se décomposer, à se transformer en une gluante boue verte qui s'infiltré dans le sol sablonneux. Loup\*Ardent se retourne et se dirige vers Llanda, qui tremble encore de peur, mais repousse impatientement la main qu'il pose sur son épaule.

— Je m'en remettrai, déclare-t-elle sèchement. Je m'en remettrai. Pas d'erreur, Seigneur Xandine, ajoute-t-elle d'un ton moins cassant, vous portez bien la marque de l'ancien Pouvoir. Il est tenté de lui demander ce qu'elle veut dire, mais elle est déjà repartie d'un bon pas, comme si elle tenait à lui montrer qu'il n'a pas de souci à se faire pour elle. Il la suit jusqu'à un coude de la galerie, où il manque entrer en collision avec elle. Un coup d'œil vers l'avant lui fait immédiatement comprendre pourquoi elle s'est arrêtée. Un gigantesque Serpent dressé barre à moitié le passage.

*Si peu de temps après son combat contre la Squash, Loup\*Ardent a-t-il intérêt à se battre ? Si vous pensez qu'il le doit, rendez-vous au **58**. Si, au contraire, vous estimez que « prudence » doit toujours rimer avec « vaillance », rendez-vous au **65**.*

## 50

Faisant appel à tous les instincts qui lui ont permis de survivre dans le Désert, Loup\*Ardent se faufile à côté de la fillette, Exterminator au poing, les yeux fixés sur la forme fauve tapie sur la corniche. Sa prudence est récompensée, car le Léopard, qui aurait facilement pu les tuer tous les deux pendant cette délicate manœuvre, reste immobile jusqu'à ce que Loup\*Ardent, ayant enfin dépassé l'enfant, se jette sur lui.

*Le Léopard de Rocher possède les aptitudes suivantes :*

Force 75  
Rapidité 98  
Endurance 50  
Courage 90  
Habilité 65  
Chance 35  
Magnétisme 10  
Séduction 8  
Points de vie 431

*Ses crocs et ses griffes constituent des armes naturelles qui causent un dommage supplémentaire de +5. Si le Léopard tue Loup\*Ardent, rendez-vous au [13](#). Si Loup\*Ardent tue le Léopard, rendez-vous au [11](#).*

## 51

On aperçoit des traînées de brume à l'extrémité de la galerie. La vieille femme poursuit son chemin sans hésitation, mais elle s'arrête à la sortie du tunnel. Loup\*Ardent constate que ce dernier a traversé la montagne de part en part pour déboucher sur l'autre versant. La vieille tend la main vers le bas, désignant la mouvante nappe de brouillard.

C'est là que se trouve le Gouffre Sinueux, dit-elle. Personne ne sait ce que cache le brouillard, car aucun de ceux qui sont allés voir n'en est jamais revenu.

— Vous continuez à me guider ? demande doucement Loup\*Ardent.

Mais la vieille femme secoue négativement la tête.

— Le brouillard est dangereux, déclare-t-elle. Vous qui êtes jeune et fort, vous n'y survivrez peut-être I pas. Pour moi, aller plus loin signifierait une mort certaine.

*Une situation qui manque de charme, à cet instant décisif. Loup\*Ardent doit-il s'aventurer dans le brouillard mortel? Si oui, rendez-vous au [68](#). S'il décide de faire demi-tour, rendez-vous au [72](#).*

## 52

Le brouillard est tellement dense que Loup\*Ardent doit y chercher son chemin pas à pas. Il s'y enfonce prudemment, perd la notion du temps, et finit par sentir, plus qu'il ne le voit, un embranchement vers le sud. La piste qu'il suit actuellement continue vers l'est.

*Ce brouillard recèle quelque chose d'extrêmement nocif pour notre héros. Lancez deux dés et soustrayez le résultat des points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il n'en meurt pas, il lui reste à résoudre le problème de la direction à prendre : vers l'est, rendez-vous au [71](#) ; vers le sud, rendez-vous au [66](#). Mais il peut aussi évidemment, revenir sur ses pas : rendez-vous au [81](#) ou au [51](#).*

## 53

Loup\*Ardent empoigne la fillette, parvient non sans mal à ne pas perdre l'équilibre, et recule lentement pour s'éloigner du Léopard. Le souple félin se met à avancer. Loup\*Ardent tente de lui faire peur en poussant des cris perçants. Ceux-ci se répercutent dans la montagne, éveillant des échos un peu partout... et un grondement sourd lorsque les vibrations provoquent un glissement de terrain !

*Il y a des moments, dans la vie, où tout tourne mal. Plaquée contre la muraille rocheuse, la fdlette sera à peu près à l'abri, mais vous devez lancer deux dès pour connaître le sort de Loup\*Ardent. Multipliez le chiffre obtenu par 2 et soustrayez le résultat des points de vie de notre héros. Si celui-ci en meurt, rendez-vous au **13**. S'il survit, rendez-vous au **33** où il découvrira que la chute de pierres a fait fuir le Léopard.*



54 *La très vieille abbesse de la Gegum.*

# Rencontre avec la Gegum

54

Il y a deux couvents de la Gegum à Pélimandar. Le premier est situé dans les inextricables méandres de la vieille ville, et aucun visiteur de sexe mâle ne franchit jamais sa porte, en quelque circonstance que ce soit. C'est, du moins, ce qu'affirme la rumeur publique. Le second, connu sous le nom de couvent exo-térique, se trouve, comme la plupart des édifices de quelque importance, dans les faubourgs. C'est un grand bâtiment de granit gris, mais si son aspect rébarbatif décourage les visiteurs, son accès ne leur est pas rigoureusement interdit. Loup\*Ardent s'en approche néanmoins avec une certaine nervosité. En dépit de sa position éminente et de ses relations amicales avec toute la noblesse du Harn, la Gegum est pour lui un mystère presque aussi troublant que pour le plus humble des paysans. Les annales officielles du royaume laissent entendre que la congrégation aurait été fondée non pas au Harn, mais dans la lointaine Arcadie, bien que la Gegum soit implantée au Harn depuis tant de siècles que personne ne connaît avec certitude la date (ni même le lieu) de son premier établissement dans le royaume. Elle considère qu'elle n'est pas soumise aux lois du pays et a toujours observé une stricte neutralité en cas de conflit (même lors des pires affrontements historiques avec l'envahissante Horde des Démons). Et pourtant, la congrégation a traversé les guerres et les calamités naturelles sans jamais en souffrir. S'il faut en croire la rumeur publique, il y a à cela une bonne raison. Cette raison, c'est la sorcellerie. Cette idée fait frissonner Loup\*Ardent. Si, par la force des circonstances, il est devenu — bien malgré lui — sorcier, il subsiste dans son âme suffisamment du Barbare pour qu'il abomine la sorcellerie. Cependant, on ne saurait prétendre que la Gegum est malfaisante, pas plus qu'on ne pourrait affirmer qu'elle est bienfaisante. La vérité, c'est que personne, en dehors des membres de la congrégation, ne sait exactement ce qui s'y passe. Les nonnes pratiquent des arts interdits aux hommes et poursuivent des buts totalement incompréhensibles.

De loin en loin, leurs activités ont été favorables au royaume. Durant des siècles, la congrégation a assumé la charge de l'Oracle. A l'occasion, elle fait une donation (parfois extrêmement généreuse) à quelque projet officiel, notamment à ceux concernant l'éducation. Il est même arrivé à l'Abbesse en place de donner son avis sur certains problèmes d'ordre politique, mais sans se soucier le moins du monde des suites éventuelles données à cet avis. Mais il s'agit là de cas isolés, imprévisibles et rares. Pour sa part, Loup\*Ardent, à sa connaissance, n'a même jamais vu une sœur de la Gegum. Et la perspective d'en rencontrer une aujourd'hui ne lui sourit pas particulièrement. Le couvent n'est pas gardé. Les nonnes-sorcières n'ont que faire d'armes matérielles, la légende affirmant que toute attaque contre leur cloître est vouée à l'échec avant même d'avoir débuté. Et, que ce soit par sorcellerie ou par la force de cette croyance, aucune attaque n'a été couronnée de succès pour la bonne raison que, de mémoire d'homme et aussi loin qu'on remonte dans l'histoire, aucune n'a jamais été tentée. Le couvent est clos de murs, et sa seule issue est fermée par un portail de bois massif, dépourvu de tout ornement et même de poignée. Loup\*Ardent hésite, puis lève le poing et frappe énergiquement. Le bruit se répercute en échos caverneux. Presque aussi rapidement que si l'on avait guetté son arrivée derrière la porte, un petit judas s'ouvre en coulissant. Il entrevoit des yeux gris-bleu qui l'observent calmement, puis une voix douce murmure :

— Salut à vous, Seigneur Xandine. Qu'attendez-vous de notre congrégation ?

Malgré lui, il sent un frisson lui descendre le long de l'échiné. La voix est jeune, mélodieuse, totalement différente de ce qu'il attendait et chargée d'inflexions extrêmement troublantes. Mais il n'a pas l'esprit à la bagatelle. Il respire à fond pour se calmer, puis répond assez posément :

— Je sollicite une audience de votre Abbesse pour l'entretenir d'une question d'une importance vitale pour le royaume.

— Puis-je voir vos mains, Seigneur Xandine ?

Ses mains ? Loup\*Ardent contemple ses paumes, que le maniement des armes a rendues rêches et calleuses.

— Par le guichet, s'il vous plaît, Monseigneur.

La requête est formulée courtoisement, mais il croit déceler un soupçon d'ironie dans le ton. Une soudaine impulsion lui fait introduire ses deux mains dans l'ouverture. Une seconde plus tard, la voix dit « Merci » et, lorsqu'il retire ses mains, le judas se referme. Mais le portail reste étroitement clos. Loup\*Ardent attend un instant, puis il frappe à nouveau, impatiemment. On ne lui répond pas, on ne lui fournit aucune explication, et le couvent lui demeure interdit.

Pourquoi voulait-on voir ses mains ? Pourquoi ne l'a-t-on pas laissé entrer ? Il l'ignore, mais il sait que son cas n'est pas unique. La Gegum agit à sa guise sans jamais se justifier. Aristocrates et manants sont traités avec le même dédain.

Rageusement, il fait demi-tour pour s'en aller... et le portail s'ouvre derrière son dos. Loup\*Ardent se retourne et réprime un cri de surprise. Il s'attendait à tout, sauf à la femme qui se tient sur le seuil. Vêtue de la robe blanche de la Gegum, rehaussée par la soutache de bure brune qui indique sa qualité d'initiée, c'est la plus éblouissante créature qu'il ait jamais vue. Sa bien-aimée Freya elle-même ne supporte pas la comparaison. Elle sourit avec sérénité et s'efface en l'invitant à entrer.

— Soyez le bienvenu, Seigneur Xandine. Loup\*Ardent pénètre dans le couvent avec plus de brusquerie qu'il ne le voudrait et se retrouve dans une cour fermée.

Les bâtiments conventuels l'entourent de tous côtés et, sous les arcades du cloître, des femmes en robe blanche vaquent à leurs occupations avec une grâce féline. Toutes paraissent être aussi belles que celle qui l'a fait entrer. En jetant un coup d'oeil derrière lui, il s'aperçoit que cette dernière le regarde

ironiquement, comme si elle lisait dans ses pensées. Loup\*Ardent avale péniblement sa salive.

— J'aurais voulu... commence-t-il.

— Voir l'abbesse Lipta, termine la nonne à sa place. Sa Sérénité vous-attend ? Veuillez me suivre.

Elle l'attend ? Loup\*Ardent n'a pourtant envoyé aucun messenger annoncer sa visite. Mais les questions qui se pressent dans sa tête lui restent dans la gorge. Sans qu'il puisse expliquer pourquoi, ce couvent lui semble encore plus intimidant que les Cryptes de la Terreur dans lesquelles il a autrefois acquis des pouvoirs magiques. La nonne lui fait suivre un long couloir, monter quelques marches et franchir une porte de bois pour pénétrer dans ce qui paraît être un cabinet de travail particulier.

— Sa Sérénité ne va pas tarder, dit-elle. Lorsqu'elle le laisse seul, Loup\*Ardent profite de l'occasion pour examiner les volumes à reliure de cuir qui tapissent les murs. A sa grande surprise, le premier qu'il ouvre se révèle être un manuel d'arts érotiques, délicatement illustré de jolis dessins au trait.

— Un ouvrage intéressant, Seigneur Xandine, quoiqu'un peu sommaire, dit une voix derrière lui. La subtile interaction des énergies, par exemple, n'est même pas mentionnée.

Loup\*Ardent se retourne et, les joues en feu, il remet le livre à sa place. La femme qui vient d'entrer est d'un âge qui dépasse l'imagination, et cependant elle est droite, calme, posée, et elle a la même grâce féline caractéristique des autres sœurs. L'autorité qui émane de ses moindres gestes la désigne aussi clairement que la soutache pourpre de sa robe blanche : c'est l'abbesse Lipta. Il s'incline respectueusement.

— Oh, allons, Loup\*Ardent, dit-elle gaiement, pas de cérémonie entre nous. Nous avons trop de points communs. Moi aussi, j'étais autrefois une guerrière, et maintenant... (ses mains fines s'écartent en signe d'impuissance)... on prétend que je m'adonne

à la sorcellerie, aussi énergiquement que je m'en défende. Asseyez-vous. Nous allons boire un peu d'hydromel, et vous me raconterez ce qui se passe dans le vaste monde, au-delà de nos murs.

Elle prend un siège et, apparemment sans qu'elle ait fait le moindre signe, une novice de la congrégation apparaît, portant des gobelets de suave hydromel. Loup\*Ardent s'assoit également, mal à l'aise.

— Les affaires du royaume ne vont pas bien, Votre Sérénité, déclare-t-il sans préambule. Vous savez probablement que le roi Voltar a été assassiné.

— Effectivement. Et c'est une épouvantable tragédie. Je l'avais rencontré une fois et je l'avais trouvé sage... pour un homme, ajoute-t-elle après une imperceptible pause.

— Sa mort m'a fait perdre le meilleur des amis, dit Loup\*Ardent avec brusquerie, mais ce n'est pas pour cela que je suis ici.

— Non, acquiesce l'Abbesse. Vous êtes ici parce que vous craignez que le champ de forces qui protège le royaume contre la Horde des Démons ne soit en train de se désagréger.

Loup\*Ardent la regarde avec stupeur.

— Comment savez-vous cela ? L'abbesse Lipta hausse les épaules.

— La Horde ne s'est pas manifestée depuis dix ans. Voltar était un sorcier habile... peut-être le plus habile que le Harn ait jamais connu. Il paraît logique de supposer qu'il a utilisé son Pouvoir de cette manière, et tout aussi logique de penser que son art disparaît avec lui. (Elle porte son gobelet à ses lèvres.) En fait, Loup\*Ardent, vos craintes sont tout à fait fondées. Le champ a déjà cédé par endroits. Votre nouveau souverain apprendra bientôt que la Horde a effectué des razzias dans les régions les plus écartées. Ces créatures savent déceler les points faibles. Elles s'assemblent actuellement en force le long de la frontière.

Abasourdi, Loup\*Ardent balbutie :

— Comment l'avez-vous appris ?

— Par les voies de la Gegum, répond elliptiquement l'abbesse Lipta. Mais en quoi de pauvres nonnes pourraient-elles vous être utiles ?

Le cœur battant, Loup\*Ardent se penche en avant.

L'idée de mettre en doute ce qu'elle vient de lui révéler ne lui vient pas une seconde à l'esprit.

— J'ai entendu parler, répond-il, d'un Orbe d'Or qui permettrait de réactiver le champ de forces. J'ai également entendu dire que votre congrégation pourrait savoir certaines choses sur ce talisman.

— Vraiment ? murmure l'Abbesse et elle boit distraitement son hydromel. Il me semble avoir entendu une fois mentionner quelque chose de ce genre à propos du Val des Illusions.

— Le Val des Illusions ? demande Loup\*Ardent.

— Un endroit qui est censé se trouver au nord-ouest du Harn, dit l'Abbesse. Mais il s'agit sûrement d'une légende, tout comme l'Orbe est probablement une légende. (Elle lui adresse un sourire sans chaleur.) Je commence à me faire vieille, et j'ai de plus en plus de mal à ajouter foi à ces histoires romantiques de mystérieux talismans aux vertus magiques.

*Mais, sur ce point tout au moins, Loup\*Ardent ne la croit pas. Lorsqu'il se retire, sa décision est prise. Même si l'existence de l'Orbe est sujette à caution, c'est une chance qu'il n'a pas le droit de négliger. Par conséquent, il va se mettre en quête du Val des Illusions car, avec le champ de forces en train de se désagréger, il n'a pas de meilleur endroit où aller. Et si vous n'avez pas de meilleur endroit où aller, vous pouvez l'accompagner en vous rendant au [48](#).*

## 55

Loup\*Ardent avance à tâtons jusqu'à ce qu'une résurgence de l'instinct du Désert l'avertisse que la piste s'infléchit vers le nord. Il continue à la suivre, mais finit par se heurter à une muraille de rocher : encore une voie sans issue.

*Et peut-être même sans aucune issue. Lancez deux dés et soustrayez le résultat du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, sa seule solution est de revenir au [63](#).*

## 56

Le choix de ce chemin se révèle être une erreur. Au bout de quelques pas, Loup\*Ardent constate, grâce à la bague lumineuse, que le chemin est complètement bouché par une falaise abrupte.

*Lancez un dé et déduisez le chiffre amené du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, sa seule solution est de revenir au [68](#).*

## 57

Loup\*Ardent pénètre dans le brouillard et éprouve aussitôt de la difficulté à respirer. Ses oreilles bourdonnent, et une sensation d'oppression l'étreint comme une maîtresse grincheuse. Il ne voit rien d'autre que le brouillard. Un seul pas l'a précipité dans un monde tourbillonnant de mystère et de confusion. Trébuchant, tâtonnant, il progresse péniblement, ses instincts de Barbare affûtés comme des rasoirs. Au bout d'un moment, il sent, plutôt qu'il ne voit, qu'il a atteint une sorte d'embranchement, une bifurcation qui conduit d'un côté vers l'est, de l'autre vers l'ouest.

*Lequel des deux sentiers faut-il emprunter ? Mais, avant de prendre sa décision, Loup\*Ardent se trouve dans une situation un peu plus grave qu'il ne le pense. Lancez deux dés et déduisez le résultat de son total actuel de points de vie. Il y a quelque chose, dans ce brouillard, qui sape sournoisement ses forces. Si*

*la perte d'énergie le tue, rendez-vous au [13](#). Sinon, il peut décider de continuer vers l'ouest (rendez-vous au [81](#)) ou d'aller vers l'est (rendez-vous au [52](#)).*

## 58

Loup\*Ardent bondit vers le Serpent en brandissant Exterminator, qui pousse des rugissements de joie démoniaque.

*Les aptitudes du Serpent sont les suivantes :*

Force 98  
Rapidité 60  
Endurance 55  
Courage 60  
Habilité 30  
Chance 15  
Magnétisme 1  
Séduction 0  
Points de vie 319

*Si Loup\*Ardent survit à cet affrontement, rendez-vous au [51](#). Sinon, traînez-vous jusqu'au [13](#).*

## 59

Si la décision a été facile à prendre, la tâche en elle-même a de quoi décourager. L'ensemble des documents du Roi ne couvre pas seulement la dernière décennie, mais également les années qui ont précédé son sommeil magique, celles qui lui ont valu son surnom de Magnifique. Loup\*Ardent procède avec méthode mais, au bout d'une heure, il se rend compte qu'il risque de passer plusieurs mois à compulsiver toutes les archives et tous les rouleaux de parchemin. Abandonnant provisoirement ses recherches, il va jeter un coup d'œil, par la petite fenêtre, sur les majestueuses frondaisons du parc qui entourent le palais. Si Voltar avait su quoi que ce soit de plus sur l'Orbe, il l'aurait sûrement signalé à Loup\*Ardent dans son testament. Il n'y a certainement rien d'autre... A moins que... A moins qu'il n'existe

une information que le Roi lui-même avait oubliée, un renseignement remontant peut-être aux temps jadis, à l'époque, bien antérieure à la naissance de Loup\*Ardent, où la gloire du Harn était à son apogée.

Loup\*Ardent retourne à la table de travail et agite une sonnette d'argent. Lorsqu'un serviteur se présente, il lui demande d'apporter les anciennes archives du royaume. L'homme s'incline et sort, pour revenir quelques minutes plus tard suivi d'un cortège de valets transportant toute une collection de coffres fermés par de lourdes serrures. Loup\*Ardent contemple avec horreur la tâche colossale qui l'attend, mais deux heures plus tard, alors qu'il est à nouveau seul, les dieux barbares de sa jeunesse lui accordent une faveur. Dans un vieux traité de géographie, il découvre une brève allusion concernant une vieille femme qui aurait façonné un Orbe avec de l'or. Isolée, cette indication ne lui serait d'aucune utilité, mais le texte correspondant traite de la mythologie d'une région déterminée, et bien que les mots qu'il lit aient été écrits plusieurs siècles auparavant, ils font vibrer son âme d'une excitation toute neuve. Car le lieu dont il est question est le lac du Gouffre Sinueux, et si cet endroit est éloigné, du moins Loup\*Ardent connaît-il son emplacement.

*Néanmoins, Loup\*Ardent doit-il se mettre en route immédiatement ? Ne vaudrait-il pas mieux tenter (à nouveau ?) de voir la Gegum ? Dans ce cas, rendez-vous au [45](#). Mais si notre impatient héros tient à suivre la piste découverte dans le traité de géographie, il peut entreprendre son voyage en se rendant au [70](#).*

## 60

Prudemment, Loup\*Ardent essaye de se faufiler devant la fillette... et il trébuche ! En une seule et dramatique seconde, tout est consommé. L'enfant perd l'équilibre, Loup\*Ardent tend le bras pour la retenir, il la manque, et elle tombe. Avec horreur, il voit le petit corps décrire une parabole en poussant un grand

cri... un cri qui continue à résonner dans sa tête bien longtemps après que le silence se soit brusquement rétabli. Pétrifié, hébété, Loup\*Ardent contemple obstinément le vide... et le Léopard de Rocher attaque.

*Le Léopard de Rocher, qui bénéficie du premier assaut en raison de la paralysie qui engourdit Loup\*Ardent, possède les aptitudes suivantes :*

Force 75  
Rapidité 98  
Endurance 50  
Courage 90  
Habilité 65  
Chance 35  
Magnétisme 10  
Séduction 8  
Points de vie 431

*Ses crocs et ses griffes sont des armes naturelles causant un dommage supplémentaire de +5. Si le Léopard tue Loup\*Ardent, rendez-vous au [13](#). Si Loup\*Ardent tue le Léopard, rendez-vous au [46](#).*

## 61

Les mains tendues de Loup\*Ardent entrent en contact avec un rocher. Il tâtonne en marmonnant un juron, mais se rend vite compte qu'il est dans un cul-de-sac.

*De plus, il a perdu la quantité de points de vie déterminée en lançant deux dés. Si cette ponction le tue, rendez-vous au [13](#). Sinon, il a intérêt à regagner le [52](#).*

## 62

— Comme il vous plaira, dit Archimandine. Je dois vous demander de retirer tous vos vêtements, ainsi que les bagues et autres ornements métalliques que vous avez sur vous.

Loup\*Ardent se déshabille rapidement. Quand il est nu, Archimandine lui fait signe de se placer au centre de la pièce. Le Guérisseur s'accroupit alors à la façon des chamans et commence à psalmodier une lente et monotone litanie, qui s'élève dans l'air comme la fumée d'un feu de bois et s'insinue dans l'esprit de Loup\*Ardent. Rapidement, celui-ci se sent perdre conscience comme s'il entrait en transe.

*Ce qui est, très exactement, le cas. Lancez deux dés, multipliez le chiffre obtenu par 10 et notez le résultat. Ensuite, lancez à nouveau les dés. Si vous obtenez cette fois un chiffre égal ou inférieur à 6, Loup\* Ardent est mal parti : le chiffre que vous avez noté doit être déduit de ses points de vie. Si cette soustraction le tue, rendez-vous au [13](#). S'il y survit, il a le choix entre deux solutions : ou tenter le traitement une seconde fois exactement dans les mêmes conditions ou, avec une réserve encore amputée de points de vie, retourner fouiller les papiers du Roi ( rendez-vous au [30](#)) ou se rendre au couvent de la Gegum (rendez-vous au [54](#)). Si, au contraire, votre deuxième lancer de dés amène plus de 6, le chiffre que vous avez noté doit être ajouté aux points de vie de Loup\*Ardent, sans que cette addition puisse toutefois lui faire dépasser son total de départ. Après quoi il pourra subir un second traitement semblable au premier, ou prendre congé du Guérisseur pour aller examiner les papiers du Roi (rendez-vous au [30](#)) ou visiter le couvent de la Gegum (rendez-vous au [54](#)).*

## 63

Loup\*Ardent trébuche et tombe la tête la première dans un éboulis de roches. Il commence par croire que le chemin est complètement barré mais, en tâtonnant, il s'aperçoit vite que la piste a viré vers l'ouest. Il la suit prudemment et, à quelque distance de là, le brouillard s'éclaircit suffisamment pour qu'il distingue un sentier se dirigeant vers le sud, alors que la piste sur laquelle il se trouve se poursuit vers l'ouest.

*Lancez deux dés et soustrayez le résultat du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au **13**. S'il survit, il peut continuer vers l'ouest, rendez-vous au **55**, ou tourner vers le sud, rendez-vous au **85**.*

## 64

Le brouillard paraît s'épaissir pendant que Loup\*Ardent explore le plateau. Pendant un moment, il est guidé par son instinct de Barbare du Désert, mais il ne distingue bientôt plus le chemin qui descend au village, et encore moins le village lui-même. Il erre au petit bonheur, de plus en plus mécontent de lui et de plus en plus fatigué. Au début, cet affaiblissement est si subtil qu'il est tenté de l'attribuer à son imagination, mais au bout de quelque temps, il ne peut plus se dissimuler le fait que quelque chose, sur ce plateau glacé et solitaire, épuise ses forces, son énergie vitale, à une cadence inquiétante. Il s'accroupit pour conserver les quelques points de vie qui lui restent, mais cela n'y change rien. Il a de plus en plus froid, son esprit s'obscurcit...

*Comme un animal blessé, il préférera certainement qu'on le laisse seul pour affronter son destin, lequel, malheureusement, se trouve au **13**.*

## 65

Loup\*Ardent recule prudemment.

— Existe-t-il un autre chemin pour se rendre au Gouffre Sinueux ? demande-t-il.

Mais la vieille Llanda secoue négativement la tête.

— Le Serpent est un gardien, chuchote-t-elle, et un gardien magique, qui plus est. Tous ceux qui passent par ici doivent le tuer à tour de rôle. (Elle regarde Loup\*Ardent avec une soudaine sollicitude.) Mais vous êtes affaibli, Seigneur Xandine. Personne ne vous blâmera si vous décidez de retourner au village... Au

contraire, vous y serez vénéré pour le courage dont vous avez fait preuve contre la Horde.

*C'est possible, mais, aussi faible soit-il pour l'instant, Loup\*Ardent va-t-il se contenter de retourner au village ? Si oui, rendez-vous au [72](#). Si, au contraire, il change d'avis et décide d'affronter le Serpent, rendez-vous au [58](#).*

## 66

La piste qui conduit vers le sud n'est pas plus facile que les autres. Loup\*Ardent n'en persévère pas moins jusqu'à ce qu'il atteigne un embranchement se dirigeant vers l'ouest. Le sentier sur lequel il se trouve continue vers le sud.

*Il y a quelque chose, dans ce brouillard, qui est néfaste pour notre héros. Lancez deux dés et déduisez le résultat de ses points de vie. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il lui reste toujours à choisir quel chemin suivre. S'il prend celui de l'ouest, rendez-vous au [61](#), celui du sud, rendez-vous au [76](#). Et il peut aussi, évidemment, revenir sur ses pas et se rendre au [81](#) ou au [51](#).*

## 67

Exterminator pousse un hurlement de triomphe lorsque Loup\*Ardent la tire de son fourreau et dévale la colline pour voler au secours des villageois en danger.

*Mais nous serons peut-être un tantinet moins optimistes que l'épée diabolique. Le village recèle une douzaine de Démons, occupés aux tâches dont ils s'acquittent le mieux : le pillage, l'incendie, la destruction et le massacre. Chacun d'entre eux possède les aptitudes suivantes :*

Force 80

Rapidité 92

Endurance 95

Courage 80

Habilité 50  
Chance 70  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Points de vie 467

*Chaque Démon est armé d'une épée + 10 et peut faire appel une fois à un sortilège spécial : une Boule de Feu. Pour utiliser ce sortilège, la créature doit sacrifier le nombre de points de vie déterminé en lançant deux dés et pour qu'il réussisse, elle doit obtenir 9 ou plus avec deux dés. Si le sortilège agit, un éclair de lumière verte frappera Loup\*Ardent en lui faisant perdre 75 points de vie. Bien entendu, ces répugnants adversaires ne se jetteront pas tous ensemble sur Loup\*Ardent. Bien que les villageois soient en train de perdre la bataille, ils retiennent certainement quelques Démons engagés ailleurs. Lancez deux dés pour savoir combien de créatures démoniaques attaqueront Loup\*Ardent (et félicitez-vous que, par nature, elles l'attaquent l'une après l'autre). Si Loup\*Ardent succombe à leur assaut, rendez-vous au **13**. S'il en réchappe, il constatera qu'il a mystérieusement gagné 5 points de vie pour chaque Démon abattu et que le reste de la Horde s'est enfui, lui permettant de tituber jusqu'au **44**.*

## 68

Loup\*Ardent s'engage sur la piste... et pénètre dans la brume qui se colle à ses vêtements et commence bientôt à absorber la chaleur de son corps. La bague de Voltar, qui orne son doigt, brille avec une soudaine intensité, en produisant un cercle de lumière qui donne à Loup\*Ardent une visibilité limitée à une dizaine de mètres. C'est peu, mais c'est quand même bien utile : sans cela, il n'aurait sans doute pas aperçu le sentier se dirigeant vers le sud. La piste sur laquelle il se trouve continue vers l'ouest.

*Commencez par lancer un dé et par soustraire le chiffre amené du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. Si celui-ci en meurt, rendez-vous au **13**. S'il survit, il vous reste à décider s'il*

*va continuer vers l'ouest jusqu'au 56 ou prendre le sentier se dirigeant vers le sud jusqu'au 75.*

## 69

Abasourdi, Loup\*Ardent regarde autour de lui avec stupeur, comprenant que la magnifique apparition l'a transporté non seulement dans l'Espace, mais également dans le Temps. Le voilà de retour dans les appartements du Roi défunt, en train de consulter les archives exactement comme il le faisait avant de se mettre en route pour le lac du Gouffre Sinueux. Cette constatation lui fait froid dans le dos. Il s'agit là de sorcellerie au plus haut niveau. Il se passe des choses bizarres dans le royaume du Harn, des choses auxquelles, malgré son expérience, Loup\*Ardent ne comprend rien. Mais, pour l'instant, le plus important est de savoir où il doit aller. Ce qu'il doit faire. Quel est le secret qui le conduira au-delà de cet étrange lac ?

*Eh oui, que faire ? Le Temps ayant accompli une révolution complète, Loup\*Ardent n'a plus le choix qu'entre deux possibilités : rendre visite à la Gegum au 45 ou prendre possession de la bague que lui a léguée le Roi en se rendant au 23.*

## 70

Lorsque Loup\*Ardent apparaît dans la cour en tenue de voyage, ses serviteurs le regardent avec étonnement. Il a troqué les somptueux atours du Seigneur Xandine contre la bure grossière du Barbare en campagne, et Exterminator, depuis si longtemps inutilisée, si souvent dissimulée sous ses vêtements, est maintenant bien en vue à son côté. Il ne fournit aucune explication, mais sa décision est mûrement réfléchie. Il sait depuis longtemps qu'une cape de seigneur ou une robe de sorcier vous attirent trop souvent plus de déférence servile que de renseignements utiles, et qu'un trop grand étalage de richesse agit à la façon d'un aimant sur les malandrins et les voleurs. Avec le champ de forces en train de se désagréger, il n'a pas de temps à

gaspiller avec les coupe-jarrets. Voyager seul, sous l'aspect du rude Barbare qu'il a parfois l'impression de n'avoir jamais cessé d'être, c'est voyager vite. Il monte en selle et sort de la cour sans un regard en arrière. Il y a des cartes dans ses fontes, mais il n'en a pas besoin pour la première partie du trajet. Le Gouffre Sinueux est situé à plusieurs jours de cheval vers le nord et, pendant quatre jours au moins, il traversera des régions familières. Il ne s'attardera pas en route et couchera dans des auberges isolées, si ce n'est à la belle étoile. Et, en chevauchant, il éprouve une curieuse sensation, une impression de liberté, comme s'il avait ramené l'horloge du Temps à l'époque où il était un guerrier insouciant, ne connaissant pas grand-chose à la sorcellerie et ignorant tout des affaires du royaume.

Cette euphorie est de courte durée. Il n'est encore qu'à un jour et demi de la capitale lorsqu'il aperçoit la première manifestation de la Horde des Démons. Une ferme isolée qui vient de brûler et dont la charpente fume encore attire son attention. Quand il s'en approche pour voir de quoi il retourne, ses soupçons se transforment en certitude. La maison a été pillée, puis incendiée. A première vue, cela pourrait être l'œuvre de criminels ou de brigands mais, derrière l'odeur de bois carbonisé et de foin calciné, Loup\*Ardent décèle un relent plus subtil de putréfaction douceâtre. Il a déjà senti ce remugle, infiniment plus fort qu'ici, dans les décombres de Belgar-dium, et jamais il ne l'oubliera, dût-il vivre cent ans. C'est la puanteur de la Horde des Démons, une pestilence qui, dans le feu de l'action, émane de ces créatures comme une pourriture.

Le matin du troisième jour, sa route gravit une colline et, au sommet, son étalon habituellement assez calme, se cabre si brusquement que Loup\*Ardent a besoin de toute son habileté pour ne pas se faire désarçonner. Il fait faire demi-tour à son cheval et l'apaise, moins ému par la soudaine panique de l'étalon que par la brève vision de ce qui l'a provoquée : dans la vallée, une nef volante est posée comme un monstrueux champignon vénéneux à l'orée d'un village blotti au pied d'une montagne abrupte. Lorsque Loup\*Ardent scrute ce village des yeux, ses

pires craintes se trouvent confirmées. Des pillards de la Horde (il en aperçoit une dizaine) sont à l'œuvre — une œuvre de mort — contre une poignée de villageois armés seulement de fourches. Malgré la distance, il entend leurs cris de terreur.

*Et quel terrible dilemme lui posent ces cris ! Loup\* Ardent est seul. C'est assurément un combattant aguerri, mais on ne peut plus guère le considérer comme un sorcier, car il n'a pas sérieusement exercé ses talents magiques depuis une bonne dizaine d'années et ses réserves de Pouvoir sont des plus limitées. Que peut faire un homme seul contre dix créatures de la Horde ? Alors que tous ses instincts combatifs le poussent à dévaler la colline, il sait, au fond de son cœur, que c'est un risque qu'il ne devrait pas courir. Si la Horde le tue maintenant, l'Orbe ne sera peut-être jamais découvert, et une calamité autrement plus grave que la perte d'un unique village risque de s'abattre sur le pays. Mais la raison l'emportera-t-elle sur l'instinct ?*

*Si Loup\*Ardent décide d'attaquer les Démons, rendez-vous au [16](#).*

*S'il se résout à abandonner le village à son destin, rendez-vous au [42](#).*

## 71

Loup\*Ardent parcourt encore vingt-cinq mètres à l'aveuglette dans le brouillard glacé avant de se rendre compte qu'il est dans un cul-de-sac. Ses doigts tâtonnants lui confirment ce qu'il redoutait : il se trouve devant une sorte de barrière rocheuse qui paraît absolument infranchissable.

*Une surprise désagréable. Mais le plus grave, c'est que vous devez lancer deux dés et soustraire le résultat du total actuel des points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il ne lui reste plus qu'à retourner au [52](#) et à essayer de poursuivre sa route par un autre chemin.*

Les villageois l'accueillent comme un héros, sans lui faire grief de son échec dans la recherche du lac du Gouffre Sinueux, ou, peut-être tout simplement, sans se rendre compte des conséquences. Loup\*Ardent décide de rester au village, mais pas longtemps, car il est conscient du danger qui menace le royaume et persuadé que, avec de la réflexion et de la chance, il finira par trouver une autre solution. Mais, le soir de son retour, une jeune fille du village lui offre un bol de lait de jument fermenté, dans lequel on a pressé le suc d'un champignon inconnu. Loup\*Ardent boit le breuvage sans méfiance... et se trouve transporté dans un jardin des délices. Comme un agréable engourdissement s'est emparé de son âme, il n'a aucun moyen de savoir pendant combien de temps il batifole avec les beautés aux yeux de velours qui peuplent ce jardin. Mais l'effet de la drogue finit par se dissiper, et il se réveille en plein cauchemar des nefs volantes de la Horde, affaibli et la gorge sèche. Les jambes flageolantes, il regarde avec horreur les hideux vaisseaux déferler gracieusement, vague d'assaut après vague d'assaut, au-dessus de la montagne. Il est évident que le champ de forces de Voltar s'est complètement désintégré et que la grande invasion a commencé. Il voit même sept des nefs volantes se détacher de la grande flotte aérienne pour survoler le village et se poser à proximité. Submergé par les remords, les regrets et la tristesse pour le sort du Harn, Loup\*Ardent dégaine pour la dernière fois Exterminator et marche à la rencontre de son Destin.

*Lequel, malheureusement, se trouve au [13](#).*

C'est un cul-de-sac. Avec un entêtement opiniâtre, Loup\*Ardent fait demi-tour.

*Mais, avant qu'il ne revienne sur ses pas, il vous faut lancer deux dés et déduire le résultat de son total actuel de points de*

vie. *S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il faudra qu'il se débrouille pour regagner le [76](#).*

## 74

La corniche est très étroite et, si la fillette est menue, Loup\*Ardent a un gabarit imposant. Bien qu'il progresse avec précaution, il est obligé de faire vite.

*Ce qui signifie qu'il expose dangereusement la fillette à perdre complètement pied. Lancez un dé. Si vous amenez 1 ou 2, l'enfant se retrouvera en sûreté au [50](#).*

*Si vous amenez de 3 à 6, le triste résultat de cette manœuvre sera révélée en vous rendant au [60](#).*

## 75

Il se rend compte que le sentier tourne vers l'ouest et il le suit avec toute sa vigilance instinctive. Il finit par atteindre une bifurcation vers le sud, alors que le chemin sur lequel il se trouve continue un peu vers l'ouest, puis vire à angle droit vers le nord.

*Lancez un dé et déduisez le chiffre amené des points de vie de Loup\*Ardent. Si celui-ci en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, décidez s'il doit poursuivre son chemin actuel (rendez-vous au [77](#)) ou prendre le sentier qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [84](#)).*

## 76

Loup\*Ardent progresse à tâtons en direction du sud, mais, au bout de quelque temps, la piste dévie brusquement vers l'est. Il continue à la suivre en trébuchant à chaque pas jusqu'à ce qu'il découvre un embranchement repartant vers le sud, alors que le sentier sur lequel il se trouve poursuit son chemin vers l'est.

*Le sempiternel brouillard continuant à absorber l'énergie vitale de Loup\*Ardent, lancez deux dés et soustrayez le résultat du*

*total de ses points de vie. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il peut continuer vers l'est, rendez-vous au [73](#), ou prendre l'embranchement vers le sud, rendez-vous au [63](#).*

## 77

Le sentier commence par être assez dégagé, mais aussitôt après avoir pris le virage vers le nord, Loup\*Ardent constate qu'il se termine inopinément par un effondrement.

*Lancez un dé et soustrayez le chiffre obtenu du total actuel des points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il ne lui reste plus qu'à revenir sur ses pas, rendez-vous au [75](#).*

## 78

Au bout d'un instant, le sentier s'oriente plein sud, puis revient vers l'ouest... et le brouillard s'éclaircit ! Loup\*Ardent adresse une prière muette aux dieux du Désert et poursuit son chemin avec une énergie renouvelée. Sous ses pieds, le sol est glissant, caillouteux, mais une mystérieuse lueur verte l'attire en avant. Pendant un moment, la lueur paraît s'éloigner, puis d'un seul coup, sans avertissement, le brouillard se dissipe.

Loup\*Ardent se trouve dans un site étrange. Devant lui s'étend un vaste lac noir, lisse et figé comme un miroir. De hautes montagnes cernent ses rives de toutes parts, et le paysage tout entier baigne dans la même lueur verte surnaturelle. Il respire à fond. Pas d'erreur possible, il a bien atteint son but, le lac du Gouffre Sinueux. Mais où aller ? Que faire ? Autour de lui, tout est silence et immobilité.

*Que faire, en vérité ? Affaibli comme il l'est actuellement, il peut fort bien se contenter de s'asseoir, démoralisé : rendez-vous alors au [91](#). Si, au contraire, il lui reste assez de vitalité pour explorer le rivage, rendez-vous au [87](#). A moins qu'il ne préfère visiter les premiers contreforts des montagnes environnantes ?*

*Rendez-vous au [93](#). Ou sonder les eaux du lac ? Rendez-vous au [98](#).*

## 79

Lorsque Loup\*Ardent apparaît dans la cour en tenue de voyage, ses serviteurs le regardent avec étonnement. Il a troqué les somptueux atours du Seigneur Xandine contre la bure grossière du Barbare en campagne, et Exterminator, depuis si longtemps inutilisée, si souvent dissimulée sous ses vêtements, est maintenant bien en vue à son côté. Il ne fournit aucune explication, mais sa décision est mûrement réfléchie. Il sait depuis longtemps qu'une cape de seigneur ou une robe de sorcier vous attirent trop souvent plus de déférence servile que de renseignements utiles, et qu'un trop grand étalage de richesse agit à la façon d'un aimant sur les malandrins et les voleurs. Avec le champ de forces en train de se désagréger, il n'a pas de temps à gaspiller avec les coupe-jarrets. Voyager seul, sous l'aspect du rude Barbare qu'il a parfois l'impression de n'avoir jamais cessé d'être, c'est voyager vite. Il monte en selle et sort de la cour sans un regard en arrière. Il y a des cartes dans ses fontes, mais il n'en a pas besoin pour la première partie du trajet. Le Gouffre Sinueux est situé à plusieurs jours de cheval vers le nord et, pendant quatre jours au moins, il traversera des régions familières. Il ne s'attardera pas en route et couchera dans des auberges isolées, si ce n'est à la belle étoile.

Et, en chevauchant, il éprouve une curieuse sensation, une impression de liberté, comme s'il avait ramené l'horloge du Temps à l'époque où il était un guerrier insouciant, ne connaissant pas grand-chose à la sorcellerie et ignorant tout des affaires du royaume.

Cette euphorie est de courte durée. Il n'est encore qu'à un jour et demi de la capitale lorsqu'il aperçoit la première manifestation de la Horde des Démons.

Une ferme isolée qui vient de brûler et dont la charpente fume encore attire son attention. Quand il s'en approche pour voir de quoi il retourne, ses soupçons se transforment en certitude. La maison a été pillée, puis incendiée.

A première vue, cela pourrait être l'œuvre de criminels ou de brigands mais, derrière l'odeur de bois carbonisé et de foin calciné, Loup\*Ardent décèle un relent plus subtil de putréfaction douceâtre. Il a déjà senti ce remugle, infiniment plus fort qu'ici, dans les décombres de Belgardium, et jamais il ne l'oubliera, dût-il vivre cent ans. C'est la puanteur de la Horde des Démons, une pestilence qui, dans le feu de l'action, émane de ces créatures comme une pourriture.

Le matin du troisième jour, sa route gravit une colline et, au sommet, son étalon habituellement assez calme, se cabre si brusquement que Loup\*Ardent a besoin de toute son habileté pour ne pas se faire désarçonner. Il fait faire demi-tour à son cheval et l'apaise, moins ému par la soudaine panique de l'étalon que par la brève vision de ce qui l'a provoquée : dans la vallée, une nef volante est posée comme un monstrueux champignon vénéneux à l'orée d'un village blotti au pied d'une montagne abrupte.

Lorsque Loup\*Ardent scrute ce village des yeux, ses pires craintes se trouvent confirmées. Des pillards de la Horde (il en aperçoit une dizaine) sont à l'œuvre — une œuvre de mort — contre une poignée de villageois armés seulement de fourches. Malgré la distance, il entend leurs cris de terreur.

*Et quel terrible dilemme lui posent ces cris ! Loup\* Ardent est seul. C'est assurément un combattant aguerri, mais on ne peut plus guère le considérer comme un sorcier, car il n'a pas sérieusement exercé ses talents magiques depuis une bonne dizaine d'années et ses réserves de Pouvoir sont des plus limitées. Que peut faire un homme seul contre dix créatures de la Horde ? Alors que tous ses instincts combatifs le poussent à dévaler la colline, il sait, au fond de son cœur, que c'est un*

*risque qu'il ne devrait pas courir. Si la Horde le tue maintenant, l'Orbe ne sera peut-être jamais découvert, et une calamité autrement plus grave que la perte d'un unique village risque de s'abattre sur le pays. Mais la raison l'emportera-t-elle sur l'instinct ? Si Loup\*Ardent décide d'attaquer les Démons, rendez-vous au [67](#). S'il se résout à abandonner le village à son destin, rendez-vous au [42](#).*

## **80**

Loup\*Ardent franchit l'arcade et se trouve en plein cauchemar. Devant lui, emplissant presque complètement une haute et étroite caverne, se dresse une créature de légende, un Dragon de quatre mètres de haut, dont la tête reptilienne est empanachée de fumée par les jets de flamme que crache sa gueule !

*Ce qui laisse à Loup\*Ardent le choix entre combattre en se rendant au [104](#) ou se précipiter vers le [110](#).*

## **81**

Un léger bourdonnement lui emplit les oreilles, et le brouillard glacé le pénètre jusqu'aux os. Loup\*Ardent avance lentement mais, au bout de quelques mètres, sa main tendue à bout de bras rencontre une muraille rocheuse verticale. Il n'a besoin que de quelques secondes pour comprendre qu'il est au fond d'une impasse.

*Ce qui l'oblige à faire demi-tour. Mais, avant cela, lancez deux dés et déduisez le résultat de son total actuel de points de vie. Si cette ponction le tue, rendez-vous au [13](#). Sinon, il peut repartir à tâtons et se rendre au [57](#) ou au [52](#).*

## **82**

Loup\*Ardent a beau faire appel à toute sa compétence en matière de dépistage, acquise au cours des longues années qu'il a passées dans le Désert, il ne trouve rien.

*Ce qui le ramène, après avoir fait tout le tour du lac, au [86](#), pour y chercher une autre solution.*

### **83**

Loup\*Ardent ne peut retenir un grognement de dépit en sentant sous ses doigts une paroi rocheuse. Encore une impasse, une de plus dans cet infernal brouillard !

*Lancez deux dés et déduisez le résultat du total actuel de points de vie de Loup\* Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il se pourrait bien qu'il regrette de ne pas être en paix au [13](#), mais la seule solution pour lui est de retourner au [63](#).*

### **84**

Loup\*Ardent suit la piste orientée vers le sud. Il croise bientôt un sentier qui se dirige vers l'ouest, alors que celui sur lequel il se trouve continue vers le sud. Que faire ? Ses yeux fatigués croient distinguer que la piste du sud se termine en cul-de-sac, mais il ne pourrait pas l'affirmer.

*Lancez deux dés et soustrayez le résultat du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous «w [13](#). Sinon, doit-il vérifier en se rendant au [99](#), que le sentier qui va vers le sud est impraticable ? Ou emprunter celui qui se dirige vers l'ouest ? Rendez-vous au [86](#).*

### **85**

Dans le brouillard opaque, il suit la piste qui mène vers le sud pendant une trentaine de mètres avant de découvrir un sentier se dirigeant vers l'ouest. La piste sur laquelle il se trouve continue vers le sud.

*Ce brouillard est en train de tuer insidieusement Loup\*Ardent. Lancez deux dés et déduisez le résultat de son total actuel de points de vie. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il peut*

*prendre le sentier vers l'ouest, rendez-vous au [78](#) ou continuer vers le sud, rendez-vous au [83](#).*

## 86

Au bout d'un instant, le sentier s'oriente plein sud, puis revient vers l'ouest... et le brouillard s'éclaircit ! Loup\*Ardent adresse une prière muette aux dieux du Désert et poursuit son chemin avec une énergie renouvelée. Sous ses pieds, le sol est glissant, caillouteux, mais une mystérieuse lueur verte l'attire en avant. Pendant un moment, la lueur paraît s'éloigner, puis d'un seul coup, sans avertissement, le brouillard se dissipe.

Loup\*Ardent se trouve dans un site étrange. Devant lui s'étend un vaste lac noir, lisse et figé comme un miroir. De hautes montagnes cernent ses rives de toutes parts, et le paysage tout entier baigne dans la même lueur verte surnaturelle. Il respire à fond. Pas d'erreur possible, il a bien atteint son but, le lac du Gouffre Sinueux. Mais où aller ? Que faire ? Autour de lui, tout est silence et immobilité.

*Que faire, en vérité ? Explorer le rivage ? Dans ce cas, rendez-vous au [82](#). Visiter plutôt les premiers contreforts des montagnes environnantes ? Rendez-vous au [94](#). Ou sonder les eaux du lac ? Rendez-vous au [123](#).*

## 87

Loup\*Ardent examine l'étroite bande de sable qui sépare les eaux noires des hautes montagnes qui les dominent, il la scrute avec le soin méticuleux que lui a inculqué sa formation dans le Désert. Il fait ainsi le tour complet du lac, mais il ne trouve rien.

*Ce qui ne lui laisse pas d'autre solution que de retourner au [78](#) pour réviser son choix.*



88 *Le corps du roi Voltar le Magnifique.*

## 88

Loup\*Ardent franchit l'arcade chatoyante et se trouve dans une pièce assez exigüe, au centre de laquelle se dresse un dais. Pendant un instant, il reste pétrifié de stupeur. Sous le dais git un corps prostré, environné de flammes, et ce corps est celui du roi Voltar le Magnifique. Mais Voltar est vivant ! Loup\*Ardent voit nettement sa poitrine se soulever et s'abaisser au rythme de sa respiration ! Le brasier dégage une chaleur intense, et cependant le Roi ne semble pas être en train de brûler.

*Quel stupéfiant spectacle ! Loup\* Ardent doit-il tenter de secourir le Roi ? Rendez-vous au [122](#). Ou fouiller la pièce? Rendez-vous au [116](#). Ou même retourner dans le vestibule ? Rendez-vous au [102](#).*

## 89

*L'Ours des Cavernes possède les aptitudes suivantes :*

Force **90**  
Rapidité 40  
Endurance 60  
Courage 80  
Habilité 30  
Chance 10  
Magnétisme 2  
Séduction 0  
Points de vie 312

*S'il amène un double 6 au cours du combat, il étreindra Loup\* Ardent en lui faisant perdre la moitié de son total actuel de points de vie, et cela indépendamment de la blessure qu'il lui infligera. Si Loup\*Ardent périt dans cet affrontement, rendez-vous au [13](#). S'il en réchappe, rendez-vous au [115](#).*

Les chaînes se brisent avec un fracas assourdissant qui se répercute sous le crâne de Loup\*Ardent. Celui-ci recule en titubant et voit avec stupéfaction la scène qu'il a sous les yeux s'effacer. Tout disparaît, les flammes, le dais, le Roi et, à leur place, il ne reste qu'une pièce vide, sur le dallage de laquelle est gravé un seul mot : reflet.

*Loup\* Ardent doit-il fouiller cette pièce en se rendant au [116](#) ?  
Ou retourner dans le vestibule, au [102](#), pour réviser son choix ?*

Loup\*Ardent est découragé. Après son long et périlleux voyage, le voilà au bout du rouleau. Le lac du Gouffre Sinueux s'étend devant lui, sombre et mystérieux, sans lui fournir la moindre indication, de quelque nature que ce soit, susceptible de le guider dans ses recherches. Le brouillard mouvant qu'il a traversé pour atteindre cet étrange endroit a lui-même disparu. Au bout d'un certain temps, il s'aperçoit que la curieuse lumière verte est en train de troubler sa vue. Le paysage s'estompe, et une fatigue anormale s'insinue dans ses membres. Il essaye de se lever et constate qu'il en est incapable. Au loin, planant au-dessus des eaux noires, apparaît une lueur chatoyante. Il l'observe en silence, plus qu'à moitié convaincu qu'il s'agit d'une hallucination. Son effort de concentration lui donne sommeil, et il sent ses yeux se fermer. Mais il ne dort pas. Du moins, il ne croit pas dormir. Et le fait de fermer les yeux ne modifie pas sa vision de la lueur, qui se rapproche et prend la forme séduisante d'une femme radieusement belle, dont les longs cheveux blonds scintillent de reflets verts et dont la vaporeuse robe verte ondule dans un souffle de brise. Une voix mélodieuse résonne dans la tête de Loup\*Ardent.

— Vous ne pouvez pas aller plus loin, brave Loup\*Ardent. Votre courage est grand et votre habileté est louable, mais il faut plus que du courage et de l'habileté pour s'approprier le Grand Orbe.

— Qui... bredouille Loup\*Ardent, incapable de secouer suffisamment sa torpeur pour s'exprimer. Mais sa question informulée reste sans réponse, car l'image de la femme se dissout dans le chatolement dont elle était sortie et la lueur elle-même décroît lentement... lentement... lentement... jusqu'à s'éteindre. Loup\*Ardent se redresse en sursaut. Il se passe quelque chose d'anormal, de si totalement, de si terriblement anormal qu'il sent la panique lui étreindre le cœur comme les serres d'un rapace. Le décor a changé. Le lac et son cercle de montagnes ont complètement disparu. Loup\*Ardent regarde autour de lui, tous les sens en alerte. Où est-il ?

*Bonne question. Il se pourrait que la réponse se trouve au [69](#).*

## 92

Loup\*Ardent franchit l'arcade et se retrouve à l'air libre, dans un espace relativement restreint et apparemment désertique, entouré d'un rempart de hautes falaises. Au zénith, un soleil rouge brille de tous ses feux et, sous ses pieds, le sable est brûlant. Il s'apprête à se mettre en route mais, avant qu'il n'ait fait un pas, le sable s'agite brusquement et un énorme Serpent jaillit de ses profondeurs. Tandis que le reptile rampe vers lui, Loup\*Ardent entend le mot « désespoir » tinter à ses oreilles, et une vague d'amer découragement le submerge.

*Si Loup\* Ardent, subtilement influencé par cette décevante péripétie, décide de fuir, rendez-vous au [102](#). S'il surmonte sa démoralisation, rendez-vous au [140](#).*

## 93

Bien qu'il ne sache pas au juste ce qu'il cherche, Loup\*Ardent passe les premiers contreforts de la montagne au peigne fin dans l'espoir d'y découvrir quelque chose d'utile. Lorsqu'il aperçoit une caverne à quelque distance, sa curiosité naturelle l'incite à la visiter. Et il faut croire que cette curiosité l'emporte sur la prudence, car c'est seulement après avoir pénétré à l'intérieur de la grotte qu'il s'avise que celle-ci est habitée. La silhouette de son

occupant est indistincte dans la pénombre, mais son odeur puissante est caractéristique : Loup\*Ardent a troublé un gigantesque Ours des Cavernes.

*Le moment étant peut-être mal choisi pour des gestes héroïques, il se peut que Loup\*Ardent opte pour la fuite : rendez-vous au [78](#). Si, au contraire, il décide de combattre, rendez-vous au [89](#).*

## 94

Les premiers contreforts de la montagne se révèlent dépourvus de tout indice utilisable, mais non dénués d'intérêt, car Loup\*Ardent s'aperçoit bientôt qu'il ne retrouve pas le chemin par lequel il a pénétré dans cet étrange endroit. Cette découverte le met profondément mal à l'aise. S'il ne parvient pas à résoudre le mystère du lac du Gouffre Sinueux, il semble bien qu'il soit pris au piège.

*Et c'est dans cette inquiétante perspective que Loup\* Ardent retourne au [86](#) pour réviser son choix.*

## 95

Au moment où la lumière de l'arcade l'enveloppe, Loup\*Ardent ressent une secousse tellement violente qu'il a l'impression qu'elle va lui arracher l'âme du corps. Mais cette sensation ne dure qu'une seconde, et il franchit l'arcade pour entrer dans... Loup\*Ardent écarquille les yeux, ne pouvant croire ce qu'il voit. Depuis bien longtemps, l'insolite est pour lui monnaie courante : spectacles insolites, sites insolites, circonstances insolites. Mais, cette fois, au contraire, il se trouve brusquement transporté dans un endroit beaucoup trop familier.

En passant sous l'arcade, il a pénétré dans le village de pierre souterrain de sa jeunesse ! Il fait un pas hésitant en avant et se trouve nez à nez avec quatre hommes du village, armés chacun d'une massue. — Pourquoi êtes-vous revenu, Loup\*Ardent ? demande l'un d'eux d'un ton agressif. Quand on est banni, c'est pour la vie.

Ils s'avancent vers lui, menaçants. Instinctivement, Loup\*Ardent tend la main vers Exterminator, mais il s'aperçoit avec horreur qu'il est sans arme. Un rapide regard circulaire lui montre qu'il traîne dans les parages de nombreux gourdins qui pourraient tous lui permettre de se défendre.

*Mais doit-il se battre ? Si vous estimez que oui, rendez-vous au [97](#). Dans le cas contraire, il peut franchir l'arcade chatoyante en sens inverse et se rendre au [102](#).*

## 96

Loup\*Ardent sent le sol céder sous ses pieds, et les vagues qui l'engloutissent l'entraînent irrésistiblement dans leur tourbillon. Il se débat furieusement, les poumons prêts à éclater, perdu au sein d'un univers liquide verdâtre, se prolongeant à l'infini de tous les côtés. Mais il ne peut bientôt plus lutter. Un spasme fait pénétrer l'eau miroitante à l'intérieur de son corps... et, soudain, tout s'immobilise ! Loup\*Ardent reprend lentement ses esprits. Il se trouve dans un tunnel vert, rectiligne, qui s'étire à perte de vue. Murs et voûte sont faits de dalles de pierre qui émettent une lueur verte, tandis que le sol est couvert d'un sable noir, lisse et ferme. En se retournant, il s'aperçoit qu'une muraille rocheuse, sans aucune issue apparente, s'élève derrière son dos.

*Il ne peut donc aller que dans une seule direction : vers l'avant, dans le surnaturel silence vert. Rendez-vous au [127](#).*

## 97

Lorsque les hommes l'attaquent, Loup\*Ardent empoigne un gourdin et s'accroupit instinctivement en position de combat.

*Les aptitudes des quatre Barbares sont les suivantes :*

Force	48	50	60	58
Rapidité	36	48	50	55
Endurance	90	48	48	50
Courage	80	40	55	70
Habilité	44	30	25	22
Chance	48	30	12	16
Magnétisme	40	20	15	8
Séduction	16	5	9	20
points de vie	402	271	274	299

*Leurs massues leur donnent un avantage de +5 par blessure, alors que l'arme improvisée de Loup\*Ardent ne lui confère que +3. S'il est tué dans la mêlée, rendez-vous au [13](#). S'il survit, rendez-vous au [120](#).*

## 98

L'examen superficiel des eaux ténébreuses ne lui apprenant rien, Loup\*Ardent y pénètre prudemment. Le lac est glacé, mais il persévère et, en tâtant soigneusement le sol du pied, s'aperçoit que le fond, à quelques mètres du rivage, descend à pic. S'arrêtant au bord de cette brusque dénivellation, Loup\* Ardent envisage de se mettre à nager, mais cette perspective ne lui sourit guère. Il décide donc de retourner en pataugeant jusqu'à la rive et, à ce moment-là, l'eau se met à bouillonner autour de lui. Il fait aussitôt demi-tour et se trouve nez à nez avec la tête verte d'un monstrueux Serpent de Mer surgi des profondeurs qui s'étendent au-delà du haut-fond.

*La créature est si proche que Loup\*Ardent n'a pas le choix : il lui faut combattre pour sauver sa vie, ce qu'il pourra faire en se rendant au [109](#).*

## 99

Il constate que ses yeux ne l'avaient pas trompé : le sentier est effectivement barré par une muraille rocheuse verticale.

*Lancez deux dés et déduisez le résultat du total actuel de points de vie de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). Sinon, il peut revenir sur ses pas, rendez-vous au [84](#).*

## 100

La lumière chatoyante de l'arcade l'enveloppe. Il pénètre dans une petite pièce vide, sur le sol de laquelle de grandes lettres d'or composent le mot tissent.

*Est-ce un nom propre ? Un verbe ? Un code ? Loup\* Ardent l'ignore. Doit-il fouiller cette pièce ? Si oui, rendez-vous au [130](#). Sinon, il peut revenir dans le vestibule, rendez-vous au [102](#).*

## 101

La fouille, bien qu'approfondie, ne révèle rien d'intéressant.

*Rendez-vous au [114](#).*

# Le Val des Illusions

102

Le deuxième jour de son voyage, Loup\*Ardent traverse une région encore plus désolée. Les bergeries isolées et les masures de fermiers elles-mêmes semblent avoir disparu, ne laissant qu'une vaste étendue vide qui, sans qu'il puisse expliquer pourquoi, semble à Loup\*Ardent encore plus solitaire que le Désert dans lequel il a passé son enfance. Un tel néant finit par vous obséder et quand, l'après-midi du second jour, Loup\*Ardent aperçoit au loin un curieux chatolement, il commence par croire que c'est un effet de son imagination. Mais l'origine du chatolement doit encore être à près de deux kilomètres lorsque son cheval le distingue à son tour et se dérobe en tremblant. L'animal est dans un tel état de terreur que Loup\*Ardent finit par être obligé de mettre pied à terre et de le conduire par la bride. En s'approchant du chatolement, Loup\*Ardent constate que celui-ci émane d'une zone de végétation luxuriante, entourant une magnifique construction blanche, sans étage. Bâtiment et verdure sont tellement déplacés dans ce cadre que leur présence défie toute explication. Loup\*Ardent entre dans l'aura scintillante en soupçonnant qu'il pourrait s'agir de sorcellerie et perd aussitôt conscience de la contrée désolée qui l'entoure. Sa monture se calme un peu, mais reste assez nerveuse. Loup\*Ardent s'approche du bâtiment blanc sans éprouver autre chose que de la curiosité, lorsqu'une soudaine impulsion le pousse brusquement à pénétrer à l'intérieur. Il commence par résister à cette envie, mais finit par y succomber. Après tout, il n'y a aucun signe de danger. Loup\*Ardent se trouve dans un grand vestibule à peu près carré. Ses pieds foulent une fraîche mosaïque de marbre tandis que, au-dessus de sa tête, une frise de gracieux faunes gambadent parmi les fioritures d'un plafond tarabiscoté. Mais ce qui retient d'emblée son attention, ce sont les murs. La porte par laquelle il est entré occupe le centre de l'un d'eux, alors que chacun des

trois autres est percé de deux arcades symétriques, emplies de lumière chatoyante. Loup\*Ardent, extasié, ouvre des yeux ronds.

*Ce qui n'a rien d'étonnant, car il n'est pas donné aux mortels de voir tous les jours un pareil spectacle. Il y a six arcades en tout, deux à l'ouest, deux au nord et deux à l'est. Mais Loup\* Ardent doit-il franchir l'une ou l'autre de ces chatoyantes ouvertures ? Et si oui, laquelle ? S'il préfère ne pas s'y risquer, il peut quitter le bâtiment en se rendant au [160](#). Si, au contraire, il décide de découvrir où conduit l'une des portes cintrées, il peut franchir :*

<i>L'arcade sud du mur ouest</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">80</a></i>
<i>L'arcade nord du mur ouest</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">88</a></i>
<i>L'arcade ouest du mur nord</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">95</a></i>
<i>L'arcade est du mur nord</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">100</a></i>
<i>L'arcade nord du mur est</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">106</a></i>
<i>L'arcade sud du mur est</i>	<i>Rendez-vous au <a href="#">92</a></i>

### **103**

Mais sa décision n'est pas plutôt prise que Loup\*Ardent s'aperçoit que ses pieds ont perdu leur point d'appui. Il a l'impression de se trouver sur du mercure... ou sur des sables mouvants.

*Qui, s'il ne s'y enlise pas à proprement parler, ne lui permettent certainement pas de regagner la rive. Il reste donc où il est et attend la suite des événements. Rendez-vous au [96](#).*

## 104

*Les aptitudes du Dragon sont les suivantes :*

Force **150**

Rapidité 80

Endurance 50

Courage 100

Habilité 80

Chance 60

Magnétisme 5

Séduction 0

**POINTS DE VIE 525**

*La créature frappe avec un dommage supplémentaire de +10, dû à ses crocs et à ses griffes, mais devient particulièrement dangereuse à chaque troisième assaut. Au troisième assaut, si les dés amènent 8 ou plus, la gueule du monstre crache un jet de flammes qui inflige à Loup\*Ardent une blessure égale au chiffre amené par deux dés, multiplié par 10. Si Loup\*Ardent survit à ce périlleux affrontement, rendez-vous au [113](#). Dans le cas contraire, prenez le chemin du [13](#).*

## 105

Loup\*Ardent attend, attend, attend...

*S'il attend suffisamment longtemps, il finira par mourir d'inanition sous les yeux de l'humanoïde vert (en ce cas, rendez-vous au [13](#)). En revanche, il lui est encore loisible de décider de se battre, mais avec 25 points de vie en moins. Rendez-vous au [112](#).*

## 106

La lumière chatoyante de l'arcade l'enveloppe. Pendant un instant, Loup\*Ardent sent sa conscience vaciller, puis il franchit le seuil et pénètre dans une pièce aux murs de pierre... dans laquelle il se trouve en face d'un cauchemar !

Devant lui est accroupie une créature trapue, couverte d'écailles vertes, qui porte une armure verdâtre et dont les larges épaules sont drapées, comme dans une cape de cuir, par de courtes ailes de chauve-souris : un des Démons de la Horde, indubitablement, et même un Démon de haut rang. Mais Loup\*Ar-dent a déjà affronté victorieusement ces créatures. Ce n'est pas cela qui provoque l'horreur qu'il éprouve. Cette créature-là est un Prince de la Horde... Non, inutile d'essayer de se leurrer, aussi terrifiante que puisse être la vérité : cette créature, c'est le Prince des Démons que Loup\*Ar-dent a tué dix ans plus tôt dans le sanctuaire du temple de Bel-gardium ! C'est impossible, et cependant la preuve est là, sous ses yeux, un répugnant ressuscité qui se lance déjà à l'attaque.

*Le Prince des Démons a les aptitudes suivantes :*

Force 150

Rapidité **110**

Endurance 100

Courage 150

Habilitété 100

Chance 0

Magnétisme 0

Séduction 0

**POINTS DE VIE 610**

*Il est armé d'une épée magique, qui inflige des blessures majorées de 10 pour le premier assaut, de 20 pour le deuxième, et de 20 multiplié par le chiffre amené en lançant un dé pour le troisième. Si le combat comporte plus de trois assauts, l'épée revient à + 10 pour le quatrième et un nouveau cycle recommence. Le Prince peut cependant décider de lutter en jetant des sorts. Voici ceux dont il dispose : Lèpre : Nécessite un minimum de 8 points avec deux dés. Provoquera chez Loup\*Ar-dent un début de pourriture qui lui fêta perdre 10 pour cent de ses **POINTS DE VIE** à chacun des assauts suivants. Syncope : Nécessite un minimum de 6 points avec deux dés. Paralysera complètement Loup\*Ar-dent pendant deux assauts*

*du combat. Tonnerre : Nécessite un minimum de 8 points et permettra au Prince de priver Loup\*Ardent de 50 de ses **POINTS DE VIE** par un simple claquement de mains. Foudre : Nécessite un minimum de 9 points. Provoquera un éclair qui foudroiera Loup\*Ardent en lui faisant perdre 75 **POINTS DE VIE**. Chacun de ces sortilèges coûtera au Prince des **POINTS DE VIE** dont le nombre sera déterminé en lançant deux dés, et cela même au cas où les dés indiqueraient ensuite que le sortilège n'a pas agi. Si Loup\*Ardent périt dans cet affrontement, rendez-vous au [13](#). S'il réussit pour la seconde fois à débarrasser le monde du Prince des Démons, rendez-vous au [135](#).*

### 107

Loup\*Ardent retourne par le boyau dans la caverne où l'Amœbix l'a attaqué. En émergeant de la galerie, il est brusquement saisi d'un doute : a-t-il bien fait de revenir sur ses pas ?

*Le doute est un sentiment bizarre. Il peut contraindre Loup\*Ardent à repartir au [126](#). Mais notre héros peut également quitter la caverne par le tunnel de l'ouest et se rendre au [114](#).*

### 108

Les fleurs sont fraîches, mais, en dehors de cela, Loup\*Ardent ne découvre rien d'intéressant.

*Ce qui ne lui laisse pas d'autre possibilité que de retourner dans le vestibule. Rendez-vous au [102](#).*

## 109

*Les aptitudes du Serpent de Mer sont les suivantes :*

Force 80

Rapidité 35

Endurance 30

Courage 90

Habileté 40

Chance 5

Magnétisme 0

Séduction 0

**POINTS DE VIE 280**

*Si Loup\*Ardent survit à son attaque, la meilleure solution pour lui consiste à retourner au [78](#) pour réviser son choix. S'il n'y survit pas, la meilleure solution pour lui consiste à aller mourir en paix au [13](#).*

## 110

Loup\*Ardent court...

*Et se retrouve dans le vestibule, au [102](#).*

## 111

La cassette est magnifiquement sculptée : les lettres **N** et **U** s'y entrelacent avec de délicats motifs de fleurs et de feuilles. Une petite poignée est fixée au couvercle.

*Loup\*Ardent doit-il ouvrir la cassette et se rendre au [125](#) ? Sinon, il peut retourner dans le vestibule, au [102](#).*

— Eh bien, gronde Loup\*Ardent, s'il faut vous tuer, je vous tuerai !

*Mais cette courageuse fanfaronnade risque d'être difficile à mettre à exécution. Le Gardien du Tunnel n'est pas seulement vert, il est également coriace. Ses aptitudes sont les suivantes :*

Force 150

Rapidité 100

Endurance 100

Courage 100

Habilitété 80

Chance 90

Magnétisme 50

Séduction 25

**POINTS DE VIE 695**

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 10, tandis que l'armure qui le protège réduit de 5 points les dommages qu'il subit.*

*Affronter un tel adversaire exige des réflexions plus poussées que de savoir s'il vaut mieux frapper à la tête ou à la poitrine. Si Loup\*Ardent choisit d'utiliser sa fidèle Exterminator, rendez-vous au [131](#). S'il préfère avoir recours aux sortilèges, rendez-vous au [138](#). S'il estime que la meilleure arme à employer serait la redoutable lance appuyée contre le mur, il peut essayer de s'en emparer en se rendant au [149](#).*

L'énorme corps disparaît lentement sous ses yeux ébahis... et, avec lui, la grotte qui lui servait de tanière. A sa profonde stupeur, Loup\*Ardent se retrouve dans une pièce claire, bien aérée, garnie de jolis vases pleins de fleurs. Dans le dallage de marbre est incrusté en lettres d'or un mot unique : **ETERNEL**.

*Loup\*Ardent doit-il fouiller cette agréable pièce ? Rendez-vous au [108](#). Sinon, il peut repasser l'arcade chatoyante pour retourner dans le vestibule, au [102](#).*

#### 114

Après avoir enjambé le cadavre, Loup\*Ardent découvre que le tunnel s'élargit considérablement, puis débouche dans une vaste caverne. Un peu partout, des concrétions pierreuses émettent une lueur verte et, quand il s'avance, ses pieds s'enfoncent dans un moelleux tapis de très fin sable noir. Il regarde autour de lui. La caverne possède trois issues : des galeries se dirigeant vers le sud, vers l'ouest et vers l'est.

*Laquelle prendre ? Si Loup\*Ardent choisit celle du sud, rendez-vous au [142](#) ; si c'est celle de l'ouest, rendez-vous au [165](#) ; si c'est celle de l'est, rendez-vous au [134](#).*

#### 115

Loup\*Ardent se repose un instant, puis il entreprend de fouiller méthodiquement la caverne. C'était manifestement la tanière de l'Ours mais, en dehors de cela, il n'y trouve rien d'intéressant. Rien, en tout cas, qui puisse l'aider dans ses recherches.

*Et Loup\* Ardent, harassé, n'a pas d'autre solution que de retourner au [78](#) pour réviser son choix.*

#### 116

Loup\*Ardent ne trouve rien.

*Ce qui semble indiquer qu'il aurait intérêt à retourner au [88](#) et à réviser son choix.*

## 117

L'ouverture est tellement étroite que, pendant un instant, Loup\*Ardent craint d'y rester coincé, mais il finit par s'y faufiler et il s'aperçoit, à sa profonde contrariété, qu'il n'a réussi à pénétrer que dans un cul-de-sac. Il en sonde les parois jusqu'au fond, dans l'espoir d'y découvrir un passage secret, mais sans succès. Faisant demi-tour, il s'apprête à repartir en rampant par où il est venu quand, soudain, le sol de sable noir vomit des centaines de minuscules Serpents frétilants, couleur de jais.

*Une situation bien déplaisante. Loup\*Ardent se trouve à vingt pas de l'étroite issue, et il serait vain d'essayer de tuer un aussi grand nombre de Serpents. Pour savoir combien de fois Loup\*Ardent sera mordu chaque fois qu'il avancera d'un pas, lancez deux dés et déduisez du résultat 1 point par tranche de 10 points du pourcentage de Rapidité de Loup\*Ardent. Chaque morsure ne lui fera perdre que 1 **POINT DE VIE**, mais leur addition peut fort bien entraîner sa mort, ce qui vous conduira au **13**.*

*Si, au contraire, il survit, il peut revenir sur ses pas et se rendre au **128**.*

## 118

Les recherches ne donnent rien.

*Ce qui ne laisse pas d'autre possibilité à Loup\*Ardent que de retourner au **102** pour réviser son choix.*

## 119

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'èpée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\*Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire mais, ce qui est encore plus grave, elle*

*absorbe des points de vie de Loup\*Ardent proportionnellement aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie. Les aptitudes de l'Amœbix sont les suivantes :*

Force 96

Rapidité 50

Endurance 90

Courage 70

Habilité 20

Chance 10

Magnétisme 0

Séduction 0

**POINTS DE VIE 336**

*La créature n'inflige aucune blessure à proprement parler, mais si Loup\*Ardent (dont l'épée cause maintenant des dommages + 20) ne parvient pas à la tuer en quinze assauts, il suffoquera jusqu'au **13**. Si, au contraire, notre héros survit, il pourra, épuisé mais vivant, se rendre au **136**.*

## **120**

Au moment où le dernier des hommes du village de pierre s'écroule, Loup\*Ardent éprouve la même sensation de secousse qu'il a ressentie en franchissant l'arcade chatoyante. Son gourdin tombe de ses doigts sans forces et est aussitôt remplacé par le contact familial d'Exterminator. Immédiatement, le décor change. Loup\*Ardent n'est plus dans le village de pierre, mais dans une petite pièce, vide à l'exception d'une cassette en bois posée sur le sol, dans un coin.

*Loup\*Ardent doit-il examiner son nouvel environnement, et plus particulièrement cette cassette ? Dans ce cas, rendez-vous au **111**. Sinon, il peut repasser sous l'arcade pour retourner au **102**.*

## 121

La dépouille de l'Amœbix est tiède et curieusement sèche. En l'examinant de plus près, Loup\*Ardent s'aperçoit que le point sombre qu'il avait pris pour un œil est, en réalité, une pierre noire, sur laquelle est gravée une étrange inscription.



*Voilà une découverte intéressante. Loup\*Ardent saura-t-il décrypter ces hiéroglyphes ? Sinon, il peut explorer la grotte en se rendant au [126](#) ou, au contraire, revenir sur ses pas, se rendre au [128](#) et reconsidérer son choix.*

## 122

Sans hésiter, Loup\*Ardent se jette dans les flammes pour en arracher le corps prostré du Roi... et il s'aperçoit alors que Voltar est enchaîné ! Les yeux du vieux Roi s'entrouvrent une seconde. — Sauvez-moi, murmure-t-il. Sauvez-moi !

*Mais Loup\*Ardent pourra-t-il le sauver ? Lancez deux dés et multipliez le résultat par 12 pour déterminer la résistance des chaînes. Si ce chiffre est inférieur à la Force de Loup\*Ardent, celui-ci parviendra à les briser et pourra se rendre au [90](#). S'il est supérieur, Loup\*Ardent peut, s'il le désire, procéder à un autre essai, mais toute nouvelle tentative pour briser les chaînes, qu'elle soit ou non couronnée de succès, lui coûtera 10 **POINTS DE VIE**, à cause des brûlures qu'elle occasionnera. (Si les flammes tuent Loup\*Ardent, rendez-vous au [13](#).) Il peut à tout moment renoncer à secourir le Roi en retournant dans le vestibule, au [102](#).*

## 123

Loup\*Ardent ne s'est avancé que de quelques pas dans le lac lorsque les eaux de celui-ci commencent à s'agiter et à bouillonner.

*Une péripétie imprévue et bien troublante. Loup\*Ardent doit-il rester où il est, attendre la suite des événements et se rendre au [96](#) ? Ou essayer de regagner au plus vite la rive en se rendant au [103](#) ?*

## 124

*Les aptitudes de l'Alambix sont les suivantes :*

Force 96  
Rapidité 50  
Endurance 90  
Courage 70  
Habilité 20  
Chance 10  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Points de vie 336

*Cette créature n'inflige aucune blessure à proprement parler, mais si Loup\*Ardent ne parvient pas à la tuer en quinze assauts, il suffoquera jusqu'au [13](#). Si, au contraire, notre héros survit, il se traînera en haletant au [136](#). Un petit avantage, quand même : contre cet adversaire, tous les sortilèges infligent des dommages doubles.*

## 125

Le couvercle se soulève facilement... trop facilement. Loup\*Ardent sent, plus qu'il ne voit, un mouvement indistinct, et une fléchette, propulsée mécaniquement, vient se fichet dans sa gorge.

*Lancez deux dés et soustrayez le résultat du total actuel des **POINTS DE VIE** de Loup\*Ardent. S'il en meurt, rendez-vous au [13](#). S'il survit, il a le choix entre poursuivre ses recherches et se rendre au [118](#) ou retourner dans le vestibule, au [102](#).*

## 126

Il commence par penser que ses recherches seront vaines, mais il finit par découvrir une étroite ouverture au sud-est de la grotte, un boyau conduisant dans une caverne de vingt mètres de diamètre, comportant une issue au nord.

*Il peut évidemment retourner en rampant au [107](#), mais s'il décide d'emprunter l'issue du nord, elle le mènera au [129](#).*

## 127

En s'engageant dans le tunnel, Loup\*Ardent remarque que la bague du Roi qui orne maintenant son doigt s'est mise à étinceler comme si elle absorbait la lumière verte environnante. Mais c'est un bien petit mystère en comparaison de celui qu'il découvre presque immédiatement : il a beau avancer, il continue à sentir la présence de la muraille de pierre derrière son dos. Il se retourne à plusieurs reprises et, chaque fois, le rocher est là, à moins d'un pas de lui. Il pique un sprint et pivote brusquement sur ses talons : le rocher n'a pas reculé d'un pouce. Et tout cela dans un silence absolu, oppressant, qui étouffe jusqu'au bruit de ses pas.

Il ne sait plus quelle distance il a parcourue, mais il continue à marcher dans ce tunnel apparemment sans fin, puisqu'il ne peut aller nulle part ailleurs. Et, dans le grand silence vert, il se laisse aller à rêver, à méditer sur le funeste destin qui guette le

royaume s'il échoue dans cette entreprise capitale. Sans le champ de forces de Voltar, rien ne pourra s'opposer à la Horde des Démons, rien ne pourra empêcher les massacres qui ont caractérisé ses précédentes incursions] Mais le champ de forces pourra-t-il être maintenu ? Même s'il finit par découvrir le mystérieux Orbe d'Or, Loup\*Ardent sera-t-il capable de rebâtir le rempart magique édifié par le grand Roi ? Loup\*Ardent s'arrête brusquement. Il sent toujours derrière son dos la présence du mur de pierre, mais voilà que, devant lui, se dresse un obstacle terrifiant, une créature gigantesque, un humanoïde à peau verte, portant cuirasse et brandissant d'une main une épée et de l'autre un bouclier. A côté de lui, une lance solide et bien affûtée est appuyée contre le mur du tunnel. Pendant un instant, ils se dévisagent sans aménité, puis le géant dit d'une voix douce : — Pour aller plus loin, mortel, il faudrait me passer sur le corps.

La main de Loup\*Ardent se pose instinctivement sur le pommeau d'Exterminator, mais la créature ne fait pas un geste. Loup\*Ardent hésite.

*Il semble que notre héros n 'ait pas d'autre solution que d'attaquer cette créature, à moins que... Jusqu'ici, le géant à peau verte, en dehors de son défi courtoisement formulé, ne s'est nullement montré agressif et paraît attendre. Mais Loup\*Ardent, s'il n'attaque pas, n'a pas la possibilité de battre en retraite. Peut-être devrait-il simplement attendre... indéfiniment ? S'il choisit de combattre, rendez-vous au [112](#). S'il décide de ne pas bouger et d'attendre, rendez-vous au [105](#).*

## 128

La voie est libre sur une certaine distance, mais lorsqu'il arrive à l'endroit où git le corps du Gardien Vert, Loup\*Ardent se heurte à un rocher infranchissable.

*Et il n'a plus le choix qu'entre ses trois options initiales : aller vers le sud, au [142](#), vers l'ouest, au [165](#) ou vers l'est, au [107](#).*

## 129

L'ouverture est tellement étroite que, pendant un instant, Loup\*Ardent craint d'y rester coincé, mais il finit par s'y faufiler et il s'aperçoit, à sa profonde contrariété, qu'il n'a réussi à pénétrer que dans un cul-de-sac. Il en sonde les parois jusqu'au fond, dans l'espoir d'y découvrir un passage secret, mais sans succès. Faisant demi-tour, il s'apprête à repartir en rampant par où il est venu quand, soudain, le sol de sable noir vomit des centaines de minuscules Serpents frétilants, couleur de jais.

*Une situation bien déplaisante. Loup\*Ardent se trouve à vingt pas de l'étroite issue, et il serait vain d'essayer de tuer un aussi grand nombre de Serpents. Pour savoir combien de fois Loup\*Ardent sera mordu chaque fois qu'il avancera d'un pas, lancez deux dés et déduisez du résultat 1 point par tranche de 10 points du pourcentage de Rapidité de Loup\*Ardent. Chaque morsure ne lui fera perdre que 1 point de vie, mais leur addition peut fort bien entraîner sa mort, ce qui vous conduira au [13](#). Si, au contraire, il survit, il peut revenir sur ses pas et se rendre au [128](#).*

## 130

La pièce, à sa grande surprise, est rigoureusement vide.

*Ce qui signifie qu'il ne lui reste plus qu'à regagner le vestibule, au [102](#).*

## 131

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\*Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire, mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\*Ardent proportionnellement*

*aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Lou-p\*Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie*

*Cette situation pour le moins bizarre enchante néanmoins Exterminator. Si Loup\*Ardent est tué par ce revirement imprévu, rendez-vous au [13](#). S'il parvient à survivre, rendez-vous au [155](#).*

## 132

La dalle située au sud est reliée à un système compliqué de chaînes et de poulies, la plus grosse des chaînes supportant une petite plate-forme suspendue à quelques pieds au-dessus du sol. Loup\*Ardent l'examine en fronçant les sourcils. Ce mécanisme est visiblement destiné à soulever la dalle, mais comment ?

— Jamais vous ne parviendrez à le faire marcher, déclare une voix mélancolique.

Loup\*Ardent pivote sur ses talons en adoptant instinctivement la position de combat, mais il n'y a personne.

— Par ici, dit la voix.

Loup\*Ardent baisse les yeux et découvre un gnome minuscule, accroupi le long du mur. La petite créature l'observe avec des yeux étincelants.

— Bonjour, monsieur le Gnome, dit poliment Loup\*Ardent.

— Vous savez, rétorque sèchement le gnome, si c'est un échange de civilités que vous désirez, je suis d'accord, mais ce n'est pas cela qui nous conduira de l'autre côté de cette dalle. Si je vous disais depuis combien de temps je suis là, à essayer de trouver une solution, vous ne me croiriez pas.

— La dalle ne se soulève pas ? demande Loup\*Ardent en s'approchant de la plaque de pierre.

— N'y touchez pas ! s'exclame le gnome brusquement affolé. Une seule manœuvre, et tout le plafond nous dégringole sur la tête !

— Qu'allons-nous faire, dans ces conditions ?

— Nous allons réfléchir, répond le gnome en singeant assez bien son accent. Nous allons découvrir comment utiliser cette sacrée chaîne, voilà ce que nous allons faire, espèce de grand Barbare sans cervelle.

Loup\*Ardent ne peut s'empêcher de sourire. Vous devez avoir quelque notion du mécanisme, s'il y a si longtemps que vous l'examinez ?

— Oh, oui, dit le gnome. Oui, je sais comment il fonctionne. Pour soulever la dalle, il faut poser sur la plate-forme exactement le poids voulu. Un poids erroné déclenche un processus très dangereux. Vraiment très dangereux. Positivement mortel, en fait, si le poids est trop élevé.

— Je ne pense pas, demande prudemment Loup\*Ardent, que vous ayez par hasard connaissance du poids exact ?

— Evidemment que je le connais ! grommelle le gnome. Vous me prenez pour un crétin ? Pour réussir, il faut un objet qui pèse très exactement huit fois mon poids actuel.

Loup\*Ardent jette un regard circulaire dans la caverne pour y chercher l'inspiration.

— Ce qui est vexant, poursuit le gnome, c'est que je me trouve posséder la faculté innée d'augmenter à volonté mon poids en fonction directe de ma taille. A dire vrai, je ne peux pas faire cela très souvent — pas plus d'une fois par siècle, pour être précis — mais je peux le faire.

— Alors, demande Loup\*Ardent, pourquoi ne le faites-vous pas maintenant ?

Le gnome soupire comme s'il avait affaire à un demeuré.

— Parce que je ne sais pas de *combien* je dois grandir pour atteindre le poids voulu. Faut-il doubler ma taille ? La tripler ? Combien ? Combien ? Combien ?

Et le voilà qui se tape la tête contre les murs tellement il est en colère.

— Calmez-vous, je vous en prie, dit précipitement Loup\*Ardent. Je suis persuadé que je peux résoudre ce problème.

*Mais y parviendra-t-il réellement ? Pour atteindre un poids égal à huit fois son poids actuel, le gnome doit-il augmenter sa taille de moitié ? Rendez-vous au [153](#). La doubler ? Rendez-vous au [196](#). La quadrupler ? Rendez-vous au [146](#). La multiplier par huit ? Rendez-vous au [164](#).*

*Si ce qu'a dit le gnome au sujet de l'effondrement du plafond de la grotte est exact, il semble que Loup\* Ardent n'ait droit qu'à une seule tentative. Alors, réfléchissez bien.*

### 133

Vous vous êtes bien tiré, Guerrier, déclare le gnome avec reconnaissance. Un dilemme ardu, comme on dit, et je ne crois pas que j'en serais venu à bout tout seul. (Il remonte son pantalon d'un air crâne.) Dorénavant, vous n'avez plus rien à craindre : je vous accompagne. Dans un endroit comme celui-ci, un voyageur a besoin d'un garde du corps. Et si jamais vous êtes attaqué par quelque créature sanguinaire, par quelque monstre de la nuit, ne vous faites pas de souci, je vous défendrai. (Il se gratte le nez.) Qui sait ? Je trouverai peut-être même le chemin qui me ramènera chez moi, avec un peu de chance. Loup\*Ardent sourit au petit bonhomme, puis s'incline cérémonieusement.

— Monsieur le Gnome, je vous remercie de votre offre de protection et je l'accepte avec gratitude.

Il se mettent en route dans le tunnel, et Loup\*Ardent remarque avec amusement que le gnome, en dépit de ses rodomontades, se maintient résolument à l'arrière-garde. Rapidement, la galerie se rétrécit et commence à monter.

— Nous nous élevons, Guerrier, déclare le gnome. Nous allons peut-être atteindre la surface.

Mais Loup\*Ardent est moins optimiste. Il a observé que, si le sol du tunnel s'élève indiscutablement, le plafond, en revanche, demeure horizontal. En conséquence, l'espace qui les sépare s'amenuise progressivement.

Il ne sont bientôt plus qu'à un mètre cinquante l'un de l'autre, ce qui ne gêne nullement le gnome, mais oblige Loup\*Ardent à marcher courbé. Pendant un moment, il se demande s'il sera capable de continuer dans ces conditions, mais le tunnel, tout en restant exigü, cesse de diminuer, bien qu'il se mette à décrire une large courbe. Et, soudain, le passage est barré.

Loup\*Ardent s'arrête. Devant eux, la galerie est obstruée par un réseau chatoyant, une toile dont les fils dorés semblent avoir été tissés par quelque gigantesque araignée et scintillent dans la diffuse lumière verte. C'est ravissant, mais il est impossible de continuer sans l'écarter.

— Ce truc-là ne me dit rien qui vaille, Guerrier, bougonne le gnome en se serrant contre le mur et en regardant derrière lui comme s'il s'attendait à ce qu'on les poursuive. On ferait peut-être mieux de retourner.

*Vous parlez d'un garde du corps ! Si Loup\*Ardent décide de faire machine arrière, rien ne l'empêche de retourner au [196](#) et de prendre l'autre direction. En revanche, s'il a plus de suite dans les idées que le gnome et décide de poursuivre sa route, rendez-vous au [148](#).*

## 134

La galerie de l'est vire presque immédiatement au sud et s'élargit pour former une grotte de six mètres de diamètre environ. Lorsque Loup\*Ardent y pénètre, quelque chose de volumineux et de gluant se détache du plafond et le recouvre à peu près entièrement. Loup\*Ardent s'immobilise, stupéfait de constater qu'il voit parfaitement à travers le rideau vert visqueux qui lui enveloppe le visage. Mais l'inaction est un luxe au-dessus de ses moyens. Cette gélatine l'étouffe. Sa bouche et son nez sont complètement bouchés, et il sent des tentacules se resserrer autour de son cou et de sa poitrine.

*Loup\*Ardent a affaire à l'un des hôtes souterrains les plus répugnants du Harn : un Amœbix. Va-t-il le combattre avec Exterminator en se rendant au [119](#) ? Utiliser des sortilèges ? Rendez-vous au [124](#). Ou se défendre par tout autre moyen ? Rendez-vous au [161](#).*

## 135

Au moment où le Prince des Démons exhale son dernier soupir, il se produit une chose étrange : tout l'environnement commence à se modifier, et cette transformation laisse Loup\*Ardent dans une pièce nue et apparemment vide, avec le seul mot actions gravé dans le dallage de marbre.

*Et comme il n'y a manifestement rien d'autre à voir dans cette petite pièce, Loup\*Ardent peut retourner au [102](#) pour faire un autre choix.*

## 136

Haletant, Loup\*Ardent contemple la dépouille de l'Amœbix, une gelée verte transparente, presque jolie, dont la masse ne recèle qu'un point sombre, peut-être l'œil unique de la chose.

*En aventurier consciencieux, Loup\*Ardent se dit qu'il devrait peut-être examiner cet étrange cadavre, mais la perspective de*

*plonger ses mains dans cette substance gélatineuse n'est pas très ragoûtante et — qui sait ? — pourrait même être dangereuse. S'il souhaite néanmoins essayer, il peut le faire : rendez-vous au [121](#). S'il y renonce, rendez-vous au [144](#).*

### 137

Loup\*Ardent ramasse prudemment la queue de l'animal. Celle-ci s'enroule lentement autour de son poignet et ne bouge plus.

*Loup\*Ardent a bien fait d'écouter son instinct : la queue peut être utilisée comme arme. En cas de coup gagnant, elle enserrera l'adversaire pendant trois assauts, ce qui majorera de 10 points par assaut tout dommage que Loup\*Ardent pourra lui infliger avec une autre arme. De plus, si Loup\*Ardent amène 12 avec les dés pendant qu'il utilise la queue, celle-ci étranglera l'adversaire, provoquant sa mort quel que soit le dommage causé. Après trois assauts, la queue revient s'enrouler autour du poignet de Loup\*Ardent et peut être utilisée à nouveau. Pour l'instant, notre héros peut ramasser son trophée et retourner au [165](#) pour prendre l'autre direction.*

### 138

*Une décision judicieuse, et qui va peut-être lui sauver la vie. Loup\*Ardent se rendra vite compte que les sortilèges qu'il lance agissent sur cet adversaire avec le double de leur efficacité habituelle. (Il se peut qu'il remarque également que la luminosité de sa bague décroît légèrement chaque fois qu'il jette un sort.) Si, malgré sa sorcellerie, Loup\*Ardent perd la bataille, rendez-vous au [13](#). S'il la gagne, rendez-vous au [155](#).*

### 139

Les chaînes se révèlent trop solides pour être brisées, mais la façon dont elles sont disposées, bien que complexe, permet à Loup\*Ardent de les relâcher suffisamment pour libérer Régina. Elle reste un moment dans ses bras, aspirant de grandes goulées

d'air avec soulagement, puis met pied à terre et sourit et se transforme.

*Le caractère confiant de Loup\*Ardent et sa prédilection pour le sauvetage des femmes nues risquent de lui coûter la vie. La créature qui lui fait face est un Dianthrope, le plus dangereux des métamorphes du Harn. Ayant repris sa forme véritable, Régina a maintenant l'aspect d'une panthère, avec des yeux verts, des crocs pointus et des griffes acérées. Mais sa ressemblance avec le grand félin s'arrête à la queue, qui est préhensile et constitue une arme naturelle plus redoutable qu'une épée. Les aptitudes du Dianthrope sont les suivantes :*

Force 85  
Rapidité 96  
Endurance 50  
Courage 80  
Habilité 60  
Chance 40  
Magnétisme 10  
Séduction 40  
points de vie 461

*La créature dispose de deux techniques d'attaque, qu'elle emploie à tour de rôle : l'une avec ses crocs et ses griffes, causant des blessures +10 ; l'autre avec sa queue préhensile, qui inflige également un dommage +10, mais provoque une mort instantanée par strangulation si les dés amènent 12 durant le combat. Loup\*Ardent n'a pas d'autre possibilité que de se battre. La seule question est de savoir s'il utilisera Exterminator, dans ce cas rendez-vous au [186](#) ; des sortilèges, rendez-vous au [193](#) ; ou tout autre procédé, rendez-vous au [199](#).*

## 140

En se préparant au combat, Loup\*Ardent s'aperçoit que la vague de découragement qui l'a submergé a également agi sur son physique : il ne dispose plus que de la moitié de son pourcentage habituel de Force.

*De plus, il reste à résoudre le problème du Serpent, dont les aptitudes sont les suivantes :*

Force 80  
Rapidité 20  
Endurance 55  
Courage 60  
Habilité 30  
Chance 30  
Magnétisme 5  
Séduction 20  
Points de vie 300

*L'animal n'est pas vénimeux, ce qui est encore une chance, mais ses dents acérées n'en causeront pas moins des blessures + 8.*

*Si Loup\*Ardent est tué, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).*

## 141

Loup\*Ardent lève prudemment la main pour tirer la chaîne.

*Lancez deux dés et augmentez le chiffre amené d'autant de points que Loup\* Ardent possède de tranches de 10 points de Force au-dessus de 50. Si le résultat final est égal ou supérieur à 12, la dalle se soulèvera. Rendez-vous au [173](#). Si Loup\*Ardent ne parvient pas à atteindre ce chiffre, il ne lui reste plus qu'à examiner la dalle du sud. Rendez-vous au [132](#).*

## 142

La galerie qu'il a choisie aboutit à une caverne plus petite, de quelque six mètres de diamètre, dont la seule sortie paraît être, juste en face de l'entrée, une étroite fissure orientée vers le sud. La caverne elle-même semble vide.

*Loup\* Ardent va-t-il courir le risque de se faufiler par la fissure ? Rendez-vous au [117](#). Ou vaut-il mieux qu'il revienne sur ses pas au [128](#) ?*

## 143

En se dirigeant vers les pierres précieuses, Loup\*Ardent se rend confusément compte de la disparition de son compagnon miniature, qui a probablement détalé ventre à terre par le tunnel. Mais Loup\*Ardent n'en a cure. Les pierres scintillent dans la lumière verte avec un éclat hypnotique et, parmi elles, il entrevoit un objet volumineux, trop peu apparent pour qu'il puisse l'identifier. Intrigué, il se penche pour l'examiner. L'attaque survient sans qu'il ait eu la moindre prémonition d'un danger.

*L'agresseur de notre héros est un Cupric, un spécimen rare d'une espèce en voie de disparition. Ce monstre possède un dangereux bec crochu, de longues serres de rapace et une armure d'épaisses écailles vertes semblables à celles d'un lézard. Des vestiges d'ailes membraneuses pendent mollement de ses omoplates. Ses aptitudes sont les suivantes :*

Force 120  
Rapidité 50  
Endurance 80  
Courage 90  
Habilité 25  
Chance 64  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Points de vie 429

*Au cours du combat, il utilisera alternativement son bec et ses serres, le premier infligeant des blessures + 15, les secondes, des dommages +10. Loup\*Ardent ayant indiscutablement été surpris, le Cupric bénéficie du premier assaut. Mais comment notre héros va-t-il riposter ? S'il choisit Exterminator, rendez-vous au [166](#). S'il préfère les sortilèges, rendez-vous au [156](#). S'il décide de lutter à mains nues ou avec quelque autre arme, rendez-vous au [187](#).*

#### 144

Il commence par penser que ses recherches seront vaines, mais il finit par découvrir une étroite ouverture au sud-est de la grotte, un boyau conduisant dans une caverne de vingt mètres de diamètre, comportant une issue au nord.

*Il peut évidemment retourner en rampant au [107](#), mais s'il décide d'emprunter l'issue du nord, elle le mènera au [129](#).*

#### 145

Un gros œuf moucheté repose parmi les pierres. Le tas de gemmes était évidemment le nid du Cupric.

*Loup\* Ardent doit-il s'emparer de l'œuf en se rendant au [163](#) ? Ou des pierres précieuses en se rendant au [151](#) ? S'il décide d'emporter le tout, rendez-vous au [168](#).*

#### 146

Sous les yeux surpris de Loup\*Ardent, le gnome se dilate obligeamment jusqu'à mesurer quatre fois sa taille primitive et saute sur la plate-forme. Le plafond s'effondre dans un effroyable grondement.

*Que faire contre cela ? Rien, évidemment... si ce n'est prendre le chemin du [13](#).*

## 147

Le décor s'évanouit, et Loup\*Ardent se retrouve dans une petite pièce nue, sur le plafond de laquelle il lit le mot son.

*Ce qui ne lui est pas d'un grand secours, après tout le mal qu'il s'est donné. Mais maintenant, au moins, il peut retourner au [102](#) et réviser son choix.*

## 148

Lorsque Loup\*Ardent s'approche prudemment de la toile dorée, il remarque, non loin du centre, un petit coffret en bois pris d'ans les fils. Intrigué, il s'arrête. Ici, la moindre chose peut se révéler utile et, après tout, il se pourrait même que le coffret renferme l'Orbe qu'il recherche. Néanmoins, il ne sera pas facile à atteindre, et le temps est trop précieux pour le gaspiller en dangereuses diversions.

*Une alternative embarrassante. Si Loup\*Ardent décide d'essayer de s'emparer du coffret, rendez-vous au [157](#).*

*Si, au contraire il juge préférable de tenter seulement de se frayer un passage à travers la toile, rendez-vous au [200](#).*

## 149

*Lancez un dé pour savoir si Loup\*Ardent parvient à s'emparer de la lance. Si vous amenez 1 ou 2, il réussit. Si vous amenez 3 ou plus, il échoue. Loup\* Ardent peut faire autant de tentatives qu'il le désire pour atteindre l'arme mais, à chaque essai infructueux, le Gardien Vert lui portera un coup. Lorsque Loup\* Ardent tient la lance, qui est une arme excellente, infligeant des blessures + 20, le combat se poursuit normalement. Si Loup\*Ardent est vaincu, rendez-vous au [13](#). S'il est vainqueur, rendez-vous au [155](#).*

## 150

Loup\*Ardent lève les yeux et fronce les sourcils. Le mécanisme paraît être un simple système de contrepoids, commandé par une grosse chaîne, munie d'une poignée massive, qui pend à une trentaine de centimètres de la dalle de pierre.

*Dans ces conditions, on peut se demander si Loup\* Ardent préférera tenter de soulever la dalle de l'ouest pour dégager le passage, rendez-vous au [141](#), ou aller examiner la dalle du sud en se rendant au [132](#).*

## 151

Avidement, Loup\*Ardent emplit ses poches de pierres précieuses et se retrouve furtivement transporté au temps de sa jeunesse, quand la chasse au trésor constituait pour lui l'aventure par excellence. Aujourd'hui, il n'a plus vraiment besoin d'un trésor, mais l'excitation demeure.

*Après quoi, notre héros peut fouiller la caverne en se rendant au [172](#).*

## 152

Loup\*Ardent se livre à des recherches approfondies, mais ne trouve rien.

*Ce qui, au moins, le laisse libre de poursuivre son voyage. Rendez-vous au [79](#).*

## 153

— Vous êtes sûr ? demande le gnome. Loup\*Ardent hoche affirmativement la tête. Le gnome se lève, se redresse de tous ses soixante centimètres, emplit ses poumons d'air et retient son souffle. Aussitôt, son corps se met à gonfler à vue d'œil.

— Et voilà ! s'exclame-t-il lorsqu'il a atteint la taille requise. Il saute lestement sur la plate-forme... et le plafond s'effondre.

*Transportant directement Loup\*Ardent au [13](#).*

## 154

L'étroite galerie se prolonge vers l'ouest jusqu'à ce que Loup\*Ardent atteigne une caverne de six mètres de diamètre environ, possédant une issue vers le nord. Le sol de cette caverne est recouvert de sable noir et, alors que celui-ci est parfaitement lisse, Loup\*Ardent aperçoit des traces de pas dans le tunnel du nord, les unes se dirigeant vers la caverne, les autres s'en éloignant. Une petite niche s'ouvre dans la paroi sud.

*Si Loup\*Ardent pénètre dans la caverne, rendez-vous au [203](#). S'il décide de revenir sur ses pas, retournez au [196](#) et révisez votre choix.*

## 155

Loup\*Ardent contemple le cadavre du Gardien étendu à ses pieds.

*En se demandant, certainement, s'il doit le fouiller. S'il le fait, rendez-vous au [101](#). S'il y renonce, rendez-vous au [114](#).*

## 156

*Une bonne nouvelle : tout sortilège d'attaque lancé par Loup\*Ardent infligera au Cupric un dommage double de la normale.*

*Une mauvaise nouvelle : l'effet hypnotique des pierreries a réduit (définitivement) de 10 points le pourcentage de Rapidité de Loup\*Ardent. Si notre héros est vainqueur, rendez-vous au [177](#). S'il est vaincu, le [13](#) n'est pas loin.*

## 157

Loup\*Ardent s'approche de la toile en tendant les mains vers le coffret, mais aussitôt qu'il entre en contact avec les filaments scintillants, la toile est prise de convulsions et s'enroule autour de lui. Loup\*Ardent se débat furieusement, mais se rend vite compte qu'une réaction plus énergique s'impose s'il ne veut pas être complètement immobilisé. La toile paraît vivante, consciente. Il n'a pas beaucoup de temps devant lui.

*Loup\*Ardent va donc devoir se battre.*

*S'il essaye de couper les fils avec Exterminator, rendez-vous au [175](#).*

*S'il préfère avoir recours aux sortilèges, rendez-vous au [195](#).*

*S'il combat d'une autre manière, rendez-vous au [209](#).*

## 158

Sans s'occuper davantage de la femme enchaînée, Loup\*Ardent fouille à fond la caverne... et n'y trouve absolument rien d'intéressant.

*Ce qui lui laisse deux possibilités : opter pour l'une des deux autres solutions qui s'offrent à lui au [173](#), ou quitter la caverne et réviser son choix au [165](#).*

## 159

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\* Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de*

*vie de l'adversaire, mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\*Ardent proportionnellement aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie.*

*Si Loup\*Ardent l'emporte malgré ce handicap, rendez-vous au [177](#). La mort, comme toujours, l'envoie au [13](#).*

# La fin des Illusions

160

Au moment où Loup\*Ardent fait demi-tour pour sortir du vestibule, il aperçoit du coin de l'œil un mouvement qui le fait pivoter sur ses talons, tandis que sa main tâtonne instinctivement à la recherche d'Exterminator. Mais il s'immobilise. Devant lui se tient l'abbesse de la Gegum, une expression solennelle sur ses traits parcheminés ! La sorcière s'est-elle transportée par magie ou n'a-t-elle jamais cessé de le suivre ?

Avant que Loup\*Ardent n'ait pu ouvrir la bouche, elle lui impose silence en levant une main décharnée.

— N'oubliez rien de ce que vous avez appris ici, Seigneur Xandine. (Elle a un petit sourire.) Quoique vos connaissances dépendent essentiellement de vos efforts personnels. Le niveau de vos acquisitions donne la mesure de votre valeur. Et maintenant, allez poursuivre vos recherches, car rien d'autre ne peut plus vous aider.

— Mère Abbesse... s'écrie Loup\*Ardent.

Mais la silhouette commence déjà à s'estomper et, en une seconde, l'Abbesse a complètement disparu. Un mirage ? Tant de choses ne sont que des illusions, dans ce maudit endroit. Comme pour confirmer cette opinion, le vestibule lui-même se déforme, se modifie, pâlit et s'évanouit. Loup\*Ardent, complètement désorienté, tourne sur lui-même en cherchant désespérément à s'y retrouver. Et puis il comprend. Il est de retour dans le désert, à quelques pas de son cheval.

*Si Loup\*Ardent désire explorer les lieux dans l'espoir d'y trouver une explication à l'étrange expérience qu'il vient de vivre, rendez-vous au [152](#). Mais le temps presse, et il préférera peut-être poursuivre son voyage. Rendez-vous au [79](#).*

## 161

*Les aptitudes de l'Amœbix sont les suivantes :*

Force 96  
Rapidité 50  
Endurance 90  
Courage 70  
Habilité 20  
Chance 10  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Points de vie 336

*Cette créature n 'inflige aucune blessure à proprement parler, mais si Loup\* Ardent ne parvient pas à la tuer en quinze assauts, il suffoquera jusqu'au [13](#). Si, au contraire, notre héros survit, il pourra se rendre au [136](#).*

## 162

Au moment où Loup\* Ardent se retourne pour s'en aller, la dalle de pierre retombe avec un fracas épouvantable, en obstruant la sortie. Il se jette sur elle dans un état proche de la panique, mais tous ses efforts pour l'ébranler demeurent sans effet.

*Ce qui — hélas ! — le condamne à la réclusion jusqu'à ce que la faim, sans parler de l'ennui, le conduise au [13](#).*

## 163

L'œuf, se révèle curieusement léger pour sa taille, mais un examen prudent démontre qu'il est extrêmement solide, ce qui permet à Loup\* Ardent de l'emporter sans risque. Après l'avoir rangé soigneusement, il s'appête à explorer la caverne.

*Rendez-vous au [172](#).*

## 164

Sous les yeux surpris de Loup\*Ardent, le gnome se dilate obligeamment jusqu'à mesurer huit fois sa taille primitive et saute sur la plate-forme. Le plafond s'effondre avec un fracas épouvantable.

*Que faire contre cela ? Rien, évidemment... Si ce n'est prendre le chemin du [13](#).*

## 165

En suivant le tunnel, Loup\*Ardent s'aperçoit tout à coup qu'une légère vapeur verdâtre s'élève du sable noir. Ce phénomène l'inquiète beaucoup, mais cette brume ne s'épaissit pas et ne gêne en rien sa progression.

Il finit par atteindre une caverne de six mètres de diamètre environ. Celle-ci est apparemment vide, mais l'attention de Loup\*Ardent est aussitôt attirée par deux énormes dalles de pierre, encastrées dans la muraille rocheuse, l'une au sud, l'autre à l'ouest. Chacune d'elles est reliée à un système compliqué de poulies et de chaînes.

*Ce dispositif intrigue trop Loup\* Ardent pour qu'il ne l'examine pas de plus près, mais laquelle des deux dalles va-t-il inspecter ? Celle du sud ? Rendez-vous au [132](#). Ou celle de l'ouest ? Rendez-vous au [150](#).*

## 166

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\* Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\*Ardent proportionnellement*

*aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie. Et comme si cela n 'était pas déjà suffisamment fâcheux, voilà en plus que la fascination hypnotique des pierreries a réduit de 10 points le pourcentage de Rapidité de Loup\*Ardent. Si Loup\*Ardent l'emporte malgré tous ces handicaps, rendez-vous au [177](#). La mort, comme toujours, l'expédie au [13](#).*

## 167

— La situation dans laquelle je me trouve ne me permet pas de marchander, lui dit Régina d'une voix vibrante. Libérez-moi, et je vous dirai ce que vous voulez savoir. Mais je dois néanmoins vous prévenir, ajoute-t-elle lorsque Loup\*Ardent s'approche d'elle, même si cela doit me coûter la vie. Il se peut que le Saint des Saints ne réponde pas à votre attente. Il est entouré de puissantes et dangereuses sorcelleries, et le chemin qui y conduit vous réservera sûrement de terribles épreuves. Loup\*Ardent hausse les épaules.

— C'est un risque que je suis obligé de courir. Mais je préférerais que ce soit le seul. Il va falloir que vous m'indiquiez la position de la caverne centrale avant que je ne vous libère.

Elle le regarde fixement pendant un instant, puis hoche la tête.

— Comme vous voudrez, dit-elle.

*Loup\*Ardent considère manifestement que cette femme est moins digne de confiance qu'elle ne le paraît. Et même après qu'elle lui a fourni les directives indispensables, comment savoir si elle a dit vrai ? C'est pourquoi il hésite à la libérer tout de suite. S'il s'y résout, rendez-vous au [180](#). Mais s'il préfère la laisser enchaînée jusqu'à ce qu'il ait vérifié le bien fondé de ses renseignements, rendez-vous au [162](#).*

## 168

L'œuf se révèle curieusement léger pour sa taille, mais un examen prudent démontre qu'il est extrêmement solide, ce qui permet à Loup\*Ardent de l'emporter sans risque. Après l'avoir rangé soigneusement et s'être emparé des pierres précieuses, il s'apprête à explorer la caverne.

*Rendez-vous au [172](#).*

## 169

— Vous vous en êtes bien tiré, Guerrier, déclare le gnome avec reconnaissance. Un dilemme ardu, comme on dit, et je ne crois pas que j'en serais venu à bout tout seul. (Il remonte son pantalon d'un air crâne.) Dorénavant, vous n'avez plus rien à craindre : je vous accompagne. Dans un endroit comme celui-ci, un voyageur a besoin d'un garde du corps. Et si jamais vous êtes attaqué par quelque créature sanguinaire, par quelque monstre de la nuit, ne vous faites pas de souci, je vous défendrai. (Il se gratte le nez.) Qui sait ? Je trouverai peut-être même le chemin qui me ramènera chez moi, avec un peu de chance.

Loup\*Ardent sourit au petit bonhomme, puis s'incline cérémonieusement.

— Monsieur le Gnome, je vous remercie de votre offre de protection et je l'accepte avec gratitude.

Il se mettent en route dans le tunnel et Loup\*Ardent remarque avec amusement que le gnome, en dépit de ses rodomontades, se maintient résolument à l'arrière-garde. Ils atteignent bientôt une caverne de six mètres de diamètre environ, apparemment vide à l'exception de...

Loup\*Ardent en a le souffle coupé. Le centre de la grotte est occupé par un tas de scintillantes pierreries ! Le gnome aperçoit celles-ci ne même temps que lui.

— N'y touchez pas, surtout ! chuchote-t-il en se blottissant peureusement contre la muraille. Ce truc-là est un trésor, indubitablement, et les trésors sont toujours gardés par des monstres très hideux, tellement redoutables que, même moi, je ne serai peut-être pas capable de vous protéger !

— Qu'est-ce que vos suggérez? lui demande Loup\*Ardent.

— De retourner d'où nous venons ! répond sans hésiter le gnome.

*Loup\*Ardent va-t-il suivre le conseil de son petit garde du corps et repartir au [196](#) pour y prendre l'autre direction ?*

*Sinon, il peut examiner le tas de pierres précieuses en se rendant au [143](#) ou visiter le reste de la caverne en se rendant au [172](#).*

## 170

L'attaque survient sans qu'il ait eu la moindre prémonition d'un danger.

*L'agresseur de notre héros est un Cupric, un spécimen rare d'une espèce en voie de disparition. Ce monstre possède un dangereux bec crochu, de longues serres de rapace et une armure d'épaisses écailles vertes semblables à celles d'un lézard. Des vestiges d'ails membraneuses pendent mollement de ses omoplates. Ses aptitudes sont les suivantes :*

*Force [120](#)*

*Rapidité 50*

*Endurance 80*

*Courage 90*

*Habilité 25*

*Chance 64*

*Magnétisme 0*

*Séduction 0*

*Points de vie 429*

*Au cours du combat, il utilisera alternativement son bec et ses serres, le premier infligeant des blessures + 15, les secondes, des dommages + 10. Loup\*Ardent ayant indiscutablement été surpris, le Cupric bénéficie du premier assaut. Mais comment notre héros va-t-il riposter ? S'il choisit Exterminator, rendez-vous au [184](#). S'il décide de lutter à mains nues ou avec quelque autre arme, rendez-vous au [190](#).*

### 171

*La pierre découverte par Loup\*Ardent est, en réalité, un talisman guérisseur d'une extraordinaire efficacité. Celui-ci agit sans aucun apport de Pouvoir personnel et peut être utilisé (une fois seulement) après n'importe quel combat, et cela à dix reprises successives. Il suffit de le toucher pour récupérer des points de vie, dont le nombre est déterminé en multipliant par 8 le chiffre amené par deux dés. Maintenant qu'il a résolu l'énigme de la pierre, Loup\*Ardent peut aller au [126](#) fouiller la caverne dans laquelle il se trouve, ou retourner au [128](#) et prendre une autre direction.*

### 172

En explorant la caverne, Loup\*Ardent découvre une petite ouverture vers l'ouest.

*S'il décide de s'y engager, rendez-vous au [154](#). Mais il peut aussi retourner au [196](#).*

### 173

Lorsque Loup\*Ardent tire de toutes ses forces sur la chaîne, ses muscles bandés gonflés par l'effort, la lourde dalle craque, grince, puis se soulève lentement avec un crissement de pierre frottant contre la pierre. Il franchit l'ouverture et s'arrête, la bouche béante de stupeur.

Une femme nue d'une grande beauté est enchaînée au fond d'une petite grotte obscure, et la lumière soudaine fait clignoter ses

yeux marron. Mais, aussi surpris soit-il par une telle découverte, Loup\*Ardent est encore plus intrigué par un détail qu'il a remarqué presque instinctivement en entrant : le sol de la grotte est recouvert d'une épaisse couche de poussière impalpable, et celle-ci ne paraît pas avoir été déplacée depuis des années.

— Bénis soient les dieux ! s'exclame la femme. Je croyais qu'il n'existait aucun homme assez vigoureux pour me sauver !

— Qui êtes-vous ? demande Loup\*Ardent. Que faites-vous ici ?

Il fait un pas vers elle, mais avec circonspection. Rien, dans ce maudit endroit, n'est jamais conforme aux apparences et, bien que cette femme semble tout à fait réelle, il n'est pas disposé à courir de risques.

— Je m'appelle Régina, lui dit la femme. On m'a emprisonnée dans ce cachot pour me punir d'avoir tenté de dérober l'Orbe d'Or, et condamnée à attendre qu'un détenteur de l'ancien Pouvoir vienne me délivrer.

Loup\*Ardent regarde à nouveau la poussière qui couvre le sol et ne fait pas un geste pour libérer la femme.

— Depuis combien de temps êtes-vous là ?

— Je n'ai aucun moyen de mesurer le temps. Il peut y avoir des siècles, pour autant que je puisse m'en rendre compte.

— Des siècles ?

— Mes fers constituent un verrou temporel. Je ne vieillis pas, je ne m'affaiblis pas, je me contente de subir.

— Vous avez essayé de voler l'Orbe ? demande Loup\*Ardent qui ne sait toujours pas sur quel pied danser.

— Il fallait, répond Régina. Mon peuple en avait besoin.

Un flot de questions se bousculent dans la tête de Loup\*Ardent, mais l'une d'elles a la priorité sur toutes les autres.

— Vous avez découvert l'Orbe ?

— Il se trouve dans la caverne la plus profonde de ce dédale, dit Régina. Je n'ai pas pu m'en emparer : l'enchantement qui le protège est trop puissant.

*Il semble que Loup\*Ardent se rapproche de son objectif. Mais que doit-il faire en ce qui concerne cette beauté nue ? Tenter de la libérer du verrou temporel en se rendant au [180](#) ? Ou la laisser où elle est, au moins temporairement, et explorer la grotte en se rendant au [158](#) ? Il peut aussi essayer de lui proposer un marché : la libérer seulement à condition qu' 'elle lui indique l'emplacement de la caverne dans laquelle elle a trouvé l'Orbe. S'il adopte ce dernier parti, rendez-vous au [167](#).*

## 174

Ses efforts pour briser les chaînes sont infructueux. Au bord de l'épuisement, il finit par reculer en secouant la tête, à la fois déçu et humilié. La femme le regarde fixement.

— Je m'étais trompée, dit-elle calmement. Si ces fers vous résistent, c'est que vous ne possédez pas l'ancien Pouvoir.

*Mais Loup\*Ardent n'a peut-être pas dit son dernier mot. S'il souhaite tenter à nouveau sa chance, rien ne l'empêche de revenir au [180](#). Dans le cas contraire, il peut retourner au [165](#) et réviser son choix.*

## 175

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\* Ardent. Cette fois, au contraire, non*

*seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\*Ardent proportionnellement aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\* Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie.*

*La toile d'araignée possède 500 points de vie, et elle ne relâchera pas Loup\*Ardent avant qu'il ne les ait réduits à néant. S'il y parvient, rendez-vous au [217](#). S'il échoue, rendez-vous au [13](#).*

## 176

Pour un homme aussi vigoureux que Loup\*Ardent, remonter ne présente aucune difficulté, mais lâcher la corde une fois parvenu à l'orifice de la fosse est une toute autre histoire. Le bord est encore distant de trois mètres, et Loup\*Ardent est obligé de se balancer à la manière d'un pendule pour essayer de s'en rapprocher. L'entreprise semble presque irréalisable, et une lassitude alarmante gagne les bras de Loup\*Ardent lorsqu'un dernier effort titanesque est enfin couronné de succès. Il reste un moment étendu sur le sol, haletant, puis se remet lentement debout et jette un coup d'œil circulaire.

*Il l'a échappé belle, mais où aller maintenant ? Si Loup\*Ardent se dirige vers le sud, rendez-vous au [205](#). Si c'est vers l'ouest, rendez-vous au [213](#).*

## 177

La bête paraît plus petite morte que vivante. Loup\*Ardent inspecte automatiquement le cadavre, mais n'y découvre rien d'utile ou d'intéressant.

*Ce qui lui laisse le choix entre examiner les pierres précieuses en se rendant au [145](#) ou explorer la caverne et se rendre au [172](#).*

## 178

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\* Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\* Ardent proportionnellement aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie.*

*Si Loup\*Ardent parvient néanmoins à tuer le Léopard, rendez-vous au [226](#). Sinon, le [13](#) l'attend.*

## 179

*Si Loup\*Ardent est vainqueur, rendez-vous au [235](#). S'il est vaincu, rendez-vous au [13](#).*

## 180

Loup\*Ardent s'approche de la paroi rocheuse et soupèse les chaînes. Elles sont lourdes, forgées avec soin et suffisamment solides pour défier l'habileté et la force de n'importe qui. Et le pire, c'est qu'il ne peut pas s'y attaquer sans frôler le corps nu de Régina ce qui, dans des circonstances moins critiques, ne lui aurait peut-être pas déplu, mais, maintenant, le distrait dangereusement de sa tâche.

*Voilà donc notre héros aux prises avec des problèmes d'ordre moral. La question n'en reste pas moins de savoir s'il parviendra ou non à libérer Régina de ses chaînes. Lancez un dé. Si vous amenez 1 ou 2, rendez-vous au [139](#). Si vous amenez 3 ou plus, rendez-vous au [174](#).*

## 181

Le tunnel débouche dans une caverne d'une douzaine de mètres de diamètre. Une fosse de six mètres de largeur en occupe le centre, ce qui laisse, le long des parois, un passage de trois mètres de large environ. Loup\*Ardent constate que, de l'autre côté de la caverne, le tunnel poursuit son chemin plein sud, mais qu'il existe une seconde issue à l'ouest.

*Si Loup\*Ardent décide d'explorer cette caverne, rendez-vous au [223](#). S'il poursuit son chemin vers le sud sans s'arrêter, rendez-vous au [205](#). S'il prend la sortie de l'ouest, rendez-vous au [213](#).*

## 182

Loup\*Ardent empoigne la grille et s'aperçoit que le métal est glacé, infiniment plus froid que ne le justifierait la température ambiante. Tous les muscles et tous les tendons de son corps puissant crispés par l'effort, il concentre sa force de volonté sur le déplacement de l'obstacle.

*Mais la force de volonté n'y suffira pas. Lancez deux dés et augmentez le résultat de 1 par tranche de 10 points de Force que Loup\*Ardent possède au-dessus de 50. Il faut un total de 12 pour que la grille se soulève.*

*Loup\*Ardent peut faire autant de tentatives qu'il le désire, mais chaque essai infructueux lui coûtera 10 points de vie, à cause du froid qui commence déjà à engourdir ses mains et ses bras. Si Loup\*Ardent parvient à soulever la grille, rendez-vous au [229](#).*

*S'il n'y parvient pas et préfère renoncer que de perdre davantage de points de vie, rendez-vous au [205](#) et révisez son choix.*

## 183

Le Garde fronce les sourcils. — L'Orbe Mystique n'a pas été créé pour défendre une humanité déficiente ! s'écrit-il en se jetant sur Loup\*Ardent.

*Ce qui ne laisse pas d'autre possibilité à notre héros que de se battre. S'il choisit d'utiliser Exterminator, rendez-vous au [215](#). S'il préfère employer des sortilèges, rendez-vous au [189](#). S'il combat par tout autre moyen, rendez-vous au [194](#).*

## 184

*Une bonne nouvelle : tout sortilège d'attaque lancé par Loup\*Ardent infligera au Cupric un dommage double de la normale. Si notre héros est vainqueur, rendez-vous au [177](#). S'il est vaincu, le [13](#) n'est pas loin.*

## 185

Loup\*Ardent se rend soudain compte qu'il est environné d'une douce lumière dorée. La sensation de chute a pris fin, bien qu'il ne se souvienne absolument pas d'être mort en s'écrasant sur le sol, ni même d'avoir heurté une surface solide. Il regarde autour de lui avec une espèce de crainte superstitieuse. Il se trouve dans une salle gigantesque, une sorte de temple blanc et or, baignant dans une ambiance scintillante. Au centre de l'immense dallage de marbre se dressent quatre colonnes disposées en carré. Quatre autres colonnes s'élèvent à l'extérieur des premières, et encore quatre autres à l'extérieur des secondes. Entre ces colonnes vibrent des champs de forces bleutés, transparents, qui forment trois enceintes immatérielles, encastrées les unes dans les autres au milieu de la nef.

Loup\*Ardent fait un pas hésitant et s'aperçoit brusquement qu'un changement s'est opéré en lui. Il n'est plus un Barbare aux cheveux bruns et aux yeux noirs ; il n'est même plus le Seigneur Mage Xandine. Sa taille s'est accrue de vingt bons centimètres et son corps, toujours musclé, est encore plus puissant



185 *Le spectre squelettique et encapuchonné  
de la Mort.*

qu'auparavant. Ses vêtements se sont également transformés. Il porte maintenant une armure blanc et or très ajustée et cependant si légère, si souple qu'il la sent à peine. Une boucle de cheveux retombe sur son front, et il constate que sa chevelure aussi a changé : il est devenu blond, d'une belle teinte dorée. Il est dans la partie sud de la salle, mais les champs de forces sont suffisamment transparents pour qu'il ait une vue d'ensemble. Il n'est pas seul. Chacun des champs de forces présente une ouverture, et ce passage est gardé par un personnage en armure blanc et or qui pourrait être le frère jumeau du magnifique guerrier qu'il est lui-même devenu. Au milieu de la salle, à l'intérieur du champ de forces le plus central, se tient un être beaucoup plus effrayant, une silhouette squelettique, encapuchonnée, que Loup\*Ardent associe immédiatement avec l'idée de la Mort. A côté de celle-ci il distingue, déformés par la vibration des champs de forces, une deuxième forme humaine et le contour d'une sphère dorée.

*Avant que Loup\* Ardent ne se précipite avec sa fougue habituelle sur le merveilleux talisman qu'il cherche depuis si longtemps, il y a un certain nombre de choses que vous devez savoir.*

*Son changement d'aspect est loin d'être uniquement superficiel. Ses aptitudes au combat (quelle qu'elles aient pu être auparavant) s'élèvent maintenant à :*

Force 95  
Rapidité 95  
Endurance 85  
Courage 99  
Habilité 95  
Chance 80  
Magnétisme 95  
Séduction 100  
Points de vie 744

*Il possède très exactement 175 points de Pouvoir, et la bague qui orne son doigt scintille, plus brillante que jamais.*

*Si Loup\* Ardent fonce directement vers l'Orbe à travers les champs de forces, rendez-vous au [239](#). S'il se dirige vers le nord de la salle et l'issue gardée du premier champ de forces, rendez-vous au [191](#).*

## **186**

*Maintenant qu'il a pris la décision de combattre avec Exterminator, Loup\*Ardent ne va pas tarder à s'apercevoir d'un fait très troublant, pour ne pas dire très contrariant. Normalement, l'épée absorbe des points de vie de l'adversaire et les transmet à Loup\* Ardent. Cette fois, au contraire, non seulement elle ne transmet à Loup\*Ardent aucun des points de vie de l'adversaire mais, ce qui est encore plus grave, elle absorbe des points de vie de Loup\* Ardent proportionnellement aux blessures que celui-ci inflige à son adversaire. Autrement dit, chaque fois que Loup\*Ardent porte un coup gagnant avec Exterminator, son adversaire et lui perdent tous deux le même nombre de points de vie.*

*Si, malgré ce handicap, Loup\*Ardent est vainqueur, rendez-vous au [206](#). S'il est vaincu, la route du [13](#) est bien connue.*

## **187**

*La fascination hypnotique des pierreries a réduit (définitivement) de 10 points la Rapidité de Loup\* Ardent. Si, malgré ce désavantage, il gagne le combat, rendez-vous au [177](#). Dans le cas contraire, ramassez les morceaux au [13](#).*

## **188**

*Pendant une seconde, la marche du Temps semble s'arrêter. Et puis les mains de Loup\*Ardent empoignent solidement la corde. Suspendu au-dessus du vide, il se balance follement, les yeux*

rivés à l'endroit où la corde est fixée au plafond de la caverne. Mais elle tient bon.

Lorsque les battements de son cœur ont repris un rythme normal, Loup\*Ardent descend le long de la corde. Il en atteint l'extrémité beaucoup plus vite qu'il ne le pensait et constate que, si la plate-forme qu'il avait aperçue d'en haut n'est plus qu'à trois mètres au-dessous de ses pieds, il ne la distingue toujours pas nettement. Néanmoins, il décide de sauter. Il jette un dernier regard au-dessous de lui... et la plate-forme disparaît.

*Dieux du ciel, les épreuves de Loup\*Ardent n'auront-elle donc jamais de fin ? Va-t-il sauter quand même, maintenant que la plate-forme ( si c'était bien une plate-forme) s'est évanouie ? Si oui, rendez-vous au [211](#). S'il décide de remonter, rendez-vous au [176](#).*

## 189

*Les aptitudes du Garde sont les suivantes :*

Force 80  
Rapidité 80  
Endurance 60  
Courage 80  
Habilité 80  
Chance 80  
Magnétisme 95  
Séduction 99  
Points de vie 654

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 20, et il l'utilisera avec d'autant plus d'efficacité que, comme Loup\* Ardent ne va pas tarder à le constater, les sortilèges n'ont aucun effet sur lui. Réduisez le Pouvoir de Loup\*Ardent du nombre de points correspondant au premier sortilège qu'il a utilisé et faites bénéficier le Garde d'un assaut supplémentaire. Si Loup\*Ardent*

*meurt, rendez-vous au [13](#). S'il n'en meurt pas, il n'a plus qu'à retourner au [183](#) et choisir une autre tactique de combat.*

## 190

*Si Loup\*Ardent gagne le combat, rendez-vous au [177](#). Sinon, allez ramasser les morceaux au [13](#).*

## 191

Loup\*Ardent s'approche du Garde à l'armure dorée. Celui-ci l'arrête d'un geste.

— Or çà, où allez-vous céans ? s'enquiert-il dans la langue archaïque de l'ancien Harn.

— Je viens chercher l'Orbe d'Or, répond Loup\*Ar-dent.

— Pour quoi faire ? demande le Garde.

— Pour renforcer le champ de force qui protège le royaume !

Le Garde le dévisage.

— L'Orbe ne doit pas être employé comme un simple moyen de défense contre les calamités ! déclara-t-il d'un ton rogue et il attaque.

*Voilà donc, une fois de plus, Loup\* Ardent obligé de se battre. Les aptitudes du Garde sont les suivantes :*

Force 70

Rapidité 70

Endurance 50

Courage 70

Habilité 70

Chance 70

Magnétisme 90

Séduction 95

Points de vie 585

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 15, et il bénéficie automatiquement du premier assaut, à cause de son attaque-surprise. Loup\*Ardent est forcé de se défendre. Mais combattra-t-il avec Exterminator, rendez-vous au [179](#) ? Ou avec des sortilèges, rendez-vous au [227](#) ? Ou par tout autre moyen, rendez-vous au [219](#) ?*

## 192

*Les aptitudes du Garde sont les suivantes :*

Force 90  
Rapidité 90  
Endurance 70  
Courage 90  
Habilité 90  
Chance 90  
Magnétisme 99  
Séduction 99  
Points de vie 718

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 25. Si Loup\*Ardent gagne ce combat, rendez-vous au [222](#). S'il le perd, rendez-vous au [13](#).*

## 193

*Une bonne nouvelle : au cours de ce combat, Loup\* Ardent va rapidement s'apercevoir que tous les sortilèges qu'il emploie agissent avec le double de leur efficacité habituelle. S'il est vainqueur, rendez-vous au [206](#). Sinon, il retrouvera peut-être ses forces au [13](#).*

## 194

*Les aptitudes du Garde sont les suivantes :*

Force 80  
Rapidité 80  
Endurance 60  
Courage 80  
Habilité 80  
Chance 80  
Magnétisme 95  
Séduction 99  
Points de vie 654

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 20, et il l'utilisera avec d'autant plus d'efficacité que les dommages que lui causera Loup\*Ardent, que ce soit avec des armes ou à mains nues, seront réduits de moitié. Après trois assauts, Loup\*Ardent pourra (s'il est encore en vie) retourner au [183](#) et adopter une autre tactique de combat.*

## 195

*La toile d'araignée possède 500 points de vie, qui doivent être réduits à néant pour que Loup\*Ardent recouvre sa liberté. Toutefois, l'efficacité de ses sortilèges sera le double de la normale, ce qui peut être de quelque utilité. Si Loup\*Ardent détruit la toile, rendez-vous au [217](#). Sinon, il est destiné au [13](#).*

## 196

— Vous êtes sûr ? demande le gnome. Loup\*Ardent hoche affirmativement la tête. Le gnome se lève, se redresse de tous ses soixante centimètres, emplit ses poumons d'air et retient son souffle. Aussitôt, son corps se met à gonfler à vue d'œil.

Et voilà ! s'exclame-t-il lorsqu'il a atteint la taille requise et il saute lestement sur la plate-forme. Pendant un instant, il ne se passe rien. Et puis, avec un grincement d'engrenages, la dalle se

soulève lentement, révélant un tunnel divisé en deux branches dont l'une se dirige vers le sud-est et l'autre vers le sud-ouest.

— Bien joué, jeune surdoué ! s'écrie le gnome. Et maintenant, filons d'ici en vitesse !

*S'ils se dirigent vers le sud-ouest, rendez-vous au [133](#). Vers le sud-est, rendez-vous au [169](#).*

## 197

Le tunnel se rétrécit tellement que la marche devient malaisée, mais Loup\*Ardent persévère et finit par se faufiler, par une brèche, dans une petite caverne. Il est en train d'examiner la cavité dans laquelle il a pénétré lorsqu'une ombre se détache de la paroi ouest et vole rapidement vers lui.

*L'agresseur de Loup\*Ardent n'est pas un fantôme, mais un Lézard Volant, dont les aptitudes sont les suivantes :*

Force 72

Rapidité 80

Endurance 48

Courage 64

Habilitété 20

Chance 16

Magnétisme 0

Séduction 0

points de vie 300

*Le Lézard inflige des blessures + 5 avec ses dents et ses griffes, et les écailles dont il est couvert constituent une armure naturelle qui lui assure une protection de-8.*

*Loup\*Ardent a la possibilité de retourner dare-dare au [205](#) pour y réviser son choix, car le Lézard ne le suivra pas hors de la caverne, mais il peut également affronter le reptile. S'il décide de se battre avec Exterminator, rendez-vous au [178](#). S'il préfère*

*lutter à coups de sortilèges, rendez-vous au [201](#). S'il choisit de combattre par tout autre moyen, rendez-vous au [216](#).*

## 198

Le Garde fronce les sourcils. — L'Orbe Mystique n'a pas été créé pour défendre une humanité déficiente ! s'écrie-t-il en se jetant sur Loup\*Ardent.

*Ce qui ne laisse pas d'autre possibilité à notre héros que de se battre. S'il choisit d'utiliser Exterminator, rendez-vous au [192](#). S'il préfère employer les sortilèges, rendez-vous au [242](#). S'il combat par tout autre moyen, rendez-vous au [248](#).*

## 199

*Si Loup\*Ardent survit à cet affrontement, vous pouvez vous rendre au [206](#). Dans le cas contraire, le seul endroit où aller est le [13](#).*

## 200

Loup\*Ardent se jette sur la toile d'araignée, absolument convaincu qu'il va passer sans difficulté au travers du fin réseau doré. Mais aussitôt qu'il entre en contact avec les filaments scintillants, la toile est prise de convulsions et s'enroule autour de lui. Loup\*Ardent se débat furieusement, mais se rend vite compte qu'une réaction plus énergique s'impose s'il ne veut pas être complètement immobilisé. La toile paraît vivante, consciente. Il n'a pas beaucoup de temps devant lui.

*Loup\*Ardent va donc devoir se battre. S'il essaye de couper les fils avec Exterminator, rendez-vous au [175](#). S'il préfère avoir recours aux sortilèges, rendez-vous au [195](#). S'il combat d'une autre manière, rendez-vous au [209](#).*

## 201

*Loup\* Ardent ne va pas tarder à se rendre compte que tous les sortilèges d'attaque causent au Léopard le double des dommages habituels. S'il gagne le combat, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).*

## 202

Le vacarme est assourdissant et l'odeur presque incroyable. Loup\*Ardent a l'impression de s'enfoncer encore plus profondément au cœur de la montagne. Le sol descend en pente raide, et des cailloux roulent sous ses pieds. Loup\*Ardent trébuche, manque s'étaler et se rattrape in extremis. Malgré la déclivité, il court à moitié, talonné par les glapissements des Démons qui le poursuivent. Mais il doit maintenant affronter une nouvelle difficulté. La brise humide et froide qui s'élève des profondeurs s'est transformée en un vent dont la force n'a cessé de croître et qui souffle maintenant avec la violence d'un ouragan, ce qui rend la marche de plus en plus pénible et menace à tout instant de faire perdre l'équilibre à Loup\*Ardent, de le refouler dans les bras de la Horde, qui gagne du terrain.

*Notre héros pourra-t-il résister à la violence croissante du vent ? Lancer deux dés et augmentez le résultat de 1 par tranche de 10 points de Force que Loup\*Ardent possède au-dessus de 50. Si le total atteint ou dépasse 10, rendez-vous au [244](#). S'il est inférieur à 10, rendez-vous au [228](#).*

## 203

Loup\*Ardent sonde méthodiquement les parois de la caverne pour voir si elles ne recèleraient pas un passage secret, mais il ne trouve rien. Faisant demi-tour, il s'apprête à repartir par où il est venu quand, soudain, le sol de sable noir vomit des centaines de minuscules Serpents frétilants, couleur de jais.

*Une situation bien déplaisante. Loup\*Ardent se trouve à vingt pas de l'étroite issue, et il serait vain d'essayer de tuer un aussi*

*grand nombre de Serpents. Pour savoir combien de fois Loup\* Ardent sera mordu chaque fois qu'il avancera d'un pas, lancez deux dés et déduisez 1 du résultat par tranche de 10 points du pourcentage de Rapidité de Loup\* Ardent. Chaque morsure ne lui fera perdre que 1 POINT de vie, mais leur addition peut fort bien entraîner sa mort, ce qui vous conduira au [13](#). Si, au contraire, il survit, il peut revenir sur ses pas jusqu'au [128](#).*

## **204**

Loup\* Ardent écarte les cadavres à coups de pied et se rue dans le couloir du nord-est.

*Rendez-vous au [202](#).*

## **205**

Contournant prudemment la fosse, Loup\* Ardent poursuit son chemin vers le sud. Il finit par arriver à une bifurcation du tunnel, dont une galerie se dirige vers le sud-est et l'autre vers le sud-ouest.

*Encore une décision à prendre pour Loup\* Ardent. Ira-t-il vers le sud-ouest, (rendez-vous au [191](#)), vers le sud-est, (rendez-vous au [218](#)), ou reviendra-t-il sur ses pas (rendez-vous au [181](#)) ?*

## **206**

Aux pieds de Loup\* Ardent, le corps félin du Dianthrope disparaît lentement... à l'exception de la mortelle queue préhensile qui demeure sur le sol de pierre comme un rouleau de corde noirâtre. Bien que morte, elle se contracte légèrement.

*Loup\* Ardent sera-t-il assez téméraire pour tenter d'ajouter ce dangereux appendice à son arsenal personnel? Si c'est le cas, rendez-vous au [137](#). Sinon, il peut revenir sur ses pas au [165](#) et y réviser son choix.*

## 207

Loup\*Ardent s'élance... et rate la corde ! Pendant une angoissante seconde, il a l'impression de rester suspendu dans le vide, et puis, à sa profonde stupeur, voilà que la corde fouette de son propre chef et vient s'enrouler autour de ses poignets ! Le cœur battant, il s'y cramponne. Accroché au-dessus du gouffre, il se balance follement, les yeux rivés à l'endroit où la corde est fixée au plafond de la caverne. Mais elle tient bon. Lorsque les battements de son cœur ont repris un rythme normal, Loup\*Ardent descend le long de la corde. Il en atteint l'extrémité beaucoup plus vite qu'il ne le pensait et constate que, si la plate-forme qu'il avait aperçue d'en haut n'est plus qu'à trois mètres au-dessous de ses pieds, il ne la distingue toujours pas nettement. Néanmoins, il décide de sauter. Il jette un dernier regard au-dessous de lui... et la plate-forme disparaît !

*Dieux du ciel, les épreuves de Loup\*Ardent n'auront-elles donc jamais de fin ? Va-t-il sauter quand même, maintenant que la plate-forme ( si c'était bien une plate-forme) s'est évanouie ? Si oui, rendez-vous au [211](#). S'il décide de remonter, rendez-vous au [176](#).*

## 208

Le combat a permis à la Horde de gagner du terrain. Désespérément, Loup\*Ardent fait une nouvelle tentative pour pénétrer dans la caverne.

*Lancez deux dés et augmentez le résultat de 1 par tranche de 10 points de Force que Loup\*Ardent possède au-dessus de 50. Si le total atteint ou dépasse 10, rendez-vous au [244](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [228](#).*

## 209

*La toile d'araignée possède 500 points de vie, que Loup\*Ardent doit réduire à néant pour pouvoir se libérer. S'il y parvient, rendez-vous au [217](#). S'il n'y parvient pas, il restera là, épuisé, jusqu'à ce que le [13](#) le réclame.*

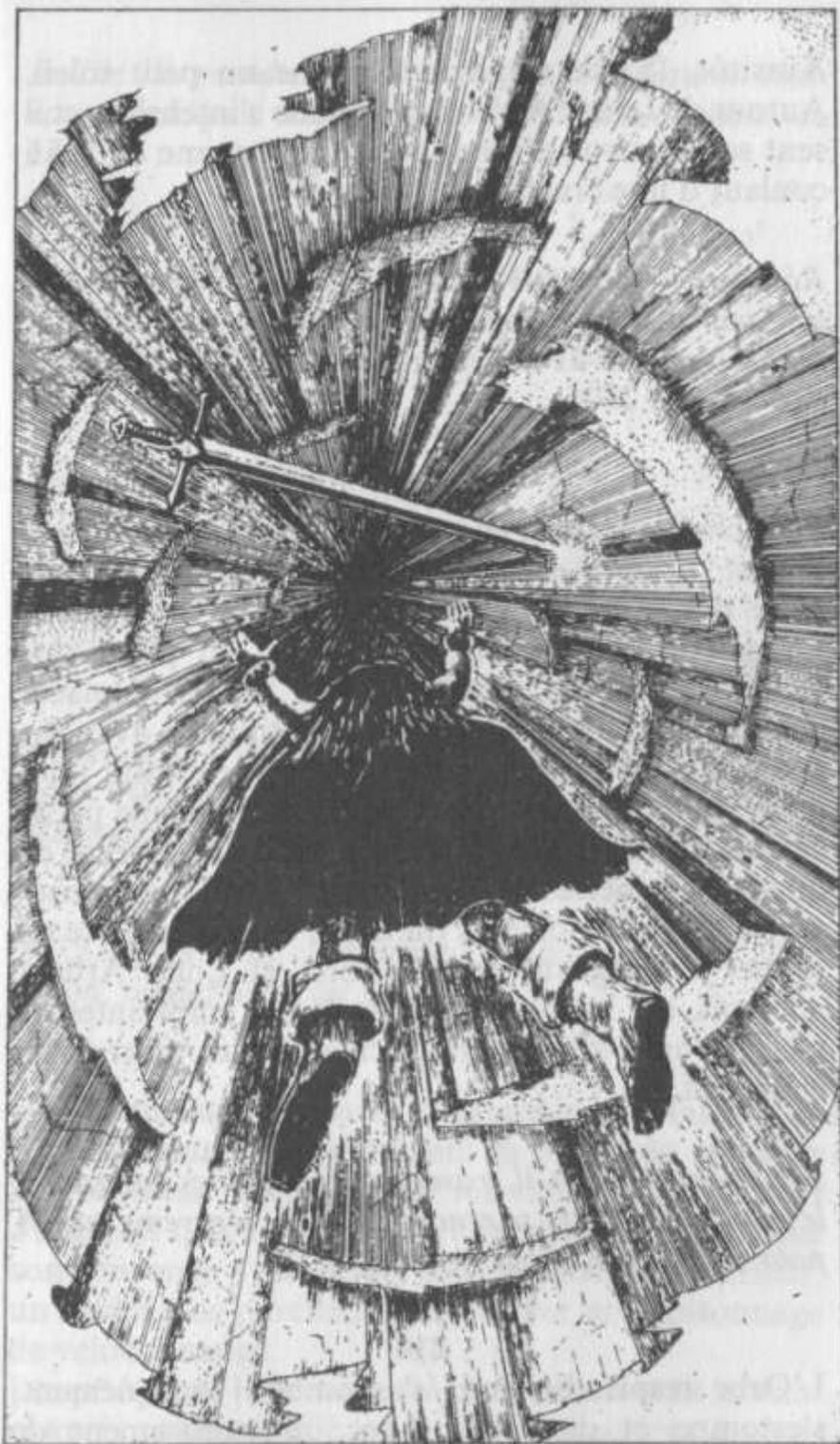
## 210

Comment Loup\*Ardent a-t-il jamais pu triompher de pareils adversaires ? Les Gardes dorés combattant avec une maestria presque surnaturelle. Leurs gestes sont vifs et sûrs, les moulinets de leurs épées sont si rapides qu'on les distingue à peine. La bataille n'en dure pas moins près d'une demi-heure, avant que toutes les créatures n'aient mordu la poussière. Et quand le dernier des Démons de la Horde s'écroule, les yeux vitreux, un liquide vert suintant de la blessure qui l'a achevé, les trois Gardes deviennent lumineux et disparaissent. Loup\*Ardent se retrouve seul. Sortant de sa cachette, il se retourne et baisse les yeux vers le pied de la montagne. Une nuée de monstres, une véritable armée de Démons commence à grimper vers lui. Et, brusquement, Loup\*Ardent a une illumination : les créatures infernales sont attirées par l'Orbe, peut-être afin de le détruire avant qu'il ne puissent être utilisés pour les anéantir.

*Avec plusieurs centaines de Démons à ses trousses, Loup\*Ardent n'a plus qu'une seule solution : monter ! Ce qui le conduit au [247](#).*

## 211

Loup\*Ardent saute, convaincu, dans son for intérieur, que la plate-forme est toujours là, présente bien qu'invisible. Il saute... et traverse comme une pierre l'endroit où, une minute plus tôt, se trouvait la plate-forme ! Il tombe, une chute sans fin dans le vide obscur, un plongeon silencieux vers une destruction inéluctable. Exterminator, fidèle compagnon de tant d'aventures, commence à bourdonner à la perspective de savourer bientôt la



211 *Loup\* Ardent tombe dans un gouffre sans fond.*

force vitale de son maître. Loup\*Ardent tombe interminablement.

*Mais pas, comme on pourrait le croire, jusqu'au 13. Rendez-vous au [185](#).*

## 212

En désespoir de cause, Loup\*Ardent, acculé, lance de toutes ses forces le mot magique : « Nature ».

Aussitôt, l'Orbe resplendit comme un petit soleil. Autour de Loup\*Ardent, le tumulte s'intensifie, et il sent son Pouvoir s'échapper de lui comme de l'eau coulant d'une cruche.

*Résister a-t-il à cette hémorragie ? Si, à ce moment-là, Loup\*Ardent possède de 0 à 149 points de Pouvoir, rendez-vous au [214](#). S'il en possède 150 ou plus, rendez-vous au [250](#).*

## 213

Le tunnel se rétrécit en poursuivant son chemin vers l'ouest. Loup\*Ardent le suit avec la sensation très nette d'être en train de dévier vers le nord-ouest. La galerie continue à se resserrer, au point que Loup\*Ardent est bientôt forcé de se déplacer comme un crabe pour pouvoir continuer à avancer. Il est plus qu'à moitié décidé à faire demi-tour lorsqu'il atteint une ouverture donnant dans une petite cavité. Au-delà de cette cavité s'étend une caverne de quelque six mètres de diamètre, dont le sol est recouvert d'un sable noir très fin. Juste en face s'ouvre un tunnel se dirigeant vers le nord, et Loup\*Ardent aperçoit, sur le sol de ce tunnel, des empreintes de pas, les unes allant vers la caverne, les autres s'en éloignant.

*Loup\*Ardent va-t-il traverser la caverne, emprunter le tunnel du nord et se rendre au [117](#), ou revenir au [181](#) pour réviser son choix ?*

## 214

L'Orbe resplendit, puis s'assombrit brusquement, s'estompe et disparaît. Avec un rugissement de triomphe, la Horde se rue sur Loup\*Ardent.

*Inutile de prendre vos dés dans une situation aussi catastrophique. Rendez-vous plutôt directement au [13](#).*

## 215

*Les aptitudes du Garde sont les suivantes :*

Force 80  
Rapidité 80  
Endurance 60  
Courage 80  
Habilité 80  
Chance 80  
Magnétisme 95  
Séduction 99  
Points de vie 654

*L'épée dont il est armé inflige des blessures + 20. Si Loup\*Ardent sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [224](#). S'il est vaincu, rendez-vous au [13](#).*

## 216

*Si Loup\*Ardent l'emporte, rendez-vous au [226](#), Sinon, rendez-vous au [13](#).*

## 217

Brusquement, la toile d'araignée s'affaisse, se résorbe en un enchevêtrement de fils dorés, emmêlés sur le sable noir. En se relevant, Loup\*Ardent s'aperçoit que le coffret est tombé également et que son couvercle s'est ouvert sous le choc. A

l'intérieur, un rouleau de parchemin repose sur un capitonnage de velours rouge.

Loup\*Ardent le déroule soigneusement et lit le texte ci-après, calligraphié en grands caractères archaïques :

*Vous allez pénétrer, ô guerrier sans peur, Dans le sombre domaine où règne la terreur. Ici, point n'est besoin de perspicacité, Et vos armes perdront leur efficacité. Doute et confusion cacheront à vos yeux La seule vérité qui subsiste en ces lieux Et vous aveugleront par leur incohérence. Vous qui entrez ici, laissez toute espérance.*

Il fronce les sourcils, ne comprenant pas grand-chose à ce fatras, mais remet à plus tard le soin d'élucider l'énigme du parchemin. Maintenant que la toile a disparu, Loup\*Ardent voit que le tunnel, à peu de distance de là, se divise en deux. L'une de ses branches donne dans une caverne, alors que l'autre s'enfonce dans les ténèbres.

*Il a le choix : explorer la caverne en se rendant au [181](#) ou s'aventurer dans la nouvelle galerie en se rendant au [232](#).*

## **218**

Après avoir marché pendant un certain temps, Loup\*Ardent arrive devant une lourde grille métallique, qui obstrue complètement le tunnel et lui barre la route.

*S'il a envie d'essayer de soulever la grille, rendez-vous au [182](#). Sinon, il peut revenir au [205](#) et prendre une autre direction.*

## 219

*Au bout de trois assauts, Loup\*Ardent s'apercevra que les armes ordinaires (ou les coups portés à main nue) n'infligent que la moitié du dommage indiqué par les dés. S'il survit à ces trois assauts, il pourra changer de tactique en modifiant le choix qu'il a fait au [191](#). S'il n'y survit pas, rendez-vous au [13](#).*

## 220

Au moment où ses doigts touchent la sphère incandescente, celle-ci dégage une chaleur intense. Loup\*Ardent se sent submergé par une vague d'énergie brute qui déferle en lui et tétanise tous les nerfs et tous les muscles de son corps. Pendant un instant, il reste pétrifié, environné d'un halo de puissance tourbillonnante, puis il bascule lentement...

*Jusqu'au [13](#), malheureusement.*

## 221

Impossible de découvrir le sentier ! La panique gagne Loup\*Ardent quand il se rend compte de la précarité de sa situation, et il redouble d'efforts. Pendant qu'il poursuit ses investigations, l'un des Démons de la Horde escalade le plateau et attaque sans la moindre hésitation.

*Les aptitudes des Démons de la Horde sont les suivantes :*

Force 100  
Rapidité 100  
Endurance 100  
Courage 100  
Habilité 100  
Chance 100  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Pouvoir 50  
points de vie 650

*Leurs points de Pouvoir s'ajoutent à leurs points de vie, mais ne sont pas utilisés pour jeter des sorts. Chacun d'eux inflige des dommages + 15, quelle que soit l'arme employée. Si Loup\*Ardent survit à cette attaque, lancez à nouveau un dé pour savoir s'il trouvera ou non son chemin. Chaque fois que vous échouerez en amenant entre 3 et 6, un nouveau Démon surgira et attaquera. Quand vous aboutirez dans vos recherches en amenant 1 ou 2, rendez-vous au [241](#). Si Loup\*Ardent périt avant, rendez-vous au [13](#).*

## **222**

Lorsque le troisième Garde s'écroule, son corps disparaît, il se dilue dans le néant comme s'il n'avait jamais existé. Les champs de forces clignotants s'évaporent également, ce qui permet à Loup\*Ardent de distinguer plus nettement le personnage central. Il s'aperçoit alors qu'il s'agit d'une grande statue de pierre, représentant un sage barbu, le bras tendu. Dans sa main ouverte repose l'Orbe, mais celui-ci n'est pas un objet matériel, c'est une boule de lumière dorée. A côté de la statue se tient la silhouette spectrale de la Mort encapuchonnée. Impulsivement, Loup\*Ardent se précipite vers elle... et la silhouette s'évanouit aussi complètement que le corps du Garde. Aussitôt, les Gardes réapparaissent tous les trois, intacts et bien vivants, alignés derrière la statue. Loup\*Ardent les observe avec inquiétude, mais il ne font pas un geste pour l'empêcher de s'emparer de l'Orbe. Il hésite, mais que pourrait-il faire d'autre ? Sa main saisit la sphère lumineuse.

*Rendez-vous, en retenant votre souffle, au [240](#).*

Avec une brève sensation de vertige, Loup\*Ardent jette un coup d'œil dans la fosse. Il a l'impression de contempler le gouffre infini de l'espace interstellaire, de plonger les yeux dans un abîme obscur et sans limite. Le vide exerce sur lui une fascination inquiétante, et il doit lutter énergiquement contre l'étourdissement.

A une quinzaine de mètres de profondeur, il lui semble apercevoir un carré grisâtre qui pourrait être une sorte de plate-forme, mais dépourvue de tout support visible. Une plate-forme flottante, que Loup\*Ardent, malgré tous ses efforts, ne parvient pas à distinguer nettement. Le carré oscille et miroite sous ses yeux d'une façon si provocante qu'il est plus qu'à moitié persuadé qu'il s'agit d'un mirage. Par moments, il croit voir, à sa surface, quelque chose qui scintille comme une étoile lointaine. Loup\*Ardent s'éloigne un peu du bord de la fosse et regarde autour de lui. A mi-hauteur de la paroi la plus proche, un rouleau de corde dorée est accroché à une saillie de rocher. L'une des extrémités de la corde paraît fixée au plafond de la caverne, exactement au-dessus du centre de la fosse. Du bout de son épée, Loup\*Ardent décroche le rouleau de corde. Celui-ci se déroule souplement et Loup\*Ardent, lorsqu'il se penche à nouveau sur la fosse, constate que la corde pend maintenant au-dessus de la plate-forme flottante, mais assez près d'elle. La distance est difficile à évaluer avec précision, mais il a l'impression que le bout de la corde ne doit pas en être éloigné de plus de trois mètres. Loup\*Ardent hésite. Atteindre la corde suppose un bond de trois mètres depuis le bord de la fosse. S'il ne réussit pas à l'attraper, c'est la mort certaine. Par ailleurs, il n'a aucun moyen de savoir si la corde est solidement fixée au plafond ; il se peut qu'elle ne supporte pas son poids. De plus, s'il parvient à descendre le long de la corde, celle-ci ne va pas jusqu'à la plate-forme... qui est peut-être illusoire. Enfin, et c'est le plus grave, il reste le problème de ressortir de la fosse, au cas où cette dernière se révélerait ne pas être la bonne route à suivre. Il regarde autour de lui. Les deux issues de la caverne sont bien tentantes...

*Mais, comme toujours, Loup\*Ardent est libre de son choix. Va-t-il essayer d'agripper la corde en se rendant au [233](#) ? Ou prendre la direction du sud et se rendre au [205](#) ? Ou celle de l'ouest en se rendant au [213](#) ?*

## **224**

Loup\*Ardent ouvre des yeux ronds. Le deuxième Garde a disparu à son tour. Maintenant, il n'en reste plus qu'un. Loup\*Ardent s'approche de lui et s'entend poser la question désormais familière.

*Mais que va répondre Loup\*Ardent? Si c'est qu'il désire l'Orbe pour reconstruire le champ de forces, rendez-vous au [198](#). S'il déclare simplement au Garde qu'il a besoin du talisman pour sauver le royaume, rendez-vous au [238](#). S'il prétend qu'il veut anéantir la Horde des Démons, rendez-vous au [245](#).*

## **225**

De sa cachette, Loup\*Ardent voit les trois Gardes cuirassés d'or s'avancer à la rencontre de la Horde.

*Reste-t-il dans sa cachette au [210](#) ? Ou prend-il part au combat en se rendant au [243](#)*

## **226**

Loup\*Ardent enjambe le cadavre et procède à une inspection approfondie de la caverne. Il n'y trouve rien d'intéressant, et la seule issue est celle par laquelle il est entré.

*Ce qui renvoie Loup\*Ardent au [205](#) pour choisir une autre direction.*

## 227

*Quel que soit le sortilège que Loup\*Ardent décide d'employer, celui-ci coûtera le nombre correspondant de points de Pouvoir mais ne produira aucun effet sur le Garde qui dispose maintenant d'un assaut supplémentaire, en plus du premier assaut que lui a assuré son attaque-surprise. Si Loup\*Ardent survit à ces deux assauts, il peut retourner au [191](#) et modifier sa tactique de combat. S'il n'y survit pas, il peut seulement gagner le [13](#).*

## 228

Loup\*Ardent est repoussé, refoulé. Désespérément, il fait une nouvelle tentative pour vaincre la furieuse tornade.

*Lancez deux dés et augmentez le résultat de 1 par tranche de 10 points de Force que Loup\*Ardent possède au-dessus de 50. Si le total atteint ou dépasse 10, rendez-vous au [244](#). S'il est inférieur à 10, rendez-vous au [231](#).*

## 229

La grille se soulève lentement et s'immobilise avec un déclic, ce qui permet à Loup\*Ardent de pénétrer dans la petite caverne dont elle interdisait l'entrée. Non sans amertume, il constate vite que celle-ci est vide et sans issue.

*Ce qui ne lui laisse pas d'autre solution que de retourner au [205](#) pour y prendre une autre direction.*

## 230

Le Garde fronce les sourcils. — L'Orbe Mystique n'a pas été créé pour défendre une humanité déficiente ! s'écrie-t-il en se jetant sur Loup\*Ardent.

*Ce qui ne laisse pas d'autre possibilité à notre héros que de se battre. S'il choisit d'utiliser Exterminator, rendez-vous au [215](#).*

*S'il préfère employer des sortilèges, rendez-vous au [189](#). S'il combat par tout autre moyen, rendez-vous au [194](#).*

### **231**

Avec un rugissement de triomphe, deux des créatures de la Horde rattrapent Loup\*Ardent !

*Les aptitudes des Démons de la Horde sont les suivantes :*

Force 100  
Rapidité 100  
Endurance 100  
Courage 100  
Habilité 100  
Chance 100  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Pouvoir 50  
Points de vie 650

*Leurs points de Pouvoir s'ajoutent à leurs points de vie, mais ne sont pas utilisés pour jeter des sorts. Chacun d'eux inflige des dommages +15, quelle que soit l'arme qu'il emploie. Si Loup\*Ardent survit à l'attaque, rendez-vous au [208](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).*

### **232**

Dans l'obscurité, Loup\*Ardent se fraye laborieusement un chemin parmi les blocs de pierre qui jonchent le sol. Il a l'impression que les parois visqueuses du tunnel se resserrent progressivement mais, au point où il en est, faire demi-tour ne rimerait pas à grand-chose.

*Loup\* Ardent n'a pas le choix : il lui faut poursuivre son chemin jusqu'au [213](#).*

### 233

Loup\*Ardent s'éloigne du bord, adresse une prière muette aux dieux du Désert qu'il a un peu négligés ces derniers temps, puis il prend son élan et saute.

*Lancez un dé. Si vous amenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [188](#).*

*Si vous amenez 4 ou plus, rendez-vous au [207](#).*

### 234

Quelle direction prendre ? Loup\*Ardent jette un coup d'œil en arrière. Les créatures de la Horde se rapprochent : l'avant-garde de la meute démoniaque n'est plus qu'à une trentaine de mètres de lui, et le gros de la troupe se hâte pour la rejoindre. De quel côté aller ?

*Eh oui, de quel côté ? Le couloir du nord-ouest conduira Loup\*Ardent au [246](#), celui du nord-est, au [202](#).*

### 235

Loup\*Ardent s'approche du deuxième Garde cuirassé d'or encore plus prudemment que du premier. L'homme fait un pas en avant.

— Guerrier, pourquoi recherchez-vous l'Orbe Mystique ?

*Pratiquement la même question que le premier Garde, mais que va répondre cette fois Loup\*Ardent ? S'il dit que l'Orbe lui est nécessaire pour rebâtir le champ de forces assurant la protection du Harn, rendez-vous au [183](#). S'il répond simplement qu'il en a besoin pour sauver le royaume, rendez-vous au [230](#). S'il déclare qu'il a l'intention de l'utiliser pour anéantir la Horde des Démons, rendez-vous au [224](#).*



235 *La charge des Gardes dorés.*

Au moment où ses doigts entrent en contact avec l'Orbe, Loup\*Ardent éprouve une sensation de brûlure intense, puis une irrésistible vague d'énergie déferle en lui, l'embrasant tout entier. Il recule en titubant, l'esprit en déroute, puis reprend lentement son équilibre et s'immobilise devant la statue, l'Orbe dans la main.

Il y a quelqu'un à sa droite. S'arrachant à la contemplation de l'Orbe, il tourne la tête et se trouve face à face avec le visage austère et parcheminé de l'abbesse de la Gegum. Celle-ci lève la main et, aussitôt, des images très nettes envahissent le cerveau de Loup\*Ardent. Il voit des scènes de chaos, le champ de forces défensif détruit en de multiples endroits, des bandes de Démons ravageant les campagnes. La chaîne de montagne qui sépare le Harn du Kaandor apparaît ensuite, et le spectacle est encore plus accablant : un flot continu de créatures dévale les pentes. Les visions se dissipent.

— Rappelez-vous bien ce que vous avez appris dans le Val des Illusions, Xandine, dit l'abbesse de la Gegum.

Il tend la main vers elle et ne touche qu'un souffle

d'air. Autour de lui, tout le décor se met à tournoyer, puis se transforme. Loup\*Ardent est maintenant sur une haute montagne, à mi-hauteur du versant escarpé, en compagnie des trois Gardes à l'armure d'or. Derrière eux, au pied de la montagne, s'étend une vaste plaine. Devant eux, un groupe de Démons de la Horde descend la pente dans leur direction.

*Que va faire Loup\* Ardent ? Combattre en se rendant au [243](#) ?  
Ou se mettre sagement à l'abri derrière des rochers au [225](#) ?*

# Dans le repaire de la Horde

237

Tout en bas, dans la plaine, il voit la troupe de Démons lever les yeux vers eux, puis faire demi-tour pour escalader la montagne. Loup\*Ardent grimpe jusqu'au sommet en compagnie des Gardes dorés silencieux. Au-dessous d'eux, les créatures gagnent du terrain. Leurs courtes ailes de chauve-souris ne leur permettent pas de voler, mais elles les aident à conserver leur équilibre et à progresser par bonds, ce qui leur permet de gravir la pente avec une aisance et une rapidité inquiétantes. Sans un mot, l'un des Gardes tend le bras. A une cinquantaine de mètres en contrebas, Loup\*Ardent aperçoit l'ouverture béante d'une grande caverne, et il a aussitôt la conviction absolue, indiscutable, que celle-ci conduit au dédale souterrain de la Horde. Est-ce là qu'il doit porter l'Orbe ? Il se rend compte qu'il va pénétrer à l'intérieur du camp ennemi, et s'il n'y a pas trace de créature aux alentours de la caverne, la Horde continue à escalader la montagne derrière lui... et elle se rapproche. Il se tourne vers les Gardes, mais ceux-ci ne sont plus à ses côtés. C'est une entreprise que le Destin a décidé qu'il devait accomplir seul.

*Une entreprise qu'il peut essayer de mener à bien en se rendant au [249](#).*

238

Le Garde fronce les sourcils. — L'Orbe Mystique n'a pas été créé pour défendre une humanité déficiente ! s'écrie-t-il en se jetant sur Loup\*Ardent.

*Ce qui ne laisse pas d'autre possibilité à notre héros que de se battre. S'il choisit d'utiliser Exterminator, rendez-vous au [192](#). S'il préfère employer les sortilèges, rendez-vous au [242](#). S'il combat par tout autre moyen, rendez-vous au [248](#).*

## 239

Le champ de forces le refoule par une décharge silencieuse.

*Et inoffensive, heureusement. Loup\*Ardent n'en est pas moins réduit à retourner au [185](#) pour modifier sa décision.*

## 240

*Vérifiez la quantité de Pouvoir dont dispose actuellement Loup\*Ardent. Si celle-ci est comprise entre 0 et 149 points, rendez-vous au [220](#). Si elle atteint ou dépasse 150 points, rendez-vous au [236](#).*

## 241

A une cinquantaine de mètres en contrebas, sur le versant de la montagne, Loup\*Ardent aperçoit l'ouverture béante d'une caverne, et il comprend d'instinct qu'il doit s'agir de l'entrée du labyrinthe souterrain qui sert de repaire à la Horde des Démons. Derrière lui, les premières créatures se rapprochent.

*Ce qui peut l'inciter à gagner rapidement le [249](#).*

## 242

*Déduisez les points de Pouvoir correspondant au sortilège que Loup\*Ardent décide d'employer. Notre héros va néanmoins se rendre compte que ce sortilège — ou n'importe quel autre — est, en l'occurrence, dépourvu de toute efficacité. Le Garde bénéficie d'un assaut supplémentaire contre Loup\*Ardent, qui pourra ensuite retourner au [238](#) et modifier sa tactique de combat.*

## 243

En se jetant dans la bataille, Loup\*Ardent s'aperçoit que les trois Gardes cuirassés d'or ont attaqué le groupe des Démons avec une férocité si dévastatrice que lui-même n'a plus à affronter que deux des monstres.

*Les aptitudes des Démons de la Horde sont les suivantes :*

Force 100  
Rapidité 100  
Endurance 100  
Courage 100  
Habilité 100  
Chance 100  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Pouvoir 50  
points de vie 650

*Leurs points de Pouvoir s'ajoutent à leurs points de vie, mais ne sont pas utilisés pour jeter des sorts. Chacun d'eux inflige des dommages +15, quelle que soit l'arme qu'il emploie. Si Loup\*Ardent survit à la bataille, rendez-vous au [237](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).*

## **244**

Il aperçoit un grand trou au centre d'une caverne. Le hurlement de la Horde des Démons est presque insoutenable, il lui vrille les tympans en se mêlant au rugissement de l'ouragan infernal, dont la violence a maintenant atteint de nouveaux sommets. Loup\*Ardent parvient à gagner le bord du gouffre et y plonge les yeux. La puanteur et le hurvari sont plus virulents que jamais, et une lueur rougeâtre de lave en fusion émane des profondeurs insondables de l'abîme. Loup\*Ardent a-t-il enfin atteint son but? Est-ce le cœur du repaire de la Horde ? Et, si c'est le cas, que doit-il faire ?

Soudain, l'Orbe lui échappe des mains. Affolé, Loup\*Ardent essaye de le rattraper, mais il le manque, perd l'équilibre et titube un instant au bord du précipice. Quant à l'Orbe, il reste suspendu dans le vide au-dessus de la fosse, à plus de trois mètres de lui, inaccessible.

Un nouveau bruit fait pivoter Loup\*Ardent sur ses talons. La meute de Démons lancée à sa poursuite vient de franchir l'entrée de la caverne. Il ne lui reste que quelques secondes pour activer l'Orbe et sauver le royaume. Mais que faire ? Quel est donc le secret de l'Orbe ?

DVIWVN RHEC ZE WVET XVIB WHENV

## 245

Le troisième Garde disparaît, il se dilue dans le néant comme s'il n'avait jamais existé. Les champs de forces clignotants s'évaporent également, ce qui permet à Loup\*Ardent de distinguer plus nettement le personnage central. Il s'aperçoit alors qu'il s'agit d'une grande statue de pierre, représentant un sage barbu, le bras tendu. Dans sa main ouverte repose l'Orbe, mais celui-ci n'est pas un objet matériel, c'est une boule de lumière dorée. A côté de la statue se tient la silhouette spectrale de la Mort encapuchonnée.

Impulsivement, Loup\*Ardent se précipite vers elle... et la silhouette s'évanouit aussi complètement que le Garde. Aussitôt, les Gardes réapparaissent tous les trois, intacts et bien vivants, alignés derrière la statue. Loup\*Ardent les observe avec inquiétude, mais ils ne font pas un geste pour l'empêcher de s'emparer de l'Orbe. Il hésite, mais que pourrait-il faire d'autre ? Sa main saisit la sphère lumineuse.

*Rendez-vous, en retenant votre souffle, au [240](#).*

## 246

Au bout de quelques mètres, Loup\*Ardent se retrouve dans un cul-de-sac. Furieux, il revient sur ses pas en maugréant contre le temps perdu. Lorsqu'il atteint l'embranchement, deux des créatures lancées à sa poursuite se jettent sur lui.

*Les aptitudes des Démons de la Horde sont les suivantes :*

Force 100  
Rapidité 100  
\*\* Endurance 100  
Courage 100  
Habilité 100  
Chance 100  
Magnétisme 0  
Séduction 0  
Pouvoir 50  
points de vie 650

*Leurs points de Pouvoir s'ajoutent à leurs points de vie, mais ne sont pas utilisés pour jeter des sorts. Chacun d'eux inflige des dommages + 15, quelle que soit l'arme qu'il emploie. Si Loup\*Ardent survit à cette attaque, rendez-vous au [204](#). S'il est tué, rendez-vous au [13](#).*

## 247

Il atteint le sommet, un petit plateau hérissé de hautes pointes de rocher. Maintenant, il faut trouver un chemin pour redescendre.

*Ce qui ne va peut-être pas être facile. Lancez un dé. Si vous amenez 1 ou 2, rendez-vous au [241](#). Si vous amenez 3 ou plus, rendez-vous au [221](#).*

## 248

*Il faudra trois assauts à Loup\* Ardent pour s'apercevoir qu'il ne cause au Garde que des demi-dommages. Si, malgré cela, il survit à ces assauts, il pourra retourner au [238](#) et modifier sa tactique de combat. S'il n'y survit pas, il ne pourra évidemment se rendre qu'au [13](#).*

## 249

De l'entrée de la caverne se dégage une odeur nauséabonde qui semble émaner des rochers eux-mêmes. Mais les créatures de la Horde le serrent de près, et il est bien forcé d'y entrer. Aussitôt qu'il y a pénétré, ses oreilles sont assaillies par une cacophonie suraiguë de cris et de gémissements, un répugnant brouhaha continu qui lui met les nerfs à vif. Il s'enfonce sous terre en luttant contre un violent vent contraire qui paraît souffler des profondeurs de la caverne. Tout au moins voit-il clair, car l'Orbe d'Or qu'il tient à la main est plus lumineux que jamais. La grotte d'entrée se rétrécit pour former une galerie qui descend en pente raide, en serpentant un peu, jusqu'à une bifurcation. Loup\*Ardent s'arrête. L'embranchement est gardé par un Capitaine de la Horde. Avec la meute à ses trousses, Loup\*Ardent n'a pas d'autre possibilité que de se battre.

*Les aptitudes du Capitaine de la Horde sont les suivantes :*

Force **110**

Rapidité 100

Endurance 100

Courage **120**

Habilitété 100

Chance 100

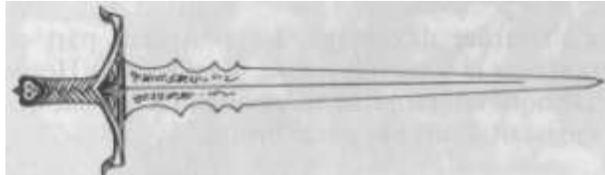
Magnétisme 0

Séduction 0

Pouvoir 75

points de vie 705

*La créature dispose d'un unique sortilège — maléfique — qu'elle ne peut lancer qu'en amenant au moins 6 avec deux dés et qui lui coûte 25 points de Pouvoir ; si ce sortilège agit, il paralyse l'adversaire pendant deux assauts du combat. Elle inflige des dommages + 20, quelle que soit l'arme qu'elle utilise. Si Loup\*Ardent sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [234](#). S'il est tué, rendez-vous au [13](#).*



De l'énergie brute émane du corps de Loup\*Ardent comme d'une source scintillante de lumière surnaturelle et ruisselle vers l'Orbe. La sphère d'or flamboie... puis tombe comme une pierre dans la fosse. Loup\*Ardent fait volte-face en brandissant le rugissant Exterminator, mais les Démons qui le poursuivaient se sont arrêtés pile, pétrifiés sur place. Des profondeurs de la fosse jaillit un éclair éblouissant, suivi presque immédiatement d'un coup de tonnerre assourdissant. Le sol de la caverne vacille comme s'il était ébranlé par la première secousse d'un tremblement de terre. Au-dessus de la caverne, un grondement sourd annonce un glissement de terrain. De petits fragments de roche se détachent de la voûte. Et les Démons ne font toujours pas le moindre geste. Loup\*Ardent fait un pas timide en avant. Derrière son dos, la fosse se referme sur elle-même avec un grincement strident. La pluie de pierres tombant du plafond se transforme en déluge. La Horde des Démons commence à se dissoudre ! Malgré les dangers immédiats qui le menacent, Loup\*Ardent contemple ce spectacle avec une stupeur fascinée. Chacune des créatures de la meute diabolique subit une transformation identique, son corps trapu se liquéfiant comme une figurine de cire dans un four. Sous les yeux de Loup\*Ardent, leur substance se répand sur le sol de la caverne, bouillie visqueuse qui se dessèche aussitôt pour former une poussière que le vent continuél disperse en tourbillons.

Sans s'attarder davantage, Loup\*Ardent part en courant vers la sortie du tunnel. Il traverse la Horde des Démons en train de fondre aussi facilement que s'il s'agissait d'une nappe de brume.



250 *L'anéantissement de la Horde des Démon.*

# Epilogue

Le roi Olric et le Seigneur Xandine se promènent dans les jardins embaumés de l'ancien palais du roi Voltar.

— C'est absolument certain ? demande Loup\*Ar-dent.

— Absolument, répond Olric. L'effet a été radical. La Horde des Démons est totalement anéantie. Même les bandes éparses qui maraudaient dans le royaume n'y ont pas échappé. D'après les rapports, il semble que toutes les créatures aient péri en même temps, en quelque endroit qu'elles se soient trouvées. (Il sourit.) Tous les habitants du Harn vous doivent une fière chandelle, Loup\*Ardent. Loup\*Ardent hausse les épaules.

— Peut-être. Mais je n'arrive pas à croire que c'est réellement terminé.

— Croyez-le, mon vieil ami, dit Olric. La malédiction séculaire a pris fin. La Maison des Harkaan nous a déjà fait des ouvertures de paix. Elle souhaite signer un traité d'alliance avec nous. En témoignage de sa bonne volonté, elle a fait sceller l'ancien repaire de la Horde. Un geste sans aucune utilité pratique, mais d'une valeur symbolique considérable.

Loup\*Ardent s'arrête pour sentir un massif de fleurs spécialement odorantes.

— Je serais plus satisfait si j'en savais plus long sur ce qui s'est passé.

— Vous ? s'exclame Olric. Mais, grands dieux, mon cher, vous y étiez !

— J'y étais, acquiesce Loup\*Ardent. Et, cependant, je continue à m'interroger. Qui a créé l'Orbe d'Or ? Pourquoi n'a-t-il pas été utilisé plus tôt contre la Horde des Démons ? Comment a-t-il pu anéantir aussi totalement les créatures ?

Olruc fait un geste de la main.

— Je conçois que ces questions vous intriguent, mais elles n'ont plus grande importance aujourd'hui. Vous pouvez vous consacrer à d'autres sujets d'intérêt.

Loup\*Ardent sourit. Son mariage sera célébré dans moins d'un mois. Maintenant que le royaume est sauvé et que l'avenir se présente sous des auspices aussi favorables, il devrait être le plus heureux de tous les habitants du Harn. Et pourtant il s'interroge...

# Table des Sortilèges

sortilege effet pouvoir

Armure Entoure Loup\*Ardent, 25

pour la durée du paragraphe, d'une armure de lumière qui réduit de 10 points toute blessure reçue par lui en combattant.

Boule Fait jaillir de la main de 15

de Feu Loup\*Ardent une boule de feu qui, si le sortilège agit, infligera à l'adversaire une blessure de 50 points de vie.

Dard Fait jaillir du doigt de 25

empoisonné Loup\*Ardent un dard empoisonné qui atteint tout ennemi se trouvant à portée d'une arme. Ce dard provoque invariablement la mort de l'adversaire, quelle que soit sa taille, sauf s'il est naturellement immunisé. Vérifiez son immunité en lançant un seul dé : si vous obtenez plus de 3, le poison n'agira pas.

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.

Paralysie Provoque la paralysie totale d'un ennemi isolé pendant un temps suffisant pour que Loup\*Ardent puisse gagner le paragraphe suivant.

Résurrection Le seul moyen d'éviter le fatidique 13. Quand ce sortilège agit, il ramène Loup\*Ardent au début du paragraphe en cours. L'adversaire contre lequel il se battait ne disposera plus que du nombre de points de vie qu'il possédait au moment de la mort de Loup\*Ardent. En revanche, il faudra doter Loup\*Ardent, à l'aide des dés, de caractéristiques entièrement nouvelles. Ce

sortilège est utilisable uniquement en cas de mort de Loup\*Ardent.

Retour Fait revenir le Temps au 10

en arrière début du paragraphe en cours. Ce sortilège est généralement utilisé pendant un combat, car il a pour effet de rendre à Loup\*Ardent le nombre de points de vie qu'il avait avant l'affrontement. Malheureusement, les points de vie de l'adversaire sont rétablis de la même façon.

30

Temps Permet à Loup\*Ardent de 20

retrouvé retourner à n'importe lequel des paragraphes vécus antérieurement et de reprendre son aventure à partir de là, mais sans pour autant récupérer des points de vie ou des points de Pouvoir.

50

Xénophobie Provoque une telle crainte 15

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.



*Loup\* Ardent.*

# L'histoire d'Exterminator

Autrefois, quand le monde était jeune et qu'un seul soleil se levait à l'aube quelle que soit la saison, à cette époque, donc, une grande pierre volcanique tomba du ciel et plongea dans la mer près d'une terre appelée Sumaritania. La roche était si brûlante qu'elle explosa en touchant les eaux, formant ainsi une créature comme les humains n'en avaient jamais vue : un véritable léviathan, sauvage, habile, destructeur et fondamentalement diabolique. Cet être né de la pierre embrasée établit sa demeure dans une forteresse de la côte de Sumaritania et exigea un tribut en vies humaines, en blé, en miel et en or. Les Sumaritaniens, une race fière, commencèrent par se révolter contre le monstre, mais la forteresse résistait à toutes les attaques et le coût en vies humaines de la Guerre de la Pierre de Feu, (comme il était d'usage de l'appeler) devenait insupportable. Une sorte d'accord finit donc par s'imposer. Un sacrifice serait accompli chaque année au moment du Solstice d'hiver : un être de sexe féminin devait être livré au monstre.

A cette époque, la personne la plus sage de tout Sumaritania, était une guerrière forgeron, une femme au caractère d'acier qui, à la faveur d'une brève rencontre avec son mari quinze ans auparavant, avait donné naissance à une fille qui fut nommée Léna la Rieuse, tout simplement parce qu'elle était née en éclatant de rire. Le sort désigna cette enfant comme première victime à sacrifier au monstre de la Pierre de Feu... Mais Hadriana, 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 cieux. Elle concentra donc sa force et sa sagesse à bâtir un plan audacieux.

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

Montagne Frémissante, le pays de Ragnarok, célèbre et redouté pour cacher l'entrée de l'Enfer où une race de démons vivait une alliance difficile avec les morts humains.

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

Le bruit se répandit que le monstre de la Pierre de Feu, séduit par la beauté d'Hadriana, voulut badiner avec elle avant le sacrifice final. Mais alors qu'Hadriana se débarrassait de sa robe, prête à subir cette humiliation supplémentaire, elle dévoila l'épée diabolique et se jeta sur le monstre avec une détermination farouche.

La bataille qui s'ensuivit dura sept jours et sept nuits. Finalement le monstre fut abattu. Hadriana coupa le cadavre en quatre morceaux et les enterra aux quatre coins du royaume. L'histoire ne s'arrête pas là car dans la rage du combat, Hadriana avait découvert que l'épée qu'elle avait fabriquée, agissait d'elle-même et la pressait continuellement de tuer, avide de boire les âmes de ses victimes, comme le prince Lucifuge Rofocal l'avait fait avant elle.

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

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

Le tissage était subtil, car les hommes ou les femmes pris dans ses rets n'en étaient pas conscients. Ils comprenaient seulement que leur destin était à tout jamais lié à cette épée démoniaque. Hadriana fut ainsi délivrée de l'objet diabolique qu'elle avait forgé.

A travers les siècles qui suivirent ces temps oubliés, le plus grand guerrier, le combattant le plus redoutable de chaque époque s'est trouvé lié avec Exterminator dans une horrible symbiose. Aucun n'a jamais eu le pouvoir de la rompre. La destinée aventureuse de Loup\*Ardent devait fatalement l'amener à Exterminator. *La Horde des Démons*, premier volume de ses aventures, raconte comment il trouva cette épée démoniaque, gage de gloire et de malheur.

# Des directives à ne lire qu'en cas d'urgence

Ne consultez ce chapitre que si vous êtes totalement bloqué et dans l'incapacité de poursuivre votre aventure. Les indications fournies vous tireront des mauvais pas les plus embarrassants. Les explications se lisent à l'envers.

## **Val des Illusions**

euqigam tom el remrof ruop tom euqahc ed erttel erèimerp al zenerp siup sedacra xis sel snad sénalg stom xis sel ceva esarhp enu zesopmoc dnofalp ud noitpircsni'l srevne'l à ul a tnedrA\*puoL euq tnahcaS

## **Amulette de l'Amœbix**

éitiom erèimerp al ed suossed-ua edoc ud sengil sed enucahc ed éitiom ednoces al zecalP

## **Utilisation de l'Orbe**

redocéd ruop erueiréfni engil al à erueirépus engil al zerapmoC .Z el rap tnaçnemmoc ne srevne'l à tebahpla'l suossed-ua zevircsnl. euqigam tom el snad àjéd tnarugif serttel sel sap tnatropmoc en tebahpla nu'd ivius euqigam tom el zevircE