

DÉCIDEZ DE VOTRE DESTIN

LA PREMIÈRE QUÊTE

44 chapitres offerts

LA **PROPHÉTIE** **SOMBRE**



FABIEN OLICARD

UN LIVRE INTERACTIF ?

Le roman que vous vous apprêtez à lire est une fiction interactive, où VOS décisions auront un impact réel sur le destin du héros. VOUS êtes le personnage principal de l'histoire, et vos choix ne seront pas sans conséquence. Suivant le mode de jeu que vous choisirez, vous serez amené à livrer des combats, à résoudre des énigmes et à découvrir les secrets cachés de la *Saga de Dagda*. Ce tome peut se lire indépendamment du reste de la saga, mais vous prendrez beaucoup de plaisir à explorer maintenant ou plus tard l'ensemble des tomes dans l'ordre.

Cette fiction interactive se vit grâce à un système de règles très simples. Lisez-les attentivement avant de plonger dans l'aventure unique que VOUS allez vivre. En cas de doute ou d'appréhension, un site Internet tenu à jour par l'auteur répondra à vos éventuelles questions.

Ce tome peut se lire dans la continuité des autres ou de manière totalement indépendante.

POUR CELLES ET CEUX QUI ONT DÉJÀ LU LA SAGA

La Prophétie Sombre est un tome un peu différent des précédents, qui mérite une petite note de ma part. C'est une aventure un peu plus narrative, nécessaire pour vous permettre de découvrir un peu plus les dessous de l'histoire et les secrets du monde qui vous entoure. Les joueurs de jeux vidéo appellent ça un jeu narratif – il y a un peu de ça. C'est aussi une expérience très libre, et plus contemplative. Tous les choix que vous ferez ne seront pas toujours source de combats ou d'énigmes... Aucune vie n'est aussi intense !

Comme chaque fois, j'ai pris en compte vos retours ici et là pour les intégrer à mes envies et à ce que j'avais prévu de mon côté... et force est de constater que tout cela se mariait très bien pour ce quatrième tome. Vous verrez d'ailleurs que, pour favoriser l'immersion des périples dans certaines zones, vous aurez moins d'allers-retours à effectuer entre les pages (ce qui était l'un de vos retours fréquents).

L'ultime tome sortira quelques mois à peine après celui-ci et, de nouveau, sa forme et son fond n'auront rien à voir avec ce que vous vivez ici !

Bonnes révélations,

Fabien Olicard

D'OÙ VENEZ-VOUS ?

La Prophétie Sombre est le quatrième tome de *La Saga de Dagda*. À l'ouverture de ce livre, vous vous trouvez dans l'une des trois situations suivantes :

Vous n'avez jamais lu un autre tome avant celui-ci :

Ça ne pose aucun problème ! Lisez la page juste après, puis allez consulter les règles à partir du chapitre **VOTRE PREMIÈRE FOIS**. Durant l'aventure, le livre se chargera de détecter que vous êtes novice, il vous résumera la situation au bon moment et vous accompagnera en douceur dans cette première quête.

Vous venez de terminer le troisième tome, *Les Entrailles du Temps* :

Formidable ! Recopiez le contenu de la **FEUILLE DE PERSONNAGE** du troisième tome, telle que vous l'aviez laissée, sur la **FEUILLE DE PERSONNAGE** de ce tome-ci. N'oubliez pas d'appliquer les bonus qui se trouvaient à la fin des *Entrailles du Temps*, juste avant la page des *Remerciements*. Lisez ensuite *Les règles* (il y a quelques changements suivant les tomes), puis partez du chapitre **1** immédiatement après.

Vous venez de terminer un autre tome de *La Saga de Dagda* qui n'est PAS *Les Entrailles du Temps* :

C'est tout à fait possible ! Dagda n'a que faire des incohérences temporelles ! Que vous ayez exploré un tome antérieur ou ultérieur à celui-ci, vous pouvez vous plonger dans ***La Prophétie Sombre***. Commencez par recopier le contenu de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** du tome que vous venez de terminer, tel que vous l'aviez laissée, sur la **FEUILLE DE PERSONNAGE** de celui-ci. N'oubliez pas d'appliquer les bonus qui se trouvaient éventuellement à la fin du tome, juste avant la page des *Remerciements*. Lisez ensuite **LES RÈGLES** (il peut y avoir quelques changements), puis partez du chapitre **1** immédiatement après. Le livre se chargera de détecter que vous ne suivez pas l'histoire dans l'ordre chronologique ; il vous résumera la situation actuelle en temps voulu et vous accompagnera au mieux pour que vous compreniez où vous en êtes dans *La Saga de Dagda*.

UNE FEUILLE DE PERSONNAGE ?



C'est l'endroit le plus important de vos aventures. Si vous souhaitez imprimer votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** par commodité ou pour préserver votre livre, vous la trouverez sur le site **LaSagaDeDagda.fr** (ainsi que toutes les **FEUILLES DE PERSONNAGE** de tous les tomes).

Vous allez y noter vos caractéristiques, qui vont évoluer au fil des pages. Vous y noterez aussi le contenu de votre **INVENTAIRE**, vos **ARMES**, etc. Enfin, c'est également sur cette feuille que vous tiendrez à jour vos **POINTS DE VIE ACTUELS**, car, si ce score tombe à **0** ou moins, vous rendrez votre dernier souffle et vous serez contraint de suivre les indications du livre pour en subir les conséquences... Mais vous n'en êtes pas encore là, fort heureusement !

VOTRE PREMIÈRE FOIS

Vous vous apprêtez à vivre une expérience unique ! Ce livre va vous transporter dans un univers où vos décisions auront un impact. Cette histoire sera la vôtre, les émotions que vous ressentiriez seront bien réelles. Commençons par remplir ce qui va vous définir, une partie de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Vous êtes Apprenti à l'Académie de Dagda. Du moins, vous l'étiez avant que l'Académie ne soit frappée par un Fléau destructeur. Dans cette Académie, vous avez développé l'un des nombreux **TALENTS** de Dagda. Choisissez-en un dans la liste ci-dessous et reportez-le dans la case **TALENT(S)** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** en notant le chiffre **1** dans la case **NIVEAU**.

TALENTS

INSTINCT

Ce **TALENT** permet de laisser parler ses sens et son intuition. Un art qui court-circuite la raison, pour pressentir la meilleure décision à prendre.

HERBOLOGIE

Les plantes recèlent de puissants secrets pouvant vous servir en toutes circonstances. Ce **TALENT** vous a donné une solide connaissance de cette magie naturelle, faisant presque de vous un Alchimiste.

DISCRÉTION

Être seul au milieu de la foule, invisible comme un fantôme. Ce **TALENT** vous permet de vous faufiler sans être vu, de vous déplacer sans même faire bouger l'air.

PERSUASION

Les mots sont une arme. Vous possédez, avec ce **TALENT**, la capacité, en quelques phrases, de convaincre n'importe qui de n'importe quoi. Une vivacité d'esprit qui peut permettre d'éviter bien des conflits.

OBSERVATION

Les yeux sont bombardés d'informations à chaque seconde. Ce **TALENT** ne vous permet pas de voir plus loin, mais au contraire de voir ce qui compte vraiment autour de vous.

DOIGTS AGILES

Un véritable virtuose des doigts. Ce **TALENT**, une fois maîtrisé, vous donne des compétences de voleur à la tire, de bateleur, de sculpteur, etc.

EMPRATIQUE

Un **TALENT** des plus subtil. Basé sur l'empathie, l'**EMPRATIQUE** vous permet littéralement d'éprouver exactement ce que ressent une autre personne pour mieux la comprendre.

Une fois que vous aurez fait votre choix, vous passerez à la suite afin de calculer vos premières caractéristiques.

POINTS DE VIE (MAXIMUM ET ACTUELS)

Pour calculer cette valeur, jetez deux dés à six faces. Additionnez le résultat des deux dés, puis multipliez le résultat obtenu par 4. Notez ce résultat dans la case **POINTS DE VIE MAXIMUM** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Si le résultat est inférieur à 12, vous êtes autorisé à relancer les dés deux fois maximum et à conserver le résultat le plus favorable.

Vous commencez ce livre avec l'intégralité de vos **POINTS DE VIE**, donc notez le même nombre que **POINTS DE VIE MAXIMUM** dans la case **POINTS DE VIE ACTUELS** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. C'est dans cette case que seront reportées les fluctuations de votre santé.

Attention : vos **POINTS DE VIE ACTUELS** ne peuvent pas dépasser vos **POINTS DE VIE MAXIMUM**, sauf indication contraire explicite lors de votre lecture.

DEXTÉRITÉ

Cette caractéristique est essentielle pour les combats. Votre **DEXTÉRITÉ** pourra également varier au fil de vos aventures et de vos apprentissages. Pour le moment, comme tous les Apprentis à la fin de leur apprentissage, votre **DEXTÉRITÉ** est de 7. Notez ce résultat dans la case **DEXTÉRITÉ** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

LES RÈGLES

N'ayez pas peur des règles, elles sont logiques et il ne sert à rien de les connaître par cœur. Le livre vous expliquera généralement ce qu'il faudra savoir le moment venu. Néanmoins, lisez-les attentivement au moins une fois pour vous familiariser avec le fonctionnement de base du livre (**même si vous avez déjà terminé d'autres tomes de *La Saga de Dagda***).

LE MATÉRIEL

Vous aurez besoin d'un minimum de matériel pour vivre cette fiction interactive. Réunissez dans la vie réelle les objets suivants :

- ◇ Un crayon de papier et une gomme.
- ◇ Deux dés à six faces (des dés virtuels sont accessibles gratuitement sur le site LaSagaDeDagda.fr* et conviendront parfaitement).
- ◇ À la fin du livre, vous trouverez des pages pour prendre des notes. Si vous souhaitez le faire sur des feuilles séparées, prévoyez une à deux feuilles A4.

*



LE STATUT

Votre statut est Apprenti s'il s'agit de votre première aventure de la Saga. Dans ce cas, notez Apprenti dans la case **STATUT** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

LES CARACTÉRISTIQUES

Continuez en remplissant une autre partie de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Vous devez calculer à nouveau les caractéristiques qui vont suivre, même si vous avez déjà lu l'un des tomes de *La Saga de Dagda*.

LES TALENTS

À partir des *Entrailles du Temps*, vous allez préciser le niveau de votre **TALENT** ou de vos **TALENTS**. Dans la case **NIVEAU**, notez le chiffre 1. Si le dernier tome que vous avez exploré indique une valeur différente de 1 sur un de vos **TALENTS** de la **FEUILLE DE PERSONNAGE**, alors notez-la à la place du 1.

CHANCE

Votre charisme et votre chance naturelle au cours de cette aventure seront symbolisés par ce résultat. Jetez un dé à six faces et ajoutez-y tout modificateur de **CHANCE** présent dans votre **INVENTAIRE**. Notez ce résultat dans la case **CHANCE** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Les modificateurs de **CHANCE** de votre **INVENTAIRE** ne seront pas réutilisables pour cette aventure, puisque vous venez déjà de les prendre en

compte. Cette caractéristique fonctionne comme une réserve de POINTS. Vous pouvez consommer des POINTS de **CHANCE** pour modifier le résultat d'un de vos jets de dés au cours de votre aventure.

Exemple : Vous possédez 5 en **CHANCE**. Pour ouvrir une porte, vous devez faire 5 avec un dé à six faces. Vous jetez le dé et obtenez un 3. Vous choisissez d'utiliser 2 de vos POINTS de **CHANCE** pour régler votre dé sur 5. Vous corrigez votre **CHANCE** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** en la réduisant de 2, vous possédez dorénavant 3 en **CHANCE**.

Attention : le livre ne vous rappellera quasiment jamais cette capacité. C'est à VOUS de la garder en mémoire et de vous en servir quand bon vous semble.

CONSTITUTION

Cette caractéristique équivaut à votre énergie de base, l'énergie que vous pouvez dépenser au cours d'une journée ou d'une action spécifique. Elle indique aussi votre énergie générale, votre capacité à réaliser une prouesse, etc. Pour le moment, votre **CONSTITUTION** est de 10. Notez le nombre 10 dans la case **CONSTITUTION** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

ÉTAT

À partir des *Entraîles du Temps*, vous possédez une case **ÉTAT** indiquant quelque chose sur vous-même. C'est le livre qui vous indiquera quoi mettre et quoi effacer durant votre aventure. Au début de la partie, cette case doit être vide.

Attention : votre **ÉTAT** ne peut contenir qu'un seul mot à la fois. L'**ÉTAT** le plus récent proposé par le livre prime toujours sur votre **ÉTAT** actuel.

EXPÉRIENCE

Il s'agit de l'**EXPÉRIENCE** que vous allez accumuler au fur et à mesure de vos aventures. Au début de *La Prophétie Sombre* votre **EXPÉRIENCE** est à 0. Si le dernier tome que vous avez fait indique une valeur différente sur la **FEUILLE DE PERSONNAGE** alors inscrivez le nombre correct dans la case.

LES MODES DE JEU

Pour vivre cette quête, vous avez le choix entre 3 modes de jeu. Veuillez choisir dès à présent celui qui vous convient :

MODE NARRATIF

Dans ces modes de jeu, vous n'allez pas vous encombrer à livrer la plupart des combats. Vous allez centrer votre quête sur l'aventure elle-même, la résolution des

énigmes et la prise des décisions qui vous conviennent. Le danger rôdera quand même, mais il ne viendra pas de l'issue malheureuse d'un affrontement. Lorsqu'un combat vous est proposé, vous prenez directement l'option de la victoire.

Néanmoins, retenez que vous perdrez et récupérerez vos **POINTS DE VIE ACTUELS** en dehors des combats quand le livre vous y invitera.

Attention : cette règle spéciale pour les combats ne s'applique que jusqu'à 5 adversaires à combattre en simultané. Au-delà de ce chiffre, vous êtes en surnombre et obligé de vivre le combat normalement (voir section **LES COMBATS**).

MODE SIMPLIFIÉ

Dans ce mode de jeu, toutes les règles s'appliquent, mais vous avez le droit de sauvegarder votre progression en trois occasions. C'est à vous de décider si vous voulez utiliser l'une de ces trois occasions quand le livre vous le propose. Lors d'une sauvegarde, vous serez invité à utiliser les **FEUILLES DE SAUVEGARDE** situées à la fin du livre. Vous devrez toujours reprendre à votre sauvegarde la plus récente.

Attention : vous ne pouvez sauvegarder que lorsque le livre vous y invite. En dehors de ces moments, vous ne pouvez pas sauvegarder votre progression. Vous pouvez, en revanche, rétablir votre dernière sauvegarde quand vous le souhaitez, en suivant les instructions à ce sujet à la fin du livre.

MODE MORTEL

Dans ce mode de jeu, toutes les règles s'appliquent... y compris celle de la vie. Si vous venez à mourir, vous devez suivre les instructions du livre et peut-être tout reprendre à zéro en créant une **FEUILLE DE PERSONNAGE** pour recommencer le livre au chapitre **1**. C'est aussi ce mode qui fait le sel de votre aventure, car vous ressentez pleinement les enjeux de vos décisions... Cochez sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** le mode de jeu que vous avez choisi afin de prendre un engagement écrit...

LES JETS

Un **JET** représente l'action de lancer un ou deux dés. Voici les différents jets que vous serez amené à faire, revenez à ce chapitre en cas de doute.

JET de CHANCE : lancez un seul dé.

JET de DEXTÉRITÉ ou de **CONSTITUTION** : lancez deux dés.

Résultat : un **JET** est réussi quand le résultat du dé (ou la somme totale des dés) est inférieur ou égal à la caractéristique testée.

***Exemple** : vous possédez 8 en **DEXTÉRITÉ**. Pour grimper un mur, vous devez faire un **JET DE DEXTÉRITÉ**. Vous jetez deux dés et obtenez un total de 7. Vous avez réussi votre **JET** et vous rendez au chapitre correspondant à une réussite.*

LA FEUILLE DE PROGRESSION

Certaines lectrices et certains lecteurs aiment garder la trace de l'ordre des chapitres qu'ils traversent lors de leurs aventures. Si vous souhaitez noter les numéros des chapitres que vous choisissez, une page nommée **FEUILLE DE PROGRESSION** est disponible à la fin de l'ouvrage.

LE ROYAUME DES OMBRES

Ce tome est compatible avec l'extension *Le Royaume des Ombres*. Lorsque cela se révélera nécessaire, le livre vous indiquera comment passer de *La Prophétie Sombre* au *Royaume des Ombres*. Lorsque vous revenez du *Royaume des Ombres*, vos **POINTS DE VIE ACTUELS** doivent être rétablis à leur **MAXIMUM** (sauf indication contraire dans le texte).



Vous en saurez plus sur cette annexe
sur le site **LaSagaDeDagda.fr**.

L'INVENTAIRE

Vous possédez une besace que vous portez en bandoulière ou en sac à dos. Elle vous a été remise à votre entrée à l'Académie et vous servait à l'époque à porter vos livres d'étude. Tous les objets que vous trouverez lors de votre quête, et qui peuvent loger dans la besace, devront être inscrits dans la section **INVENTAIRE** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Les armes (offensives et défensives) ne font pas partie de votre **INVENTAIRE**, puisque vous les portez sur vous directement. Elles sont notées dans la section **LES ARMES** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Attention : vous ne pouvez transporter que quatorze objets au maximum dans votre **INVENTAIRE**.

Chacun de ces objets doit pouvoir loger dans une besace (non, vous ne pouvez pas emporter un lit dans votre **INVENTAIRE**...). À tout moment de l'aventure, vous pouvez supprimer un ou des objets de votre **INVENTAIRE** pour y faire de la place, comme si vous les jetiez au sol. Mais prenez garde de ne pas jeter quelque chose qui semble anodin de prime abord, mais qui pourrait devenir indispensable par la suite...

Les Potions d'un même type ne prennent qu'un seul emplacement dans votre **INVENTAIRE**. Elles s'y cumulent sans restriction.

***Exemple** : si vous possédez 3 potions de soin, notez « 3 potions de soin (+5 **PV ACTUELS**) » dans l'un des quatorze emplacements de votre **INVENTAIRE**.*

LA MONNAIE

La monnaie du Royaume est le Boulon. Si vous trouvez de l'argent, il vous faudra le stocker dans la bourse présente dans votre **INVENTAIRE**. Les Boulons seront à inscrire devant la bourse, dans votre **INVENTAIRE** en prenant en compte les limites naturelles de chaque bourse.

***Exemple** : une bourse en cuir ne peut contenir que 60 Boulons maximum. Si vous possédez une bourse en cuir et 12 Boulons, vous noterez « Bourse en cuir (60 max) 12 B » dans l'un des quatorze emplacements de votre **INVENTAIRE**.*

POTIONS ET AUTRES OBJETS UTILISABLES

Vous trouverez parfois des objets utilisables que vous placerez dans votre **INVENTAIRE**.

Certains offrent des capacités passives :

***Exemple** : plus de **DEXTÉRITÉ** tant que vous possédez un objet offrant +2 en **DEXTÉRITÉ**.*

D'autres donnent des capacités actives :

***Exemple** : une bague qui vous permet de relancer un dé lors de vos combats.*

D'autres encore sont des consommables :

Les consommables sont des objets qui, une fois utilisés, offrent un bénéfice, mais qui sont ensuite supprimés de l'**INVENTAIRE**.

***Exemple** : les potions de soin. Généralement, la consommation d'une potions de soin offre **5 POINTS DE VIE ACTUELS** (sans dépasser vos **POINTS DE VIE MAXIMUM**). Si vous devez inscrire un objet consommable dans votre **INVENTAIRE**, notez ses effets*

***Exemple** : 1 potions de soin +5 PDV ACTUELS.*

Attention : vous pouvez utiliser un objet aux capacités actives ou un objet consommable quand bon vous semble. N'attendez pas que le livre vous y invite explicitement. S'il s'agit d'un consommable, appliquez les effets et supprimez le consommable de votre **INVENTAIRE**.

LES ARMES

Au cours de votre quête, vous serez amené à rencontrer des créatures décidées à vous arrêter. Certains combats sont inévitables et vous devrez défendre votre vie.

Les armes que vous pourrez emporter dans votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** ont parfois un modificateur de dommage que vous devez noter sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Si une arme possède **+1** de dommage, cela signifie que vous enlèverez un **POINT DE VIE** supplémentaire à vos adversaires lorsque vous les toucherez. Vous trouverez un exemple concret dans la section **LES COMBATS**.

Sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** se trouve la case **DOMMAGES ACTUELS**. Additionnez tous les dommages supplémentaires que vous infligez grâce à vos armes et objets, puis inscrivez le résultat dans cette case (cela vous évitera de recompter à chaque combat). Vous pouvez également y inscrire des dommages conditionnels dont vous pourriez éventuellement bénéficier.

Exemple :

+3 de dommages

+1 dommage si le combat a lieu la nuit

Attention : il vous appartient de tenir à jour la case **DOMMAGES ACTUELS** en fonction de l'équipement dont vous faites l'acquisition ou de celui que vous perdez. Le livre ne vous invitera pas systématiquement à le faire, vous devez être autonome sur ce point.

LES COMBATS

Lors des combats, vous allez devoir jeter les dés pour savoir si vous réussissez à toucher votre ennemi et combien de dégâts vous infligez à ses **POINTS DE VIE**. Vous devrez également jouer à la place de vos ennemis afin qu'ils puissent riposter en vous attaquant à leur tour.

Attention : sauf indication contraire explicite, plusieurs ennemis en même temps sont considérés comme un seul. Ainsi, vous ne livrez qu'un seul combat face à la totalité du groupe. Un groupe (à partir de deux ennemis en simultané) représente donc un seul adversaire plus puissant à combattre.

Un ennemi est représenté dans le livre par trois éléments : son nom, sa **DEXTÉRITÉ**, ses **POINTS DE VIE**. Votre but est généralement d'anéantir l'ennemi en faisant passer ses **POINTS DE VIE** à zéro, ce qui vous assure la victoire du combat. Si c'est l'ennemi qui fait passer vos **POINTS DE VIE ACTUELS** à zéro, alors vous perdez le combat. À la fin du combat, vous devez suivre les instructions prévues à la fin du chapitre où vous vous trouvez.

Les combats se déroulent en quatre phases que vous allez répéter jusqu'à ce que votre ennemi ou vous remportiez la victoire. Vous pouvez prendre note de la baisse des **POINTS DE VIE** de votre ennemi sur une feuille à part ou sur les **FEUILLES DE NOTES** situées à la fin de l'ouvrage.

PHASE 1 : TOUCHER VOTRE ENNEMI

Toutes vos tentatives d'attaque ne fonctionnent pas automatiquement. C'est avec les dés que vous allez savoir si le coup que vous portez touche ou non sa cible. Jetez deux dés à six faces. Additionnez le résultat des deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre **DEXTÉRITÉ**, alors vous avez réussi à toucher votre adversaire et vous pouvez passer à la phase 2. Si le total est supérieur à votre **DEXTÉRITÉ**, c'est que vous avez raté votre attaque ou que votre ennemi a réussi à esquiver. Dans ce cas, passez à la phase 3.

PHASE 2 : INFLIGER DES DÉGÂTS

Si vous touchez votre ennemi en réussissant la phase 1, alors ce dernier perd automatiquement un premier **POINT DE VIE**. Ensuite, jetez un dé à six faces et ajoutez le résultat au premier **POINT DE VIE** perdu. Ajoutez à l'ensemble les éventuels bonus de dommage de vos équipements, normalement inscrits dans la case **DOMMAGES ACTUELS** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** (voir la section **LES ARMES**).

Exemple :

*Votre **DEXTÉRITÉ** est de 7. Vous possédez une épée courte infligeant +1 de dommage.*

*• Phase 1 : vous jetez deux dés et obtenez un total de 5 en les additionnant. Le total est inférieur à votre **DEXTÉRITÉ**, vous passez à la phase 2.*

- Phase 2 : votre ennemi perd automatiquement **1 POINT DE VIE**. Vous jetez un dé à six faces et obtenez 3, votre ennemi perd donc **3 POINTS DE VIE** supplémentaires. Votre case **DOMMAGES ACTUELS** indique +1 grâce à votre épée courte, votre ennemi perdra donc encore **1 POINT DE VIE**.
- Au total vous retirez donc **5 POINTS DE VIE** à votre ennemi.

Sur le livre ou sur une feuille à part, mettez à jour les **POINTS DE VIE** restant à votre ennemi et passez à la phase 3.

PHASE 3 : JOUER POUR L'ENNEMI

Les combats se font au tour par tour. Une fois que vous avez attaqué l'ennemi et retiré ses éventuels **POINTS DE VIE** (en fonction de votre capacité à le toucher ou non), vous devez appliquer les mêmes règles qu'en phase 1 et 2, mais cette fois pour calculer son attaque envers vous !

Exemple :

La **DEXTÉRITÉ** de votre ennemi est de 5.

- Phase 1 : vous jetez deux dés pour votre ennemi et obtenez un total de 5 en les additionnant. Le total est égal à sa **DEXTÉRITÉ**, il a donc réussi à vous toucher et passe à la phase 2.
- Phase 2 : vous perdez automatiquement **1 POINT DE VIE ACTUEL**. Vous jetez un dé à six faces pour votre ennemi et obtenez 2, vous perdez donc **2 POINTS DE VIE ACTUELS** supplémentaires. Le livre ne précise aucun dommage éventuel à rajouter.

- *Au total vous retirez donc 3 à vos **POINTS DE VIE ACTUELS**.*

Mettez à jour vos **POINTS DE VIE ACTUELS** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et passez à la phase 4.

PHASE 4 : FIN DU COMBAT

Les phases 1, 2 et 3 se répètent en boucle jusqu'à ce que les **POINTS DE VIE** de votre ennemi ou vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombent à 0.

- ♦ Si l'ennemi atteint **0 POINTS DE VIE**, vous avez gagné le combat.
- ♦ Si vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombent à **0**, vous avez perdu le combat.

Dans les deux cas, suivez les indications fournies par le livre au chapitre où le combat a débuté.

Attention : en cas de victoire, vous poursuivez l'aventure avec les **POINTS DE VIE ACTUELS** qui vous restent à la fin du combat. Moins vous avez de **POINTS DE VIE ACTUELS**, plus il faudra être prudent (ou bien consommer des Potions et autres remèdes, voir la section **POTIONS ET AUTRES**).

FEUILLE

DE PERSONNAGE

**POINTS DE VIE
MAXIMUM**

POINTS DE VIE ACTUELS

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

CHANCE

TALENT(S)

NIVEAUX

ARMES

NOMS

BONUS

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

DOMMAGES ACTUELS

MODE DE JEU☐

Narratif

☐

Simplifié

☐

Mortel

ÉTAT**STATUT****EXPÉRIENCE****FRAGMENTS DE LA PROPHÉTIE**☐☐☐**INVENTAIRE**☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Si l'inventaire est plein, vous pouvez jeter des choses où que vous soyez afin de libérer de la place dedans.





1

C'est le temps qu'il a fallu pour que votre corps s'accoutume à la morsure des saisons. L'hiver, il fait trop froid, l'été, trop chaud... Un an, jour pour jour, que le sablier gravé sous votre peau s'est estompé et que vous êtes piégé dans une époque qui n'est pas la vôtre, mais qui, paradoxalement, semble faite pour vous accueillir.

Vous contemplez le chantier en contrebas. Les fondations de ce qui deviendra l'Académie ne sont encore que des tas de pierres dans la terre meuble. Les étages ne sont pas encore montés, mais la base des quatre bâtiments est en place. Chacun orienté en direction d'un point cardinal. Le terrain central émerge déjà de par sa forme. Le plus amusant, c'est que... c'est vous qui avez soufflé l'idée de cette disposition ! Pour les ouvriers qui s'activent là-bas, vous êtes juste « le nouveau », celui qui a toujours les bonnes idées et qui semble connaître les plans avant même que quelqu'un ne les dessine... Ils ignorent que votre savoir est en réalité un souvenir.

— Tu as encore ce regard, mon ami. On dirait que tu cherches une étoile dans le ciel qui n'est pas encore née.

Vous n'avez pas besoin de vous retourner pour reconnaître cette voix. Elle est plus haute, plus claire que la première fois que vous l'avez entendue, débarrassée du caractère rocailleux de la vieillesse, mais

l'ironie y pointe déjà. Saruof. Le futur vieillard qui vous a guidé dans vos premiers pas est aujourd'hui un jeune homme aux mains calleuses et à l'enthousiasme épuisant. Il porte un rouleau de parchemin sous le bras, tel un trésor sacré.

— Je regardais le futur s'écrire, Saruof. Et le futur... a besoin de fondations solides !

Il s'approche de vous, les yeux pétillants de cette curiosité et de cette envie de jouer que vous avez si souvent perçues derrière ses rides de vieillard.

— La Confrérie s'impatiente. Les premiers membres demandent des règles, une structure... un nom pour celui qui les dirige.

Un frisson vous parcourt. Vous avez initié il y a quelques jours la création de... la Confrérie de Nuada ! Écrivez-vous une histoire qui s'est déjà déroulée ou êtes-vous en train de tout chambouler ? Impossible de le savoir pour le moment. Vous repensez à Jode Reve. Cette menace, dont vous ne décelez pas l'origine les motivations, reste liée à vos souvenirs. Vous avez envie de vous y perdre pour mieux comprendre votre présent...

– Dis-leur que le secret est une protection, que l'impatience n'a pas sa place dans la Confrérie et que le silence est parfois la plus grande vérité.

Saruof hoche la tête, notant vos paroles avec une ferveur qui vous réchauffe le cœur. Vous savez ce qu'il va devenir. Mais pour l'instant, il n'est qu'un Apprenti, et vous êtes déjà un Aîné. Le vent se lève, portant l'odeur de la pluie.

Si vous décidez de rester assis pour vous remémorer votre histoire depuis le Fléau, rendez-vous au **224**. Si vous préférez retourner dans vos quartiers avec Saruof, allez au **31**.

Sous la roche, à l'abri lui aussi, recroquevillé à deux pas de vous, un renard trempé vous fixe de ses yeux d'ambre. Vous ne bougez ni l'un ni l'autre. Étrange trêve, concluez-vous sans un mot, le temps que dure la colère du ciel. Au bout de quelques minutes, la pluie faiblit, puis cesse, et c'est lui qui part le premier, sans un regard en arrière, en secouant son pelage. Vous repartez ensuite, lavé, vous aussi, au **73**, pour rejoindre le village.

31

Une fois debout, vous distinguez encore mieux les détails du chantier. Dire qu'un jour votre passé... sera dans le futur, et que tous vos amis se feront emporter par le

Fléau. Il ne restera que des cendres des membres de l'Académie de Dagda. Vous avez la terrible sensation de n'avoir vécu que l'initiation de votre destin, et que tout commence vraiment maintenant. Peut-être vaudrait-il mieux faire un point sur vos souvenirs tant que vous êtes d'humeur apaisée ? Dans ce cas, rendez-vous au **224**. Si vous préférez aller de l'avant sans vous encombrer de ce qu'il y a derrière vous, allez au **253**.

39

Une nouvelle journée commence, vous êtes reposé et plus décidé que jamais à obtenir des réponses qui expliqueront ce que vous avez vécu. Cette nuit, vous avez même rêvé que vous cherchiez la Prophétie dont Tess vous a révélé l'existence... Vous comptez faire de ce rêve une réalité ! Vous êtes certain que cette connaissance et votre position stratégique dans le passé vous permettront de contrecarrer tout ce qui a permis au Fléau d'exister... ou plutôt le lui permettra.

Vous vous levez de votre couche, dans ce qui sera à terme le bâtiment Sud de l'Académie, plus déterminé que jamais. Ce repos vous a donné toute l'énergie nécessaire pour partir à l'aventure. Sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**, indiquez 10 dans la case **CONSTITUTION**. Dans **POINTS DE VIE ACTUELS**, inscrivez le même nombre que celui présent dans **POINTS DE VIE MAXIMUM**.

Si votre précédente aventure était *Les Entrailles du Temps*, rendez-vous au **89**. Dans tous les autres cas, allez au **347**.

42

La mort vous prend par surprise, comme tout le monde. Vous ne lui en voulez même pas. C'était écrit, peut-être, dans une encre qui n'attendait que le bon prétexte entre vos doigts. Quelque part, dans une autre époque, Tess regarde une étoile et frissonne sans comprendre pourquoi. Quelque part, dans une autre époque, Saruof relit un parchemin qu'il n'a pas encore écrit pour le moment. Quelque part, dans une autre époque, un Apprenti grimpe en haut d'un lit superposé pour contempler la dernière nuit de son adolescence et ne sait pas, lui non plus, ce qui l'attend.

Voilà votre aventure terminée. On a vu des fins plus romanesques. On en a vu de plus discrètes aussi. La vôtre tombe à peu près au milieu, ce qui, somme toute, est élégant. Si vous jouez en mode simplifié, retournez à l'une des **FEUILLES DE SAUVEGARDE** utilisée à la fin de ce livre (si vous n'avez jamais sauvegardé, continuez de lire comme si vous étiez en mode mortel).

Si vous jouez en mode mortel ou narratif, avec vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombés à **0** ou moins, sachez que l'auteur a encore et toujours beaucoup de respect pour vous... et presque de la compassion. Presque. Pour

autant, vous devez reprendre au 1 de ce tome avec votre **INVENTAIRE** et vos statistiques de départ, comme si vous entrepreniez cette aventure pour la première fois.

67

Vous vous relevez en souriant. Après tout, ce n'était qu'un sanglier. Vous avez affronté bien pire que la charge brutale d'une bête sûrement plus effrayée que vous. La douleur dans vos muscles a quelque chose de vivifiant. Voilà qui finira de vous réveiller, songez-vous.

Vos gestes ont été plus rapides qu'autrefois. Plus sûrs. Le corps a appris avant même que l'esprit ne comprenne. Vos réflexes ne sont plus ceux d'un Apprenti hésitant, et pourtant... Vous ne vous sentez pas si différent de celui que vous étiez ! Est-ce que ces aventures vous ont vraiment changé ? Rendez-vous au **278**.

70

Vous laissez vos pensées dériver vers le chaos qui a forgé votre destin ces derniers temps. Oui, tout vous revient comme une vague irréaliste. L'aventure a commencé par les cendres de l'Académie, ce Fléau qui a dévoré vos camarades sous vos yeux, ne vous laissant que la Harpe des quatre saisons pour seul espoir, vain, de réécrire l'histoire. Vous vous souvenez du poids de l'artefact, de la trahison en arrivant au Château et de cette rencontre impossible dans les oubliettes... Tess, votre propre fille,

surge d'un futur que vous n'avez pas encore vécu... Vous avez entrevu l'ampleur du complot orchestré par Jode Reve et le Colloque. Tess vous a appris l'existence d'une Prophétie. Après quelques jours passés à Arvorenn, l'épreuve sur l'Île des Nivélis vous a définitivement transformé. Dans l'enfer de la boucle temporelle, peut-être au cœur même de la Fracture, vous avez consommé votre chance et dompté vos peurs, méritant votre titre d'Aîné de Dagda. Vous avez compris que le monde est maillé de secrets bien plus profonds que les murs de votre ancienne Académie.

Désormais, vous voilà projeté dans un passé lointain, un monde où l'Académie de Dagda sort à peine de terre ! Si Tess et la Harpe vous ont envoyé à cette époque, c'est probablement pour frapper à la racine du mal. Votre esprit est désormais tendu vers un unique but, une obsession : trouver *La Prophétie Sombre* pour avoir un coup d'avance ! Elle seule détient les clés pour contrer Jode Reve, annuler le Fléau et empêcher que le temps ne devienne un instrument de destruction. Le futur du Royaume se joue ici, dans ce lointain passé. Vous êtes prêt à reprendre votre quête.

Rendez-vous au **142**.

Vous franchissez le seuil du bâtiment. Le soleil vous accueille à bras ouverts. Sa chaleur glisse sur votre peau avec une douceur enveloppante, comme si le ciel s'était accordé à votre humeur ! L'air semble plus vaste, plus respirable. Autour de vous, la nature ne se contente pas d'exister, elle vibre presque. Les feuilles frémissent en cadence, les herbes ondulent telle une mer discrète, et le chant lointain des oiseaux se mêle à vos pensées, au point qu'il vous semble l'entendre en vous. Quelque chose s'est aligné dans votre corps. Mais l'élan ne suffit pas. Vous avez besoin d'un point de départ, d'un esprit pratique, d'un regard capable de transformer l'intuition en action. Saruof ! S'il est une personne capable de vous aider à déterminer par où commencer vos recherches pour retrouver cette Prophétie, c'est bien lui. Vu la hauteur du soleil, il doit déjà être à l'œuvre. Saruof n'est pas garçon à laisser la matinée s'échapper sans la modeler de ses mains... Reste à savoir où le trouver.

Si vous pensez qu'il est sur le chantier de l'Académie, occupé à bricoler quelque mécanisme improbable, rendez-vous au **331**. Si vous pensez qu'il est dans la forêt au sud-Ouest du bâtiment, en train de récolter du bois ou des pierres, rejoignez-le au **198**.

Vous le voyez. Saruof a planté son arc contre un tronc, agenouillé près d'une touffe d'herbe qu'il observe comme s'il interrogeait un oracle. La lumière du matin glisse sur sa nuque et sur ce sourire discret qui semble ne jamais le quitter complètement. Il n'a pas entendu vos pas et vous trouvez cela étrange, lui qui d'ordinaire entend les feuilles tomber !

– Tu prends ton temps, dit-il sans relever la tête. Je commençais à me demander si tu n'allais pas finir par te perdre dans tes propres pensées.

Vous esquissez un sourire. Saruof se redresse enfin. Il vous regarde vraiment, cette fois. Et ce regard, vous le connaissez. C'est celui qu'il aura, dans plusieurs siècles, quand un vieillard veillera sur vous depuis l'auberge de Gipé. Le même esprit. La même lueur qui devine tout !

– On rentre, mon ami. Tu as l'air d'avoir des choses à me dire. Et moi... j'ai peut-être des idées pour ce que tu cherches.

Vous lui emboîtez le pas. La forêt se referme derrière vous comme une petite parenthèse dans votre journée. Rendez-vous à la **dernière page** de ce livret gratuit.

Le dîner de ce soir était frugal. Vous avez discuté avec ceux qui se font appeler les Aînés... Drôle de titre, alors qu'ils n'ont pas encore trente ans. Il faut dire que vous non plus ! Mais personne ne sait encore que vous êtes davantage qu'un Apprenti... Ces Anciens sont en contact avec les puissants du Royaume, aussi bien des donateurs qui financent la construction de l'Académie que des Sages qui fournissent savoir, livres et règles pour ce lieu qui deviendra l'une des Académies les plus importantes du Royaume.

— Crois-tu en Dagda ? vous a demandé l'un des Aînés.

Sur le moment, vous n'avez pas su quoi lui répondre. Que signifie croire ou ne pas croire en Dagda ? Vous avez goûté au pouvoir de la Harpe des quatre saisons, vous avez rencontré les Nivélis, mais vous avez du mal à croire qu'un être en dehors du temps et de l'espace puisse à la fois avoir expérimenté l'humanité, au point de développer les talents, tout en régnant simultanément sur le Sidh et les âmes qui s'y perdent.

— Je crois plus en sa magie qu'en sa personne, avez-vous prudemment répondu.

La réponse a semblé satisfaire votre interlocuteur, puisqu'il s'en est retourné manger goulûment le contenu de sa gamelle.

Vous êtes maintenant allongé sur votre couche. Cherchant vainement le sommeil. Trois choses vous perturbent nettement plus que la prétendue existence de ce dieu. Tout d'abord, avez-vous bien fait de créer ce petit groupe qui se fait déjà appeler la Confrérie de Nuada... ? Alors que vous ne savez même pas qui est ou ce qu'est Nuada exactement ! Votre folle idée était qu'en initiant la création même de la Confrérie, vous pourriez en comprendre les rouages.

La deuxième chose qui vous obsède depuis maintenant un an est de savoir combien de temps vous sépare de votre époque d'origine. Cinquante ans ? Cent ans ? Trois cents ans ? Vous n'avez pas réussi à percer ce mystère... et pour cause ! Les événements ne se sont pas encore déroulés... Votre instinct et votre logique raisonnent en siècles, mais, dans ce cas, comment Saruof peut-il être encore vivant à votre époque ?

Enfin, votre sommeil va être agité par la faute de ce dernier, à cause de son histoire de prisonnier qui dit savoir précisément le jour de sa pendaison sans finalement la savoir... Vous aimez les jeux de l'esprit autant que vous les détestez.

Bâillant aussi fort que votre mâchoire vous le permet, vous commencez à décompter depuis le nombre trois cents dans votre esprit, de trois en trois. Ce rituel est la seule méthode qui vous permette de trouver le sommeil quand vos pensées s'agitent de la sorte.

Rendez-vous au **39**.

123

Vous quittez l'Académie et prenez la direction de la forêt qui longe la route du sud. Les premiers arbres vous accueillent dans une fraîcheur humide, et très vite, les bruits du chantier disparaissent derrière vous. Ici, la nature règne encore presque sans partage, vous vous sentez connecté à elle. Les sentiers sont rares, les traces peu nombreuses. Saruof a l'habitude de venir chasser dans ces bois. Vous scrutez le sol à la recherche d'indices, mais ce sont d'autres traces qui attirent votre attention : des sillons récents dans la terre, des racines retournées.

Si vous possédez le **TALENT OBSERVATION** ou **INSTINCT**... Attendez une seconde... Trop tard, un grognement sourd vous coupe net. Quelques pas devant vous, un sanglier sauvage surgit des fourrés. Large, massif, les épaules couvertes de boue séchée. L'animal vous fixe, souffle bruyamment... puis gratte le sol de son sabot.

Vous comprenez immédiatement que la bête n'a pas l'intention de fuir.

Vous êtes armé et prêt à parer l'attaque, mais la bête est déjà presque sur vous ; un coup de défense pourrait vous être fatal !

Rendez-vous immédiatement au **246**.

142

Une sensation plus légère s'installe en vous. L'air circule plus librement dans vos poumons, c'est apaisant. Tout n'est pas encore limpide, loin de là, mais cette pause intérieure a remis un peu d'ordre dans le tumulte de vos pensées. Vous distinguez mieux les lignes essentielles... Ce que vous avez laissé derrière vous et la direction que vous devrez bientôt emprunter. Mais l'heure n'est plus à la méditation. Il vous faut regagner l'Académie. Saruof vous y attend sans doute déjà, dans le bâtiment Ouest. C'est amusant, songez-vous, de se dire que d'ici quelques décennies, ces murs accueilleront les figures les plus respectées du Royaume.

Sur le trajet, vous sentez que cette introspection a aiguisé l'acuité de votre pensée. Allez sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et, dans la case **ÉTAT**, changez le mot **PENSIF** pour le mot **CONCENTRÉ**. Ce changement est **OBLIGATOIRE**.

Ce faisant, vous continuez votre route vers les bâtiments à la gloire de Dagda. Rendez-vous au **204**.

152

En quelques minutes, la forêt avale le vacarme du chantier. Xela a été formelle quand vous êtes parti : un sanglier énorme ravage les alentours, terrorise les charpentiers qui vont au bois, et personne n'a le temps d'aller régler ça. Personne, sauf vous. C'est fou ce qu'on peut accepter pour rendre service, alors que votre but premier est de trouver votre ami.

À vos pieds, il y a une piste fraîche : de la terre retournée, des fougères couchées, une odeur lourde de bête. Elle file sous les arbres.

Pour suivre les traces en silence, sans faire bruisser les fourrés, rendez-vous au **153**. Pour couper droit par le taillis et gagner du temps, allez au **154**. Pour vous accroupir et lire vraiment le sol avant de vous lancer, faites-le au **155**.

153

Vous avancez comme sur de la glace, en posant le pied avec précaution avant que le poids du corps ne suive, le souffle court et régulier. La forêt vous le rend bien et vous dévoile peu à peu ses secrets. En chemin, vous apercevez un terrier de lapins, un buisson de mûres lourd

de fruits. De quoi reprendre des forces avant l'effort. Mangez, soufflez... Rétablissez vos **POINTS DE VIE ACTUELS** de **10 POINTS** sans dépasser le **MAXIMUM**.

Si vous possédez le **TALENT DISCRÉTION**, vous suivez de si près la coulée du sanglier, sans qu'il vous flaire, que rien de sa course ne vous échappe ! Vous saurez exactement où l'attendre. Ajoutez **50 POINTS D'EXPÉRIENCE** à votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

La piste se resserre. La bête n'est plus loin.

Rendez-vous au **246**.

154

Tant pis pour les ronds de jambe ! Vous coupez droit devant. Le taillis se referme sur vous, dense, hostile, et vous gagnez du temps comme on gagne une bataille... en y laissant des plumes.

Les ronces vous mordent les bras et le visage avant de vous relâcher. Trois fois rien, mais trois fois rien qui pique un peu. Retirez **1 POINT DE VIE ACTUEL**.

Vous débouchez de l'autre côté plus vite, certes, et droit dans le territoire de la bête, qui, elle, vous a parfaitement entendu venir. La discrétion, ce sera pour une autre fois.

Rendez-vous au **246**.

155

Vous vous accroupissez, paume à plat sur la terre froide. Avant de partir à la chasse, autant savoir à qui l'on a affaire. Le sol vous raconte tout ! Le poids de l'animal à la profondeur des empreintes de ses sabots, sa colère à la violence des labours... mais aussi, détail qui change tout, une seconde piste, plus légère, qui s'enfuit à l'opposé. Une laie et ses petits sont passés par là. Le sanglier que vous traquez ne ravage pas le bois pour le plaisir ! Il défend son territoire.

Cela ne vous dispensera pas de l'affronter, mais au moins, vous saurez pourquoi il se bat. C'est déjà respecter l'adversaire. Ajoutez **50 POINTS D'EXPÉRIENCE** à votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Vous vous relevez. La bête vous attend, juste là... Vous la sentez trop tard.

Rendez-vous au **246**.

158

Les postes de garde que vous croisez sont calmes, mais les quelques sentinelles qui les occupent se montrent bavardes. On vous laisse passer avec ce demi-salut qu'on adresse à ceux dont on ignore le rang exact.

Au-delà du dernier abattis, la forêt cède la place à un long marais d'aulnes et de joncs, traversé par une piste en terre noire.

C'est ici qu'on l'a vu, d'ailleurs ! Un orignal énorme, un mâle solitaire, de ceux qui ont survécu à tant d'hivers qu'ils ne craignent plus rien, surtout pas les hommes. Les bûcherons ne passent plus. Vous, si. Si Saruof a appris la nouvelle par les sentinelles (et c'est forcément le cas, puisqu'il est au courant de tout), il a dû partir voir la bête. Cet inconscient est donc en danger !

Pour suivre la piste, trois possibilités s'ouvrent à vous : vous pouvez rejoindre la crête sèche qui domine le marais et voir avant d'être vu, au **160** ; couper au plus court par la tourbière, au **161** ; ou mouiller un doigt, trouver le vent, et approcher par-dessous son odorat, au **162**.

160

Vous prenez de la hauteur. La crête est une échine de roche sèche, et la montée vous coupe le souffle.

Vous arrivez en haut les cuisses en feu, pantelant, trop essoufflé pour profiter de la vue et déceler quoi que ce soit en contrebas. Retirez **2 POINTS DE VIE ACTUELS**. La bête, elle, vous a peut-être déjà flairé. Rendez-vous au **163**.

161

Au diable les détours ! Vous coupez droit devant. Mauvaise idée, vous le savez dès le troisième pas, quand la terre cesse d'être dure et devient une boue molle qui aspire vos chevilles.

Vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans la fange glacée, et vous vous en arrachez à grand-peine, trempé, vidé, couvert d'une boue qui pue la pourriture des âges. Retirez **3 POINTS DE VIE ACTUELS**, puis rendez-vous au **163**.

162

Vous mouillez un doigt, le levez. Le vent souffle dans votre direction... parfait. Approchez par-dessous son odorat, et la bête ne saura rien de vous avant qu'il ne soit trop tard pour elle.

Si vous possédez le **TALENT INSTINCT** ou le **TALENT OBSERVATION**, vous lisez davantage que le vent. Aux traces de frottement sur les troncs, à la hauteur des ramures cassées, vous comprenez que ce mâle est vieux. Très vieux. Marqué de cicatrices, peut-être même borgne. Il ne chargera pas par fureur, mais parce qu'il a appris que céder, c'est mourir. Ajoutez **50 POINTS D'EXPÉRIENCE** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Sinon, vous avancez à l'odorat et à l'instinct du commun, ce qui n'est déjà pas si mal. La piste vous mène au **163**.

163

Crête, tourbière ou détour sous le vent, les chemins se rejoignent au bord d'une clairière de joncs couchés. Il est là. L'orignal occupe l'espace, comme un rocher au milieu d'une pièce. Il ne bouge pas. Il vous regarde de son œil sombre, et, dans ce regard, vous ne lisez ni peur ni colère. Seulement un calcul lent, très lent, sur la menace que vous représentez.

Vous retenez votre souffle. La clairière aussi. Puis l'oreille de la bête se couche en arrière. Vous connaissez ce signe, comme tout chasseur le connaît : celui qui précède la charge.

Rendez-vous au **246**.

164

La bête est finalement à terre, vaincue et elle le sait. Son souffle se fait sifflant et son regard ne vous lâche pas. Les bêtes ne supplient pas, mais elles vous obligent à soutenir leur regard jusqu'au bout... Et ça, c'est plus difficile que le combat.

Vous pourriez l'achever d'un geste net, lui épargner les dernières souffrances. Vous pourriez aussi, alors qu'elle respire encore, prélever ce que sa carcasse vaut (excroissances, fourrure, ce qui se troque à bon prix dans n'importe quelle bourgade). La forêt attend de voir quel homme vous êtes lorsque personne ne vous regarde.

Pour l'achever proprement et la laisser en paix, rendez-vous au **165**. Pour prendre d'abord ce qu'il y a à prendre, allez au **166**.

165

Vous vous agenouillez. Vous ne faites qu'un geste, juste un, net et sans hésitation, et son souffle s'arrête. Vous restez là un instant, la main encore posée sur le flanc tiède de la bête, à attendre que quelque chose en vous se desserre. Car on ne tire aucune gloire d'une mise à mort. Mais il y a une manière de la donner qui ressemble à du respect, et c'est celle-là que vous avez choisie. Vous ne sauriez l'expliquer. Quelque chose vous dit que, le jour où ce sera votre tour, vous aimeriez qu'on vous l'accorde aussi.

Notez **RÉSOLU** dans la case **ÉTAT** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Ajoutez également **50 POINTS D'EXPÉRIENCE**.

Vous vous relevez. Derrière les troncs, une branche craque et vous entendez une voix que vous connaissez bien ! Rendez-vous au **97**.

166

Vous tirez votre lame et vous faites ce qu'il y a à faire. Le plus vite et le plus efficacement possible, pendant que la bête s'éteint. Les excroissances, un pan de fourrure épaisse, de quoi tirer quelques pièces au marché. Le travail n'est pas vraiment beau à voir... D'ailleurs, ce genre de travail est rarement beau à voir.

Notez « reste d'animal – 3 Boulons au marché » dans l'**INVENTAIRE** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Si vous pénétrez dans un marché, vous pourrez instantanément effacer cette ligne de votre **INVENTAIRE** et ajouter 3 Boulons à votre **BOURSE** (il y a toujours quelqu'un pour acheter ce genre de marchandise).

Quand vous vous relevez, les mains rouges, vous évitez le regard vide de la bête sans trop savoir pourquoi. La forêt, elle, n'a pas d'avis. La forêt ne juge jamais. C'est notre conscience qui s'en charge. Derrière les troncs, vous entendez la voix de Saruof. Vous l'avez enfin trouvé ! Rendez-vous au **97**.

Vous laissez les fragments de votre mémoire s'assembler, tentant de stabiliser votre esprit alors que les époques se chevauchent dans votre conscience. Peu importe quelle étape de votre voyage vous revient avec le plus de clarté, l'essentiel est le présent ! Vous n'êtes plus le simple Apprenti qui parcourait les couloirs de l'Académie de Dagda. Vous revoyez ce jour funeste où le Fléau a réduit vos pairs en cendres, une tragédie dont vous n'avez réchappé que grâce à un cercle de protection. Ce traumatisme a été le point de départ d'une course effrénée à travers le temps. Vous avez arraché la Harpe des quatre saisons au Temple du Lac, découvrant son pouvoir. Mais la réalité, c'est que votre tentative pour empêcher le massacre a échoué, et vouloir prévenir le Roi vous a conduit droit dans les oubliettes du Château, traqué par Jode Reve et les membres du Colloque.

C'est dans ces ténèbres que votre destin a pris le visage de Tess. Cette jeune femme aux yeux verts, membre de la mystérieuse Confrérie de Nuada, s'est révélée être votre propre fille, née d'un futur qui vous échappe encore... À ses côtés, vous avez compris que le chaos n'était pas fortuit, mais le résultat d'un plan vaste et terrifiant dont les racines plongent vers une *Prophétie Sombre* dont Tess vous a appris l'existence.

Votre passage par l'Île des Nivélis a marqué votre renaissance. Pris au piège d'une boucle temporelle atroce au cœur de la Fracture elle-même, ce point où les lignes du temps se consomment, vous avez dû puiser dans vos dernières réserves de chance pour ne pas sombrer à cause d'un simple tapis... En sortant de ce cycle infini, vous avez laissé derrière vous l'Apprenti pour devenir un Aîné de Dagda.

Désormais, le décor a radicalement changé. Tess et la Harpe vous ont projeté dans un passé lointain, une ère où les fondations de l'Académie sortent à peine de terre. Vous êtes ici pour trouver *La Prophétie Sombre* à sa source. Cette Prophétie qui devrait vous permettre de comprendre le futur pour arrêter Jode Reve, le Fléau et empêcher tous les drames que vous avez affrontés. Ce texte légendaire est votre seule chance de comprendre comment agir sur le futur et sauver ce qu'il reste de votre monde.

Vous respirez profondément. Le poids du temps pèse sur vos épaules, mais votre détermination est intacte. L'aventure reprend là où tout a commencé. Rendez-vous au **233**.

195

Vous sentez un poids en moins sur votre poitrine, peut-être même respirez-vous mieux à présent. Non pas que tout soit d'une clarté limpide, mais ce moment

d'introspection vous aide à y voir plus clair sur les questions existentielles. D'où vous venez, où vous êtes et où vous devez aller. Pour le moment, il est temps de retourner à l'Académie. Saruof doit vous attendre dans le bâtiment Ouest, celui qui abritera, dans le futur, les Aînés, les Anciens et même les Sages de passage.

Sur le trajet, vous remarquez dans les herbes folles de la *Mentha x Piperita*, dont l'odeur pénétrante vous chatouille les narines. L'hiver est bel et bien terminé, vous dites-vous en la cueillant. Allez sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et ajoutez « *Mentha* – **8 FEUILLES** » dans votre **INVENTAIRE**. Cet ajout est **OBLIGATOIRE**.

Votre besace bien en place, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **204**.

198

À peine avez-vous quitté l'Académie que vous bifurquez sur la droite, le pas vif. La forêt vous engloutit. Elle est plus dense qu'elle ne le sera jamais. Plus libre, aussi. Les Humains, les Gobelins et les autres créatures ne la traversent guère encore, et la nature, pour l'instant, respire à son rythme. Les troncs se serrent, les ronces s'étirent, les fougères gagnent du terrain. Personne ne leur dispute le sol.

Et justement... Un frémissement, derrière vous, sur votre gauche. Un buisson tressaille. À peine avez-vous le temps de comprendre qu'un sanglier jaillit ! Sauvage, massif, une force brute lancée à pleine vitesse.

Faites immédiatement un **JET DE CHANCE**. Si vous le réussissez, vous esquivez de justesse l'animal en roulant sur votre gauche, le souffle coupé, mais le corps intact. Si vous échouez, l'animal vous percute au flanc droit avec violence. Vous avez encore de la **CHANCE** car ses défenses auraient pu vous transpercer. Retirez néanmoins **2 POINTS DE VIE ACTUELS** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

La végétation se referme derrière lui, avalant sa fuite comme si rien ne s'était produit. Si Saruof chasse, il sera servi. Mais s'il cherchait du bois, il sera surpris. Rendez-vous au **67**.

204

Une fois entré, vous vous asseyez devant votre ami, sur une table en bois aussi simple que massive. La pièce est un peu austère pour qui ne serait pas lié à l'Académie. Pour votre part, elle vous donne l'agréable sensation d'être chez vous. La scène vous rappelle votre première rencontre avec Saruof !

— Commençons par les affaires ! lance votre camarade.

Cette formulation vous trouble.

– C'est-à-dire ? répondez-vous.

– J'ai un jeu pour toi... Je t'assure le service de ton choix si tu arrives à percer le secret de mon énigme.

Donc, c'est une habitude qu'il avait déjà dans le passé, ce genre de défi, pensez-vous.

– Un service ? C'est tout ?

Saruof se penche pour approcher son visage du vôtre... Lentement, il dit :

– Ce n'est pas tout. Ce service, je ne pourrais pas te le refuser tant qu'il reste dans mes cordes de te le rendre. Et encore ! Je ne peux pas faire disparaître le soleil, mais je peux employer des années de ma vie à chercher comment faire si tel était ta demande. Pour ça, tu dois trouver la réponse à mon énigme, mais tu as interdiction d'utiliser un **TALENT** de Dagda pour y arriver.

– Mais enfin, répondez-vous, je te rappelle que, tout comme toi, je n'ai encore suivi l'enseignement d'aucun **TALENT** du Dagda...

– Certainement, mon ami...

Rendez-vous au **316**.

Vous expliquez tant bien que mal à votre ami que, si ce malheureux prisonnier pendouille au bout d'une corde, c'est forcément que son raisonnement était faux. Après tout, c'est logique : s'il a été surpris quand ils sont venus le chercher, c'est bien qu'il ne pouvait pas savoir quand il serait pendu. Saruof vous regarde et votre conviction semble l'amuser au plus haut point. Vous parliez si fort qu'on aurait dit que vous cherchiez à vous convaincre vous-même de la solution.

— Allons, dit votre camarade. Tu penses vraiment que j'aurais mis en jeu un service que je ne pourrais refuser en te proposant une énigme ayant si peu d'intérêt ? Je te donne la vraie question à laquelle j'attends une réponse : comment, puisque je t'affirme que le raisonnement du prisonnier était correct, le Colloque a-t-il pu le surprendre en venant le chercher deux jours plus tard ?

Vous laissez passer quelques secondes pour bien comprendre sa question.

— Ne cherche pas à me répondre tout de suite, nous avons une vie entière devant nous. Rien n'est plus stimulant que de posséder dans un coin de sa tête une énigme à résoudre.

Rendez-vous au **99**.

La solution ? Elle viendra au bon moment dans cette aventure. En utilisant Internet ou une IA pour vous aider, vous vous priveriez d'une belle surprise qui vous attend au fil des pages. Offrez-vous le plaisir d'attendre les indices et les révélations qui jalonneront votre parcours et le cadeau n'en sera que plus magique.

224

Saruof s'éloigne alors que vous restez immobile. Qu'il est parfois bon de se laisser envahir par le passé. Attention ! Il ne s'agit pas de s'y perdre non plus. Disons que de temps à autre, vous aimez prendre de la hauteur sur les événements pour mieux comprendre les enjeux *a posteriori*. Si vous deviez comparer votre vie à un livre (quelle drôle d'idée), ce que vous vivez à chaque seconde n'est qu'une simple page. Donc, prendre de la distance en regardant en arrière peut vous permettre de vous faire une vision plus précise de l'œuvre. Vous fermez les yeux et prenez une grande inspiration pour laisser vos souvenirs vous envahir.

Si c'est la toute première fois que vous lisez un tome de *La Saga de Dagda*, rendez-vous au **247**. Si votre dernière aventure était *Les Entrailles du Temps*, allez au **70**. Si votre dernière aventure était un autre tome de *La Saga de Dagda*, filez au **185**.



Sur l'immense table où tous les travailleurs du chantier prennent leurs repas, vous ne trouvez que des restes de fruits, de baies et de noix. Vous réalisez que vous avez manqué le lever du jour ce matin. Xela est debout, un bol fumant dont vous ignorez le contenu à la main. Vous connaissez bien cette cheffe de chantier. À force de l'observer, vous avez découvert qu'elle avait reçu, de la part des Sages, la lourde tâche de mener à bien une entreprise discrète : la construction d'un sous-sol secret pour l'Académie, destiné à abriter une bibliothèque réservée aux disciples les plus dévoués à Dagda. Xela ignore ce que vous avez découvert, et c'est tant mieux. Vous êtes même assez satisfait de ne pas avoir à participer à la création du sous-sol. Il aurait été impossible de cacher votre véritable identité tout en expliquant un tel projet.

Quoi qu'il en soit, pour le moment, vous êtes seul avec Xela dans la pièce. Vous lui demandez sur quel chantier Saruof est parti. Xela sursaute ! Absorbée dans ses pensées, comme souvent ces derniers temps, elle n'avait pas remarqué votre présence.

– Oh, tu es là ! Je pensais que tu étais parti avec lui. C'est si rare de ne pas vous voir ensemble. Je crois qu'il devait aller chasser dans la forêt.

Probablement la forêt qui longe la partie Ouest de la grande route du sud. Vous remerciez Xela et vous vous dirigez vers le **123** ou vers le **152**. L'un des deux. Lequel ? On n'a pas toujours moyen de le savoir rationnellement... Il vous faut choisir.

233

Vous demeurez immobile quelques instants, le regard perdu, comme si le monde venait de se réorganiser. Rien n'a réellement changé autour de vous, et pourtant, quelque chose, en profondeur, a pivoté. Vos pensées cessent de se heurter les unes aux autres. Elles s'alignent, pas parfaitement, mais suffisamment pour dessiner une direction. Vous n'avez pas trouvé toutes les réponses, comme si les pièces de votre propre histoire n'étaient pas encore assemblées correctement. Mais peu importe, un fil invisible relie chacune des grandes étapes de votre vie... Tant que vous ne vous perdez pas dans *Le Royaume des Ombres*.

Vous redressez les épaules. L'introspection a assez duré. Il est temps de retourner à l'Académie. Saruof doit déjà s'impatience dans le bâtiment Ouest. Profitez-en pour aller sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et, dans la case **ÉTAT**, échangez le mot **PENSIF** par le mot **CONCENTRÉ**. Ce changement est **OBLIGATOIRE**.

Rendez-vous au **204**.

La lisière de la forêt se referme derrière vous comme une porte de feuilles et de branches. Les bruits de l'Académie disparaissent, étouffés par l'épaisseur du sous-bois. La lumière du soleil filtre à travers la canopée en longues lames dorées qui découpent le sol moussu. Vous avancez prudemment, attentif au moindre signe du passage de Saruof. Votre ami laisse rarement des traces évidentes, mais il sait aussi reconnaître un bon terrain de chasse. Si vous étiez à sa place, vous chercheriez un point d'eau ou un lieu de passage habituel des grands herbivores. Un craquement lourd retentit devant vous. Vous vous immobilisez aussitôt.

Entre deux troncs massifs apparaît alors une silhouette impressionnante : un orignal immense. Ses bois déployés ressemblent à des branches vivantes. L'animal tourne la tête vers vous, ses naseaux frémissant tandis qu'il vous jauge. Vous avez pénétré dans son territoire. L'orignal gratte la terre d'un sabot, souffle bruyamment... puis abaisse sa tête, les bois pointés dans votre direction. Les muscles de ses épaules roulent sous sa peau épaisse.

Il va charger.

Rendez-vous au **246**.

245

Vous quittez l'Académie par la porte Sud. La forêt vous accueille sans bruit, mais non sans présence ! L'air y est plus dense. Saruof ne doit pas être bien loin. Vous avancez entre les troncs. Vous repensez à l'Île des Nivélis, comme si l'année écoulée n'avait pas existé. Vous doutez toujours de ce que vous avez vécu là-bas. Au moment où cette pensée vous traverse, vous le voyez... Un chêne massif. Ses racines plongent dans la terre, et ses branches s'élèvent comme si elles soutenaient le ciel lui-même. Symbole ancien, vous avez l'impression qu'il veille.

Face à lui, vous comprenez que vous avez changé, que vous avez évolué. Et aussi étrange que ce soit, le chêne aussi semble en avoir conscience.

Rendez-vous au **278**.

246

Vous n'avez plus le temps de douter, c'est trop tard ! La bête est juste là, et elle s'élance aussitôt ! Une masse sombre, chaude, qui sent aussi fort l'humus que vous transpirez de peur, se jette sur vous. Le sol vibre sous ses sabots. Vous empoignez votre arme le plus fermement possible et reculez d'un pas pour encaisser le premier choc. Il risque d'être frontal et violent...

BÊTE SAUVAGE

Dextérité : 7

Points de vie : 20

Vous engagez le combat selon les règles habituelles (que vous retrouverez au début du livre si besoin).

Si ses **POINTS DE VIE** atteignent **0** ou moins, vous sortez vainqueur de ce combat. Dans ce cas, la bête vacille, se rétracte sur elle-même un petit instant, puis s'effondre dans un bruit lourd. Vous restez les bras tendus, à apprécier le silence qui suit. À vos pieds, pourtant, la bête n'est pas tout à fait éteinte, son flanc se soulève encore, par à-coups lents et son œil cherche le vôtre. Rendez-vous au **164**.

Si vos **POINTS DE VIE ACTUELS** sont réduits à **0** ou moins, c'est que la bête a eu raison de vous... Depuis son dernier coup de sabot, vous ne sentez plus rien. Puis, tout à coup, une douleur sourde dans le flanc, le goût du fer dans la bouche, et le ciel qui semble se pencher sur vous. Au loin, vous croyez entendre Saruof crier votre nom. Mais c'est peut-être déjà un autre monde. Si vous possédez l'extension *Le Royaume des Ombres*, ouvrez-la à la page **FEUILLE DES OMBRES** et reportez les informations suivantes dans la première

capsule de mort disponible : Tome 4 / Chapitre 246 / Résurrection 281. Sinon, rendez-vous au **42**.

247

Tout commence à s'éclaircir dans votre esprit, bien que le temps lui-même semble s'être tordu autour de votre existence. Vos premiers souvenirs se situent à l'Académie de Dagda, où vous avez passé six ans à forger votre corps et à développer votre premier **TALENT**. Vous étiez un Apprenti parmi tant d'autres, vous préparant fièrement pour le Tournoi des Apprentis. Mais le jour de l'épreuve, au lieu du carillon de la victoire ou de la défaite, c'est la fin de votre monde qui a sonné. Un maléfice indicible, le Fléau, s'est abattu sur l'Académie. En quelques instants à peine, vos camarades, les Aînés et les Sages se sont consumés de l'intérieur, réduits à de simples tas de cendres ! Seul un cercle magique tracé au sol vous a sauvé. Vous avez vu un Sage s'effondrer avec son Dragon d'Eau, terrassé par un inconnu armé d'un cristal. À l'agonie, le Sage vous a confié une mission qui allait changer le cours de votre existence... retrouver la Harpe des quatre saisons.

Vous êtes étonné de ne pas ressentir davantage d'émotions en laissant remonter ces souvenirs. Comme si tout cela ne vous appartenait plus vraiment... Cette Harpe, une relique capable de manipuler le temps, qui permet d'arpenter les jours comme les années pour corriger

le destin. En la découvrant, après avoir erré sous le Temple du Lac, vous avez pu, une première fois, tenter de sauver ce qui pouvait l'être des décombres de votre ancienne vie et revivre quelques jours du passé. En vain. Et jouer avec le temps a un prix. En voulant alerter le Roi et lui confier la Harpe, vous avez été capturé et jeté dans les oubliettes du Château, un lieu ignoré des cartes, où l'on oublie jusqu'à votre nom.

C'est en vous évadant grâce à un mystérieux allié que vous avez rencontré Tess... Une jeune femme aux yeux verts, captive comme vous, habitée d'une assurance troublante. Elle vous a révélé l'existence de la Confrérie de Nuada, une organisation secrète dont le rôle n'est pas de changer les destins, mais de les accompagner et de préserver l'équilibre du monde. Elle vous a aussi parlé de *La Prophétie Sombre* et vous a assuré que le Fléau n'était pas un accident, mais une étape d'un plan bien plus vaste.

Le choc le plus brutal fut de découvrir que Tess était votre fille... Alors qu'elle a le même âge que vous ! Après avoir passé du temps dans la cité d'Arvorenn, votre quête vous a mené jusqu'à l'Île des Nivélis, des émissaires immortels venus de la Fracture, un point de convergence où les lignes temporelles se croisent et se consomment. Vous y avez vécu la pire expérience de votre vie... Une boucle temporelle ! Un jour sans fin, où vous avez



dû dompter vos peurs et consommer votre chance pour enfin vous accomplir. C'est là que vous avez cessé d'être un simple Apprenti pour devenir un Aîné de Dagda. C'est là que vous avez compris qu'au-delà de Dagda, le monde est maillé de bien des secrets...

Vous respirez profondément. Conscient qu'une menace plane toujours sur le Royaume, dans le futur. Tess et la Harpe vous ont envoyé dans un passé lointain, où l'Académie de Dagda commence juste à sortir de terre. Loin de votre époque, loin de Jode Reve, qui vous cherche à vous arrêter, loin des membres du Colloque. Vous êtes persuadé que *La Prophétie Sombre* vous donnera la connaissance nécessaire pour agir sur le futur. Vous devez la trouver, vous vous en faites la promesse. Pour Tess, pour la mémoire des Apprentis de l'Académie, et pour empêcher que le temps lui-même ne devienne l'arme de notre destruction de Jode Reve.

Rendez-vous au **195**.

253

— Pars devant, je veux regarder où en sont les excavations, dites-vous à Saruof, qui vous répond d'un simple hochement de la tête.

Difficile de se dire que le vieillard qui vous a sauvé la vie en vous permettant de dormir chez Gipé est en ce

moment cet adolescent plein de vie. Une chose n'a pas changé avec le temps, la lueur d'intelligence dans ses yeux.

Alors que votre ami rentre dans le bâtiment Ouest du chantier, vous pénétrez dans celui qui se trouve en face. Des ouvriers creusent une sorte de puits dans la pièce principale, qui sera plus tard caché par des murs pour rejoindre un sous-sol dont personne n'a besoin de connaître l'existence pour l'instant. Vous aviez donné comme seule consigne de réaliser un puits dans la pièce, juste assez large pour qu'un homme puisse y descendre... C'est le visage amusé, mais guère surpris, que vous découvrirez qu'il est justement en train d'être creusé à l'endroit précis où se trouvaient la cheminée et l'échelle que vous aviez empruntée pour monter sur le toit pendant le Fléau. Vous vous en doutiez, ce qui a été doit être à nouveau.

Satisfait, vous sortez rejoindre Saruof dans le bâtiment Ouest. Rendez-vous au **204**.

254

Sans trop savoir comment ils font, vous expliquez à votre ami que si le prisonnier a vraiment expliqué comment il ne pouvait pas être pris par surprise, alors c'est nécessairement que le Colloque a fait quelque chose qui a changé la loyauté de ce jeu funeste.

– C'est-à-dire ? vous demande Saruof.

– Je ne sais pas exactement. Disons que le prisonnier savait qu'il ne serait pas surpris parce qu'il voit l'échafaud depuis la fenêtre de sa cellule, et que la corde est toujours installée la veille de l'exécution. Alors, si le Colloque décide de le pendre à un vieil arbre derrière le Château pour qu'il ne voie pas les préparatifs, dans ce cas, je trouve que les conditions du défi ne sont pas loyales.

Saruof vous regarde comme s'il se demandait si vous croyez vous-même à votre réponse.

– Bon, dit votre ami. Tu n'es pas du tout sur la bonne voie et c'est bien normal. Je te donne la véritable question à laquelle j'attends une réponse : comment, puisque je t'affirme que le raisonnement du prisonnier était correct et que rien n'a été changé au protocole habituel, le Colloque a-t-il pu le surprendre en venant le chercher deux jours plus tard ?

Vu sous cet angle, et s'il n'y a pas de piège, cela semble presque impossible.

– Garde tes réflexions pour toi, conclut Saruof. Un jour, tu seras tellement certain de la réponse, elle te semblera si limpide, que tu seras heureux d'y avoir réfléchi plus de quelques secondes.

Sur ces derniers mots, Saruof se lève et, satisfait de son effet, vous adresse un clin d'œil.

Rendez-vous au **99**.

La solution ? Elle viendra au bon moment dans cette aventure. En utilisant Internet ou une IA pour vous aider, vous vous priveriez d'une belle surprise qui vous attend au fil des pages. Offrez-vous le plaisir d'attendre les indices et les révélations qui jalonneront votre parcours et le cadeau n'en sera que plus magique.

265

Vous vous dirigez vers la sortie du bâtiment Sud de l'Académie, les yeux en alerte. À cette heure-là, l'endroit bruisse déjà d'activité. Des Apprentis transportent des planches, d'autres roulent des pierres dans des brouettes grinçantes. Le bois craque, les marteaux résonnent, et la poussière danse dans la lumière du matin. Saruof aime participer à ces travaux lorsqu'il n'a rien de plus urgent à faire. « Les mains occupées éclaircissent les pensées », aime-t-il à dire avec ce sourire en coin qui annonce souvent une idée plus profonde qu'elle n'en a l'air. Vous inspectez les différents postes, espérant apercevoir sa silhouette familière. Mais ni près des charpentiers, ni du côté des tailleurs de pierre, ni même autour des piles de rondins fraîchement coupés, vous ne trouvez trace de votre ami.

La forêt, bien sûr ! Saruof n'aime rien tant que joindre l'utile à l'agréable en ramenant du gibier tout en observant les bois alentour. Il ne vous reste plus qu'à suivre sa piste, si tant est que vous ayez raison...

Rendez-vous au **237** ou au **158**. Comment choisir ? C'est une excellente question, qui montre bien que tout n'est pas toujours rationnel...

278

Bien sûr que vous avez changé. Ce n'est plus une impression ni une intuition. C'est une vérité inscrite dans votre chair. Votre **CONSTITUTION** elle-même s'est affermie. Ajoutez immédiatement **1 POINT** dans la case **CONSTITUTION** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** (sans dépasser un total maximal de **11 POINTS**).

La boucle temporelle qui vous a si longtemps égaré, fait douter, recommencer, n'a pas seulement éprouvé votre esprit... elle l'a affûté ! Vous en ressortez porteur d'une expérience impossible à transmettre. Inscrivez immédiatement **750 POINTS D'EXPÉRIENCE** supplémentaires sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** (ajoutez-les au total déjà présent dans la case **EXPÉRIENCE**).

Mais ce n'est pas tout. Quelque chose de plus subtil s'est éveillé en vous. Un nouveau **TALENT**, peut-être le quatrième...

Choisissez l'un des trois **TALENTS** suivant :

DISCRÉTION

Être seul au milieu de la foule, invisible comme un fantôme. Ce **TALENT** vous permet de vous faufiler sans être vu, de vous déplacer sans même faire bouger l'air.

COMMERCE

Vos différentes aventures vous ont donné de solides bases de négociation et une bonne connaissance de l'argent. Avec ce **TALENT**, certaines situations vous coûteront moins de Boulons et vous en rapporteront davantage. Vous aurez aussi la capacité de détecter les ennemis les plus corruptibles.

NÉANT

Le savoir des Nivélis, la boucle temporelle que vous avez empruntée et vos voyages dans différentes époques vous ont donné un nouveau sens. Ce **TALENT** vous permet de détecter les Fractures dans le temps, ces traces du néant qui ont dorénavant une odeur unique pour vous qui savez les sentir.

Ajoutez le **TALENT** que vous venez de choisir (parmi ces trois-là uniquement) dans la case **TALENT(S)** de votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et inscrivez 1 dans la colonne **NIVEAUX** correspondante.

Rendez-vous au **97**.

281

Vous reprenez votre souffle, adossé à un tronc. La forêt sent l'humus et la sève. Un instant, vous croyez vous souvenir d'autre chose ! Oui ! Un poids, une douleur dans la poitrine. Mais c'est déjà parti ; votre expérience dans le Sidh est comme un rêve dont on n'aurait gardé qu'une couleur ou une vague émotion.

Vous portez la main à votre flanc. Rien. Pas de blessure, pas de marque. Mais vos jambes savent, et vos muscles gardent la mémoire d'un effort que vous n'avez pas totalement fourni... Vos **POINTS DE VIE ACTUELS** ne sont pas tout à fait pleins, mettez-les au niveau maximum moins 3 **POINTS** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

Vous regardez devant vous. Le sentier. La forêt. Et cette fois, vous êtes prêt à continuer. Rendez-vous au **164**.

300

Vous balbutiez un début d'explication que vous n'achevez pas vraiment. Vous reformulez l'énigme. Finalement, Saruof vous coupe :

– Entre ne pas avoir d'idées et en avoir trop, la frontière est mince, mon ami. Laisse-moi te dire la véritable question à laquelle il faut que tu répondes : comment, puisque je t'affirme que le raisonnement du prisonnier

était correct et que rien n'a été changé au protocole habituel, le Colloque a-t-il pu le surprendre en venant le chercher deux jours plus tard ?

Vous ne voyez pas comment cette question peut vous aider à y voir plus clair. Au contraire, c'est presque pire, maintenant, vous vous dites que, finalement, vous n'avez ni besoin d'y répondre ni besoin d'un service de Saruof.

– Mais si, c'est amusant ! vous assure Saruof comme s'il lisait de nouveau dans vos pensées. Quand tu comprendras, tu adoreras la logique cachée dans cette énigme. Je t'assure que tu me remercieras de te l'avoir posée... Si tu trouves la réponse un jour, bien sûr !

Votre ami quitte la table sans retenir un rire qui vous fait penser qu'au moins, vous l'avez rendu heureux même si c'est à vos dépens...

Rendez-vous au **99**.

La solution ? Elle viendra au bon moment dans cette aventure. En utilisant Internet ou une IA pour vous aider, vous vous priveriez d'une belle surprise qui vous attend au fil des pages. Offrez-vous le plaisir d'attendre les indices et les révélations qui jalonnent votre parcours et le cadeau n'en sera que plus magique.

Vous n'êtes pas très à l'aise. Saruof ne semble pas dupe vous concernant, il a toujours su lire en vous. Même s'il ne connaît pas la vérité de votre vie et le voyage temporel qui vous a mené jusqu'ici, il sait que quelque chose n'est pas normal. Il faut dire que vous n'êtes pas très discret quand il s'agit de trouver des solutions pour organiser ou imaginer l'Académie de Dagda... Tout comme lorsque vous avez commencé à l'initier au culte des secrets en créant la Confrérie de Nuada, il y a quelque temps, vous gardant pour le moment de lui expliquer pourquoi. C'est peut-être cela, cette loyauté infinie, qui fait de lui à la fois un frère et un père spirituel pour vous.

– Voici l'énigme. Écoute-moi bien. C'est l'histoire d'un prisonnier du Château qui reçoit une lettre étrange de la part du Colloque. Le message dit qu'il sera pendu dans les sept jours à venir. Mais le Colloque ajoute comme condition que sa pendaison doit être une surprise totale. Il ne devra pas savoir qu'il va mourir avant que le garde frappe à sa porte le matin même. Le prisonnier, esprit cartésien, commence alors à réfléchir. Et il trouve une solution irréfutable qu'il donne au messager au Colloque. Il arrive à prouver que le Colloque ne pourra pas le surprendre, donc que la condition initiale ne pourra pas être respectée. Sache qu'il a raison et que son raisonnement est implacable. Pourtant, deux jours plus tard, le garde

frappe à la porte et le prisonnier est pendu. Pour le prisonnier, c'est une surprise totale, la condition est donc quand même remplie et le Colloque n'a pas menti.

- Hum ! J'ai une idée, dites-vous.
- Alors que je ne t'ai pas encore posé de question ?
- Je crois que oui. Tu vas me demander pourquoi il a été pendu, et j'ai une petite idée.

Si vous pensez que la réponse réside dans la solution du prisonnier, rendez-vous au **218**. Si vous pensez que la réponse réside d'une manière ou d'une autre dans une action cachée du Colloque, allez au **254**. Si vous pensez à autre chose ou à rien pour le moment, rendez-vous au **300**.

331

Vous traversez le terrain central. Cœur battant de l'Académie, il s'étend à ciel ouvert, encerclé par les quatre bâtiments qui font face aux points cardinaux. Au détour d'un passage, vous croisez Xela. C'est l'une des cheffes de chantier. Une énergie à elle seule. Toujours en mouvement, toujours déjà ailleurs. Vous ne l'avez jamais réellement vue travailler... Vous la croisez. Elle disparaît. Elle réapparaît. Et, bien souvent, elle s'efface derrière une porte du bâtiment Nord.

Il ne vous a pas fallu longtemps pour comprendre. À force d'observer sans en avoir l'air, à force d'enquêter avec la discrétion que vous maîtrisez si bien, vous avez découvert, il y a quelques mois, que c'est Xela qui veille sur le sous-sol secret. Un projet imaginé par les Sages eux-mêmes, dans le but d'en faire un sanctuaire destiné à abriter les livres les plus précieux, ceux dont le savoir est trop sensible pour rester à la portée des Apprentis. Vous qui cherchiez comment orienter les travaux afin que l'avenir demeure fidèle à ce que vous avez connu... vous avez été rassuré. Certaines choses suivent déjà le bon fil.

Comme à votre habitude, vous décidez de taquiner Xela.

– Je n'ai rien d'urgent à faire, Xela. Je t'accompagne sur ton chantier pour te prêter main-forte ?

Elle se fige à peine une fraction de seconde.

– Heu... Non... Je vais... déjeuner en avance..., répond-elle en bifurquant brusquement.

C'est presque crédible. Car si Xela est grande, élancée, tout en tension maîtrisée, son coup de fourchette est, lui, d'une redoutable constance. Vous l'avez déjà vue plonger la main dans un pot de châtaignes et les

engloutir trois par trois, jusqu'à ce que sa main ne trouve que le vide au dernier plongeon.

– Dans ce cas, je t'attends ici. Nous irons après, proposez-vous avec un sourire qui s'étire jusqu'aux oreilles.

– Je ne sais pas... Comme il va bientôt pleuvoir, je vais plutôt aider sur les toits... enfin, je vais voir.

Vous pourriez prolonger le jeu. D'autant plus qu'il n'y a aucun nuage à l'horizon, mais vous choisissez de l'épargner.

– Saurais-tu où est passé Saruof ? Je ne le vois sur aucun des postes, ce matin.

Son visage s'éclaire aussitôt.

– Mais oui ! Bien sûr ! Il est parti chasser ce matin, dans la forêt qui longe la route du sud.

Le soulagement rend sa voix presque chantante. Formidable, il ne vous reste plus qu'à rejoindre votre ami.

Rendez-vous au **245**.

347

La nuit vous a éclairé : il est impératif de prendre les devants face aux événements à venir. Agir, pas subir ! Ce sera votre nouvelle devise. Et cela commence par la quête de *La Prophétie Sombre*. Cependant, vous manquez cruellement de plan... Heureusement, vous connaissez la personne la plus perspicace pour élaborer des stratégies... Saruof le rusé ! Si quelqu'un peut vous aider à déterminer par où commencer vos recherches pour retrouver cette Prophétie, c'est bien lui. Compte tenu de la position du soleil, il est fort probable qu'il soit déjà à l'œuvre. Saruof n'est pas du genre à laisser la matinée lui filer entre les doigts.

Si vous pensez qu'il est au mess en train de prendre une collation matinale, rendez-vous au **225**. Si vous pensez qu'il est aux alentours de l'Académie, à collecter des matériaux de construction, rejoignez-le au **265**.

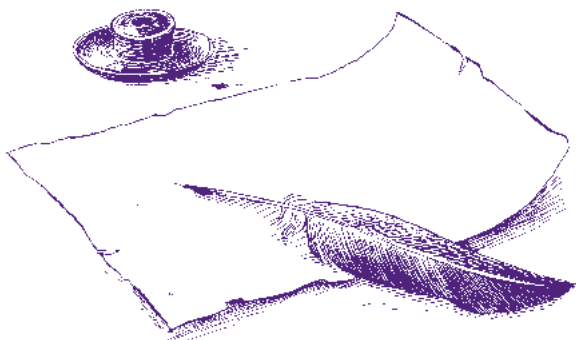
LA SUITE

Vous venez de vivre 44 des 350 chapitres de *La Prophétie Sombre*. Plusieurs quêtes, des fragments de la Prophétie à réunir, une Académie à sauver du Fléau... et une fin plutôt surprenante !

La suite vous attend chez votre libraire,
à la Fnac, chez Cultura et en ligne :



**Et le 29 octobre,
sortie de l'ultime tome de la saga :
*L'Éveil des Oubliés.***



**Retrouvez tout l'univers de la Saga, des dés
virtuels, des astuces, des solutions et du
contenu exclusif sur LaSagaDeDagda.fr**





LA SAGA DE DACDA

à retrouver dans toutes les librairies !

