

# Prologue

## L'HÉRITAGE DU CHEVALIER

**E**xpulsé de votre rêve, vous donnez coups de pied et de poing en tous sens. Il vous faut plusieurs secondes pour reprendre votre souffle. Des images de crocs acérés et de monstres aux écailles noires flottent encore devant vos yeux.

Ce qui vous entoure devient de moins en moins flou ; vous vous apercevez que vous êtes allongé sur le sol détrempe. La pluie crépite avec régularité sur les feuilles mortes et la terre. Au-dessus de vous, la pleine lune darde ses rayons criards à travers les frondaisons. Elle éclaire les restes calcinés et biscornus autour de vous.

Des corps.

Des cadavres.

Vous vous dépêchez de vous relever malgré la difficulté de la tâche, la pluie glacée transformant la terre en boue glissante. Le mouvement déclenche en vous un mal de crâne lancinant dont la violence vous fait vaciller. Vous tâtez l'arrière de votre cuir chevelu à la recherche d'une blessure ou d'une contusion. À votre étonnement, vous ne trouvez rien.

Tout autour de vous, le sol est noirci et fumant. Vous vous trouvez au centre d'un cratère. Une dizaine de corps, au moins, sont étendus sur ses bords, tous trop calcinés pour être identifiés. Vous fermez les yeux et faites votre maximum pour vous rappeler... ce que vous faites ici.

Vous baissez les yeux sur vos vêtements en haillons, trempés et boueux. L'une de vos manches est couverte de sang. Vous retroussez prudemment l'étoffe, et vous écarquillez les yeux de surprise en découvrant la marque violette sur votre peau. Le dessin, imprimé au fer, est complexe et détaillé ; il représente trois serpents aux écailles en losanges, entrelacés dans une triple spirale à vous donner le vertige. Autour du motif, d'étranges sigils émettent une sourde lueur violacée.

Vous entendez un grognement qui provient des arbres, devant vous. Vous recouvrez la marque insolite et vous dirigez vers le bruit en boitillant

dans la boue. D'instinct, vous portez la main à la ceinture à la recherche d'une arme. Mais il n'y a rien. Vous êtes désarmé. Vous parcourez la boue du regard et apercevez une dague rouillée près d'un des cadavres brûlés. Vous vous accroupissez pour la ramasser avant de vous approcher de nouveau des arbres sombres.

Un homme est allongé, le dos contre un tronc... non, un garçon. Il n'a pas beaucoup plus de quinze ans. Il porte une armure ; son épaisse cape souillée de boue est en bouchon autour de ses épaules. La hampe d'une flèche dépasse du bas de sa poitrine. Le projectile a percé les mailles entre les plaques de métal.

Le garçon lève la tête en vous voyant approcher. Son visage dégoulinant de pluie est d'une pâleur mortelle. Un filet de sang s'échappe du coin de sa bouche.

— Que... Que s'est-il passé ? demandez-vous en vous agenouillant à côté du chevalier blessé.

Le garçon plonge ses yeux mouillés dans les vôtres.

— Vous ne vous rappelez pas ? croasse-t-il.

Au lieu de répondre, vous portez votre attention sur la flèche à empenage noir.

— Qui a fait ça ? Qui sont ces... ces gens ?

D'un geste vous indiquez la clairière où gisent les cadavres calcinés et tordus.

— Des brigands, souffle le garçon avec une grimace de douleur. Des voleurs. Ils ont attaqué notre camp.

— Notre camp ? demandez-vous.

Vous fermez les yeux et faites de votre mieux pour vous rappeler ce qui s'est passé... pour retrouver cette partie de vous, ce recoin de votre esprit où pourrait subsister un souvenir, un quelconque vestige de votre identité. Il n'y a rien ; rien qu'une obscurité glaciale, aussi froide et aussi impénétrable que la nuit. Lorsque vous ouvrez de nouveau les yeux, votre vision est brouillée par des larmes de colère.

— Je ne m'en souviens pas... Je ne me souviens de rien.

Le garçon halète de douleur en essayant de lever une main. Il pointe un doigt tremblant sur votre tête.

— Vous avez reçu un coup. Juste avant de tuer ces hommes.

Vous reculez soudain, le souffle coupé.

— C'est... C'est moi qui ai fait ça... là-bas ? (Des images de corps détruits, calcinés, passent devant vos yeux.) Mais comment ?

— C'est de la magie, murmure le garçon. Ça venait de ce... de cette marque que vous portez.

Dans un sursaut, vous agrippez votre bras et le serrez d'un geste protecteur contre votre poitrine. Le garçon vous adresse un petit sourire en coin en voyant votre réaction.

— À aucun moment vous ne m'en avez parlé. Je suppose que vous ne vouliez pas que je sois au courant.

— Et ça ? demandez-vous en regardant la flèche empennée de noir.

— Un assassin m'a embroché, dit-il avec une grimace. C'est le seul à s'en être sorti. Leur chef... je crois.

Là où la hampe du projectile disparaît sous la peau, vous voyez des bulles vertes de poison s'échapper de la blessure.

Le garçon déchiffre votre expression fataliste.

— Je sais, il... il est trop tard pour moi.

Vos épaules s'affaissent. C'est une pensée bien sinistre ; ce chevalier moribond est votre dernier lien avec votre passé, cette vie d'avant désormais oubliée.

— Nous nous connaissons ? hésitez-vous.

— Nous nous sommes rencontrés hier, croasse le garçon. Nous allions au même endroit... à Tithebury Cross.

Vous secouez la tête. Ce nom ne vous évoque rien.

— Je suis chevalier de l'académie, reprend le garçon d'une voix sifflante. Je viens juste d'être promu. Premier de ma classe. J'allais devenir l'apprenti... (Il s'interrompt pour frissonner sous l'effet d'une vague de douleur ; vous tendez la main et saisissez son épaule pour l'encourager à poursuivre.) J'allais devenir l'apprenti d'Avian Dale. Le grand Avian Dale... (L'espace d'un instant, vous percevez une étincelle de vie dans ses yeux ; oubliant la douleur, il lève un regard rêveur vers les ténèbres du ciel.) C'était l'idée de mon instructeur. Il disait que j'étais le meilleur de ma promotion... Avian n'accepte pas n'importe qui. J'étais spécial...

Il baisse les yeux sur la hampe de flèche et son expression se fait amère.

— Et voilà que cette vie est terminée.

Tout à coup, des profondeurs de la forêt s'élève un cri perçant. Vous jetez un coup d'œil nerveux par-dessus votre épaule.

— Des harpies, grimace le garçon. Elles chassent en meute. L'odeur... (Il lève les mains et tourne vers vous ses paumes trempées de son propre sang.) Elle va les attirer. Vous devez partir.

— Mais je ne peux pas vous laisser comme ça. Il faut que je trouve...

— Mon sac à dos. Allez le chercher.

Le garçon incline la tête. Vous suivez son regard et voyez un sac à dos brun posé au pied d'un arbre. Vous vous dépêchez d'aller le récupérer et, lorsque vous l'arrachez à la boue, sa légèreté vous surprend. Le garçon vous fait signe de l'ouvrir. À l'intérieur, calé entre des piles de vêtements, se trouve un rouleau de parchemin.

— Prenez-le, souffle le garçon. C'est ma lettre... de l'académie.

Vous déroulez le parchemin et voyez qu'il est couvert d'une belle écriture fluide. Le texte, adressé à Avian Dale, résume les mérites d'un jeune chevalier de l'académie. Il se termine par un sceau de cire verte représentant un dragon ailé.

— Je ne peux pas le prendre, protestez-vous en secouant la tête.

Le garçon lâche une quinte de toux sifflante qui fait tressauter son corps de douleur.

— Il ne me servira plus... à rien. Prenez-le. Commencez une nouvelle vie. Il n'en saura rien.

Un cri aigu vous fait lever la tête vers le ciel. Des formes noires décrivent des cercles au-dessus de vous. Leurs silhouettes décharnées et emplumées se découpent sur le disque de la lune. Des harpies. Quelque chose vous pousse à fuir... La marque, le long de votre bras, vous élance comme si elle ressentait la même impression de danger.

Vous roulez le parchemin avant de le fourrer dans le sac à dos. Quand vous vous tournez de nouveau vers le garçon, vous voyez sa tête reposer sur sa poitrine. Ses yeux sont fermés. La mort a fini par l'emporter.

— Je trouverai l'assassin qui a fait cela. Je te le promets.

Vous vous baissez et ramassez l'épée du garçon. C'est une lame équilibrée ; la garde et le pommeau sont incrustés de gemmes.

Vous avez obtenu l'objet suivant (pensez à le noter sur votre feuille de personnage et à ajouter 1 à votre score de *force*) :

### L'apprenti

(main principale : épée)

+1 force +1 magie

De nouveau, un cri strident d'oiseau déchire la nuit. Des piailllements retentissent en réponse. Leur proximité est inquiétante. Vous vous dépêchez de jeter le sac à dos sur votre épaule et vous commencez à courir.

Il est réconfortant d'avoir un but. Vous vous efforcez de zigzaguer sans ralentir entre les arbres desséchés. Au bout d'une lutte interminable contre la boue collante et la pluie battante, vous repérez une caverne au creux d'une colline. Une fois à l'abri, vous vous asseyez pour attendre l'aube. Les frissons qui vous parcourent ne sont pas seulement dus au froid.

\* \* \*

Le panneau en bois pointe vers le sud, direction dans laquelle la forêt marécageuse fait place à de grandes étendues vallonnées et verdoyantes. « Tithebury Cross. 3 miles. » Vous prenez une grande goulée d'air chaud matinal. *Une nouvelle vie. Un nouveau commencement.* Vous retrouvez votre manche, regardez la marque violette qui luit sous votre peau. Ce signe étrange est-il la clé qui vous lie à votre passé ?

Et qu'en est-il de votre avenir ?

Vous relisez rapidement la lettre ; elle recommande un jeune chevalier talentueux afin que l'un des grands maîtres de la profession le prenne

comme apprenti. *Avian Dale*. Le jeune garçon aurait dû se trouver à votre place. C'était son avenir, son rêve...

« Il ne me servira plus... à rien. Prenez-le. Commencez une nouvelle vie. Il n'en saura rien... »

Personne n'en saura rien. Vous roulez le parchemin avec soin, puis vous le rangez dans votre sac à dos. Enfin, vous vous engagez sur la longue route poussiéreuse qui vous mènera à Tithebury.

Ouvrez le livre à la première carte pour commencer l'Acte 1 de votre aventure (elle se trouve dans l'encart en couleurs). Choisissez le lieu que vous souhaitez explorer en vous rendant au numéro de paragraphe noté près du bouclier correspondant à votre choix. En tant qu'aventurier novice, mieux vaut que vous commenciez par les quêtes vertes, car ce sont les plus faciles. Retournez lire la carte quand vous souhaitez opter pour une nouvelle quête ou une nouvelle destination. Bonne chance!