

*La Saga de Loup Solitaire*

~ Volume 2 ~

## **Le Siège de Holmgard**

© 2004 Bryan Olson

Magnamund et l'univers de Loup Solitaire © 1983-2004 Joe Dever

Contactez l'auteur : [bry\\_board\\_freak@yahoo.com](mailto:bry_board_freak@yahoo.com)  
(Ronan sur le forum de Project Aon)

•

Titre original : *The Cordon of Holmgard*  
Traduction © 2005 The Oiseau

Contactez le traducteur : [xhoromag@hotmail.com](mailto:xhoromag@hotmail.com)

# Le Siège de Holmgard

<b>Habileté</b>	<b>Endurance</b>	<b>Volonté</b>
-----------------	------------------	----------------

<b>Disciplines</b>	
1 :	
2 :	
3 :	
4 :	
5 :	
6 :	
7 :	
8 :	(après 1 mission)
9 :	(après 2 missions)
10 :	(après 3 missions)
11 :	(après 4 missions)
12 :	(après 5 missions)

<b>Objets Spéciaux</b>	<b>Effets</b>
1 :	
2 :	
3 :	
4 :	
5 :	
6 :	
7 :	
8 :	
9 :	
10 :	
11 :	
12 :	

<b>Objets du Sac à Dos</b>
1 :
2 :
3 :
4 :
5 :
6 :
7 :
8 :

<b>Vertus</b>	<b>Voies</b>	<b>Points</b>	<b>Niveau</b>
<i>Vaillance</i>	<i>Guerrier</i>		
<i>Honneur</i>	<i>Paladin</i>		
<i>Détermination</i>	<i>Intendant</i>		
<i>Savoir</i>	<i>Sage</i>		
<i>Modestie</i>	<i>Fidèle</i>		
<i>Compassion</i>	<i>Sentinelle</i>		
<i>Prudence</i>	<i>Patrouilleur</i>		
<b>Bonus Actuel :</b>			

<b>Bourse</b>	<b>Max :</b>
<i>Couronnes :</i>	
<i>Lunes :</i>	
<i>Nobles :</i>	
<i>Autres :</i>	<i>Valeur totale :</i>

<b>Armes</b>	
1 :	
2 :	
<i>Carquois et étuis :</i>	<i>Max : 3</i>
<i>Flèches :</i>	<i>Max : 6 par carquois</i>
<i>Carreaux :</i>	<i>Max : 8 par étui</i>

Le Siège de Holmgard

1	5	7	2	9	6	0	3	8	4
2	9	6	0	3	8	4	1	5	7
0	3	8	4	1	5	7	2	9	6
4	1	5	7	2	9	6	0	3	8
7	2	9	6	0	3	8	4	1	5
6	0	3	8	4	1	5	7	2	9
8	4	1	5	7	2	9	6	0	3
5	7	2	9	6	0	3	8	4	1
9	6	0	3	8	4	1	5	7	2
3	8	4	1	5	7	2	9	6	0

	-11 ou -	-10	-8	-6	-4	-2	0	+1	+3	+5	+7	+9	+11 ou +	
1	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1
2	T	T	8	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	2
3	8	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	3
4	8	7	6	5	4	4	4	3	3	2	2	2	2	4
5	7	6	5	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	5
6	6	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	6
7	5	5	5	3	2	2	1	1	1	0	0	0	0	7
8	4	4	4	3	2	1	1	0	0	0	0	0	T	8
9	3	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	T	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	T	0

Chiffre supérieur : Ennemi

Chiffre inférieur : Alasi

T : Tué sur le coup

## Introduction

Vous êtes Alasi Relivaur, un jeune magicien-guerrier Vakeros du pays austral du Dessi. À la suite de la peste qui décima les Anciens Mages, ils commencèrent à initier le peuple guerrier des Vakeros aux arcanes de la magie senestre. Depuis que vous êtes enfant, vous avez le pouvoir de manipuler votre entourage et de réaliser des exploits magiques. Les doyens des Mages vous ont accepté et vous ont éduqué dans les voies de la Magie des Anciens, dans l'espoir que vous soyez celui qui réalisera une ancienne prophétie des Mages et mènera leur peuple, une fois de plus, à l'assaut des Seigneurs des Ténèbres. Maintenant âgé de 17 ans, vous avez consacré les derniers dix ans de votre vie à l'étude des disciplines magiques. Vous maîtrisez sept des techniques magiques mineures, et vous êtes en voie de devenir l'un des apprentis Vakeros les plus puissants.

À présent, Ryka, votre mentor chez les Anciens Mages, vous a dépêché au Sommerlund pour y accomplir une mission importante. Une sorcière étrange de la Guilde de l'Étoile de Cristal est venu la voir, voilà trois mois devant le conseil d'Elzian, porteur d'un avertissement. Vous étiez d'ailleurs présent lorsque la jeune magicienne aux courts cheveux roux a donné cet avertissement au conseil des Anciens. Un membre de la Guilde est soupçonné de trahison, et l'intrigue semble tourner autour de l'ordre ancien des Maîtres Kaï. Ces guerriers d'élite défendent les frontières du Sommerlund contre les sinistres Seigneurs des Ténèbres venus de l'ouest.

La décision du Conseil des Mages fut loin d'être unanime, et il fallut plus d'une semaine de débats acharnés et de conflits avant qu'une décision ne soit prise. Il fallait que quelqu'un se rende dans les terres du nord et débusque le traître. Ryka, votre maîtresse et une membre du Conseil, suggéra que vous, son meilleur élève, soyez chargé de cette mission difficile. Abasourdi par cette décision, vous avez humblement accepté. Vous vous souvenez clairement des regards désapprobateurs de plusieurs membres du Conseil, mais quelque chose dans votre cœur vous attirait au nord, et vous n'alliez pas laisser quelques vieux grognons vous décourager. C'est donc ainsi que vous êtes parti en vaisseau aérien pour Ragadorn.

Votre périple a fini par vous amener à Holmgard, où vous avez reçu une audience avec le Roi du Sommerlund. Cherchant désespérément de l'aide en prévision de la bataille imminente, il vous a prié de vous rendre aux îles Lakuri afin d'y quérir le capitaine D'Val. Malgré les nombreux dangers qui se sont manifestés dans le Pays Sauvage, vous et vos compagnons avez atteint la ville de Ryme et trouvé passage à bord d'un navire. Après une bataille féroce contre les pirates des îles Lakuri, vous avez sauvé la vie du capitaine d'Val et accompli la mission que vous avait confiée le roi Ulnar. À présent, votre vaisseau, le *Brouillard d'Eau*, revient vers Holmgard afin d'appuyer les défenses de la cité ancienne, tandis que les nuages sombres de la guerre se pressent sur l'horizon.

## Caractéristiques

Les points qui définissent votre personnage sont classés en trois catégories : Habileté, Endurance et Volonté. L'Habileté est votre adresse au combat. Plus elle est élevée, moins vous subirez de blessures et plus vous blesserez vos ennemis. L'Endurance représente votre vitalité et votre état de santé. Lorsque vous serez blessé, ce chiffre diminuera. S'il tombe à zéro avant celui de votre ennemi, vous avez été tué et vous devez recommencer l'aventure. Enfin, la Volonté mesure vos capacités magiques. Lorsque vous exercez votre concentration pour recourir aux techniques de la Magie des Anciens, vous perdez des points de Volonté.

Pour déterminer votre Endurance, pigez un nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 20 points. Vous pourrez récupérer des points d'Endurance perdus au cours de l'aventure, mais vous ne pourrez jamais dépasser votre total initial. Pour déterminer votre Habileté, pigez un autre nombre et ajoutez-y 10 points. Enfin, pigez un troisième nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 20 points pour calculer votre Volonté. Chaque fois que vous lancerez un sortilège, vous perdrez des points de Volonté, mais vous aurez l'occasion d'en récupérer. Vous pourrez même dépasser votre niveau initial. Inscrivez ces trois chiffres sur votre Feuille d'Aventure.

Il y a également d'autres caractéristiques que vous pouvez améliorer. Celles-ci sont divisées en sept catégories appelées les Vertus. Additionnées ensemble, elles représentent votre Expérience. Lorsque vous atteignez 10 points dans une catégorie, vous progressez d'un niveau dans cette catégorie. Elles sont : la Vaillance, le Savoir, la Compassion, la Modestie, l'Honneur, la Détermination et la Prudence. Vous avez 30 points à distribuer parmi ces sept caractéristiques, et à moins de consacrer 10 points ou plus à l'une d'entre elles, vous commencez au Niveau 1 dans chacune de sept Vertus. Vous devez attribuer au moins 1 point à chacune d'elles.

Après avoir complété un livre de *La Saga de Loup Solitaire*, vous recevez 10 points additionnels. Ces points s'appellent des points d'Expérience et peuvent être distribués dans les Vertus de votre choix. Voici ce que les sept Vertus représentent.

### ***Vaillance : La Voie du Guerrier***

C'est une combinaison d'aspects. Si vous remportez un combat *sans* perdre de points d'Endurance, vous gagnez automatiquement 1 point de Vaillance. Dans les autres cas, il sera indiqué quand vous pourrez gagner des points de Vaillance. Ceci se produit généralement lorsque vous tentez des exploits courageux ou démontrez de la galanterie.

### ***Honneur : La Voie du Paladin***

Cette Vertu est l'une des plus importantes et son niveau reflète fortement votre caractère. La meilleure façon de progresser dans cette catégorie est de ne jamais utiliser une arme à longue portée contre un autre être pensant, sauf s'ils sont armés de façon équivalente ou si la vie d'une personne innocente en dépend. Les Paladins ont tendance à être plus chanceux que la moyenne, car les dieux leur accordent leur faveur.

### ***Détermination : La Voie de l'Intendant***

Vous gagnez des points de Détermination en persistant dans une tâche valable. Si vous ne choisissez pas systématiquement la voie la plus facile, vous augmenterez également votre Vertu de Détermination.

**Savoir : La Voie du Sage**

Lors de vos aventures, si vous acquérez des connaissances utiles concernant des endroits, des gens ou des événements, vous serez souvent récompensé d'un point de Savoir. Ceux qui sont dominants dans cette Vertu ont souvent une perception et une intelligence accrues, et gagnent en expérience dans l'emploi de la magie guerrière.

**Modestie : La Voie du Fidèle**

Pour gagner des points de Modestie, vous devez vous montrer humble, non seulement envers vos aînés et vos supérieurs, mais aussi envers ceux qui en sont moins dignes. La Modestie, dit-on, confère une grande chance magique.

**Compassion : La Voie de la Sentinelle**

Si vous démontrez de la miséricorde envers vos ennemis ou envers d'autres personnes dans le besoin, vous recevrez des points de Compassion. Défendre les opprimés et les impuissants est la meilleure façon de progresser dans cette Vertu.

**Prudence : La Voie du Patrouilleur**

Cette Vertu représente votre capacité à réfléchir devant une situation. Si vous ne vous précipitez pas immédiatement au combat, l'arme au clair, mais étudiez d'autres moyens de résoudre les problèmes, vous gagnerez des points de Prudence. L'emploi fréquent d'armes à longue portée, surtout avec une grande dextérité, améliore également la Prudence.

Vous êtes toujours dominant dans l'un de ces sept aspects, et chaque Voie correspondante a un effet direct sur vos points d'Habilité, d'Endurance et de Volonté. Si vous êtes à égalité entre deux Vertus, la voie dominante est celle que vous avez suivie le plus longtemps. Ce tableau illustre leurs effets sur vos totaux d'aventure. Dès que vous changez de voie dominante dans le courant de l'aventure, vous devez annuler les bonus précédents et appliquer les nouveaux.

<b>Voie du Guerrier</b>	Habilité +2 lorsque vous utilisez une hache ou tout type d'épée
<b>Voie du Paladin</b>	Habilité +2 lorsque vous combattez avec une seule arme
<b>Voie de l'Intendant</b>	+2 points à l'Endurance maximale
<b>Voie du Sage</b>	+2 points à la Volonté maximale
<b>Voie du Fidèle</b>	+2 points aux effets des casques et de toutes les armures
<b>Voie de la Sentinelle</b>	Habilité +2 lorsque vous combattez avec un bouclier
<b>Voie du Patrouilleur</b>	+2 sur la Table lorsque vous utilisez un arc ou une arbalète

## Disciplines Magiques

Il y a douze Disciplines fondamentales chez les mages guerriers Vakeros. Vous en maîtrisez déjà sept, de façon plus avancée que la plupart des autres initiés. Vous pouvez choisir n'importe quel ensemble de sept Disciplines, mais prenez garde, car elles vous serviront toutes dans le déroulement de l'aventure, et certaines vous sauveront même la vie. Si vous avez terminé la quête du Volume 1, vous pouvez choisir une huitième Discipline.

**Revitalisation** — C'est l'une des techniques les plus importantes d'un Ancien Mage. Vous pouvez y recourir pour guérir vos blessures au rythme de 1 point d'Endurance par paragraphe lu sans avoir livré combat.

**Excursion** — Cette technique permet au guerrier du Dessi de ne jamais se perdre dans les forêts, les plaines et les steppes. Elle lui confère un certain sens des directions qui peut se révéler utile dans plusieurs situations.

**Intuition** — C'est l'une des techniques les mieux connues et les plus pratiquées des guerriers du Dessi. Elle vous permet de sonder l'esprit des êtres dont l'esprit est faible. Plus vous progresserez dans vos aventures, plus vous affinerez cette technique. Elle sert également à prédire les gestes d'un ennemi durant un combat. Si vous choisissez cette Discipline, vous bénéficierez de 1 point d'Habileté additionnel après 2 Assauts. Enfin, cette faculté a un aspect magique qui peut vous révéler un danger proche ou vous apporter une prémonition de l'avenir.

**Affinité Animale** — Plusieurs guerriers Vakeros sont entraînés à développer une affinité pour les animaux afin de les manipuler à leur avantage. Cette Discipline permet au Vakeros d'influencer l'esprit des bêtes et d'améliorer l'efficacité de ses assauts lorsqu'il combat à cheval.

**Maîtrise des Armes** — Cette technique vous confère de meilleures connaissances et habiletés en ce qui concerne les armes. Vous avez la maîtrise de trois armes et bénéficiez de 2 points d'Habileté additionnels lorsque vous en utilisez une dans un combat. Dans le cas de l'arc et de l'arbalète, vous ajoutez 2 points au chiffre donné par la Table de Hasard lorsque vous en faites usage. Après chaque aventure réussie, vous pourrez ajouter 3 nouvelles armes à la liste de celles que vous maîtrisez. Choisissez vos armes dans la liste suivante :

- |            |                                  |                 |
|------------|----------------------------------|-----------------|
| • Glaive * | • Marteau de Guerre              | • Grande Épée * |
| • Épée     | • Dague                          | • Cimeterre     |
| • Hache    | • Hache de Guerre (deux lames) * | • Sabre         |
| • Lance *  | • Masse *                        | • Rapière       |
| • Arc *    | • Hallebarde *                   | • Bâton *       |
| • Arbalète | • Épée Bâtarde                   | • Fléau         |

\* Arme à deux mains. Interdit l'usage d'une autre arme ou d'un bouclier.

**Survie** — La Survie est une technique importante. Elle garantit que le guerrier du Dessi ne sera jamais contraint de voyager à jeûn, sauf dans les déserts et les terres désolées. Lorsque vous devrez manger, vous pourrez recourir à cette Discipline pour chasser votre propre gibier et trouver de l'eau.

**Bouclier** — Ce pouvoir crée une sphère d'énergie magique autour de vous-même ou d'une autre personne, et représente un talent magique populaire. On l'emploie souvent pour dévier des flèches. Toutefois, son coût en Volonté est élevé et cette faculté affaiblit rapidement celui qui l'utilise, surtout dans le cas d'un guerrier Vakeros de bas rang. L'usage prolongé du Bouclier n'est pas recommandé.

**Combat Désarmé** — C'est la capacité de se battre sans manier d'arme de façon à ne pas souffrir de pénalités d'Habilité trop élevées. Si vous n'avez pas d'arme lorsque vous devez vous battre, cette Discipline vous permet de retrancher 2 points de votre Habilité au lieu des 6 points réglementaires.

**Pouvoir de l'Ombre** — C'est l'un des talents les plus sombres des guerriers du Dessi. Il permet à un Vakeros de se dissimuler ou de passer inaperçu, ou même de changer son apparence. Il y aura des occasions, dans le déroulement de l'aventure, où vous voudrez éviter toute détection. Cette technique vous sera alors utile.

**Mot de Pouvoir** — C'est un sortilège de force de frappe que les Anciens Mages utilisent pour tenir leurs ennemis à distance pendant un certain temps. Il peut aussi arrêter un projectile. Plus vous progresserez en rang, plus le nombre de missiles ou d'ennemis que vous pourrez affecter augmentera. C'est un sort qui réduit considérablement la Volonté, quoiqu'il vous sera certainement utile.

**Magie des Anciens** — Cette magie est l'une des techniques que l'on encourage le plus chez les initiés. Grâce à elle, vous pourrez larguer des sphères de foudre magique à vos ennemis. Ce pouvoir réduit la Volonté, mais inspire la crainte chez ceux qui reconnaissent la magie puissante des Anciens. Vous l'utilisez en chargeant votre arme d'électricité statique pendant que vous livrez combat. Cette charge est projetée sur votre adversaire, doublant les dégâts que vous lui infligez. Toutefois, le coût est de 3 points de Volonté par Assaut.

**Pénétration** — Ce sortilège permet à une flèche de gagner en vitesse et en inertie, ce qui lui permet de transpercer des armures qui auraient été impénétrables. Au coût de 1 point de Volonté, vous pouvez recourir à la Pénétration lorsque vous tirez avec un arc ou une arbalète. Vous pouvez ensuite ajouter 1 point lorsque vous pigez le chiffre demandé sur la Table de Hasard.



## Règles des Combats

Le principe des affrontements est relativement simple. D'abord, retranchez l'Habilité de votre adversaire de la vôtre. Cette différence est le *Quotient d'Attaque*. Consultez la Table des Coups Portés. La colonne qui correspond à votre Quotient d'Attaque sera celle que vous utiliserez pour livrer l'affrontement. Tirez ensuite un chiffre de la Table de Hasard. Descendez dans la colonne du combat jusqu'à la ligne qui correspond au chiffre pigé, et vous apprendrez quelles sont les pertes en Endurance de votre ennemi, ainsi que les vôtres.

**Exemple :** Alasi Relivaur engage un combat contre une Créature des Cryptes et n'a pas la possibilité de prendre la fuite. Il a 14 points d'Habilité et 27 points d'Endurance. La Créature des Cryptes a 15 points d'Habilité et 12 points d'Endurance. Il s'agit d'un combat à mort.

Alasi a la Maîtrise des Armes avec les Épées, les Masses et les Marteaux de Guerre. Il combat avec un Marteau de Guerre, ce qui lui permet d'ajouter 2 points à son Habilité. Puisqu'il a maintenant 16 points d'Habilité, son Quotient d'Attaque est de +1 (16 - 15). Il est prêt à commencer le combat sur la colonne +1 de la Table des Coups Portés.

Alasi pige son chiffre aléatoire : 6. La Créature des Cryptes perd 9 points d'Endurance et Alasi perd 2 points d'Endurance. Lors du deuxième Assaut, Alasi pige 8. La Créature des Cryptes perd 11 points d'Endurance et Alasi n'en perd pas. La bête est maintenant vaincue, car son Endurance est tombée à zéro (en fait, à -8). L'Habilité d'Alasi se rétablit à 14 et son total d'Endurance a été réduit à 25 points. Le combat est terminé et Alasi peut poursuivre son aventure.

## Équipement

Après avoir parlementé avec D'Val sur le pont du Brouillard d'Eau, il vous guide en coulisses et vous aide à vous préparer à la bataille qui se prépare. Il ouvre la porte de l'armurerie et étale une vaste sélection d'armes et d'équipement sur plusieurs tables de chêne. D'Val vous permet de prendre 4 objets de votre choix.

Équipement	Information	Catégorie
Épée	—	Armes
Potion de Laumspur	Cette petite fiole contient assez de potion pour vous rendre 2 points d'Endurance	Sac à Dos
Marteau de Guerre	—	Armes
Provisions	2 Repas.	Sac à Dos
Arc	—	Armes
Carquois	Contient 4 flèches.	Objet Spécial
Dague	—	Armes
Briquet à Amadou	—	Sac à Dos

## Monnaie

D'Val vous offre aussi une bourse, en affirmant que vous pourrez vous acheter de l'équipement additionnel à l'intérieur des murs de Holmgard. Tirez un nombre de la Table du Destin et ajoutez 5 points. Le résultat représente le nombre de Couronnes contenues dans la bourse. Si vous avez terminé l'aventure précédente, vous pouvez ajouter ces Pièces d'Or à celles que vous possédez peut-être déjà.

Plusieurs magasins et boutiques acceptent les Lunes, les Kikas, les Couronnes, et même d'autres modalités de paiement, mais certains exigent que vous possédiez la bonne dénomination. Vous serez averti si seules les Couronnes sont acceptées dans une région donnée. Voici un tableau de conversion des devises en Couronnes.

1 Couronne = 4 Lunes  
= 2 Orlas  
= 10 Rens  
= 4 Torques  
= 10 Kikas  
= 1 Noble  
= 1 Aine  
= 10 Kotes  
= 1 Telche

*Les pays et leurs devises :*

- Couronne :** Sommerlund, Durenor, Pays Sauvage, Bautar, Casiorn, Clœasia, Delden, Dessi, Eldenora, Kakush, Kalte, îles Lakuri, Lyris, Magador, Salonie, et Vassagonie.
- Kika :** Royaumes des Ténèbres, Ghatan, Nyras, Nyvoz, Ogia, Skaror, et Zaldir.
- Noble :** Andui, Furlu, Karnali, Korli, Lara, désert Sadi, empire Shadakine, et Shuni.
- Orla :** Kasland, Klarnos, Rezovia, et Siyen.
- Lune :** Anari, Caron, Chaman, Cincoria, Éru, Firalond, Halia, Hammerland, Ilion, Lencia, Lourden, Lunarlia, Nyras, Palmyrion, Ruel, Slovia, Talestria, et Valerian.
- Ren :** Bahnar, Chai, Kelderland, Lissan, et Mythan.
- Aine :** Boden, Bor, Starn, et Vaduzhan.
- Torque :** Kelderland.
- Kote :** Taklakot.
- Telche :** Telchos.

## Précisions sur les Armes

Les armes sont divisées en quatre catégories : légères à une main, lourdes à une main, légères à deux mains, et lourdes à deux mains. Si vous maniez une arme à deux mains, vous ne pouvez pas utiliser une autre arme en même temps, ou faire usage d'un bouclier. Parfois, certaines armes sont préférables dans certaines situations. Si vous affrontez quelqu'un vêtu d'une armure lourde, une arme lourde aura un meilleur effet et vous recevrez des avantages dans le combat. Si vous tentez de dissimuler une arme, une arme légère à une main se cache beaucoup plus facilement. Si vous affrontez plusieurs ennemis, une arme légère est préférable. Si vous combattez sur une échelle, ou suspendu à une corde, une arme lourde sera encombrante. Quelle que soit votre préférence, essayez de garder une variété d'armes. Vous ne pourrez pas toutes les utiliser

en même temps, mais vous serez avantagé si vous avez la bonne arme dans les bonnes circonstances.

- Légères à une main :** Épée Courte, Dague, Marteau de Guerre, Hache, Rapière.  
**Lourdes à une main :** Fléau, Cimenterre, Épée, Épée Bâtarde, Arbalète.  
**Légères à deux mains :** Bâton, Hallebarde, Lance, Arc.  
**Lourdes à deux mains :** Glaive, Grande Épée, Hache de Guerre, Masse.

### Tableau de Comparaison de l'Arc et de l'Arbalète

Au cours de votre aventure, vous pourrez entrer en possession de deux types d'armes de trait : l'arc et l'arbalète. Chacune de ces armes a ses avantages et ses désavantages. Favorables sont la Portée, la Précision, la Puissance et la Fiabilité. Défavorables sont l'Encombrement, le Temps de Recharge et la Sonorité. Utilisez la table suivante pour déterminer quelle arme colle le mieux à votre personnalité. L'échelle va de 1 (minimum) à 5 (maximum).

	Arc	Arbalète
Portée	5	3
Précision	4	2
Puissance	2	5
Fiabilité	5	3
Encombrement	5	2
Temps pour Recharger	1	3
Sonorité	1	3

### Rangs Vakeros

Le culte des magiciens-guerriers instruits par les Anciens Mages admet les rangs suivants. Vous maîtrisez 7 Disciplines et commencez donc au rang de Chasseur.

1. Novice
2. Élève
3. Apprenti
4. Tyro
5. Gardien
6. Voyageur
7. Chasseur
8. Vagabond
9. Illusionniste
10. Mage Mineur
11. Mage Guerrier
12. Souverain

Vous êtes maintenant prêt à commencer votre aventure. Sachez cependant que les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent et que les forces de Naar sont imprévisibles. Gardez votre sang-froid et soyez toujours prêt à l'imprévu. Bonne chance !

## Première Partie : Le Cordon

### 1

Une écume vert-gris recouvre l'océan ; seul le bruit des vagues qui se brisent trouble le silence du petit matin. Vous êtes seul, appuyé à la rambarde bâbord du *Brouillard d'Eau*. Vos yeux scrutent l'horizon lointain. Vos pensées vagabondent du merveilleux lever de soleil aux événements de la veille, qui ont laissé un trouble spirituel dans votre âme. Rien ne va plus. Les Anciens Mages vous ont dépêché dans les terres nordiques pour une seule raison : obtenir de l'information relative à l'existence d'un traître. À présent, vous avez l'impression que toute votre existence a été bouleversée. Au cours de la dernière semaine, vous avez été attaqué, blessé, ecchymosé, trituré, torturé, emprisonné, condamné à mort, et contraint à vous battre contre une créature issue de vos pires cauchemars. En ce moment même, des frissons courent sur toute votre échine alors que vous songez aux yeux jaunes et froids du *beil-dor*. Vous étiez presque certain que votre vie allait s'achever entre les crocs de trente centimètres du molosse massif. Pourtant, il semble que *quelque chose*, sinon les dieux eux-mêmes, soit intervenu en votre faveur hier soir, puisque vous avez triomphé.

Vous vous souvenez d'avoir vacillé sur le pont après avoir terrassé la créature. Son sang et ses fluides vitaux avaient éclaboussé les planches, ainsi que votre corps. Vous aviez l'impression d'être passé au malaxeur. D'ailleurs, vous considérez encore miraculeux le fait que vous n'avez pas été déchiqueté par le monstre. Heureusement, vous avez eu le temps de vous reposer, et vos totaux d'Endurance et de Volonté se sont rétablis à leurs niveaux de départ.

À bien y songer, il s'est passé quelque chose d'étrange hier soir, mais après avoir perdu connaissance, votre esprit est devenu flou et vos souvenirs obscurs.

Alors que le temps passe, vous cessez de vous remémorer les événements de la veille et songez plutôt à votre terre natale, ainsi qu'à votre famille. Votre père Arlidor ... votre mère Arla ... vos frères aînés, Kasin et Païdo ... Vous avez l'impression qu'hier seulement, vous emmeniez votre petite nièce Anya faire une promenade dans les Jardins Intérieurs. Oh, comme les jardins sacrés d'Elzian vous manquent !

— Terre !

L'exclamation vous arrache à votre rêverie. Vous focalisez votre vision et observez la grande bouche ouverte du golfe de Holmgard. Vous êtes donc de retour.

Pourtant, malgré cette constatation, vous savez que votre séjour dans les Fins de Terre n'est pas terminé. La plus grande bataille de tous les temps va bientôt commencer ; vous la pressentez jusque dans vos os. Un corbeau rachitique, noir comme l'ébène — ou la nuit — se pose sur la balustrade à quelques mètres de vous. Poussant un coassement sec, il plonge son regard noir dans le vôtre et vous transmet une sinistre prémonition des jours à venir.

Rendez-vous au **113**.

### 2

Avec grand soin, vous prenez le métal dur et le faites fondre dans la fournaise. Le métal en fusion coule le long d'une cannelure avant d'être recueilli dans un moule. Dès que le métal se solidifie en épousant la forme du moule, vous l'en extirpez au moyen de pinces et Banedon vous aide à l'envelopper d'une gangue de fer ou de bronze. La partie principale de la lame est maintenant complète.

Banedon vous tend du fer dur, que vous faites promptement fondre et recueillez dans un nouveau moule. Celui-ci a la forme d'un quillon. C'est maintenant que commencent les choses difficiles. Posant l'épée devant vous, vous soulevez un marteau massif d'une main et l'abattez sur le métal. Vous perdez conscience du temps qui passe, uniquement occupé à frapper, puis à plier le métal. Cela devient une sorte de litanie : frapper, replier, boire de l'eau, frapper, replier ...

Jusqu'à présent, vous avez perdu 10 points d'Endurance en raison de la chaleur inhumaine. Vous avez d'ailleurs l'impression que votre peau va fondre. Vous avez désespérément besoin d'air frais, mais vous savez qu'abandonner votre œuvre pour un seul instant serait la condamner. Les heures passent — les jours passent — et le temps ne signifie plus rien pour vous. Vos bras ankylosés vous font souffrir et un martèlement continu s'est installé dans votre crâne. Vous connaissez le nombre exact de coups que vous devez porter avant d'extraire toute trace d'oxygène du métal. S'il reste des bulles d'air dans l'acier lorsqu'il durcira, la lame sera faible et pourra facilement se briser.

Quoique vous fassiez maintenant de la fièvre, vous continuez à compter. Vous estimez que vous êtes ici depuis une semaine, mais pourtant, vous n'avez frappé le métal que 3000 fois. Le travail est laborieux et vos coups viennent à rythme de moins en moins rapide. Vous êtes souvent contraint à prendre des pauses uniquement pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

Tout à coup, vous commencez à frapper plus violemment, déterminé à achever l'œuvre avant la fin des trente jours. Vous songez à envoyer Banedon demander la date, mais nulle chaleur ne doit s'échapper de la forge. Par conséquent, vous demeurez silencieux. Banedon fait de son mieux pour vous aider, mais au final, vous savez que cette tâche est la vôtre : elle représente votre droit et votre destin. En redoublant d'efforts, vous atteignez 9000 coups en quelques jours. Vos efforts atteignent alors un paroxysme et vous martelez avec toute la force restante de vos bras endoloris.

9998. 9999. 10 000. C'est fini.

Plaçant le coeur de la lame dans une rainure creuse, vous dégainez votre Épée d'Acier Bleu et faites fondre le métal magique de sa lame. Le processus est délicat, car vous devez retirer toutes les impuretés du métal. Toutefois, vous refusez de vous laisser décourager, et bientôt, cette nouvelle étape est franchie. Si vous désirez maintenant ajouter 1 ou 2 barres de Mithril à l'acier bleu, vous pouvez le faire. Le cas échéant, prenez-en note.

Alors que l'acier bleu coule et se joint au coeur dur de la lame, vous sentez la puissance de l'arme naître. Retirant le fer durci de son moule, vous joignez le quillon à la lame. Après une nouvelle séquence de martèlements furieux, vous comprenez que l'épée est presque achevée. Tandis qu'elle prend forme entre vos mains, vous déversez la force de votre âme dans le métal bleuté. La lame se met alors à absorber les filaments ectoplasmiques de votre esprit.

L'arme entre vos mains est en train de prendre vie.

Additionnez vos totaux actuels d'Endurance et de Volonté. Si le résultat est de 35 ou plus, rendez-vous au **183**. S'il est inférieur à 35, rendez-vous au **315**.

### 3

Le trait file à travers le champ de bataille enfumé et se plante dans l'œil du Gourgaz. Vous gagnez 2 points de Prudence. La gigantesque créature pousse un rugissement qui vous glace le sang. Uniquement par acquit de conscience, vous faites trébucher un Giak et jetez sa lance en direction du Gourgaz, transperçant son flanc. Rendez-vous au **230**.

## 4

Lorsque vous bondissez sur le pont du navire fantôme, l'odeur nauséabonde de la mort et de la pourriture vous fait tousser convulsivement. Vous avez cependant un problème beaucoup plus sérieux. Vous êtes encerclé par l'équipage mort vivant de ce navire, qui s'agrippent déjà à vos vêtements. D'un revers de *Soulforge*, vous en envoyez quatre valdinguer. Malgré tout, les chances ne sont pas de votre côté. Vous devez agir promptement si vous ne souhaitez pas être submergé par les zombies.

Si vous souhaitez bondir en sens inverse, vers le vaisseau de Durenor, rendez-vous au **311**. Si vous souhaitez vous battre contre les revenants, rendez-vous au **154**.

## 5

Alors que vous plongez en chute libre vers le sol, vous comprenez que vous êtes trop haut pour vous laisser choir sans risquer de graves blessures. À moins de trouver le moyen de ralentir ou d'interrompre votre chute, vous serez probablement tué sur l'impact.

Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Bouclier et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **349**. Si vous souhaitez employer l'Affinité Animale, à condition de posséder cette Discipline, rendez-vous au **44**. Si vous maîtrisez le Mot de Pouvoir et avez atteint le rang de Vagabond, et si vous désirez employer cette Discipline, rendez-vous au **185**.

Si vous n'avez aucune de ces Disciplines, ou si vous ne souhaitez pas y avoir recours, vous devez tirer un nombre de la Table de Hasard. Si vous êtes un Paladin de Niveau 2 ou plus, vous pouvez ajouter 1 point au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au **75**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **191**.

## 6

Étant donné que le Giak doit garder son équilibre sur le dos du Kraan en vol et que vous êtes assis, vous pouvez additionner 1 point à votre Habilité pour ce combat uniquement. Par contre, à moins d'employer une arme légère à une main (voir la rubrique *Précisions sur les Armes*), vous serez pénalisé de 4 points d'Habilité pour cet affrontement.

**CAVALIER GIAK** Habilité 12 Endurance 17

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **224**.

## 7

Un commando de marine armé d'une lance s'effondre près de vous, succombant aux coups d'un Drakkar en armure noire. Vous réalisez que votre meilleure stratégie est celle de lutter dos à un mur solide. En combattant aux côtés des commandos du Sommerlund, vous parvenez à atteindre le poste de garde. Vous n'êtes plus que six et vous affrontez les ennemis en tournant le dos à un mur de briques. À chaque instant, d'autres ennemis franchissent les portes et tentent de terrasser les défenseurs, qui sont trop peu nombreux pour résister.

Alors que vous pourfendez un Giak et bottez un Drakkar de côté, un capitaine du Sommerlund clame des ordres du haut des remparts. Puisque la hauteur du mur avoisine les soixante mètres, sa voix vous parvient faiblement, mais vous parvenez néanmoins à l'entendre.

— Fermez les portes ! Si vous n'abaissez pas le levier dans le poste de garde, nous serons submergés en quelques minutes !

Si vous souhaitez pénétrer dans le poste de garde et abaisser le levier qui fermera les portes, rendez-vous au **259**. Si vous voulez envoyer un commando de marine, rendez-vous au **342**.

## 8

À la surprise générale, le Kraan se redresse sur ses pattes, déploie ses ailes noires et pousse un croassement strident pour manifester son irritation. L'une de ses ailes est déchirée et une flèche a blessé son épaule, mais la bête paraît n'avoir subi aucune blessure importante dans sa chute.

Tout à coup, les crocs acérés du Kraan s'enfoncent dans le corps d'une petite fille perdue. Les griffes du monstre déchiquettent aussitôt l'enfant. Devant cette boucherie, votre sang ne fait qu'un tour, et vous dégainez votre arme avec un cri de défi. Alors que vous portez un coup à son ventre exposé, le Kraan fait un pas sautillant vers l'arrière et tente de vous happer à votre tour. Si vous combattez avec une arme légère à deux mains (voir la rubrique *Précisions sur les Armes*), vous pouvez ajouter 1 point à votre Habilité pour ce combat seulement.

**KRAAN BLESSÉ** Habilité 16 Endurance 20

Après deux Assauts, si vous souhaitez vous enfuir, rendez-vous au **80**. Si vous abattez le Kraan, rendez-vous au **216**.

## 9

Dès que vous vous éloignez du feu de camp, vous comprenez que vous vous êtes précipité tête baissée dans un traquenard. Les Loups Maudits n'ont peur que d'une chose : le feu. Dès que vous quittez les parages des tisons ardents, la meute de Loups se jette de l'avant et vous déchire en lambeaux. Vous serez peut-être heureux d'apprendre que vous avez réussi à occire l'une des créatures avant que votre arme ne soit arrachée à vos mains ensanglantées. Votre existence prend fin ici.

## 10

Alors que le second voyou tombe sous vos coups, vous faites volte-face et gravissez promptement les escaliers. Vous gagnez 1 point de Prudence.

Les quatre hommes restants vous poursuivent avec acharnement. Lorsque vous atteignez le faite des escaliers, vous empoignez un vase lourd et le faites basculer derrière vous. La porcelaine est pulvérisée en même temps que le crâne du malfrat qui l'a reçue sur la tête. Feintant sur la droite, vous défoncez une porte et prenez un élan vers l'unique fenêtre ouverte. Au moment où vous vous précipitez à travers le panneau vitreux, une dague, lancée précipitamment, se fiche dans le cadre de la fenêtre à quelques centimètres de l'endroit où vous étiez.

Vous vous recevez dans la rue sans vous blesser. Tout en secouant les fragments de verre qui sont demeurés accrochés à vos vêtements, vous vous éloignez à grands pas. Quand les hommes auront redescendu les escaliers, vous aurez disparu dans la foule et serez en train de vous diriger vers les portes de la ville. Rendez-vous au **142**.

## 11

La salle à l'intérieur du poste de garde s'illumine d'une pâle clarté bleue lorsque vous séparez les deux moitiés de la sphère. Devant vous, une figure vêtue de noir traverse vivement la pièce et abaisse un levier de toutes ses forces. Il se produit un grondement puissant, et avec horreur, vous voyez par l'unique fenêtre la Porte Sud en train de s'ouvrir.

La créature qui vous fait face se retourne et émet un hurlement strident. Vous perdez 2 points d'Endurance, sauf si votre total actuel de Volonté est de 20 ou plus. Vous pouvez cependant constater que la lumière de la Sphère de Feu blesse les yeux de votre adversaire, car il se sert du pan de robe qui recouvre son avant-bras pour protéger son visage.

Le Helghast dégain e une épée noire de jais et la brandit devant lui, visant délibérément votre cœur de la pointe de l'arme. De l'autre main, le monstre manipule une dague ondulée qui siffle dans l'air en émettant le sifflement sinistre de quelque serpent venimeux.

Si vous possédez une Épée d'Acier Bleu, rendez-vous au **140**. Si vous ne possédez pas cette arme, rendez-vous au **208**.

## 12

Les carcasses combinées des deux Giaks et du Kraan dégagent maintenant une odeur putride dans la chaleur de cette journée d'été. La nausée menace de vous faire vomir. Vous êtes donc épris du désir de quitter cet endroit au plus vite. Si vous souhaitez enfourcher votre cheval et galoper vers le nord, rendez-vous au **148**. Si vous désirez néanmoins fouiller les corps, rendez-vous au **190**.

## 13

Au prix de 2 points de Volonté, vous permettez à votre esprit d'accéder à un plan supérieur de la réalité. Votre concentration croît et votre conscience se déplace dans les champs qui entourent Holmgard, où vous voyez les armées du Seigneur des Ténèbres de plus près. Elles ne sont pas préparées. Ce sera un massacre, et cette fois, la victoire reviendra au Sommerlund. Vous gagnez 2 points de Savoir. Rendez-vous au **219**.

## 14

Le carreau d'arbalète file vers la gauche et frappe le Chevalier de la Mort à l'épaule. Tout autre personnage aurait vidé les étriers sous la force de l'impact, mais les Chevaliers de la Mort ne sont pas considérés l'élite des Drakkarim sans raison. Sans se préoccuper de la violence du coup reçu, le Chevalier tire sur les rênes et l'énorme Zlan prend de l'altitude. Une seconde manœuvre, et le Zlan s'abat sur vous lorsque vous passez en dessous. En quelques secondes, les serres puissantes de la créature vous déchirent en morceaux. Votre vie prend fin ici.

## 15

Grâce à votre Discipline de l'Excursion, vous êtes en mesure de déterminer la voie la plus sûre à travers la foule à tout moment donné. Les brèches dans l'agglutination de badauds ne sont pas faciles à trouver, mais grâce à votre maîtrise, vous les identifiez aisément. Quelques minutes plus tard, ayant semé vos poursuivants, vous trouvez le moyen de revenir sur vos pas en direction des portes de la ville. Vous gagnez 4 points de Détermination.

Toujours grâce à votre maîtrise de l'Excursion, vous progressez sans difficulté vers votre destination, où vous arrivez plusieurs minutes avant midi. Rendez-vous au **142**.

## 16

L'arme au clair, vous descendez les marches. Vous gardez difficilement l'équilibre sur les degrés glissants, mais vous parvenez à résister à l'assaut des Drakkarim. Le premier Drakkar est écrasé sans ménagement contre le mur, puis renvoyé vers le bas. Le second Drakkar reçoit un



coup à l'estomac et se plie en deux, avant de basculer lui aussi dans les escaliers. Ce faisant, il entraîne l'un de ses compagnons dans sa chute. Lorsque vous atteignez les dernières marches, les deux derniers Drakkarim se préparent à vous affronter dans un combat à mort. Si vous combattez avec une arme à deux mains (voir la rubrique Précisions sur les Armes), vous devez réduire votre Habileté de 3 points pour cet affrontement. Toutefois, vous pouvez fuir à tout moment en vous rendant au **134**.

**CHEVALIERS DRAKKARIM** Habileté 21 Endurance 40

Si vous arrivez à les tuer tous les deux, rendez-vous au **250**.

## 17

Un cri puissant retentit dans l'air lorsque Argaa-Aruith, lieutenant du Seigneur des Ténèbres Zagarna, s'effondre sur les plaines de Holmgard. Faisant un pas de l'avant, vous retirez le capuchon de la créature pour connaître le visage de votre ennemi.

En reculant, vous étouffez un cri d'horreur. L'être devant vous n'est pas une créature de ce monde, mais une abomination vomie par les puits maudits d'Helgedad. Argaa-Aruith a le visage d'un Helghast, mais le monstre d'enfer a connu des mutilations et des mutations affreuses. La bile vous monte à la gorge, mais vous dressez néanmoins *Soulforge* et l'abattez pour porter le coup de grâce.

Si vous souhaitez garder l'une des Haches de Guerre d'Argaa-Aruith, vous pouvez le faire. Puisqu'il s'agit d'une arme à deux mains, vous ne pouvez en posséder qu'une. Cette arme, la Hache du Feu Noir, est classifiée parmi les Objets Spéciaux. Utilisée dans un combat, elle ajoutera 3 points à votre Habileté. Toutefois, pour toute créature non issue des Royaumes des Ténèbres, les effets secondaires du maniement de cette arme peuvent se révéler très néfastes, voire mortels. À chaque Assaut du combat où vous manierez la Hache du Feu Noir, vous perdrez 3 points d'Endurance et 3 points de Volonté. En revanche, vous bénéficierez d'un avantage inouï si vous maniez cette arme sous terre, car alors, vous pourrez tripler tous les points de Dommage infligés à un ennemi mort vivant.

Sachez que vous êtes limité à 3 Objets Spéciaux pouvant servir d'Armes.

Rendez-vous maintenant au **269**.

## 18

Au milieu de la place, deux officiers de l'armée du Sommerlund, bien armés, sont occupés — débordés serait plus juste — à distribuer épées, lances et boucliers à tous les civils qui seraient prêts à s'armer pour défendre la cité. En passant les recrues en revue, vous pouvez déjà affirmer que la bataille ne sera pas équitable. Le Sommerlund n'opposera pas une grande résistance aux forces des ténèbres.

En vous frayant un chemin dans la foule, vous atteignez le centre de la place, où l'un des officiers vous offre une Épée et un Bouclier. Vous pouvez accepter l'un ou l'autre, ou les deux, si vous le désirez. L'Épée est une Arme normale, tandis que le Bouclier est un Objet Spécial qui ajoutera 1 point à votre Habileté si vous l'employez dans les combats.

Si vous êtes satisfait et souhaitez maintenant trouver vos amis, rendez-vous au **94**. S'il vous reste de l'argent et si vous souhaitez acheter de l'équipement de plus, rendez-vous au **153**.

## 19

Mû par le besoin d'escalader la tour à tout prix, vous sortez la Corde et le Grappin de votre Sac à Dos et lancez le grappin vers le haut. Il accroche un rail et vous permet de vous hisser au flanc de la tour. Tout à coup, une décharge de feu descend vers vous.

Si vous souhaitez contrer l'attaque magique grâce à *Soulforge*, rendez-vous au **223**. Si vous souhaitez le faire grâce à Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au **51**. Si vous maîtrisez le Bouclier et souhaitez y recourir, rendez-vous au **95**. Enfin, si vous souhaitez lâcher la corde et retomber sur le pont vermoulu du navire, rendez-vous au **280**.

## 20

Vous n'avez marché que quelques mètres le long de la rue lorsque vous entendez les cris des commandos de marine au sommet des murailles :

— Les portes sont compromises !

Avec un grognement, vous comprenez la portée et l'imminence du danger. Si les hordes du Seigneur des Ténèbres parviennent à saisir les portes, leur conquête de la cité ne sera plus qu'une question de temps. Vous faites volte-face et courez le long de la Rue du Cuivre en direction de la Porte Sud.

Dès qu'elle entre dans votre champ de vision, vous constatez qu'elle est grand ouverte et qu'une horde de Giaks et de Drakkarim envahissent la ville. Les défenseurs descendent des remparts sur un escalier de marbre, luttant désespérément pour atteindre le poste de garde. Un Drakkar s'échappe de la cohue et se précipite vers vous, épée levée. Dès qu'il arrive à votre hauteur, vous faites un pas de côté et faites trébucher l'homme malfaisant. Il s'effondre et s'empale sur sa propre lame. Toutefois, un second Drakkar est déjà prêt à vous combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

**ÉCLAIREUR DRAKKAR**   Habilité 17   Endurance 25

Si vous parvenez à l'occire, rendez-vous au **7**.

## 21

Les troupes de Zagarna se pressent autour de vous et Qinefer alors que vous luttez des poings et des pieds pour frayer votre chemin vers les portes de la ville. Un Kraan est parvenu à prendre son envol ; vous êtes averti de sa présence par son croassement perçant. Lorsque vous virez pour l'affronter, vous réalisez qu'il est presque sur vous et que vous n'avez plus le temps de l'arrêter.

Tout à coup, le Kraan pousse un hurlement : une flèche tirée avec précision par Qinefer lui a transpercé l'œil. L'immense créature ailée bat aussitôt en retraite, blessée trop sérieusement pour songer à poursuivre son attaque.

Au moment où Qinefer et vous-même allez enfin être abattus par vos ennemis, une volée de flèches descend des murs de Holmgard et sème la pagaille chez vos assaillants. Levant les yeux, vous voyez que le capitaine D'Val commande à tout un bataillon d'archers au sommet des remparts. La seconde nuée de flèches vous ouvre un sentier jusqu'aux portes de la ville. En fonçant à toute allure, vous et Qinefer parvenez à atteindre le portail entrouvert, à travers lequel vous vous glissez l'un après l'autre. Avant que l'ennemi ne puisse réagir, les vantaux sont refermés et lourdement barrés. Quelques moments plus tard, vous rejoignez le capitaine D'Val au faite des murailles. Rendez-vous au **350**.

## 22

Vous connaissez très bien vos limites et déterminez que vous avez besoin de repos avant la bataille qui s'annonce. Vous gagnez 4 points de Prudence. Avec toutefois une certaine difficulté, vous trouvez un endroit où vous étendre confortablement, dans l'herbe sous un jeune chêne. Vous percevez un souffle d'air lorsque Brucee allume une pipe et aspire sa fumée dans la pénombre. Un relent d'ail assaille vos narines lorsqu'une traînée de fumée vous frôle.

*Fumer le Lanra a toujours été une mauvaise habitude*, songez-vous ... avant que vos paupières devenues lourdes ne se ferment. Rendez-vous au **110**.

## 23

Le second Chevalier de la Mort tombe sous vos coups. À présent, plus rien ne vous sépare de la tente du Seigneur des Ténèbres Zagarna. L'aube approche rapidement et le soleil poindra dans peu de temps. Si vous souhaitez pénétrer dans la tente de Zagarna, rendez-vous au **283**. Si vous souhaitez appeler le Seigneur des Ténèbres à l'extérieur, rendez-vous au **273**. Si vous préférez ne rien faire, rendez-vous au **350**.

## 24

Un martèlement. Vous pourriez croire qu'un millier de tambours de guerre Giaks ont été disposés dans votre crâne endolori et tentent d'arriver à une symphonie. C'est avec grande difficulté que vous parvenez à ouvrir vos yeux, mais dès qu'ils sont ouverts, une douleur aveuglante prend votre front en étau et vous refermez les paupières avec un grognement. Tout ce que vous arrivez à discerner pour le moment, c'est que vous avez un mal de tête carabiné et que vous êtes couché dans un lit. Mais lorsque quelque chose de froid et d'humide touche votre front, vous parvenez à rouvrir les yeux.

Une jolie jeune fille aux cheveux couleur de miel est penchée sur vous, munie d'un linge blanc, et s'affaire à éponger la sueur de votre front et de votre torse. Vous ne possédez plus votre équipement, ni d'ailleurs vos vêtements ; vous ne portez plus qu'une paire de caleçons. Lorsque vous tentez de vous relever, la fille vous repousse doucement sur le lit.

— Non. Tu dois te reposer.

Elle prend des fleurs mauves au parfum d'érable et les dépose sur vos lèvres. Vous parvenez à ouvrir la bouche suffisamment pour qu'elle les glisse à l'intérieur.

— Suce-les pendant quelque temps. Et dors.

Pourtant, vous avez l'impression d'être tiré de votre sommeil immédiatement après. Cette fois cependant, la douleur dans votre crâne a disparu, tout comme celle de vos blessures. Vous vous redressez dans votre lit et constatez que vous êtes dans l'une des casernes réservées aux chevaliers. La jeune fille ouvre une porte non loin de vous et se glisse à l'intérieur. Elle s'agenouille près de votre lit, non sans refermer la porte derrière elle.

Si vous possédez une Écharpe Dorée de Talestria, rendez-vous au **126**. Si vous n'êtes pas en possession de cet article, rendez-vous au **304**.

## 25

Vous devez l'affronter jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

**CHEVALIER DE LA MORT** Habilité 23 Endurance 32

Si vous parvenez à vaincre le Chevalier de la Mort, rendez-vous au **350**.

## 26

À peine avez-vous fait dix pas en direction du bois que les serres du Kraan s'enfoncent dans votre dos. Avec un hurlement, vous êtes précipité dans les herbes. Tandis que vous luttez pour vous redresser, les deux Giaks bondissent du dos du Kraan et se précipitent sur vous, armés de lances. La première lance vous transperce l'épaule et le fer de la seconde s'enfonce dans votre estomac. Les Giaks ricanent sauvagement et continuent à vous percer de leurs lances, jusqu'à ce que l'herbe se rougisse de votre sang. Votre quête prend fin ici.

## 27

Après avoir cogné trois fois à la porte, vous n'obtenez aucune réponse. Vous gagnez cependant 2 points de Modestie pour avoir eu la grâce de cogner. Après avoir échangé un regard avec Banedon, vous tendez la main et poussez la porte. Vous entendez le dé clic d'une arbalète et un carreau jaillit de l'ouverture sans vous laisser le temps de réagir. Heureusement, Banedon a de bons réflexes et la flèche est déviée par sa magie. Le carreau d'arbalète se plante dans un arbre pendant que vous et Banedon bondissez sur votre agresseur. Rendez-vous au **325**.

## 28

Vous demeurez sur place, levez une main en direction du Kraan en chute, et murmurez le Mot de Pouvoir. Malheureusement, vous avez gravement surestimé vos capacités magiques. La créature tombe du ciel à une telle vitesse que l'emploi de votre Discipline Magique demeure pratiquement sans effet. La bête vous heurte avec une telle force que vous êtes écrasé sur les pavés, transpercé par l'une de ses nombreuses griffes. Toute tentative de sauvetage par l'un ou l'autre passant restera vaine, car le corps massif du Kraan a déjà étouffé votre dernier souffle de vie. Votre quête prend fin ici.

## 29

Maniant le Glaive de Sommer à deux mains, Loup Solitaire transperce le premier Drakkar à la hauteur de sa cage thoracique, se débarrassant ainsi efficacement de l'être maléfique. Par contre, vous avez été blessé et le second Drakkar menace de prendre le dessus dans la lutte qui vous oppose. Loup Solitaire vient à votre rescousse et le Glaive de Sommer perce l'épaule de votre adversaire. Profitant de la distraction, vous faites un grand moulinet de la lame de *Soulforge*. Il se produit un bruit mat, et le Drakkar s'affaisse sur le pont. Avant qu'il ne puisse se relever, vous l'épinglez sur les planches.

Sans vous attarder pour fouiller des corps, vous et Loup Solitaire courez vers la rambarde du navire fantôme et sautez dans le vide. Rendez-vous au **188**.

## 30

Après quelques efforts, vous parvenez à saisir la corne d'ivoire que vous portez en travers de votre épaule. Vous soufflez dans la corne, et la tonalité basse et dissonante qui en résulte fait

croasser le Kraan. En fait, la puissance de la corne est telle que vous faites une constatation étonnante : les oreilles du Kraan se sont mises à saigner à profusion. Sachant désormais quelles sont les capacités du Cor de Chasse — vous gagnez 2 points de Savoir — vous emplissez vos poumons d'air et soufflez dans la corne avec une puissance renouvelée. Avec un cri de détresse, le Kraan s'abat en direction du sol et relâche votre sac à dos. Rendez-vous au **5**.

## 31

À votre grand étonnement, vous trouvez promptement des prises pour vos pieds et vos mains. Avant même d'en avoir pris conscience, vous atteignez le sommet de la tour, convaincu que même Loup Solitaire n'aura pas réussi à égaler votre exploit. En vous préparant au pire, vous dégainez votre arme et pénétrez à l'intérieur de la tour. Rendez-vous au **169**.

## 32

Après avoir rassemblé votre matériel et l'avoir placé dans votre Sac à Dos (où chaque article n'occupe provisoirement que  $\frac{1}{2}$  unité), vous et Banedon gravissez un escalier en colimaçon jusqu'aux étages supérieurs. Là, un nain de taille supérieure à la moyenne vous accueille tous les deux avec une grande poignée de main.

- Mon nom est Kali, les jeunots, dit-il jovialement. D'après ce que le Maître de la Guilde m'a raconté, vous avez besoin de ma forge souterraine. Vous devez en avoir grand besoin — la Confrérie m'a versé un sacré magot pour s'assurer que vous en ayez l'usage.
- Oui, maître Kali, répondez-vous. J'aurai besoin de la forge pour un temps assez long. Le travail qui m'attend est important, et sera extrêmement épuisant.
- Bien sûr, bien sûr, dit le jeune Nain en souriant dans sa barbe. Je ferai appel à mes meilleurs forgerons pour vous soutenir.
- Non ! répliquez-vous immédiatement, peut-être un peu trop brusquement. C'est une tâche que je dois accomplir seul.
- Très bien, dit Kali. Vous pouvez commencer lorsque vous serez prêt.
- Je suis prêt.

Suite à ces mots, Kali vous guide à travers les nombreux corridors et passages de la Guilde, et finalement sous la terre, dans la fournaise la plus chaude des terres du nord.

Rendez-vous au **108**.

## 33

Sans la moindre exclamation guerrière, l'élite du Sommerlund émerge de la forêt et prend position à la lisière des arbres. Sur votre gauche, vous voyez le capitaine D'Val chevauchant sa jument blanche. Avec un cri, il dégaine son épée et pousse sa monture de l'avant. Sans prendre le temps de réfléchir, vous enfoncez vos talons dans les flancs de votre cheval, et tout à coup, l'armée entière fond sur le camp ennemi dans un grondement de tonnerre.

L'herbe haute est balayée par la course des chevaux. Le soleil qui poind à l'est déverse sa lumière vive sur la plaine. Le bruit de la calvacade et les cris des soldats du Sommerlund sont les seuls sons qui parviennent à vos oreilles. Vous gravissez un relief, puis dévalez une pente, et l'armée du Seigneur des Ténèbres vous apparaît. À votre étonnement, le camp ennemi commence tout juste à préparer une contre-attaque — beaucoup trop tard. En quelques secondes, vous fondez sur eux. Le crâne du premier Giak vole en éclats lorsque vous tracez un grand

moulinet de votre arme. Son sang chaud et gluant éclabousse l'armure de votre cheval, ainsi que votre bras tendu.

Tout autour de vous, les Giaks sont massacrés tandis que les Kraans tentent désespérément de prendre leur envol. Vous n'arrivez plus à dénombrer les Giaks et autres abominations des Ténébres qui tombent sous vos coups. Vous êtes trempé de sang et d'humeurs, mais vous n'avez subi aucune blessure. En faisant un tour d'horizon, vous comprenez que la bataille tourne à votre avantage. Seuls quelques soldats du Sommerlund sont tombés, alors que l'herbe est noire de sang ayant coulé dans les veines des Giaks.

Sur votre gauche, vous voyez Brucee trébucher et tomber. Un Giak corpulent, revêtu d'une cotte de mailles noire, lève son épée au-dessus de sa tête et s'apprête àembrocher l'officier du Sommerlund. Si vous possédez un Arc et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **233**. Si vous préférez employer une Arbalète, rendez-vous au **165**. Si vous ne possédez pas d'arme de trait, ou ne souhaitez pas y avoir recours, rendez-vous au **102**.

## 34

Dès que vous heurtez le pont du navire, les planches pourries cèdent sous votre poids et vous plongez directement en coulisses. À peine avez-vous réussi à vous redresser qu'un bruit se fait entendre derrière vous. D'un mouvement souple et rapide, vous dégainez *Soulforge* de son fourreau et virevoltez. Un zombie à la chair grise avance maladroitement vers vous, sa propre tête serrée entre son bras et sa poitrine.

Brandissant un coutelas dans sa main libre, il se jette sur vous en émettant le gargouillis d'un noyé. En vous dérobant sur le flanc, vous levez votre arme et pourfendez le marin mort-vivant. Mais à peine s'est-il effondré que quatre nouveaux zombies émergent de l'ombre et claudiquent vers vous. Leurs cris pitoyables mordent aux limites de votre conscience.

Souvenez-vous que vous maniez *Soulforge*, une arme qui vous permet de doubler tous les points de Dommagesubis par les êtres morts-vivants comme ceux-ci.

**ÉQUIPAGE ZOMBIE**    Habileté 14    Endurance 18

Si vous triomphez, rendez-vous au **106**.

## 35

Les Giaks ont commencé à se regrouper. Une de leurs troupes d'archers a même commencé à tirer des flèches dans la cohue. Deux de ces flèches frappent Brucee, qui s'effondre au sol, mortellement blessé. Trois traits noirs viennent se briser sur l'armure qui recouvre le flanc de votre destrier, tandis qu'un autre manque de vous emporter l'oreille. Tout à coup, vous êtes pratiquement arraché à votre selle par une flèche qui vous frappe directement entre les omoplates.

Vous avez eu de la chance : la blessure n'est pas mortelle. Néanmoins, vous perdez 8 points d'Endurance. Si vous portez une forme de protection qui ajoute 4 points ou plus à votre Endurance Maximale, vous ne perdez que 5 points d'Endurance à la suite de la blessure.

Avec une grimace et un râle de douleur, vous tendez une main et arrachez la flèche du milieu de votre dos. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **88**.

## 36

En sacrifiant 2 points de Volonté, vous devinez qu'il y a quelque chose de suspect à propos du sentier qui se dirige vers le nord. Tout à coup, vos instincts se mettent à hurler des mises en

garde. Vous mettez quelques instants à comprendre le péril qui vous menace, mais il finit par se clarifier dans votre esprit. Un grand nombre de Giaks chevauchant des Loups Maudits viennent directement vers vous. Vous avez cru les percevoir hier et les esquiver ; à présent, vous en êtes certain. Ils vous traquent depuis des kilomètres. Prestement, vous dirigez Cervis vers le nord-ouest et foncez sous le couvert des arbres. Rendez-vous au **214**.

## 37

Guidant le Kraan, vous pointez son museau directement sur le Zlan qui s'approche. Vous gagnez 2 points de Détermination. À mesure que les créatures ailées convergent l'une vers l'autre, vous sentez un étau se refermer sur votre gorge. Le Zlan Impérial est beaucoup, *beaucoup* plus gros que votre Kraan.

Si vous voulez bondir du Kraan au dernier moment et tenter d'atterrir sur le Zlan, rendez-vous au **204**. Si vous souhaitez esquiver l'impact au dernier moment et porter une attaque avec votre arme, rendez-vous au **187**. Si vous voulez immédiatement descendre vers le sol, rendez-vous au **284**. Enfin, si vous possédez une Arbalète et souhaitez l'utiliser (en raison de votre bras blessé, vous ne pouvez pas employer un Arc dans cette situation), rendez-vous au **265**.

## 38

— Repoussez-les ! criez-vous, encourageant ainsi de la voix les soldats de Durenor tout en courant sur le pont humide en direction des balistes.

Avec de grands efforts, vous aidez les autres soldats à déplacer l'arme massive sur le pont. Vos efforts combinés portent rapidement leurs fruits, vous permettant d'atteindre le côté bâbord. À présent, l'énorme catapulte vise le flanc du navire fantôme. Elle n'attend qu'un moulinet de votre épée pour lancer son projectile.

— À la gloire des Rois !

Vous tranchez froidement les cordes et démolissez la coque du navire géant. Vous gagnez ainsi 2 points de Vaillance. Il se produit un craquement de planches brisées, puis un grand hurra monte des rangs Durenorais alors que le vaisseau fantôme coule lentement sous les flots. Rendez-vous au **186**.

## 39

Pour chaque Drakkar qui succombe à vos coups, deux surgissent pour prendre sa place. Vous luttez avec vaillance, mais vous êtes finalement encerclé. Deux nouveaux Drakkarim tombent avant qu'une épée ne vous déchire l'épaule. Avec un cri, vous faites volte-face, mais votre arme vous tombe des mains. Vous ne pouvez que décocher un regard chargé de haine au Drakkar qui enfonce son épée jusqu'à la garde dans votre poitrine. Votre vie prend fin ici.

## 40

Lorsque vous tentez d'enfoncer la pointe de la Dague plus profondément dans la serrure du cadenas, elle glisse de vos mains et tombe au sol, non sans vous infliger des entailles profondes aux doigts. Vous perdez 2 points d'Endurance. En maugréant de colère, vous rangez la dague à votre ceinture et délaissiez le placard. Rendez-vous au **92**.

## 41

Alors que vous gravissez les escaliers de bois pour accéder au pont avant surélevé, les rayons du soleil blessent inopinément vos yeux et vous obligent à les protéger. En regardant en direction de la cité de Holmgard, d'où montent déjà des rubans de fumée, vous songez à l'injustice d'une telle démente par une si belle journée.

En passant le navire en revue, vous voyez les marins du Sommerlund se préparer au combat, tant physiquement que mentalement. Vous voyez aussi Troke, debout à la proue sur bâbord, qui contemple silencieusement les eaux bleues du golfe. C'est la première fois que vous l'apercevez depuis la bataille de la veille. Manifestement, il est troublé par quelque chose. Alors que vous cherchez à comprendre pourquoi tout l'équipage est de si mauvaise humeur, vous remarquez que vous ressentez, vous aussi, une sinistre prémonition de maléfice.

Votre regard erre sur les plaines qui entourent Holmgard. La ville et ses champs sont facilement discernables, ne laissant rien du sort qui s'est abattu sur les fermiers à l'imagination. Une vague noire, composée des séides du Seigneur des Ténèbres, entoure toute la cité, comme si la seule présence de l'armée pouvait étouffer la vie de Holmgard.

Vous entendez un soupir et tournez la tête. Viveka est debout à vos côtés, appuyée à la balustrade du pont.

— On dirait que le Kaï n'a pas réussi à repousser les forces du Seigneur des Ténèbres. Il n'y a plus aucun moyen de fuir la ville, sinon par la défaite de l'ennemi.

Elle vous accorde un sourire.

— Donnons-leur un avant-goût de l'enfer.

Rendez-vous au **196**.

## 42

Vous venez de réaliser que vous ressentez la même aura dans les parages de la tour noire que celle qui émanait des Médaillons d'Argent, trouvés au cours de votre périple en compagnie de Troke et Viveka.

— Je ne peux en être certain, Loup Solitaire, répondez-vous à l'intention du Seigneur Kaï. Mais je crois que celui qui se dissimule dans cette tour cherche depuis longtemps à m'empêcher de mener ma quête à bien !

Rendez-vous au **72**.

## 43

Banedon brise le sceau et survole la lettre qui vous fut donnée par le roi du Sommerlund. Il hoche la tête avec approbation, ce qui a l'effet immédiat de vous rassurer.

— C'est tout ce dont j'ai besoin comme preuve.

Banedon descend de son cheval, vient vers vous, et tend la main en signe d'amitié. Vous serrez immédiatement sa main offerte. Tout à coup, il renverse votre main de façon à ce que la paume soit dirigée vers le haut et vous érafle avec la pointe d'une dague. Un trait vertical, ensanglanté, apparaît au creux de votre paume, vous faisant reculer avec un sursaut. Vous perdez 1 point d'Endurance.

— Pas de souci, dit Banedon avec un regard espiègle. Je devais simplement m'assurer que tu ne



sois pas un Helghast. Plusieurs fois, ils ont voulu s'infiltrer dans la ville. Jusqu'à présent, ils ont toujours échoué. Zagarna ne peut tromper la Confrérie de l'Étoile de Cristal aussi facilement qu'il peut bernier les Chevaliers du Royaume. Bienvenue à Toran, mon ami. Qu'est-ce qui t'amène à notre cité en ces jours de guerre ?

Si vous possédez une Épée d'Acier Bleu, rendez-vous au **249**. Si vous n'êtes pas en possession de cette arme, rendez-vous au **307**.

## 44

Par chance, votre Discipline de l'Affinité Animale est bien développée. Vous n'avez pas la puissance nécessaire pour posséder ouvertement un animal, mais vous parvenez à effleurer l'esprit d'un Kraan qui vole en contrebas afin de le diriger vers la gauche. Le Kraan vole en dessous de vous au moment où vous arrivez à sa hauteur. Après une prière rapide à l'intention de tout dieu à l'écoute, vous tendez les mains en vous préparant à subir l'impact. Rendez-vous au **210**.

## 45

Vous ne possédez pas les matériaux nécessaires pour compléter votre tâche, ce qui condamne votre quête à une fin prématurée. D'ici deux semaines, Holmgard sera conquise, et Toran succombera deux jours plus tard. Sans l'aide de l'épée que vous vouliez créer, vous serez impuissant face aux agents de Zagarna. À ce moment, votre vie et votre quête prendront fin.

## 46

En dépit de la force de volonté considérable qui est nécessaire pour tenir le Kraan à distance, vous parvenez à le maintenir en place. Cela vous coûte cependant la moitié de vos points de Volonté restants. Après une prière rapide à l'intention de tout dieu à l'écoute, vous tendez les mains en vous préparant à subir l'impact. Rendez-vous au **210**.

## 47

Brûlant de rage, le sorcier plonge une main dans sa poche, en sort un joyau, et le lance au sol. Il se produit un éclair de flammes aveuglantes et un gaz vert vous oblige, tout comme Loup Solitaire, à couvrir vos narines. Puisque le gaz empoisonné menace de vous intoxiquer, vous êtes contraint à sauter sur le pont inférieur du vaisseau fantôme. Loup Solitaire ne tarde pas à vous rejoindre, et vous jetez un regard sur l'océan. À bord d'un frêle esquif, Vonotar rame fébrilement en s'éloignant du navire.

Le Seigneur Kaï est prêt à sauter à la mer pour poursuivre le sorcier à la nage, mais vous placez une main sur son épaule.

— Le jour viendra où le traître comparaitra en justice. Ce n'est pas pour aujourd'hui.

Rendez-vous au **253**.

## 48

Une fois de plus, vous êtes béni par la chance. Vous empoignez les rênes du Kraan en basculant de son dos. Même si vous avez perdu l'usage de l'un de vos bras, vous parvenez à vous hisser sur le corps massif de la bête et à reprendre votre position en selle. Rendez-vous au **224**.

## 49

— Zagarna, chien pouilleux ! hurlez-vous en l'air. Sors et fais-moi face !

Tout à coup, les nombreux sicaires reculent, dégag eant une allée entre vous-même et la tente rouge du Seigneur des Ténèbres. La peur vous saisit lorsque la toile est balayée vers l'extérieur par le passage d'un être sombre.

Toutefois, la créature qui se tient devant vous ... n'est pas Zagarna.

Rendez-vous au **267**.

## 50

— Les Helghasts de Zagarna ont infiltré la ville, dit Qinefer, levant la voix pour la première fois. Ils ont pris l'apparence de gens ordinaires et peuvent être n'importe qui. J'en ai repéré un ce matin, mais il est parvenu à m'échapper.

— Ceci représente un nouveau problème pour nous, dit le roi Ulnar. Nous avons besoin d'une arme qui puisse détruire ces créatures.

Tout à coup, une idée prend forme dans votre esprit. Si vous arrivez à combiner l'acier bleu de votre peuple avec votre propre magie dans une forge, vous pourriez reproduire la technique de fabrication d'armes d'*Irl-knor*. Ce processus est toutefois si épuisant que vous pourriez ne pas y survivre. Malgré cela, c'est la seule solution. Vous expliquez rapidement votre projet à Ulnar, sachant que chaque moment perdu est irrécupérable.

— Si vous me permettez l'usage d'une forge et de quelques articles spécifiques, je peux transformer une épée en arme capable de vaincre tout ce que le Seigneur des Ténèbres pourra lancer contre nous.

Ulnar écoute attentivement ce dont vous avez besoin pour créer cette arme.

— La seule forge assez chaude pour ce type de travail est à Toran. Et j'ignore si la cité de la Guilde survit toujours, ou si son drapeau brûle. Néanmoins, je t'offre mon cheval, le plus rapide du pays, et une lettre signée de mon nom, démontrant l'importance de ta mission. Demande l'aide de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, car tu en auras besoin. Ensuite, tu devras compléter ta tâche à la Guilde des Forgerons.

Le Roi se redresse et marche avec lassitude vers une fenêtre. Le ciel est toujours gris, et quelques gouttes de pluie se sont mises à tomber.

— Tu auras la même échéance que Loup Solitaire. Trente jours, Alasi — et ensuite, notre survie n'est plus garantie. Je prierai Kaï et Ishir pour que tu reviennes parmi nous.

Rendez-vous au **241**.

## 51

Si vous voulez consacrer 1 point de Volonté à votre contre-attaque, rendez-vous au **98**. Si vous voulez y consacrer 2 points, rendez-vous au **180**. Si vous êtes prêt à y consacrer 3 points, rendez-vous au **245**.

## 52

Au prix de 1 point de Volonté, vous formez une boule d'électricité dans votre main droite et larguez l'énergie palpitante en direction de la porte. Une explosion de fragments de bois et un

nuage de poussière se soulèvent lorsque la sphère d'énergie frappe. La porte est maintenant ouverte. Si vous souhaitez attendre là où vous êtes, rendez-vous au **86**. Si vous préférez vous approcher du seuil de la porte, rendez-vous au **238**.

## 53

Au prix de 2 points de Volonté, vous formez une sphère d'électricité dans chacune de vos deux mains et les larguez en direction du Gourgaz. Le résultat dépasse vos attentes. La première sphère d'énergie troue l'estomac de la bête et la deuxième manque d'anéantir complètement sa tête. Rendez-vous au **230**.

## 54

Vous luttez pour parvenir jusqu'à un chariot de ravitaillement, auquel vous vous adossez. Vous gagnez 3 points de Vaillance. L'ennemi se presse autour de vous, mais les coups portés par votre arme les tiennent à distance. Par chance, ils n'ont pas réfléchi à leur assaut. Ils sont tellement occupés qu'ils ne songent pas à faire intervenir des archers, ni à appeler l'un ou l'autre Kraan. Quoique les chances ne soient pas de votre côté, l'aube approche à grands pas et vous n'avez qu'à survivre quelques minutes. Après cela, Loup Solitaire plongera l'armée ennemie dans le chaos et la confusion.

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Le résultat représente les points d'Endurance que vous avez perdus en vous battant le dos au chariot. Ensuite ... le soleil se lève.

Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **350**.

## 55

Rejetant votre manteau, vous révélez la présence de votre arbalète. D'un geste souple, vous la dégagez de votre ceinture et visez le Kraan qui s'abat. La créature aux ailes de cuir n'est pas impressionnée par votre arme de trait et ne fait aucun effort pour infléchir sa trajectoire.

Tirez un nombre de la Table de Hasard. N'oubliez pas d'ajouter 1 point si vous souhaitez employer la Pénétration, ou 2 points si vous possédez la Maîtrise des Armes à l'arbalète. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **119**. S'il est de 5 ou plus, rendez-vous au **184**.

## 56

Lorsque les Drakkarim envahissent le grenier, vous laissez tomber vos armes et levez les bras en signe de reddition. Pendant un moment, vous avez l'impression que ces hommes maléfiques vont vous traiter honorablement, mais un Drakkar furieux apparaît, le torse balaféré par une blessure profonde. Vous reconnaissez l'œuvre de votre arme — et poussez un gémissement lorsque le Drakkar enfonce sa lance dans votre estomac.

Serrant la hampe de l'arme à deux mains, vous tombez d'abord à genoux, puis sur le plancher du grenier. Heureusement, un Drakkar miséricordieux se penche et tranche votre gorge de la lame de son glaive. Votre vie prend fin ici, à Holmgard.

## 57

Alors que vous traversez le vieux pont à pied en tenant votre cheval par la bride, une planche pourrie cède sous votre poids. La perte soudaine d'équilibre vous précipite tête première dans l'eau. Heureusement, la rivière n'est pas très profonde, alors vous nagez sans souci vers la rive

nord. Pour sa part, votre cheval a traversé le pont sans anicroche ; il vous attend sur la berge.

Lorsque vous arrivez en eau peu profonde, une vague de terreur vous submerge : des dents acérées se sont refermées sur votre jambe. Même si le soleil s'est déjà couché depuis quelques minutes, vous parvenez à discerner la créature qui s'est accrochée à votre mollet. C'est une bête semblable à un alligator massif, mais pourvue de deux têtes. L'une d'elles a refermé les mâchoires sur votre jambe droite, et l'autre tente de saisir votre cuisse gauche. Si vous ne réagissez pas promptement, cette créature va vous noyer.

Si vous combattez avec une arme contondante — Marteau de Guerre, Bâton, Fléau — ajoutez 4 points à votre Habilité pour la durée de cet affrontement. Si vous portez des Bottes en peau de Kalkoth, ajoutez 2 points à votre Habilité, toujours pour la durée du combat.

**STORGH** Habilité 10 Endurance 40

Si vous vainquez la créature en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au **261**. Si le combat se prolonge au-delà de 4 Assauts, rendez-vous au **85**.

## 58

Vous perdez un temps précieux à rassurer votre cheval effrayé afin de pouvoir monter en selle. Finalement, la brute se calme et vous permet de lui poser son harnais. Toutefois, vous avez subi des ecchymoses et des coupures aux mains, ce qui vous coûte 1 point d'Endurance.

Le temps est venu d'entamer le voyage vers Toran. Rendez-vous au **179**.

## 59

Les voyous se jettent sur vous lorsque vous plongez pour récupérer votre arme. Tirez un nombre sur la Table de Hasard. Si vous êtes sur la voie du Paladin ou du Patrouilleur, vous pouvez ajouter 1 point au nombre pigé. Mais si vous portez une cotte de mailles ou une protection encore plus lourde, vous devez soustraire 2 points. Si le résultat est compris entre -2 et 5, rendez-vous au **320**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **292**.

## 60

Vous pressez la détente de l'arbalète et regardez la flèche filer à travers le ciel enfumé, jusqu'à ce qu'elle se fiche dans le masque à tête de mort du Chevalier de la Mort. Vous gagnez 3 points de Prudence, mais perdez 1 point de Vaillance.

Avec un cri inhumain, le Chevalier est projeté vers l'arrière. Il vide les étriers et plonge vers une mort certaine, plusieurs mètres en contrebas. Fier de votre victoire, vous faites descendre votre bête vers le sol et la fureur de la bataille. Rendez-vous au **284**.

## 61

— C'est de la folie ! La moitié des soldats que vous avez là sont des enfants. Et l'autre moitié a déjà vécu trop d'hivers. Si vous menez cette « milice » au combat, ce sera un massacre !

Troke est visiblement fâché. Quant au capitaine D'Val, il paraît à ce point furieux de voir ses ordres questionnés par un mercenaire que l'absence de jets de vapeur émergeant de ses oreilles vous surprend. Il n'y a plus que vous, dirait-on, pour mettre fin aux hostilités.

— Cessez de vous quereller comme de vieilles femmes. L'armée de Zagarna continuera à attaquer cette ville jusqu'à ce qu'elle ait disparu. Nous devons contre-attaquer immédiatement !

Troke paraît scandalisé par le fait que vous ayez pris la défense de D'Val, mais le capitaine lui-même semble mépriser votre opinion.

— Retourne téter le lait de la mère, maugrée-t-il.

Sans porter attention à la remarque du capitaine, vous vous tournez vers Troke.

— S'il te plaît, mon ami. Nous avons besoin de ton aide. Cette milice est tout ce que nous avons pour le moment. Il faudra s'en contenter. L'armée régulière n'est pas encore prête et nous devons monter une contre-attaque. Nous ne devons pas les laisser comprendre que nos défenses sont faibles.

Troke pousse un soupir.

— Comme d'habitude, tu as raison, mon jeune ami.

— Aux armes ! clamez-vous.

D'Val vous jette un regard louche, puis dégaine son arme. En même temps, il vous tend un fourreau contenant un sabre réglementaire de l'armée du Sommerlund.

— Tu en auras peut-être besoin.

Si vous le désirez, vous pouvez conserver ce Sabre. C'est une Arme normale.

Les portes s'ouvrent et la lumière du soleil entre à flots, vous obligeant à lever les bras devant vos yeux. Les soldats de la milice avancent dans la plaine avec un grand cri ... courant vers une mort certaine. De très loin, les dieux observent la cité de Holmgard avec désintérêt.

Rendez-vous au **242**.

## 62

Deux autres bandits tombent sous vos coups de poing avant qu'une épée ne vous blesse au bras gauche. Pressentant votre défaite prochaine, vous tentez de prendre la fuite, mais les hommes en colère vous poursuivent et les épées vous visent comme autant de guêpes furieuses. Votre existence prend fin ici.

## 63

Au fond de la cabane, vous trouvez une armoire en bois accrochée au mur. Dès que vous essayez de l'ouvrir, vous constatez avec dépit qu'elle est verrouillée. Après avoir tiré de toutes vos forces sur la poignée, vous reculez et analysez le problème.

Si vous possédez une Fiole d'Acide et souhaitez la verser sur la serrure, rendez-vous au **348**. Si vous possédez des Outils de Serrurier et souhaitez les utiliser, rendez-vous au **201**. Si vous possédez une Dague et désirez l'employer dans l'espoir de crocheter la serrure, rendez-vous au **220**. Si vous n'avez rien de tout cela, ou si vous n'avez pas l'intention de vous en servir, il ne vous reste plus qu'à quitter la chaumière afin de retourner à Toran : rendez-vous au **92**.

## 64

Les Giaks tombent un par un alors que vous luttez pour dégager l'accès au poste de garde. Avec un grand grincement, la Porte Sud se referme. Toutefois, les créatures qui ont envahi la cité sont nombreuses et doivent être éliminées au plus vite. Le commando de marine qui s'est porté volontaire ressort en courant du poste de garde, mais l'épée d'un Giak le transperce. Les deux derniers soldats se battent dos à dos avec vous, mais en peu de temps, ils succombent tous les deux devant l'ennemi. Rendez-vous au **158**.

## 65

Lorsque vous atteignez l'issue des écuries, la jeune fille a disparu de votre champ de vision. Vous jetez quelques regards aux environs, mais sans la trouver. Si vous voulez poser des questions au garde à son sujet, rendez-vous au **104**. Si vous voulez retourner à votre cheval et vous mettre en route, rendez-vous au **177**.

## 66

Vous et la jeune femme — dont vous avez appris le nom, Qinefer — êtes nommés Chevaliers du Royaume. Au cours des prochains jours, vous vous reposez, tout en faisant les préparatifs pour mener une attaque contre les forces de Zagarna. Malgré la guerre qui fait rage autour de vous, vous parvenez à retrouver une grande part de votre santé et de votre condition physique. Vous pouvez récupérer la moitié des points d'Endurance que vous avez perdus jusqu'à présent dans cette aventure.

En tant que Chevalier du Royaume, le deuxième jour, vous êtes emmené à l'Armurerie Royale, où l'on vous permet de choisir deux articles parmi les suivants.

- Casque de Guerre (+3 points d'Endurance)
- Fléau
- Hallebarde
- Carquois (contient 6 flèches)
- Arc
- Sabre
- Provisions pour 2 Repas

Au matin du quatrième jour, le roi Ulnar vous convoque à la Salle du Trône en compagnie de quelques commandants choisis. C'est là que la première contre-attaque organisée contre les forces noires du « Cordon de Holmgard » est mise au point. Rendez-vous au **181**.

## 67

L'attaque du sorcier est puissante et vous devez réagir rapidement pour la parer. Au prix de 4 points de Volonté, vous créez une paire de boules d'énergie et les projetez à l'encontre des missiles qui déferlent sur vous. Les assauts magiques s'annulent mutuellement, mais votre front se couvre de sueur. Une telle dépense subite de points de Volonté vous a épuisé. Mentalement, vous vous promettez désormais de modérer l'usage de vos pouvoirs magiques.

Rendez-vous au **296**.

## 68

À peine avez-vous atteint le sommet des escaliers que les voyous envahissent le bâtiment par la porte ouverte. Ils vous aperçoivent et se précipitent immédiatement à travers une porte en chêne. Vous êtes dans une chambre à coucher, où vous devez faire une prompte décision.

Si vous voulez sauter à travers l'unique fenêtre, rendez-vous au **138**. Si vous désirez combattre les malfaiteurs, rendez-vous au **291**. Si vous préférez lever les bras et vous rendre, rendez-vous au **322**.

## 69

Laissant le grand hall derrière vous, vous progressez jusqu'à la prochaine salle. Vous découvrez ainsi une aire d'entraînement au maniement des armes. Trois corps de Sommerlundais sont étendus dans cette pièce, entourés de cadavres d'êtres des Ténèbres. Un des Maîtres Kai décédés, une femme du rang de Savant, a été proprement décapitée, mais il est évident qu'elle a connu une mort honorable. Une lance brisée dans une main, un marteau de guerre dans l'autre, elle est morte en emportant avec elle le plus grand nombre possible de Giaks et de Drakkarim.

Une fouille rapide des lieux vous met en possession des articles suivants. Vous pouvez garder tout ce que vous souhaitez avant de continuer.

- Marteau de Guerre
- 2 Couronnes
- Bracelets de Bronze (Objet Spécial ; portés sur les avant-bras ; ajoutent 1 point à votre Habileté ainsi qu'à votre Endurance ; ne peuvent être employés en même temps qu'un Bouclier)
- Dague
- 3 Flèches
- Épée
- Potion de Laumspur (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d'Endurance)

Vos sentiments de dégoût et de haine envers les Seigneurs des Ténèbres ne font que croître alors que vous passez d'une chambre à l'autre. Vous voyez de vos propres yeux la mort et la destruction qu'ils apportent à tous les peuples libres de Magnamund. Vous ne trouvez aucun survivant dans les niveaux inférieurs du monastère et l'odeur de la chair en décomposition commence à vous rendre fou.

Si vous souhaitez maintenant quitter l'enceinte du monastère, rendez-vous au **212**. Si vous voulez gravir les escaliers de la Tour du Soleil, rendez-vous au **289**.

## 70

En épuisant 4 points de Volonté, vous créez un écran impénétrable autour de vous-même au moment où le Drakkar tire sa flèche. Le trait est dévié par le bouclier magique et vous relâchez votre concentration. Surpris de voir que son talent d'archer ne lui a pas servi, le Drakkar se retrouve pris au dépourvu. Avant qu'il ne puisse réagir, vous vous précipitez vers lui et l'abattez grâce à *Soulforge*.

Tout en frappant à gauche et à droite, vous poursuivez votre avance en direction de la tente du Seigneur des Ténèbres Zagarna.

— Sors de là, Zagarna ! hurlez-vous en l'air.

Tout à coup, comme s'ils obéissaient à un ordre silencieux, les sicaires de Zagarna cessent de vous harceler et dégagent l'aire qui vous sépare de l'énorme tente rouge. Toutefois, ce n'est pas Zagarna qui émerge alors de la tente. Rendez-vous au **267**.

## 71

Le premier forgeron hoche la tête en signe d'approbation avant de retourner à ses autres clients. Au prix de grands efforts, vous vous frayez un chemin dans la foule grandissante, cherchant à traverser la place. La cohue et la cacophonie qui polluent les lieux ne font qu'empirer, rendant

difficile le simple fait de garder un œil sur votre équipement. Hommes et femmes courent en tous sens à la recherche d'abris.

Tout à coup, un cri strident vous fait lever la tête, envahi par une appréhension soudaine. Un Kraan, touché par la flèche d'un archer Sommerlundais, s'abat en direction du sol ; sa trajectoire l'amène droit sur vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Mot de Pouvoir et souhaitez l'employer pour stopper la chute de la créature, rendez-vous au **28**.

Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous estimez plus sage de vous abstenir, vous devez utiliser la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous avez atteint le Niveau 2 sur la voie du Patrouilleur, ajoutez 1 point au chiffre pigé. En revanche, si vous portez toute forme d'armure autre qu'un gilet de cuir, soustrayez 2 points du résultat.

Si le résultat est compris entre -2 et 3, rendez-vous au **136**. S'il tombe entre 4 et 6 inclusivement, rendez-vous au **217**. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **162**.

## 72

Loup Solitaire virevolte et abat un zombie armé d'une rapière. À mesure que la horde des zombies se fait moins dense, résultat de votre science combinée des armes, vous recevez un coup par derrière. Tout en avançant d'un pas désordonné, vous faites volte-face pour affronter votre adversaire. Même en tombant, vous arrivez à lui porter un coup d'épée. Toutefois, votre coup de taille est paré par l'épée noire d'un énorme Drakkar. Le commando de marine, revêtu d'une armure sombre, porte sa main libre à sa ceinture et saisit un fléau. Ainsi armé, il frappe en prenant votre crâne pour cible.

Puisque vous êtes couché par terre, vous devez réduire votre Habileté de 4 points au cours des deux premiers Assauts du combat. Vous ne pouvez pas fuir ; vous devez affronter le Drakkar jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

**COMMANDO DE MARINE DRAKKARIM** Habileté 22 Endurance 20

Si vous triomphez, rendez-vous au **211**.

## 73

— Les Helghasts de Zagarna se sont introduits dans la ville, dites-vous. Ils ont pris l'apparence des habitants, et il pourrait y en avoir un grand nombre.

— Ceci représente un nouveau problème pour nous, dit le roi Ulnar. Nous avons besoin d'une arme qui puisse détruire ces créatures.

Vous dégainez votre Épée d'Acier Bleu et la fichez dans une table massive devant le roi.

— Voici mon arme ; elle a le pouvoir de tuer ces êtres, mais elle n'est pas assez puissante pour me permettre de lutter contre eux efficacement. J'ai toutefois un plan. Si vous me permettez l'usage d'une forge et de quelques articles spécifiques, je peux faire de cette épée une arme capable de vaincre tout ce que le Seigneur des Ténèbres pourra lancer contre nous.

Ulnar écoute attentivement ce dont vous avez besoin pour créer cette arme.

— La seule forge assez chaude pour ce type de travail est à Toran. Et j'ignore si la cité de la Guilde survit toujours, ou si son drapeau brûle. Néanmoins, je t'offrirai mon cheval, le plus véloce du pays, et une lettre signée de mon nom, démontrant l'importance de ta mission. Tu demanderas l'aide de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, car tu en auras besoin. Ensuite, tu devras compléter ta tâche à la Guilde des Forgerons.



Le Roi se redresse et marche avec lassitude vers une fenêtre. Le ciel est toujours gris, et quelques gouttes de pluie se sont mises à tomber.

— Tu auras la même échéance que Loup Solitaire. Encore trente jours, Alasi — et ensuite, notre survie ne sera plus garantie. Je prierai Kaï et Ishir pour que tu reviennes parmi nous.

En hochant la tête, vous tendez la main et agrippez la poignée de votre épée bleu-gris. Avec un grognement, vous la retirez sèchement de la table en chêne et la rangez dans son fourreau.

Rendez-vous au **241**.

## 74

Retirant le Sigile de votre cou, vous posez le médaillon dans le creux à la surface du piédestal. Il s'y imbrique parfaitement, et tout à coup, un grondement provient du sol sous vos pieds. Le marbre se dérobe, révélant une ouverture à la base du piédestal.

Vous tentez de déloger le Sigile du Kaï de l'alvéole, mais en vain : il est désormais incrusté dans la pierre, où il restera en dépit de tous vos efforts. Rayez-le de votre Feuille d'Aventure. Avec une main serrée sur le pommeau de votre arme, vous descendez dans l'ouverture.

Un escalier étroit vous mène dans une petite antichambre, où vous apercevez un lit de chêne et un coffre posé à son pied. Deux torches sont fixées au mur au-dessus de la tête du lit. Au moyen de silex posé sur la table de nuit, vous allumez les torches, révélant d'immenses tapisseries illustrant les dieux, les batailles historiques du Sommerlund contre les Maîtres des Ténèbres, et les merveilles naturelles de Magnamund. En fouillant la pièce et le contenu du coffre, vous faites les découvertes suivantes :

- Manteau de Maître Kaï Transcendant (Objet Spécial ; vous n'êtes pas obligé de vous défaire de l'un des vôtres si vous en possédez déjà 12, mais vous devez abandonner votre Manteau Argenté de Mage)
- Marteau de Guerre
- Glaive
- Carafe d'Alether (Objet du Sac à Dos ; ajoute 2 points à votre Habilité pour la durée d'un seul combat)
- Bourse contenant 3 Couronnes
- Gilet de Cuir Matelassé (Objet Spécial ; ajoute 3 points à votre Endurance ; peut être porté en dessous d'une autre armure)
- Provisions pour 2 Repas

Après avoir jeté un dernier regard autour de la pièce, vous comprenez qu'il ne vous reste plus rien à faire ici. Vous descendez donc les degrés de la Tour du Soleil. Rendez-vous au **212**.

## 75

La chance n'est pas avec vous en ce jour, ni d'ailleurs la faveur des dieux. Dès que vous heurtez le sol, l'une de vos jambes se brise sous votre poids. Quoique que vous ayez survécu à la chute, vous ne pouvez que ramper dans l'herbe ensanglantée jusqu'à ce qu'un Giak vous aperçoive et tranche votre gorge à l'aide de son couteau d'os. Votre existence prend fin ici.

## 76

Tandis que votre plan audacieux prend votre dans votre esprit, vous courez vers le poste de garde et abaissez le levier qui commande l'ouverture des portes massives de la cité. Lorsque

vous ressortez du poste de garde, Qinefer se tient devant vous.

— Que fais-tu ? demande-t-elle sévèrement.

— Ferme la porte derrière moi, répondez-vous simplement en dégainant *Soulforge*.

— Zagarna va te tuer d'un seul regard ! crache Qinefer.

La colère monte en vous et vous virevoltez pour affronter la jeune fille noire.

— Si je dois mourir aujourd'hui, qu'il en soit ainsi. Si c'est la mort qui m'attend sur ces plaines, je l'accueillerai à bras ouverts !

Qinefer tire ses deux sabres de sa ceinture.

— Laisse-moi t'aider.

Si vous désirez accepter, rendez-vous au **236**. Si vous préférez refuser, rendez-vous au **133**.

## 77

Laissant votre équipement derrière, vous parvenez à vous faufiler par la fenêtre et à prendre pied sur les remparts. Les Drakkarim envahissent le grenier et trépignent de rage en comprenant qu'ils ne sont pas aussi sveltes que vous. Ils ne peuvent pas sortir par la fenêtre étroite.

Vous vous permettez de rire à leurs dépens, mais c'est un triomphe fort bref. Les Drakkarim et les Giaks qui ont réussi à pénétrer dans la ville se sont hissés sur les escaliers jusqu'aux remparts. Sans vos armes, vous n'avez aucune chance contre eux. Le premier à se présenter devant vous aura l'honneur de mettre fin à votre vie et à votre quête.

## 78

Prestement, vous lancez le grappin en l'air et l'accrochez à la rambarde d'un navire providentiel. Déployant de grands efforts, vous vous hissez au flanc du vaisseau, grâce à la seule force de vos bras. Quelques moments plus tard, vous atteignez la rambarde et boulez lourdement sur le pont, trempé et exténué. Rendez-vous au **282**.

## 79

Vous prenez le flacon de Pandama et secouez vigoureusement le contenu avant de retirer de force le bouchon. Le liquide acquiert une couleur cuivrée dès qu'il est exposé à l'air. Prenant garde à ne pas échapper le récipient fragile, vous soulevez la tête du Kaï d'une main et portez l'embout de la fiole à ses lèvres. Dès que le liquide brûlant coule dans sa gorge, il se met à tousser et cracher, mais vous vous assurez qu'il boive le produit jusqu'à la dernière goutte.

Vous mâchez ensuite les Tiges de Fines Herbes en ayant soin de ne pas avaler l'extrait végétal amer. Lorsque les tiges sont devenues pâteuses et gluantes, vous retirez l'adhésif ainsi obtenu de votre bouche et colmatez une plaie ouverte dans la poitrine du Kaï. Pour ces gestes, vous gagnez 15 points de Compassion et 10 points d'Expérience, à distribuer comme bon vous semble parmi vos sept Vertus.

Quelques moments plus tard, la respiration du Maître Kaï se stabilise et ses yeux s'ouvrent faiblement. Il ouvre difficilement les lèvres et murmure quelques mots :

— Par pitié ... Tue-moi ...

Si vous souhaitez obéir à cette requête et mettre fin à ses jours, rendez-vous au **251**. Si vous refusez de tuer le Sommerlundais, rendez-vous au **299**.

## 80

Alors que vous bondissez en direction d'une allée qui s'ouvre non loin du point de chute du Kraan, vous sentez la créature vous mordre au flanc. Vous perdez 1 point de Vaillance ainsi que 1 point d'Endurance. Quoique vous atterrissez sans mal, le Kraan a laissé une écorchure au-dessus de votre hanche. En même temps, la bête immonde a déchiré votre bourse. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Le résultat représente le nombre de Couronnes que vous avez perdues. Rendez-vous ensuite au **121**.

## 81

Vous souhaiteriez désespérément continuer à vous entretenir avec la jeune fille, mais une fois de plus, le sommeil vous gagne irrésistiblement. Le monde s'obscurcit et vous vous affaissez sur votre lit, exténué. Bientôt, tout est noir ... et l'univers se dissout en scintillements pour prendre une autre apparence.

Un cri surgit de votre gorge lorsque vous vous retrouvez en chute libre. Le temps ralentit avant de se figer, quoique les hurlements du combat se fassent entendre tout autour de vous. Vous êtes de retour dans le ciel au-dessus des plaines de Holmgard.

C'est à ce moment que vous réalisez que le temps ne s'est figé que pour vous et le Kraan à quelques mètres en contrebas. Un chevalier du Sommerlund abat un grand Giak de son sabre. Il se retourne pour affronter son prochain ennemi, lorsque soudain, un Drakkar se faufile entre les combattants et transperce sa poitrine de la pointe de son épée. Le Sommerlundais s'effondre avec un grognement. Le Drakkar lève son épée vers le ciel dans un geste de triomphe. Une flèche mal tirée, issue d'un arc Giak, le touche à l'épaule et le fait vaciller. Un commando de marine l'écrase avec une massue et une dernière flèche éteint sa vie. De votre position, suspendu dans les airs, les morts et les mourants peuvent être détaillés dans toutes les directions.

Vous voyez le garçon du nom de Falka, le corps transpercé par la lance d'un Giak, étendu dans l'herbe dans l'attente d'une mort lente. Vous voyez celle qui s'appelle Qinefer occire un monstrueux Gourgaz, dressée sur le cheval qui fut celui du Prince. Deux chevaliers du Sommerlund sont isolés de leur compagnie et massacrés par les épées des Giaks. Un capitaine Sommerlundais hurle en maudissant le ciel de son poing, le corps de son fils étendu dans ses bras.

Et le temps s'arrête complètement, et plus rien ne bouge. Seules les respirations continuent.

*Regarde. Regarde la destruction qui t'entoure, jeune homme. Comment aimerais-tu savoir que tu n'es qu'un pion dans mon jeu ? Comment aimerais-tu savoir que tu es ici uniquement parce que j'ai besoin que tu meures ? Tu fais partie du jeu fabuleux des dieux. Des coups de génie sont faits ... mais aussi des coups lamentables. Des échanges sont faits ... et des sacrifices.*

*Vous quatre êtes manipulés contre votre gré, et chacun de vous a son destin. Le jeune garçon, Loup Solitaire, deviendra le plus grand guerrier de ce monde, et sera éventuellement celui qui le sauvera des Seigneurs des Ténèbres. Qinefer deviendra riche, couverte de titres de noblesse, de terres, de tout ce qu'elle désirera. Celui que tu n'as pas encore rencontré, Banedon, trouvera l'amour. Et toi ... tu sauras ce que c'est que d'être brisé. Tu devras porter le fardeau des trois autres.*

*De vous quatre, c'est toi qui connaîtra le plus de souffrance, de détresse, et enfin, la mort. Il n'en restera que deux, à la fin. Mais ces deux survivants, auraient-ils pu l'être sans le soutien des deux autres ? Non.*

*Ainsi, ce sera toi qui auras le plus aidé le Magnamund. Mais ce sera de toi que le Magnamund gardera le moins de souvenirs.*

D'un seul coup, le flot temporel reprend son cours normal, et avec un cri, vous frappez le dos

du Kraan à pleine vitesse. Une distorsion déconcertante plus tard, vous retrouvez la réalité et sursautez dans votre lit, trempé de sueurs froides. Vous gagnez 2 points de Savoir.

Vos mains sont humides et collantes. Lorsque vous les levez devant votre visage, vous voyez qu'elles tremblent. Paradoxalement, vous vous sentez beaucoup mieux physiquement qu'après la bataille. Vous avez récupéré 3 points d'Endurance et 1 point de Volonté.

Rendez-vous au **213**.

## 82

Le Helghast se désintègre à vos pieds et vous brandissez triomphalement *Soulforge*. Vous gagnez 3 points de Vaillance. L'équipage des zombies paraît momentanément décontenancé par la défaite de leur maître, mais ils oublient vite. Au moment où le premier zombie fait un pas vers vous, une explosion se fait entendre. Une baliste a fait feu sur le pont du navire Durenorais, à bout portant. Le navire sur lequel vous vous trouvez se met à couler, alors vous courez rapidement et sautez sur le pont du vaisseau de Durenor. À peine avez-vous fait contact avec les planches que le vaisseau fantôme se transforme en torche géante. Rendez-vous au **186**.

## 83

Brandissant votre arme, vous chargez le lézard géant. La créature est occupée à dépecer un garçon de taverne armé d'une courte lance. Cet odieux « combat » vous emplit de fureur et vous frappez le Gourgaz de toutes vos forces. Le coup porte sur le dos de la bête, mais ne semble pas l'affecter outre mesure. Sa peau épaisse, à la manière d'une cuirasse, doit avoir absorbé la violence de l'impact. Le Gourgaz délaisse promptement le corps du garçon et vous fait face, la gueule dégoulinante de sang et de morceaux de chair. Vous devez l'affronter dans un combat à mort.

**GOURGAZ**    Habileté 20    Endurance 28

Si vous luttez avec un Marteau de Guerre ou un Fléau, réduisez votre Habileté de 4 points pour toute la durée du combat, puisque les écailles de la créature résistent à ce type d'arme. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **230**.

## 84

Posant les deux mains sur la poitrine du Kaï agonisant, vous murmurez une prière à Ishir et quémandez son assistance. Sous la paume de vos mains, la poitrine du Kaï dégage une vive lumière jaune, tandis que ses plaies commencent à se refermer. Vous gagnez 2 points de Compassion et 1 point de Détermination ; en revanche, l'emploi de ce pouvoir vous a coûté 3 points de Volonté. La plupart des blessures ont disparu, mais vous savez que la gangrène s'est installée dans son organisme et que le sang qui circule dans ses veines n'est plus qu'un poison. Vous avez prolongé sa vie, mais quelle que soit sa force, il ne pourra plus s'accrocher longtemps.

Quelques moments plus tard, la respiration du Maître Kaï se stabilise et ses yeux s'ouvrent faiblement. Il ouvre difficilement les lèvres et murmure ces quelques mots :

— Par pitié ... Tue-moi ...

Si vous souhaitez obéir à cette requête et mettre fin à ses jours, rendez-vous au **251**. Si vous refusez de tuer le Sommerlundais, rendez-vous au **299**. Si vous souhaitez quitter le monastère Kaï, rendez-vous au **212**.

## 85

Tout à coup, le Storgh détend sa seconde tête et saisit votre jambe libre. D'un coup sec, la créature vous attire dans les profondeurs de la rivière Unoram. Vos hurlements sont brusquement réduits au silence lorsque l'eau froide emplit vos poumons. Votre quête prend fin ici.

## 86

Tout à coup, vous entendez le déclic d'une arbalète et vous bondissez de côté. Un carreau siffle à vos oreilles et disparaît dans la végétation qui entoure la hutte du côté sud. Dégainant votre arme, vous franchissez prestement le seuil e la porte, sans laisser le temps à votre agresseur de recharger son arme. Rendez-vous au **325**.

## 87

Alors que vous examinez la piste de droite, vous reconnaissez les traces d'un ours noir femelle, une espèce que l'on retrouve fréquemment dans ces parages. Puisque c'est l'été, il y a de fortes chances que cette ourse ait des oursons, et qu'elle soit prête à les défendre agressivement. Les ours noirs du Sommerlund sont reconnus pour leur frénésie meurtrière lorsqu'ils soupçonnent que leurs petits sont en danger. Vous gagnez 1 point de Prudence et 1 point d'Expérience. Du même coup, vous décidez qu'il vaut mieux éviter une confrontation avec la bête massive ; aussi empruntez-vous la piste de gauche. Rendez-vous au **227**.

## 88

Vous êtes surpris par votre indifférence devant la mort brutale de Brucee. La bataille qui vous entoure a obnubilé vos sens à un tel point que vous ne ressentez plus le remords. Vous dirigez votre cheval au cœur des forces armées de Zagarna, déterminé à atteindre les rangs d'archers Giaks au nord du champ de bataille. Un Drakkar vous voit alors fondre sur un Giak et se tourne vers vous.

Ce suppôt d'Helgedad a déjà reçu tant de coups que sa cotte de mailles est déchiquetée. Deux coups d'épée ont ouvert la chair de son thorax et une lance a percé sa jambe. Pourtant, il brandit un glaive massif d'une seul main. D'un seul moulinet, il terrasse deux chevaliers du Sommerlund qui se trouvent par hasard entre vous deux. Le plus jeune des deux est encore en vie, car vous le voyez s'éloigner en rampant dans les herbes.

De sa main libre, le Drakkar saisit une lance plantée dans la carcasse d'un Giak et se met à courir droit vers vous. Vous dégainez votre arme et poussez votre monture de l'avant avec un cri de guerre. Si vous avez atteint le Niveau 2 sur la Voie de la Sentinelle, ou si vous maîtrisez la Discipline de l'Affinité Animale, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour la durée de cet affrontement.

**DRAKKAR BLESSÉ** Habileté 19 Endurance 18

Livrez un seul Assaut. Si le Drakkar perd plus d'Endurance que vous, rendez-vous au **116**. Si vous perdez plus d'Endurance que lui, rendez-vous au **222**.

## 89

Les Loups Maudits sont brusquement rejetés de côté lorsque vous faites virevolter Cervis et plongez dans la forêt sur votre gauche. Par la suite, les Loups Maudits ne vous poursuivent que sur quelques kilomètres. Une fois certain de les avoir semés, vous vous enfoncez davantage

dans la forêt, cette fois sur la droite. Ainsi, vous camouflez définitivement votre odeur dans la végétation dense. Rendez-vous au **214**.

## 90

Au matin, la faim vous tenaille l'estomac. À moins de maîtriser la Discipline de la Survie, vous devez donc prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance.

Alors que vous couvrez les cendres de votre feu de camp de sable, vous remarquez des traces de Loups Maudits. Vous vous promettez donc d'ouvrir l'œil sur la route qui mène à Toran.

Lorsque vous traversez le pont, vous remerciez les dieux d'avoir attendu l'aube pour le faire. Ce pont est fait de bois, et très fragile. Deux fois, les planches cèdent sous votre poids et vous devez lutter pour garder votre équilibre. Finalement, vous achevez la traversée du torrent et poursuivez votre route vers le nord. Rendez-vous au **270**.

## 91

Les Giaks tombent par grappes de deux ou trois lorsque vous les fauchez à grands moulinets ; vous attaquez partout en même temps. Un Giak armé d'une lance s'affaisse au sol, le crâne nettement séparé en deux parties. Une furie sanguinaire s'est emparée de vous et votre esprit est consumé par la rage du combat. Une main se referme alors sur votre épaule et vous êtes entraîné de force à l'intérieur des murs de Holmgard. Dès que vous êtes de retour dans la ville, les portes se referment, entraînant des hurlements de frustration de l'armée à l'extérieur.

— Où est Troke ?

Relevant la tête, vous croisez le regard de Viveka. Des larmes silencieuses coulent sur vos joues et vous secouez tristement la tête de gauche à droite. Au cours des prochaines minutes, vous demeurez assis dans la poussière, les yeux rivés à vos mains couvertes de sang et d'humeurs, tandis que Viveka promet tous les sorts envisageables à Zagarna et à ses sicaires.

Des joues de votre tête baissée, des larmes coulent dans la poussière de la route. Brusquement, vous réalisez que la mort de Troke ne doit pas être vaine : sa vie doit avoir été donnée pour une raison. Chassant vos larmes d'un revers de la main, vous vous redressez et marchez vers le capitaine D'Val. Ce n'est qu'à ce moment que vous constatez que Viveka a disparu.

— Où est Viveka ? demandez-vous à l'intention de D'Val.

Il baisse la tête et marmonne :

— Elle a pris un cheval et a foncé vers la Porte Est. Elle a dit qu'elle partait pour Durenor.

— Il est temps d'aller voir le Roi, répondez-vous simplement.

Le moment est mal choisi, songez-vous, pour les regrets, le deuil, ou ...

Vous secouez la tête, refusant le dernier mot ... même en pensée. Rendez-vous au **198**.

## 92

Une fois à l'intérieur de Toran, Banedon vous guide à travers ses rues jusqu'à l'édifice de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Vous êtes surpris de voir que Toran est dans un meilleur état que Holmgard en ce moment. Banedon vous révèle que les armées des Ténèbres n'ont fait qu'une brève halte à la cité de la Guilde avant de poursuivre leur route en direction de Holmgard. Les mages de l'Étoile de Cristal ont opposé une résistance si magnifique que Zagarna s'est vu contraindre d'admettre qu'il ne soumettrait pas Toran dans l'état actuel des choses.

Déjà, le labeur de reconstruction est en cours pour rétablir la grandiose fierté de la cité. Vous savez, ayant consulté les tomes les plus anciens dans les nombreuses bibliothèques d'Elzian, que Toran est la ville la plus merveilleuse de toutes les terres du Nord. Chacune de ses hautes tours majestueuses lui confère un air de mysticisme et de mystère. Tout en marchant en direction de la tour centrale, vous constatez qu'une grande part de cette opulence a été perdue lors de la bataille, qui a laissé ses cicatrices sur les murs resplendissants de la ville. Des traces résiduelles d'incendies sont visibles en si grand nombre que Toran a dû être transformée en enfer.

Banedon confirme vos soupçons. Sans les pouvoirs de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, la cité aurait été conquise immédiatement. En fait, certaines de ses tours se sont écroulées, et vous songez brusquement au sort de la Guilde des Forgerons. Pour vous rassurer, Banedon désigne du doigt un point à l'ouest de la ville.

— Elle se dresse encore, près des remparts à l'ouest. La tour a subi des dégâts considérables, mais les forgerons et les architectes Nains qui l'habitent l'ont construite pour résister aux millénaires. Peu de gens savent bâtir avec une science supérieure à celle des Nains de Bor.

Bientôt, vous atteignez le cœur de la ville, ainsi que la plus haute et majestueuse de ses tours : celle de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. En apparence, cet édifice scintillant est le seul, dans toute la cité, à avoir échappé aux ravages du feu. Vous devinez cependant que le combat qui a suivi le massacre des Maîtres Kaï a contraint les membres de la Guilde à de nombreux sacrifices.

Banedon vous guide à travers les corridors du bâtiment de la Guilde, croisant de nombreux sorciers qui donnent tous l'impression d'avoir leur propre agenda. Enfin, Banedon ouvre la porte d'une chambre d'hôte et vous propose de dormir.

— Demain, nous visiterons Kali et les forgerons Nains. En attendant, tu dois te reposer. Le fardeau que tu t'apprêtes à endosser te videra de tes forces, et ce sera un miracle si tu ressorts de cette forge indemne.

Cervis est laissé aux soins des nains Drodorins de la ville. Banedon vous assure qu'ils sont d'excellents maîtres d'écurie et que l'étalon blanc sera très bien traité. Satisfait, vous décidez de suivre les conseils de Banedon et de vous octroyer une nuit de repos bien méritée. Si vous possédez le Livre du Forgeron et souhaitez le lire avant de vous endormir, vous pouvez le faire et gagner ainsi 5 points de Savoir. Rendez-vous ensuite au **143**.

## 93

Fébrilement, vous cherchez un moyen de vous enfuir. Vous perdez 2 points de Vaillance, mais gagnez 2 points de Prudence. Les portes se referment, mais plusieurs Drakkarim et Giaks sont parvenus à se frayer un chemin à l'intérieur de la ville. En quelques moments, ils terrassent les six hommes qui défendent l'entrée du vieux poste de garde. Les Drakkarim pénètrent en raz-de-marée dans le bâtiment. Si vous voulez survivre à cet assaut, vous devez agir promptement. Si vous voulez affronter les Drakkarim, rendez-vous au **209**. Si vous voulez grimper les escaliers qui s'amorcent sur votre gauche, rendez-vous au **170**.

## 94

La foule n'est qu'une masse compacte de civils à la recherche d'un abri, et votre progression vers l'issue la plus proche s'en trouve considérablement ralentie. Tout à coup, vous voyez une ruelle déserte qui vous permettra de quitter la place. Au moment où vous allez l'atteindre, vous entendez un croassement strident et levez la tête avec appréhension.

Un Kraan, touché par la flèche d'un archer Sommerlundais, s'abat en direction du sol ; sa trajectoire l'amène droit sur vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Mot de Pouvoir et souhaitez l'employer pour stopper la chute de la créature, rendez-vous au **28**.

Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous estimez plus sage de vous abstenir, vous devez utiliser la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous avez atteint le Niveau 2 sur la voie du Patrouilleur, ajoutez 1 point au chiffre pigé. En revanche, si vous portez toute forme d'armure autre qu'un gilet de cuir, soustrayez 2 points du résultat.

Si le résultat est compris entre -2 et 3, rendez-vous au **136**. S'il tombe entre 4 et 7 inclusivement, rendez-vous au **217**. Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **162**.

## 95

Au prix de 3 points de Volonté, vous érigez un bouclier magique autour de vous-même, et le trait de feu s'y brise avec un crépitement furieux. Le coup était puissant : même si vous avez survécu sans blessure, votre Bouclier a été anéanti. Toutefois, la menace a disparu et vous êtes libre de poursuivre l'ascension de la tour. Rendez-vous au **169**.

## 96

La porte du poste de garde s'ouvre avec un grincement de mauvais augure. Vous avancez prudemment dans les ténèbres. Votre cœur bat à tout rompre et tous vos instincts vous crient de prendre la fuite. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, rendez-vous au **11**. Si vous possédez une Torche et un Briquet à Amadou, ou encore une Lanterne, rendez-vous au **308**. Si vous ne possédez aucun de ces articles, la noirceur angoissante a raison de vous. Vous tournez les talons et quittez le poste de garde ; rendez-vous au **100**.

## 97

Au crépuscule du jour suivant, vous atteignez un autre croisement. La pluie ne vous a donné aucun répit et vous êtes trempé des pieds à la tête. Devant vous, le chemin bifurque et s'éloigne dans deux directions. Le chemin de gauche semble généralement mener au nord, tandis que celui de droite disparaît à l'est dans un boisé dense. Si vous maîtrisez l'Intuition et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **260**. Si vous souhaitez emprunter le sentier de gauche, rendez-vous au **25**. Si vous préférez prendre la voie de droite, rendez-vous au **347**.

## 98

Vous consacrez 1 point de Volonté à une boule d'énergie électrique et la lancez contre le trait de feu. Malheureusement, les flammes consomment votre contre-attaque et poursuivent leur trajectoire. Avant que vous n'ayez pu réagir, elles vous heurtent en plein corps et vous êtes englouti par une trombe de feu. Votre cadavre calciné bascule à la renverse et disparaît dans les profondeurs de la mer. Votre existence prend fin ici.

## 99

Alors que vous tentez de saisir votre arme pour tuer le Kraan, vous constatez avec désarroi que l'arme est trop encombrante. Elle se prend dans les courroies de votre sac à dos, et lorsque vous la dégagez d'un coup sec, elle tombe de vos mains. Tandis qu'elle tournoie en direction du sol, vous songez à une autre manière d'abattre le Kraan, mais votre vivacité d'esprit est en vain : il est déjà trop tard. La créature ailée a déjà atteint la hauteur désirée. Avec un cri presque amusé,



elle vous relâche. Vous tombez comme votre arme en tourbillonnant, jusqu'à ce que tous vos os se fracassent sur les dures plaines de Holmgard. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

## 100

Au moment où vous vous retournez, une dague s'enfonce dans le bas de votre dos et vous poussez un gémissement d'agonie. Des doigts squelettiques recouvrent promptement votre bouche pour étouffer vos cris. Un mouvement sec de la lame vous fait tressaillir, et vous vous affaissez en silence, paralysé du torse jusqu'aux jambes. Étendu sur les planches dans l'obscurité, vous n'opposez aucune résistance lorsque quelqu'un s'agenouille près de vous.

Avec un gémissement de détresse, vous apercevez les traits hideux d'un Helghast. La créature lève cérémonieusement sa dague et l'enfonce dans votre cœur. Un mince filet de sang coule sur votre joue. Quelques instants plus tard, vous accueillez la délivrance de la mort et laissez un dernier râle quitter vos lèvres. Votre vie aventureuse prend fin ici.

## 101

Recouvrant vos narines du tissu de votre manteau gris, vous vous approchez prudemment du cadavre. Vous estimez qu'il gît ici depuis plusieurs jours, et d'après ses blessures, il a probablement été tué par un Kraan. Une fouille très rapide de la dépouille révèle les objets suivants.

- Lance
- 3 Couronnes
- Livre

La Lance est une Arme normale et le Livre est un objet du Sac à Dos. Les Pièces d'Or sont évidemment rangées dans votre bourse. Dirigez-vous maintenant vers le nord, à travers bois, en vous rendant au **256**.

## 102

Avec un cri de guerre qui vous attire les regards interloqués de plusieurs combattants proches, vous enfoncez vos talons dans les flancs de votre monture et foncez à travers la plaine en direction de Brucee. Trois Giaks sont assez stupides pour s'interposer. Le seul qui échappe aux sabots de votre cheval a le crâne défoncé par votre arme.

En quelques secondes, vous arrivez à la hauteur du Giak en armure noire. Il tente de vous poignarder au flanc avec son épée, mais grâce à une manœuvre que Wilas, votre vieux mentor, vous a enseignée, vous coincez la lame entre votre flanc et votre bras. D'une torsion du corps, vous arrachez l'arme aux mains du Giak, ensuite vous l'enfoncez dans son torse, l'éliminant instantanément. Vous gagnez 2 points de Vaillance. Vous pouvez également conserver cette Épée Giak si vous le désirez. Inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure dans la case des Armes.

Si vous maîtrisez la Discipline de l'Intuition et avez atteint le rang Vakeros de Vagabond, rendez-vous au **339**. Sinon, vous devez piger un nombre sur la Table de Hasard. Si vous êtes présentement sur la Voie de la Sentinelle ou du Fidèle, ajoutez 2 points. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **172**. S'il est de 5 ou plus, rendez-vous au **35**.

## 103

Après les épreuves que vous avez subies dans la bataille précédente, la notion d'être blessé à nouveau ne vous emballe guère. Avec un gémissement, vous ouvrez la porte de la caserne, puis vous vous étendez sur la couchette. Alors que vos yeux s'alourdissent de fatigue, un homme

ouvre la porte et se précipite sur vous. Avec un cri de surprise, vous tentez de repousser votre agresseur, mais il tend la main et appose la lame d'un couteau sur votre gorge.

À ce moment, il fait une pause pour vous permettre de voir son visage. Vous n'avez pas affaire à un homme, mais à un Helghast — et vous êtes désormais à la merci de ce séide de Zagarna.

— Je t'attendrai en enfer ! dites-vous en crachant au visage du Helghast.

Il fait un geste du poignet et arrache la dernière étincelle de vie à votre corps. Votre existence prend tragiquement fin ici.

## 104

— La jeune fille blonde ? C'est la fille du capitaine D'Val. Une de ses filles, en tout cas. Pas de sa femme. L'histoire veut qu'un soir, ivre mort, il se soit retrouvé dans le lit d'une dévergondée. Tu peux deviner la suite. Pour une raison quelconque, le Roi l'a prise en affection ; il la laisse venir ici pour caresser les chevaux quand elle veut. C'est une petite peste, et elle se croit tout permis depuis que son père n'est plus souvent dans les parages.

Vous hochez simplement la tête, avant de lui demander le nom de la jeune fille.

— Elle s'appelle Lily.

Rendez-vous au **177**.

## 105

Au moment précis où vous tirez, un Drakkar malchanceux se place sans le savoir devant le Gourgaz. Il reçoit le trait dans le cou et s'effondre au sol. Avec un juron de dépit, vous rangez votre arme et changez de stratégie. Rendez-vous au **83**.

## 106

La puanteur de cette chambre vous fait tourner de l'œil ; vous avez désespérément besoin d'air frais. Recouvrant vos narines avec le tissu de votre manteau, vous émergez d'une trappe et surgissez sur le pont du vaisseau fantôme. Malheureusement, vous voici encerclé par l'équipage zombie. Quand au navire maudit, il s'est rangé sur le flanc d'un vaisseau de Durenor. Un abordage se prépare. Si vous souhaitez bondir sur le pont du navire Durenorais, rendez-vous au **311**. Si vous préférez vous battre contre les zombies, rendez-vous au **154**.

## 107

Le monastère Kai n'est qu'à une trentaine de kilomètres de la route principale, alors vous mettez deux heures à atteindre la colline sur laquelle l'édifice est construit. Vous descendez de cheval et attachez l'étalon à un arbre avant de traverser la clairière et de grimper jusqu'au monastère. Une vision terrible vous y attend : hommes et femmes du Sommerlund, vêtus de robes de différentes couleurs, gisent tout autour des portes du bâtiment. Ces portes elles-mêmes ont été brûlées et défoncées. À l'intérieur des murs, la cour du monastère est visible, et la scène qui vous accueille vous fait le même effet qu'une flèche barbelée en plein cœur.

Les Maîtres Kai du monastère ont été exterminés. Pour la première fois, vous imaginez les émotions que Loup Solitaire a dû ressentir en voyant les visages inertes de ses condisciples. En fait, en regardant autour de vous, il n'est guère difficile de conclure qu'une nuée de Kraans est responsable de ce massacre. Des lances brisées, faites de bois noir et tordu, suggèrent également la présence de Giaks.

Si vous voulez partir et reprendre votre route vers le nord, en direction de Toran, rendez-vous au **212**. Si vous souhaitez chercher des survivants dans les ruines fumantes du monastère, rendez-vous au **156**.

## 108

Vous êtes seul avec Banedon dans la chambre de la fournaise. Il vous faut trois jours pour amener la forge à la température extrême qui sera nécessaire pour la tâche. Quoique la chaleur vous paraisse ahurissante, vous la supportez mieux que Banedon. Le jeune magicien est habitué au climat tempéré des Fins de Terre ; votre enfance vécue au sud vous confère ici un avantage.

Après trois jours, vous pouvez enfin commencer. L'ouverture devant vous dégage une telle chaleur que la sueur qui coule de vos pores s'évapore presque instantanément. Pourtant, vous ne pouvez plus reculer. Vous devez accomplir cette tâche, ou tout sera perdu.

Si vous possédez au moins 3 Barres de Bronze ou de Fer, vous devez maintenant les utiliser : rendez-vous au **173**. Si vous ne les possédez pas, rendez-vous au **45**.

## 109

À votre étonnement, vous ne tardez guère à trouver des prises pour vos mains et vos pieds. Avant même de ressentir la fatigue, vous avez presque atteint le sommet de la tour, n'ayant subi qu'éraflures et abrasions mineures. Vous perdez 1 point d'Endurance ; rendez-vous au **169**.

## 110

Une heure avant l'aube, le jeune Falka vous réveille. Vous buvez rapidement un petit flacon de vin que Brucee vous tend ; en revanche, vous avez faim et devez consommer un Repas, sous peine de perdre 3 points d'Endurance.

Une demi-heure passe, et le soleil est sur le point d'apparaître entre les nuages gris de l'aube. Vous et les autres armées êtes dissimulés sous le feuillage à quelques mètres de la lisière des arbres, prêts à déferler sur les plaines de Holmgard dès que Qinefer donnera le signal. Si vous vous fiez aux plans établis, la guerrière est située quelque part sur votre gauche, en compagnie d'un autre contingent. Vos yeux scrutent les champs avec angoisse ; les hordes de Giaks n'ont pas encore donné signe de vie.

Si vous maîtrisez la Discipline Magique de l'Intuition et souhaitez y recourir, rendez-vous au **13**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **219**.

## 111

Le premier Drakkar s'effondre à vos pieds et vous virevoltez pour affronter l'agresseur de Loup Solitaire à ses côtés. Le jeune Kaï n'a subi qu'une blessure mineure : l'épée du Drakkar lui a écorché l'épaule. Par contre, le Drakkar est grièvement blessé, et succombe rapidement devant les forces combinées d'un disciple Kaï et d'un mage-guerrier Vakeros. Sans vous attarder auprès des corps, vous et Loup Solitaire faites volte-face et sautez sur le pont d'un navire Dureno-rais providentiel. Rendez-vous au **188**.

## 112

Lorsque vous brandissez la torche allumée devant vous, les museaux d'une meute de Loups Maudits sont révélés dans l'obscurité. Maniant votre arme d'une main et la torche de l'autre,

vous forcez les créatures à battre en retraite. De retour à votre feu de camp, vous empilez davantage de bois et laissez monter les flammes ronflantes. Les Loups Maudits n'auront rien à se mettre sous la dent cette nuit. Rendez-vous au **90**.

## 113

Le capitaine D'Val ordonne que se tienne un conseil des commandants. Vous et cinq autres accompagnez D'Val jusqu'à ses quartiers privés. La chambre n'est que faiblement illuminée et le capitaine a disposé les chaises autour d'une table solide en chêne. Une carte est déployée sur la table, ancrée aux quatre coins par des dagues. La seule illumination provient de deux chandeliers basses ; l'une est posée sur la table, l'autre sur une bibliothèque à l'arrière de la cabine.

Vous vous asseyez tous autour de la table, sauf D'Val, qui demeure debout et arpente la largeur de la salle. La seule personne que vous reconnaissez, hormis le capitaine, est son frère Frey. Vous vous souvenez de l'avoir vu se battre contre les pirates Lakuriens hier. Par conséquent, les quatre autres doivent être les capitaines des autres navires.

— Pour ceux d'entre vous qui l'ignoraient encore : ce matin, les hordes de Zagarna ont établi leurs camps dans les champs qui entourent Holmgard. Par chance, le port est toujours sous notre contrôle. Nous n'aurons pas à nous frayer un chemin à travers des meutes de Drakkarim pour atteindre la cité.

D'Val cesse de faire les cent pas et s'écrase dans la seule chaise restante, faisant bruyamment tinter sa cotte de mailles.

— Grâce au télescope, le contremaître m'a fait savoir que la ville n'est pas actuellement menacée, sauf par quelques Kraans qui s'en prennent à la population civile. Tout le monde à l'intérieur de la ville essaie d'en sortir, mais tout le monde à l'extérieur essaie d'y trouver refuge ! Les ennemis du jour sont donc le chaos et la confusion. Voici le plan, les enfants : nous allons entrer dans le port, débarquer et nous rendre aux portes de Holmgard. Je suis certain que notre soutien sera fort apprécié là-bas. Vous avez jusqu'à la mi-journée pour atteindre les portes, blancs-becs, alors ne traînez pas.

Toutes les têtes acquiescent en silence. Chacun des capitaines sait que son devoir est de transmettre ces ordres aux officiers sous leur commandement. Sans un mot, tout le monde se relève et se dirige solennellement vers la porte. Si vous voulez également quitter la cabine, rendez-vous au **41**. Si vous désirez vous entretenir en privé avec le capitaine D'Val, rendez-vous au **206**.

## 114

À l'aube, vous étouffez promptement les derniers tisons de votre feu de camp et chargez toutes vos possessions sur Cervis. Il est anormalement nerveux ce matin, et les préparatifs prennent beaucoup plus de temps que prévu. Après avoir jeté un coup d'œil au pont que vous avez traversé hier, vous montez en selle. Puis, sans tergiverser davantage, vous entamez la chevauchée vers le nord. Rendez-vous au **270**.

## 115

Puisque vous ne désirez pas sa compagnie, vous portez un coup à la tête de la jeune fille dans l'espoir de l'assommer. Vous perdez 2 points d'Honneur. Malheureusement, le coup est maladroit et elle l'évite aisément. Dès que votre poing passe au-dessus de sa tête, vos deux jambes se dérobent sans avertissement. Avant de sombrer dans l'inconscience, vous voyez Qinefer se dresser au-dessus de vous, la main serrée pour former un poing solide. Vous perdez également

4 points de Vaillance.

Par chance, vous reprenez connaissance quelques minutes plus tard. Les portes ont été refermées, alors vous gravissez les escaliers et contemplez la plaine du haut des remparts de la cité. Rendez-vous au **350**.

## 116

Vous portez un coup imparable et le Drakkar s'écroule lourdement au sol. Vous bondissez agilement du dos de votre cheval, faisant tourbillonner votre arme avec l'intention de porter le coup de grâce. Votre assaut ne fend qu'une touffe d'herbe. Le Drakkar s'est dérobé et se redresse près de vous, toujours armé de son glaive et déterminé à vous combattre jusqu'à la mort ... en dépit de la blessure grave que vous lui avez infligée au cou.

**DRAKKAR AGONISANT** Habileté 19 Endurance 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **160**.

## 117

Pendant trois jours, vous dormez dans la chambre que Banedon a fait préparer pour vous dans le bâtiment de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Lorsque vous en émergez au matin du quatrième jour, vous vous sentez ragaillardi, imbu d'une nouvelle énergie. Vous pouvez récupérer jusqu'à 7 points d'Endurance, et vous gagnez 3 points de Volonté.

Une heure plus tard, vous rejoignez Banedon, qui vous présente le capitaine d'un immense navire volant : le *Skyrider*, la Nef du Ciel. Le capitaine est évidemment un Nain, et il vous accueille avec une étreinte qui manque de briser tous les os dans le bas de votre dos.

Cervis, l'étalon que le roi Ulnar a mis à votre disposition, reste derrière dans les écuries de Toran ; le vaisseau volant n'est pas équipé pour transporter des animaux. Peu de temps après, les Nains font prendre l'air à l'étonnant vaisseau, qui pointe immédiatement son étrave vers le sud-est, en direction de Holmgard. Vous devez maintenant consommer un Repas, sans quoi vous perdrez 3 points d'Endurance. Ensuite, rendez-vous au **337**.

## 118

D'une façon ou d'une autre, vous arrivez à vous débarrasser des malfrats en vous frayant un chemin à travers la foule. Alors que vous vous approchez des portes de la ville, vous constatez qu'un trou a été percé dans votre Sac à Dos. Une fouille rapide de son contenu vous apprend que quelques objets ont disparu. Rayez les articles qui figurent en positions 1 et 4 dans la liste des objets contenus dans votre Sac à Dos.

Vous attachez rapidement les fibres déchirées du tissu afin d'éviter toute nouvelle surprise, puis vous reprenez votre route. Si vous devez vous fier à la position du soleil, il ne vous reste plus que quelques minutes pour atteindre les portes de la ville. Par conséquent, vous accélérez l'allure. Rendez-vous au **142**.

## 119

Lorsque vous appuyez sur la détente de votre arbalète, le carreau siffle au-dessus des ailes du Kraan et le manque complètement. La créature s'abat sur vous telle la foudre, vous jetant au sol et arrachant l'arbalète de vos mains. Le Kraan atterrit auprès de vous, et pour l'affronter, vous faites un effort pour vous redresser.

Avec horreur, vous réalisez qu'une plaie béante a été ouverte à la hauteur de votre estomac par le bec acéré du Kraan. Cet instant d'hésitation suffit aux Giaks, qui bondissent du dos de leur monture ailée et enfoncent leurs lances dans votre poitrine. Votre existence prend fin ici.

## 120

Vous plongez en soulevant une gerbe d'eau et coulez sous la surface. Lorsque la résistance de l'eau freine votre plongeon, vous battez des jambes et remontez à vive allure. Lorsque votre tête jaillit à l'air libre, vous inspirez goulûment une bouffée d'oxygène. Vous vous hissez ensuite sur le pont d'un navire de Durenor, grâce à l'aide providentielle de deux membres d'équipage.

Dès que vous prenez pied sur les planches, un vaisseau fantôme se range sur bâbord et jette des grappins sur toute la longueur de la rambarde. Le capitaine de votre navire organise aussitôt les manœuvres défensives, mais tout à coup, une flèche noire s'enfonce dans sa poitrine et il disparaît dans les profondeurs de la mer. Si vous voulez prendre la relève et organiser les défenses du navire, rendez-vous au **195**. Si vous préférez sauter sur le pont du vaisseau ennemi, rendez-vous au **4**.

## 121

Cette ruelle vous a permis d'esquiver les foules qui envahissent les rues principales de Holmgard. Stratégiquement, vous vous faufilez le long des allées et des venelles pour atteindre les portes de la cité. En vous fiant à la position du soleil, D'Val va tenter sa contre-attaque dans quelques minutes à peine. Fort de cette réalisation, vous accélérez l'allure. Rendez-vous au **142**.

## 122

L'ours noir s'affaisse sur le sentier, corps flasque et dénué de vie. Tandis que vous vous éloignez de la carcasse, un ourson s'approche du corps de sa mère, gémissant tel un chaton perdu. Une vague de remords vous envahit et vous maudissez le sort qui a voulu que vous priviez ce bébé de sa mère. Si vous avez un Repas dans votre Sac à Dos et souhaitez l'offrir à l'ourson avant de reprendre votre route, vous pouvez le faire. À ce moment, rayez 1 Repas de votre Feuille d'Aventure, mais attribuez-vous 3 points de Compassion.

Vous chevauchez sur deux kilomètres le long de la piste, jusqu'à ce que les bois deviennent trop denses pour vous permettre de continuer dans cette direction. Si vous souhaitez rebrousser chemin et choisir la voie de gauche à l'intersection précédente, rendez-vous au **227**. Si vous préférez descendre de selle et guider votre monture à travers la partie la moins dense de la forêt, vers le nord, rendez-vous au **347**.

## 123

Plongeant de côté, vous sentez le trait d'énergie magique frôler vos mollets et vous infliger des brûlures mineures. Vous perdez néanmoins 3 points d'Endurance. Alors que vous retrouvez votre équilibre et votre sang-froid, une seconde boule de feu descend sur vous. Plutôt que de courber l'échine, vous brandissez *Soulforge* devant vous. L'énergie change brusquement de trajectoire et se retrouve absorbée par la lame. Rendez-vous au **296**.

## 124

À la force de votre épaule, vous défoncez la porte d'un bâtiment abandonné. Une avalanche de poussière vous arrose lorsque vous franchissez le seuil. Sans délai, vous cherchez un endroit où

vous dissimuler. Une région carrée du sol trahit la présence d'une trappe, qui doit donner accès à une cave ou un garde-manger. Il n'y a pas d'issue de derrière, mais vous apercevez un escalier sur votre gauche. Si vous souhaitez gravir les degrés, rendez-vous au **68**. Si vous préférez vous cacher dans la cave, rendez-vous au **262**. Si vous choisissez de rester ici et d'affronter vos poursuivants lorsqu'ils franchiront le chambranle, rendez-vous au **317**.

## 125

L'arme au poing, vous vous approchez précautionneusement de la carcasse du Kraan. Vous gagnez 1 point de Vaillance. Tout à coup, vous cessez d'avancer : vous avez perçu du mouvement derrière le corps puant. Deux Giaks se redressent maladroitement et saisissent leurs armes dès qu'ils vous aperçoivent. Le premier vous porte immédiatement un coup de lance, qui entaille votre épaule et vous coûte 1 point d'Endurance. À tout moment, vous pouvez échapper à cet affrontement en bondissant sur votre cheval avant de filer vers le nord : rendez-vous au **148**.

**PILLARDS GIAKS**    Habileté 15    Endurance 23

Si vous les tuez, vous gagnez 1 point de Vaillance avant de vous rendre au **14**.

## 126

La fille retire une écharpe dorée de son cou et la dépose dans votre main ouverte.

— J'ai trouvé ceci, attaché à ton bras. C'est un emblème sacré de mon peuple ; je vois mal comment quelqu'un comme toi pourrait être entré en sa possession.

Son expression de curiosité se transforme en confusion.

— Mais là encore ... tu n'es pas Sommerlundais, n'est-ce pas ?

Vous esquivez la question.

— Tu es Talestrienne ? Tu es loin de ta patrie, jeune fille.

— Je ne suis guère plus jeune que toi, grommelle-t-elle.

Rendez-vous au **81**.

## 127

C'est un vrai miracle que la cité de la Guilde soit encore libre ; vous sentez votre cœur s'alléger avec chaque pas que vous faites en direction de ses murs. Les plaines qui entourent la cité n'offrent aucune protection, mais nulle part ne décelez-vous la présence d'un ennemi. Lorsque vous arrivez à deux cents mètres des portes de Toran, celles-ci s'ouvrent lentement en grinçant. Quatre cavaliers portant des manteaux bleus décorés d'étoiles, le vêtement traditionnel des Magiciens de l'Étoile de Cristal, se dirigent vers vous au grand galop.

Lorsqu'ils arrivent à votre hauteur, le plus jeune des quatre, qui doit avoir un an de moins que vous-même, lève sa main en signe d'amitié.

— Salut à toi, cavalier !

Si vous portez toujours votre Manteau Argenté de Mage, rendez-vous au **344**. Si vous portez un Manteau de Maître Kaï Transcendant, rendez-vous au **263**. Si vous ne portez aucun de ces deux vêtements, rendez-vous au **278**.

## 128

Brandissant *Soulforge* devant vous, vous vous redressez et courez à toute allure à l'encontre du sorcier. Vous gagnez 2 points de Vaillance. Avec un grand cri, vous vous précipitez de l'avant et tentez d'embrocher l'homme maléfique sur votre lame.

— *Silminis Ofus Excilae Deq !* hurle Vonotar.

Vous êtes brusquement pétrifié, et Vonotar remarque immédiatement votre ahurissement.

— Ah, jeune magicien, tu es surpris que mon sortilège ressemble à ton propre Mot de Pouvoir ?  
Oui, ils se ressemblent beaucoup ... mais le mien est beaucoup plus puissant, comme tu peux le voir. Nous nous retrouverons.

Sur ces mots, Vonotar lance un petit cristal à vos pieds. Il se produit une explosion de flammes, puis un gaz vert et toxique envahit la salle. La fumée nocive vous oblige, tout comme Loup Solitaire, à recouvrir vos narines. Par chance, le sortilège d'immobilisation vous a relâché, ce qui vous permet de battre en retraite.

Alors que les vapeurs délétères menacent d'emplir vos poumons, vous et le Maître Kai sautez de la tour et atterrissez sur le pont du navire en contrebas. Pendant que vous retrouvez votre sang-froid, Vonotar s'éloigne de la bataille navale à bord d'un frêle esquif, dont il manie vigoureusement les rames. Loup Solitaire est prêt à sauter à la mer pour le traquer, mais vous posez une main tranquille sur son épaule.

— Un jour, ce vil sorcier sera traduit en justice ... mais ce n'est pas pour aujourd'hui.

Rendez-vous au **253**.

## 129

L'armée du Seigneur des Ténèbres n'est pas ébranlée par l'attaque inattendue et s'amuse librement à massacrer les civils de Holmgard. Un Gourgaz géant, maniant une hache de guerre massive, aplatit deux commandos de marine Sommerlundais, et de ses seules griffes, arrache la tête d'un fermier armé d'une fourche. À travers la cohue, vous voyez D'Val faire un croc-en-jambe à un Drakkar avant de l'épingler au sol avec sa propre épée. D'Val hurle ensuite à pleins poumons, de telle sorte à ce que sa voix porte sur tout le champ de bataille :

— Le Gourgaz ! Il alimente la fureur sanguinaire des Giaks ! Tuez-le !

Si vous maîtrisez la Magie des Anciens et souhaitez y recourir, rendez-vous au **53**. Si vous possédez un Arc ou une Arbalète et préférez vous en servir, rendez-vous au **176**. Si vous aimez mieux vous battre contre le Gourgaz à l'arme blanche, rendez-vous au **83**.

## 130

Cervis n'a pris que vingt pas sur ce sentier lorsque vous entendez un ululement de mauvais augure en direction du nord, droit devant vous. Sans avertissement, trois loups géants jaillissent des fourrés et encerclent votre cheval. Les yeux de Cervis se révulsent et l'animal hennit de terreur. C'est alors que vous constatez que l'un des loups porte deux cavaliers Giaks. Faisant virevolter Cervis, vous dégainez votre arme et fendez le crâne du premier Giak.

Avec un hurlement de maniaque, le second Giak saute du dos du Loup Maudit afin d'éviter les sabots meurtriers de votre monture. Mais de nouvelles créatures surgissent du sous-bois, portant plus souvent qu'autrement de nouveaux cavaliers Giaks. Une main serrée sur les rênes de votre cheval, vous fendez l'air à grands moulinets de votre arme. Deux autres Giaks basculent



du dos de leurs montures, terrassés par vos coups. Un Loup Maudit se propulse dans les airs, toutes griffes dehors, visant votre poitrine. Vous faites volte-face et emplissez sa gueule d'acier froid. Toutefois, les monstres se font nombreux et vous serez bientôt cerné. Si vous souhaitez fuir à travers bois, rendez-vous au **89**. Si vous êtes déterminé à rester ici pour vous défendre, rendez-vous au **161**.

## 131

Sur ce, vous et Banedon scellez votre amitié d'une poignée de main. En compagnie des autres cavaliers, vous franchissez les portes ouvertes de Toran et pénétrez dans la cité. Un soupir quitte vos lèvres et une ombre s'évanouit de votre âme. Le but de votre quête est maintenant proche, et il vous reste beaucoup de temps pour retourner à Holmgard. Rendez-vous au **92**.

## 132

La violence du coup est telle que vous basculez de votre monture. Côte à côte, vous et le Giak tourbillonnez vers le sol. Si cela peut vous consoler, vous avez le temps d'étouffer le Giak à mort avant de vous désarticuler sur les plaines de Holmgard. Votre aventure trouve ici son terme tragique.

## 133

— Non.

Vous passez froidement devant la jeune fille et franchissez le seuil du poste de garde. Debout à l'entrée, vous contemplez les champs et les armées des Ténèbres. Les êtres maléfiques dorment, sans se préoccuper de votre présence. Ils n'en sont probablement même pas conscients.

À ce moment, Qinefer se range à vos côtés et scrute également la plaine. De toute évidence, elle n'a pas l'intention de se plier à votre volonté. Elle est déterminée à se battre avec vous.

Si vous voulez accepter son aide, rendez-vous au **236**. Si vous voulez l'empêcher de vous accompagner en employant des arguments plus percutants, rendez-vous au **182**.

## 134

Vous rassemblez votre courage et sautez à travers l'unique fenêtre du poste de garde. Vous atterrissez en bouillant sur vous-même dans la rue poussiéreuse, avant de vous redresser en faisant tourbillonner votre arme. Un Giak bascule à la renverse, mortellement blessé. À votre grand dam, les commandos de marine ont succombé aux assauts de l'ennemi, vous laissant seul pour affronter le fretin restant. Rendez-vous au **158**.

## 135

À votre désarroi, la dague se brise au niveau du manche lorsque vous tentez d'ouvrir le cadenas par la force. Vous devez la rayer de votre Feuille d'Aventure. Maugréant contre le sort, vous délaissez la porte de l'armoire. Banedon essaie manifestement de ne pas rire de votre déconfiture, mais vous n'avez pas le goût de prendre la situation à la légère. Vous lui décochez un regard noir ; il arrête de rigoler ; et vous quittez la hutte.

Une fois à l'extérieur, vous sentez votre mauvaise humeur s'évanouir. Vous avez obtenu ce que vous étiez venu chercher, et c'est tout ce qui compte. Rendez-vous au **92**.

## 136

Avec un cri de détresse, vous plongez de côté dans l'espoir d'éviter la chute de la créature. Les dieux ne vous accordent pas leur faveur en ce jour ; vous trébuchez sur votre propre équipement et tombez à plat ventre dans la rue. Le Kraan pousse un dernier croassement et s'écrase sur votre corps avec une telle force que votre crâne est instantanément réduit en pâté. Votre vie et votre quête trouvent leur terme dans les rues de Holmgard.

## 137

Avec confiance, vous levez votre arbalète et tirez un carreau en direction de l'archer solitaire. Au même moment, le Drakkar relâche la corde de son arc. Vous vous contorsionnez pour éviter le trait, qui siffle au ras de votre visage avant de se planter dans le cou d'un Giak derrière vous. En revanche, votre carreau s'enfonce dans l'œil de l'archer Drakkar, mettant fin à sa néfaste existence. Vous gagnez 3 points de Prudence.

L'emploi de votre arbalète vous a laissé vulnérable aux assauts de vos ennemis. Un Drakkar est déjà prêt à vous embrocher sur son épée. Si vous souhaitez ranger votre arbalète et dégainer une arme de poing, rendez-vous au **192**. Si vous préférez parer le coup imminent avec l'arbalète elle-même, rendez-vous au **215**.

## 138

Au moment où vous défoncez la fenêtre, une dague lancée précipitamment se plante dans le chambranle, à quelques centimètres de la position que vous occupiez. Heureusement, vous atterrissez dans la rue sans vous blesser. Tout en secouant les morceaux de verre qui sont restés dans vos cheveux et les replis de vos vêtements, vous vous redressez et prenez la fuite. Quand les hommes descendront l'escalier et reviendront dans la rue, vous aurez déjà disparu dans la foule. Pour reprendre votre progression vers les portes de la ville, rendez-vous au **142**.

## 139

— Ohé ! Du navire !

Votre voix porte loin dans l'air frais du matin. Après quelques moments, deux Durenorais mal rasés apparaissent au-dessus de la rambarde. Une corde est promptement déroulée jusqu'à vous, et lorsque vous la saisissez, les marins vous soulèvent jusqu'au pont du navire.

En raison de l'état moisi de la corde, vos mains ne cessent de glisser, et lorsque vous réussissez enfin à vous agripper à la rambarde, vos mains ont subi des brûlures dues au frottement. Vous perdez 2 points d'Endurance. Néanmoins, vous vous retrouvez bientôt gisant sur les planches du pont, tel un poisson pêché par mégarde. Rendez-vous au **282**.

## 140

Vous dégainez votre arme et chargez, transperçant le bras gauche de la créature. Avec un hurlement, elle recule dans la pénombre. Vous devinez cependant que la victoire est à votre portée, alors vous n'allez pas laisser le Helghast s'échapper.

**HELGHAST**   Habilité 23   Endurance 30

Seule l'Épée d'Acier Bleu peut blesser cette créature. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, ajoutez 1 point à votre Habilité pour toute la durée du combat. Par contre, en raison des

assauts psychiques du monstre, vous perdez 1 point d'Endurance supplémentaire à chaque Assaut, tant que la créature est encore en vie. Si vous triomphez, rendez-vous au **202**.

## 141

Un second voyou est occis lorsque vous frappez à la nuque de votre main nue. Ses vertèbres sont brisés et il s'effondre sans un cri. Vous gagnez 2 points de Vaillance. Les malfrats survivants se précipitent sur vous, mais ils sont vite désarmés et éliminés par le fer de leurs propres armes. En quelques minutes, vous avez vaincu tous les malfaiteurs. Sans un mot, vous récupérez vos armes et les rangez dans leurs fourreaux. Rendez-vous au **324**.

## 142

Les portes de Holmgard. Vous seriez en droit de croire que tous les hommes, femmes et enfants de la ville se sont rassemblés devant les grands vantaux. Pourtant, vous retrouvez promptement vos amis dans la cohue. Troke est d'ailleurs en train de discuter avec D'Val, et d'après ce que vous entendez du dialogue, le « débat » tourne rapidement au vinaigre. Rendez-vous au **61**.

## 143

Au matin, vous vous réveillez frais et dispos. Vous pouvez récupérer 5 points d'Endurance et 5 points de Volonté. Une heure avant l'aube, Banedon cogne à votre porte et vous demande de le suivre. Vous êtes heureux de voir qu'il ne pleuvra pas aujourd'hui ; le ciel laisse présager une journée ensoleillée.

En compagnie de Banedon, vous dressez la liste de tout ce que vous aurez besoin pour forger l'épée. Chaque lame forgée par un Mage est différente, et les matériaux le sont aussi. En pensée, vous construisez l'arme que vous désirez. Certains des articles ci-dessous sont facultatifs, mais d'autres sont obligatoires.

- Acier Bleu
- Livre du Forgeron – *optionnel*
- 3 Barres de Fer ou de Bronze
- Un type quelconque d'acier dur
- Barres de Mithril – *optionnelles*

Banedon vous guide à travers les rues de Toran jusqu'à la Guilde des Forgerons. Dans ces halls gigantesques d'argent, de bronze et de pierre, Banedon vous désigne le commerce de la Guilde, où vous pouvez acheter ce qu'il vous faut. Il vous tend une bourse contenant 15 Pièces d'Or, tout en haussant les épaules.

— C'est tout ce que j'ai, dit-il comme pour s'excuser.

Le marchand se tient derrière une table en chêne massif. Il appartient manifestement à la race des Nains. Sans attendre, il vous montre les articles qu'il est prêt à vous vendre. Vous pouvez acheter tout ce que vous souhaitez, dans la mesure de vos moyens, mais souvenez-vous qu'en l'absence de tous les éléments requis pour créer une arme fiable, la fabrication échouera. Et si cette technique échoue, les résultats pourraient être funestes ... non seulement pour vous, mais aussi pour quiconque vous accompagnera dans la forge.

Par conséquent, choisissez judicieusement.

- Barres de Fer – 4 Couronnes chacune
- Barres de Bronze – 2 Couronnes chacune

- Bloc d'Adamantite – 15 Couronnes – *Acier le plus dur connu*
- Bloc de Bronin – 10 Couronnes – *Acier dur*
- Bloc d'Acier-de-feu Nain – 8 Couronnes – *Acier dur*
- Bloc d'acier de Durenor – 4 Couronnes – *Acier dur*
- Bloc d'acier du Sommerlund – 3 Couronnes – *Acier dur*
- Barres de Mithril – 15 Couronnes chacune – *Maximum de 2*

Lorsque vous aurez fait les achats que vous croyez nécessaires, rendez-vous au **32**.

## 144

Alors que vous frappez de taille et d'estoc — et des poings — pour regagner les lointaines portes de Holmgard, vous comprenez que c'est sans espoir. Si vous voulez rester sur place et vous défendre jusqu'à la venue de l'aurore, rendez-vous au **54**. Si vous préférez vous soumettre aux forces ennemies, rendez-vous au **302**.

## 145

Vous retirez prestement la dague de votre ceinture et la plongez dans le cou vulnérable du Kraan. Les yeux de la noire créature se voilent, et avec un croassement de détresse, elle relâche son emprise sur votre Sac à Dos. La dague vous est arrachée des mains, alors vous devez la rayer de votre Feuille d'Aventure ... avant de tomber librement vers les champs en contrebas. Rendez-vous au **5**.

## 146

Après quelques minutes de chevauchée, vous et Banedon arrivez devant une hutte de bois, construite à la lisière d'une petite clairière. Il s'agit probablement de la résidence de cet homme que le magicien a mentionné, Franck. Vous clamez son nom, mais aucune réponse ne vient.

Si vous maîtrisez l'Intuition et désirez employer cette Discipline, rendez-vous au **199**. Si vous souhaitez cogner à la porte, rendez-vous au **27**. Si vous préférez dégainer votre arme et défoncer le battant, rendez-vous au **225**. Si vous maîtrisez la Magie des Anciens et souhaitez l'employer pour démolir la porte, rendez-vous au **52**.

## 147

Dès que vous cessez de siffler, les créatures décident de se disperser. Quelques moments plus tard, toute trace de leur présence a disparu. Convaincu que vous ne serez plus dérangé cette nuit, vous vous installez pour dormir. Rendez-vous au **90**.

## 148

Après une rude chevauchée de plusieurs kilomètres, votre monture se fatigue et vous ralentissez à une allure plus raisonnable. La nuit tombe au moment où vous atteignez le Pont Unoram. Vous avez faim et devez manger un Repas, sans quoi vous perdrez 3 points d'Endurance.

Le sommeil vous gagne et vos paupières s'alourdissent. Cela vous permet de comprendre que vous feriez mieux de camper ici pour la nuit, afin de mieux reprendre votre route au matin. Si vous souhaitez dormir sur la rive sud, rendez-vous au **293**. Si vous préférez traverser le pont et dormir sur la rive nord, rendez-vous au **57**.

## 149

Malgré le rude entraînement qu'il a subi à Helgedad, le Kraan ne tarde pas à accepter que vous êtes son nouveau maître et qu'il doit obéir à vos moindres désirs. Avec joie, vous dirigez le Kraan vers le bas et renversez plusieurs Drakkarim en vous servant de ses ailes comme d'un bélier. Tandis que vous remontez en flèche, quelques Giaks à dos de Kraan constatent que vous avez volé l'une de leurs montures. Ils descendent rapidement vers vous ; bientôt, un Kraan portant deux Giaks se range à votre hauteur.

L'un des Giaks saute du dos de l'animal et atterrit sur le dos du vôtre, droit derrière vous. Si vous voulez freiner brusquement en plein air, rendez-vous au **272**. Si vous voulez plutôt ordonner à votre Kraan d'accélérer, rendez-vous au **305**. Si vous avez une Arme et souhaitez attaquer le Giak, rendez-vous au **6**.

## 150

Tous les bâtiments sont vides, sauf un. Dans celui-là, vous trouvez une Lance de Giak abandonnée. Si vous voulez conserver cette arme, vous pouvez le faire, mais souvenez-vous que vous êtes limité à 2 Armes. À bien y regarder, vous remarquez aussi une Hache de Guerre appuyée à l'âtre, dans le fond de l'unique pièce du bâtiment. Une fois satisfait de votre fouille, vous délaissez le bâtiment et remontez en selle. En prenant soin d'éviter le bûcher ardent où se consomment les cadavres, vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au **330**.

## 151

Vous avez atteint le milieu de l'escalier lorsque vous entendez un grincement : la Porte Sud a commencé à s'ouvrir. Une figure sombre referme la porte du poste de garde et se faufile hors de vue. La gravité de la situation vous apparaît et vous hurlez à l'intention des soldats sur les remparts :

— La porte est compromise ! Lancez une contre-attaque immédiatement !

Dix commandos de marine vous aperçoivent et descendent rapidement à votre rencontre. Vous dévalez les escaliers en sens inverse, et avec un cri, vous vous précipitez à l'encontre des forces noires de Zagarna. Le premier Drakkar meurt de vos mains, mais un second vous agresse sans attendre. Vous vous penchez juste à temps pour entendre siffler sa lame recourbée au-dessus de votre tête. Le combat est désormais inévitable.

**DRAKKAR**    Habileté 18    Endurance 24

Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **345**.

## 152

Au prix de 2 points de Volonté, vous détachez une parcelle de votre esprit et l'envoyez enquêter du côté de la tour sombre. Vous y décelez un maléfice puissant que vous n'arrivez pas à mettre en mots. L'âme d'un homme est au cœur de ce maléfice ; son aura en est une d'avarice, de rage, de jalousie ... et surtout de chagrin.

— Je ne sais pas, Loup Solitaire, répondez-vous. Mais c'est un maléfice d'une forte puissance.

Rendez-vous au **72**.

## 153

Près d'une allée qui s'ouvre au sud de la place, une échoppe de forgeron attire votre attention. C'est un établi en plein air ; deux hommes se tiennent sous la tente et montrent à quelques officiers la sélection d'armes qu'ils ont à vendre.

L'un d'eux est assis sur un tabouret à trois pieds, une épée chauffée au rouge dans une main, un marteau dans l'autre. Il dépose l'épée sur une enclume et la frappe violemment avec le marteau, en y mettant toute sa force. Lorsqu'il glisse le produit fini dans un seau d'eau froide, il se produit un grésillement bruyant. Puis l'homme met l'arme de côté pour permettre au métal de refroidir et durcir.

Vous vous approchez des officiers et examinez les armes disponibles. Les forgerons n'acceptent que les Couronnes en guise de paiement.

- Épée – 5 Couronnes
- Marteau de Guerre – 9 Couronnes
- Fléau – 4 Couronnes
- Dague – 4 Couronnes
- Lance – 5 Couronnes
- Flèches – 2 Couronnes chacune
- Carreaux d'arbalète – 3 Couronnes chacun
- Casque de Sentinelle – 6 Couronnes – *Ajoute 2 points à votre Endurance Maximale*
- Hache – 5 Couronnes
- Livre du Forgeron – 2 Couronnes

Le Livre du Forgeron se range dans le Sac à Dos et le Casque de Sentinelle est un Objet Spécial ; tous les autres articles sont des Armes. Souvenez-vous que vous êtes limité à deux Armes. Dès que vous aurez complété vos achats, le cas échéant, rendez-vous au **71**.

## 154

Avec une exclamation de défi étouffée, vous faites siffler votre lame tout autour de votre corps sans cesser d'avancer, décimant l'équipage zombie. Tout à coup, une créature vêtue de noir se fraie un chemin à travers les morts vivants et se dresse devant vous, brandissant une épée noire à la lame tordue dans sa main squelettique. Sa voix est creuse et morne, mais pénétrante.

— Je suis venu pour toi, Vakeros ... Abandonne, et ta mort sera miséricordieuse.

Le Helghast est un être mort vivant. Puisque vous maniez *Soulforge*, vous pouvez doubler tous les points d'Endurance qu'il perdra. À tout moment, vous pouvez fuir en courant le long du pont avant de sauter à bord du vaisseau de Durenor ; rendez-vous au **311**.

**HELGHAST** Habileté 24 Endurance 30

Si vous parvenez à occire cette abomination, rendez-vous au **82**.

## 155

Tout à coup, vous reconnaissez ce quartier de la ville. C'est ici que vous avez poursuivi l'assassin qui a voulu vous étrangler à l'auberge ! Avec une vigueur renouvelée, vous bousculez ceux qui vous barrent la route et fendez la dense foule vers votre destination. Enfin, vous atteignez la cathédrale, dont vous ouvrez la porte. Une sensation de *déjà vu* vous assaille lorsque les battants s'ouvrent bruyamment, tirant un groupe d'évêques de leurs prières. Un par un, ils se retournent

vers vous ; c'est donc avec soulagement que vous voyez un sourire se dessiner sur les lèvres de l'archévêque.

— C'est donc notre jeune ami, toujours aux prises avec les forces du mal.

Vous tendez de répondre, mais votre course effrénée vous a mis à bout de souffle : vous ne parvenez qu'à haleter et tousser. Après quelques moments, vous reprenez votre souffle et arrivez à formuler vos explications.

— J'ai des énergumènes aux talons. Ils croient que je suis un agent des Ténèbres.

Dans la cathédrale, chacun a les yeux posés sur vous. Quelques prêtres et évêques sont agenouillés devant l'Autel du Soleil ; vous apercevez même deux Seigneurs du Soleil, membres de la branche religieuse des chevaliers du royaume. Tout à coup, les portes derrière vous s'ouvrent à la volée. Vous faites volte-face, l'arme au poing, au moment où l'homme à la barbe rouge et ses copains font irruption dans le lieu saint. Cette fois, c'est sur vos lèvres qu'un sourire se dessine, lorsque l'archévêque s'exclame furieusement :

— Comment osez-vous troubler ce havre de paix et de prière ?

L'intrusion est manifestement vue comme une grave offense par les occupants de la cathédrale, car les deux Seigneurs du Soleil dégainent promptement leurs glaives. Dès que les malfaiteurs voient les chevaliers armés et les visages furieux des autres occupants, ils décident sagement d'exécuter une retraite stratégique.

L'archévêque se tourne vers vous et sourit.

— Tu es un brave homme. Je peux déjà le voir en toi. Poursuis ton combat contre les ennemis de Kai et il te protégera contre tout maléfice. Prends garde, cependant, car le moment est mal choisi pour être un étranger à l'intérieur des murs de cette ville.

L'homme âgé trempe un tissu blanc dans un bol en cristal plein d'eau claire, et le porte à votre front en murmurant les dernières paroles d'une prière à Kai.

*« Sans peur et sans douleur ;  
Rendons Kai fier de nous. »*

Graduellement, une douce chaleur se répand dans votre corps. Vous êtes étonné de constater que vos sombres pensées disparaissent de votre esprit et qu'une nouvelle vigueur se répand dans vos membres. Vous gagnez 5 points d'Honneur et 10 points d'Expérience, attribuables aux Vertus de votre choix.

Vous remerciez l'archévêque et sortez du bâtiment, refermant les portes derrière vous. Ensuite, après quelques minutes de marche, vous trouvez la voie qui mène aux portes de Holmgard. Rendez-vous au **142**.

## 156

Les grands vantaux de chêne du monastère sont noircis, presque transformés en cendres. Dès que vous appuyez sur eux du bout de votre arme, ils s'abattent vers l'intérieur, soulevant un nuage de poussière dans l'air et déclenchant chez vous une violente quinte de toux. À l'intérieur du grand hall, les corps de Kai et de Giaks s'entremêlent sur le sol. L'antichambre est jonchée de cadavres et l'odeur de la chair en décomposition vous prend à la gorge. Trois fenêtres verticales, leurs vitraux partiellement fracassés, laissent entrer une faible lumière dans la chambre ; les rais du soleil couchant baignent la scène d'une sombre lueur orange, propice au deuil.

Un Seigneur Kai vêtu d'un manteau argenté est adossé à un gigantesque foyer, serrant dans ses

mais une grande épée croûtée de sang noir séché. Les corps de plusieurs Giaks, et même celui d'un Drakkar corpulent, sont étendus tout autour de lui ; leurs blessures suggèrent que ce Kaï les a tous éliminés lui-même. Sa tunique et sa cote de mailles sont déchirées, et son sang a aspergé la peau cuivrée des Giaks morts qui l'entourent. Il est manifestement mort au combat.

Tout à coup, à votre surprise considérable, la partie supérieure de son corps est agitée d'un sursaut. Il crache alors du sang sur la carcasse d'un Giak couchée en travers de ses jambes. Vous êtes franchement éberlué. Comment peut-il avoir survécu à cette boucherie ? Et comment peut-il être encore en vie, après avoir languï deux semaines sur le plancher ensanglanté de l'anti-chambre ? Pour en avoir le cœur net, vous vous agenouillez près du Kaï et soulevez sa tête. Ses lèvres sont gercées et craquelées, ses yeux sont enflés et fermés, et ses plaies sont minées par la gangrène ; il est au seuil du trépas, mais le simple fait qu'il soit encore en vie représente un véritable miracle.

Si vous maîtrisez la Discipline Magique de la Revitalisation et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **84**. Si vous possédez une Infusion de Pandama et des Tiges de Fines Herbes et désirez les utiliser, rendez-vous au **79**. Si vous ne possédez ni la Discipline, ni les curatifs, ou si vous ne souhaitez pas y avoir recours dans ces circonstances, rendez-vous au **240**.

## 157

Alors que vous vous concentrez sur l'emploi de votre technique de divination, vous presentez un danger imminent en direction du nord-est. Le recours à cette technique vous a fatigué et vous n'osez pas focaliser davantage vos sens pour déterminer quel type de créature vous attend au nord-est. Secouant la tête en guise de résignation, vous renoncez à ce sentier, prêt à endurer une attaque possible de Kraans.

*Mieux vaut un danger connu qu'un péril imprécis, songez-vous en vous rendant au **227**.*

## 158

Tout à coup, vous entendez le bruit d'une chevauchée. Vous faites volte-face et voyez une douzaine de cavaliers déboucher dans la rue du Cuivre, armes au clair. La jeune fille, Qinefer, mène le peloton, et son cheval blanc écrase quelques Giaks au passage. Avec un cri, vous vous joignez à la bataille. Les séides de Zagarna surpassent les cavaliers en nombre, mais ces derniers ont l'avantage de leurs montures — et celui de la surprise. De votre côté, vous localisez le chef de vos ennemis. Il s'agit d'un Drakkar énorme, revêtu d'armure noire. Vous pouvez renoncer au combat après deux Assauts en vous rendant au **314**.

**LIEUTENANT DRAKKAR**    Habileté 24    Endurance 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **254**.

## 159

Un gémissement de détresse vous échappe lorsqu'un bruit de bois brisé laisse présager votre perte d'équilibre. Vous êtes parvenu à mi-hauteur de la tour géante, mais vos prises précaires vous ont trahi. Alors que vos jambes se dérobent, vous saisissez un espar de bois ; toutefois, cette prise ne supporte votre poids qu'un bref moment avant de se briser sèchement.

Avec un hurlement de panique, vous tombez sur le pont du vaisseau fantôme, où votre corps rebondit avant de plonger à la mer. Étourdi par la chute, vous n'avez aucune chance de remonter à la surface des eaux glacées. Vos muscles se tétanisent de froid et l'air quitte vos poumons.



Tandis que vous coulez toujours plus profondément dans l'inconnu, vous ressentez une chaleur douce, et pendant un moment, vous croyez être de retour dans votre patrie. Malheureusement, ce que vous ressentez n'est que le dernier passage de votre sang chaud dans vos veines.

Puis c'est le silence.

## 160

Le Drakkar s'effondre à vos pieds et vous remontez prestement en selle. À peine avez-vous repris votre équilibre à dos de cheval que des griffes acérées s'enfoncent dans votre épaule et vous soulèvent dans les airs ! Les Kraans ont réussi à prendre leur envol, et périodiquement, ils saisissent les Sommerlundais et les transportent haut dans les airs, avant de les laisser retomber vers une mort certaine. L'une de ces créatures a réussi à vous saisir en agrippant votre Sac à Dos ! Vous comprenez vite la situation périlleuse dans laquelle vous vous trouvez : vous devez absolument tuer cette bête avant qu'elle n'atteigne une hauteur excessive. Si vous possédez, et souhaitez employer :

La Discipline Magique de l'Affinité Animale

Un Cor de Chasse

Une Dague

Une arme pourvue d'une lame, autre qu'une Dague

Toute autre arme

Rendez-vous au **246**.

Rendez-vous au **30**.

Rendez-vous au **145**.

Rendez-vous au **301**.

Rendez-vous au **99**.

## 161

L'adrénaline court dans vos veines ; vous savourez la fureur de la bataille et gagnez 1 point de Vaillance. Frappant vers le bas, vous jetez un Giak mortellement blessé à bas de sa monture. Le Loup Maudit réplique en bondissant vers vous avant d'enfoncer ses crocs dans votre avant-bras. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 0 ou 1, vous avez échappé votre arme et ne pouvez plus l'utiliser pour vous battre.

**LOUP MAUDIT**    Habileté 15    Endurance 21

Si le combat dure 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **89**. S'il dure 4 Assauts ou plus, rendez-vous au **343**.

## 162

Surpassant vos limites en matière d'agilité, vous plongez aisément pour éviter le Kraan en chute libre. Vous gagnez 1 point de Prudence. La vile créature heurte le sol avec une telle force que le soulagement vous envahit. Vous avez été chanceux de ne pas vous trouver sur sa trajectoire. Rendez-vous au **8**.

## 163

L'enclos n'est pas très grand ; par conséquent, vous n'anticipez pas de nombreuses trouvailles. En fait, vous ne trouvez qu'une petite bourse contenant 1 Pièce d'Or et un rouleau assez long de Corde Verte. Satisfait de n'avoir rien négligé, vous rassemblez votre équipement et avancez prudemment vers le cheval blanc. Rendez-vous au **177**.

## 164

Tirez un nombre de la Table de Hasard. S'il est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **310**. S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **258**.

## 165

Prestement, vous faites glisser l'arbalète déjà chargée de votre ceinture. Pendant que le cheval sur lequel vous êtes dressé s'immobilise progressivement, vous visez attentivement le Giak. À la dernière seconde, vous appuyez doucement sur la détente et le carreau siffle à travers le champ de bataille. Il se fiche entre les deux yeux du Giak, qui s'écroule dans l'herbe ensanglantée. Vous gagnez 2 points de Prudence et 1 point de Vaillance.

À peine Brucee s'est-il relevé que deux flèches, tirées par des archers Giaks, s'enfoncent dans sa poitrine. Déjà blessé, Brucee émet un râle et s'effondre au sol. Son corps s'affaisse sur celui du Giak qui tentait, voilà quelques moments, de l'occire sans pitié. Rendez-vous au **88**.

## 166

Une forme sombre et géante, recouverte d'une houppe, se dresse devant vous, et sa seule présence vous emplit de terreur. Sa chair n'est pas visible, sauf celle de ses mains griffues ; les robes noires dissimulent tout son corps. Un capuchon recouvre son visage ; tout ce que vous voyez en dessous, hormis une noirceur proche du néant, sont deux yeux brûlants qui ressemblent à des tisons ardents. Dans chaque main crochue, la créature brandit une grosse hache de guerre grise, nimbée de flammes noires.

La créature ouvre la bouche et l'odeur du soufre envahit l'air. Lorsqu'elle parle, vous reconnaissez aussitôt la vile Langue des Ténèbres. Comme si elle se corrigeait, l'apparition enchaîne en parfait Sommerlundais. À vos oreilles, ses paroles venimeuses sont à peine tolérables.

— Je suis Argaa-Aruith, lieutenant du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Sa Noirceur Suprême n'est pas impressionnée par vos présences, misérables pourceaux. Si vous recherchez la mort, je vous aiderai dans votre quête !

Si vous possédez une Dague de Helghast et souhaitez l'employer, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habilité pour ce combat. Cette arme appartient aux Royaumes des Ténèbres ; de par ce fait, elle peut gravement blesser les êtres qui sont issus des Cités Noires. Argaa-Aruith appartient aux morts vivants, et pour cette raison, *Soulforge* peut multiplier par deux tous les points d'Endurance qu'il perdra. Enfin, grâce à l'aide de Qinefer, vous pouvez ajouter 10 points à votre Habilité, mais uniquement pour la durée de ce combat.

**ARGAA-ARUITH** Habilité 27 Endurance 40

Si vous terrassez la créature en cinq Assauts ou moins, vous gagnez 2 points de Vaillance et 5 points d'Expérience avant de vous rendre au **285**. Si le combat n'est pas terminé après le cinquième Assaut, rendez-vous au **335**.

## 167

Par chance, votre sens de l'équilibre est meilleur que prévu et vous arrivez à maintenir votre prise sur les rênes du Kraan. Quoique secoué, vous parvenez à rester en selle et à rétablir votre équilibre compromis. Rendez-vous au **224**.

## 168

Le Drakkar finit par succomber sous vos coups, mais vous êtes maintenant encerclé, et quelques instants plus tard, vous périssez sous une multitude de coups sauvages. Votre existence prend fin ici à Holmgard.

## 169

Une fois prêt au combat et armé de *Soulforge*, vous sautez sur le balcon qui entoure le faite de la tour. Le vent s'est levé et fait enfler votre manteau. Le ciel oriental, auquel vous faites face, est ennuagé et strié de rouge et d'orangé. Une figure recroquevillée se tourne vers vous avec une lenteur sinistre.

— Voici donc le magicien qu'elle a choisi d'opposer à moi ...

La figure recourbée est un homme du Sommerlund, qui porte à la fois son âge et son dos bossu comme un lourd fardeau.

— Tu es jeune, et le combat vient de commencer, dit le vieil homme avec mépris.

Il lève les mains au-dessus de son crâne chauve et invoque deux traits de feu crépitants.

— Voyons si tu peux t'opposer à la puissance combinée de la Confrérie et des Nadziranim !

Sans un mot de plus, il largue les projectiles ardents en direction de votre tête. Si vous souhaitez contre-attaquer grâce à votre propre maîtrise de la Magie des Anciens, rendez-vous au **67**. Si vous voulez esquiver l'assaut en plongeant de côté, rendez-vous au **123**. Si vous préférez ne rien faire du tout, rendez-vous au **271**.

## 170

Tandis que les Drakkarim envahissent le bâtiment, vous virevoltez et gravissez les escaliers à toute allure, le cœur et les tempes battant au même rythme. Jaillissant d'une porte, vous vous retrouvez dans le grenier du poste de garde. Une seule fenêtre donne sur les remparts. Si vous souhaitez sortir par cette fenêtre, rendez-vous au **295**. Si vous voulez rebrousser chemin et lutter dans les escaliers contre les Drakkarim, rendez-vous au **16**. Si vous aimez mieux vous rendre à ceux-ci, rendez-vous au **56**.

## 171

Alors que le soleil parcourt le ciel et se couche sur votre gauche, vous laissez Cervis ralentir au petit trot. Vous avez couvert une grande distance au cours des derniers jours, et même si l'étalon est fort, vous ne souhaitez pas l'exténuer. Puisque le crépuscule approche, vous décidez de camper au bord de la route.

Une fouille rapide des environs révèle un verger providentiel où vous seriez pratiquement invisible de la route. Non seulement serez-vous à l'abri de la pluie sous les branches touffues et épineuses, vous serez également dissimulé aux yeux attentifs des Kraans.

Tirez un nombre de la Table de Hasard. S'il est compris entre 0 et 3, rendez-vous au **277**. S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au **330**.

## 172

Les Giaks ont commencé à se regrouper ; un groupe de leurs archers tire d'ailleurs de nombreuses flèches dans la cohue. Deux traits touchent Brucee, qui s'effondre au sol, mortellement blessé. En même temps, trois flèches noires viennent rebondir sur les flancs cuirassés de votre destrier. Une autre laisse un sillon sanglant dans la chair de votre épaule : vous perdez 2 points d'Endurance. Toutefois, votre attention demeure fixée sur Brucee. Avec un râle, il s'affaisse dans l'herbe ensanglantée, et vous savez qu'il meurt avant même de toucher le sol.

Rendez-vous au **88**.

## 173

Vous prenez les trois barres et les placez si près de la fournaise ardente qu'elles commencent à fondre les unes dans les autres. Banedon tient les barres en place grâce à sa magie. Pendant ce temps, au moyen de pinces faites d'un métal qui ne peut jamais fondre, vous tordez méticuleusement les trois barres jusqu'à ce qu'elles ne soient plus qu'une seule masse de métal. Ce métal est malléable et fond facilement ; vous devez prendre garde à ne pas le porter à une température trop élevée.

Vous laissez le bloc de métal de côté pour l'instant, car vous devez maintenant forger le cœur de l'épée. Le métal employé au centre de la lame doit être extrêmement résistant, mais aussi malléable, de façon à donner solidité et flexibilité au glaive. Si vous possédez un bloc d'Adamantite, de Bronin, d'Acier-de-feu, d'acier de Durenor ou d'acier du Sommerlund, rendez-vous au **2**. Si vous n'avez pas acheté un bloc de l'un de ces métaux, rendez-vous au **45**.

## 174

La colère brillant dans votre regard, vous jetez vos armes et portez un coup violent à la jeune fille. Votre poing ne rencontre que l'air ; elle se dérobe et se redresse, et son propre coup vous heurte à l'estomac. Vous vous pliez en deux avec un grognement. À tout moment, vous pouvez renoncer à poursuivre cet affrontement en vous rendant au **297**.

**QINEFER** Habileté 20 Endurance 25

Vous ne pouvez pas employer d'armes ou de pouvoirs magiques dans ce combat. Si vous maîtrisez le Combat Désarmé, ou si vous avez atteint le Niveau 3 dans l'une ou l'autre des sept Vertus, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour cet affrontement.

Livrez deux Assauts. Si Qinefer perd plus d'Endurance que vous au cours de ces deux Assauts, rendez-vous au **235**. Si vous perdez plus d'Endurance qu'elle, rendez-vous au **297**.

## 175

Tout en plongeant, vous virevoltez pour apercevoir le navire de guerre de Durenor qui va bientôt vous recevoir. Dès que vous heurtez le pont, vous ployez les jambes et boulez sur vous-même, absorbant ainsi toute la violence de l'impact. Rendez-vous au **282**.

## 176

Levant votre arme de trait, vous vous penchez sur un genou afin de mieux viser. Vous devez attendre patiemment que les Giaks et Sommerlundais combattants libèrent la zone qui vous sépare du Gourgaz. Puis, vous relâchez votre souffle et tirez. Tirez un nombre de la Table de Harsard. Assurez-vous d'y additionner tous les points bonis dont vous pouvez bénéficier, notamment grâce au sortilège de Pénétration. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au **105**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **3**.

## 177

L'étalon blanc se rebiffe lorsque vous tentez de poser la selle sur son dos. Cet animal est de la race des étalons de Durenor, qui sont réputés pour leur opiniâtreté et leur entêtement. Son nom est Cervis. Lorsque vous retirez la barre et laissez le cheval sortir de son enclos, il virevolte et vous projette violemment dans un tas de foin. Il vous fixe ensuite avec fougue et détermination, vous laissant savoir qu'il vous appartient de le domestiquer.

Si vous maîtrisez la Discipline Magique de l’Affinité Animale, rendez-vous au **229**. Sinon, vous devez utiliser la Table de Hasard. Si vous êtes sur la voie du Paladin, vous pouvez additionner le Niveau que vous avez atteint sur cette Voie au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au **58**. S’il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au **312**.

## 178

— Pardon !? s’exclame Qinefer en portant la main à la garde de son épée.

Vous vous redressez et la fixez droit dans les yeux. Elle réagit en retirant son casque, qu’elle laisse tomber dans la poussière.

— Ce que j’ai perdu au cours des derniers jours, tu peux à peine l’imaginer. Trop de personnes sont mortes à cause de moi.

L’arrogance de cette jeune fille vous met hors de vous.

— J’ai versé plus de sang aujourd’hui que la plupart des gens en versent dans leur vie. Si tu te complais à faire la guerre, je suis désolé, mais ce n’est pas mon cas !

Qinefer relâche la garde de son arme ... et vous cueille au menton d’un vif coup de poing. Le choc vous fait vaciller, mais vous demeurez sur vos pieds. Elle laisse tomber ses armes dans la rue et vous fixe avec mépris, les yeux brillants de colère.

Si vous voulez la frapper en retour, rendez-vous au **174**. Si vous aimez mieux désamorcer la situation, rendez-vous au **297**.

## 179

Les portes s’ouvrent légèrement devant vous. Avant que la lumière de l’aube ne paraisse, vous vous faufillez à l’insu des armées des Ténèbres. Vous vous dirigez aussitôt vers le nord au galop, l’urgence de votre mission plus qu’évidente dans votre esprit. Le voyage vers Toran n’est pas un long périple, mais vous devez faire de fréquents détours pour éviter des éclaireurs Giaks et le Kraan volant occasionnel. Votre cheval, Cervis, obéit de plus en plus docilement à vos ordres. À votre grand soulagement, il semble avoir décidé que vous êtes son ami. En revanche, dissimuler l’étalon blanc dans la forêt n’est pas toujours tâche évidente lorsque le danger est imminent. L’idée d’abandonner l’animal vous vient même à l’esprit, mais deux considérations vous en dissuadent rapidement. Tout d’abord, Cervis est la propriété du roi Ulnar, et si vous le laissez en pâture aux prédateurs de la forêt, votre châtiment risquerait d’être ... sévère. Ensuite, il reste le fait que la bête, malgré les fardeaux qu’elle porte, vous permet d’avancer beaucoup plus vite qu’à pied.

Après avoir voyagé en direction du nord-ouest sur une quinzaine de kilomètres, vous apercevez une bifurcation de la route. La voie de droite est sale et percée de nids-de-poule. Elle est orientée vers le nord-est. Le chemin de gauche est beaucoup plus large ; en fait, c’est le prolongement de la route que vous suivez, toujours orientée au nord-ouest. Vous pouvez consulter la carte avant de faire une décision.

Si vous maîtrisez la Discipline de l’Excursion, rendez-vous au **87**. Sinon, mais si vous maîtrisez la Discipline de l’Intuition et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **331**. Si vous choisissez de rester sur la route principale, rendez-vous au **227**. Si vous préférez emprunter la voie de droite en direction du nord-est, rendez-vous au **281**.

## 180

Créant une sphère d'énergie électrique à partir de votre propre force vitale, vous la concentrez dans votre main libre en y consacrant 2 points de Volonté. Lorsque la flèche de feu s'abat sur vous, vous larguez votre missile ardent sur sa trajectoire. Il se produit une gerbe d'étincelles, mais les deux projectiles magiques s'annihilent mutuellement. En revanche, le contrecoup de la déflagration vous étourdit et vous perdez 1 point de Volonté et 1 point d'Endurance. Heureusement, vous parvenez à maintenir votre poigne sur la corde. Sans vous laisser intimider par l'attaque, vous poursuivez votre ascension. Rendez-vous au **169**.

## 181

Plus tard cette nuit-là ...

Il est deux heures après minuit sur le Sommerlund ; la pleine lune jette sa lumière pâle et crue sur les champs qui ceinturent Holmgard. Une brise légère s'est levée ; ses murmures se propagent sur la plaine, entraînant le mouvement rythmique des herbes hautes et des tiges de blé. Les viles hordes de Zagarna dorment en attendant l'aube et la reprise des hostilités. Il ne leur vient pas à l'esprit que les chevaliers et guerriers du Sommerlund sont tout aussi capables de lancer des offensives meurtrières ... au moment où l'ennemi s'y attend le moins.

En silence, vous et Qinefer ouvrez la voie à travers les champs, marchant directement à travers les camps ennemis. Tout comme Ulnar l'espérait, vous traversez les plaines et atteignez les forêts qui surplombent la ville du côté sud. Votre lieutenant est un petit homme grassouillet à qui trop de repas ont été offerts sans qu'il doive travailler pour s'en acquitter. Vous ne tolérez que quelques bribes de conversation avec lui, mais vous apprenez néanmoins que son nom est Brucee. En revanche, un jeune garçon de votre contingent vous intéresse. Son nom est Falka et vous estimez qu'il est deux ou trois ans plus jeune que vous-même.

Si vous souhaitez poursuivre votre entretien avec Brucee, rendez-vous au **237**. Si vous désirez parler au jeune Falka, rendez-vous au **248**. Si vous préférez vous octroyer quelques heures de sommeil avant l'aube, rendez-vous au **22**.

## 182

Si vous maîtrisez la Discipline du Combat Désarmé et avez atteint le rang de Vagabond, vous pouvez automatiquement vous rendre au **313**. Sinon, vous devez utiliser la Table de Hasard. Si vous avez atteint le Niveau 3 sur la voie du Patrouilleur ou sur celle du Guerrier, additionnez 1 point. Si vous possédez des Bracelets de Bronze, ajoutez 3 points. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **115**. S'il est de 5 ou plus, rendez-vous au **316**.

## 183

Tandis que vous versez la substance de votre âme dans la lame, vous sentez votre cœur et votre corps défaillir, mais vous refusez d'abandonner alors que vous êtes si près du but. La chaleur de la fournaise brûle même votre esprit ; votre corps va tomber de sommeil. Des larmes coulent en torrents sur votre visage. Votre bras insensible lève et abat le marteau, encore et encore. Vous savez que votre vitalité est goulûment aspirée par l'épée que vous tenez, mais vous avez cessé de vous en soucier. Rejetant toute prudence, vous levez le marteau au-dessus de votre tête et l'abattez sur l'épée de toutes vos forces. Une gerbe d'étincelles vous asperge et vous perdez 3 points d'Endurance. Banedon vous observe avec impuissance, conscient que vous seul devez accomplir cette tâche.

Voici venue l'étape finale. Vous devez achever le glaive avant de succomber à la chaleur insensée de la fournaise. Lutte comme s'il s'agissait d'un combat normal, mais sans utiliser d'arme, d'armure ou de pouvoirs magiques. Si vous avez lu le Livre du Forgeron, vous pouvez ajouter 1 point à votre Habileté pour cet affrontement. S'il vous reste 15 points de Volonté ou plus, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté, toujours pour la durée de ce combat seulement.

Enfin, sachez qu'une potion de guérison peut être avalée à tout moment pendant ce combat, ce qui n'est pas le cas habituellement. Ce sera la seule exception.

**LA FORGE DES NAINS DE TORAN** Habileté 20 Endurance 100

Si vous parvenez à survivre à 5 Assauts, rendez-vous au **274**. Si votre Endurance tombe à zéro avant la fin du cinquième Assaut, rendez-vous au **315**.

## 184

Un claquement sinistre se fait entendre lorsque vous appuyez sur la détente. Un carreau siffle immédiatement en direction de Kraan. Vous n'avez pas mal visé du tout, et le lourd projectile perce le poitrail de la bête, juste en dessous de son cœur noir. Vous gagnez 1 point de Prudence.

La créature relâche un cri strident et replie ses ailes caoutchouteuses en tombant tête première. Avec un bruit sourd, le Kraan heurte le sol, soulève un nuage de poussière, et termine sa course sous un chêne du Sommerlund. À présent, si vous le désirez, vous pouvez remonter en selle et chevaucher vers le nord : rendez-vous au **148**. Si vous désirez vous approcher du Kraan abattu, rendez-vous au **125**. Si vous souhaitez plutôt recharger immédiatement votre arbalète, rendez-vous au **286**.

## 185

Invokant votre maîtrise du Mot de Pouvoir, vous prenez pour cible un Kraan qui s'apprête à passer en dessous de vous. Vous sentez l'effort mental vous épuiser — vous perdez 3 points de Volonté — tandis que vous luttez pour figer le Kraan en plein vol. S'il vous reste 15 points de Volonté ou plus, rendez-vous au **46**. S'il vous en reste 14 ou moins, rendez-vous au **244**.

## 186

Tandis que le vaisseau incendié retourne aux profondeurs de la mer, l'équipage du navire de Durenor pousse un grand cri de victoire. Pourtant, une nouvelle menace guette les navires de la flotte Durenoraise. De la plus haute tour d'un autre vaisseau fantôme, une pluie de missiles magiques jaillit et transforme les hommes d'équipage, vivants comme zombies, en sinistres torches humaines. Vous rangez *Soulforge* dans son étui de cuir improvisé et la glissez entre votre sac à dos et vos omoplates. Une fois convaincu que votre équipement est solidement attaché, vous prenez un grand souffle et plongez dans les eaux glacées.

Alors que vous nagez en direction du vaisseau fantôme, vous sentez l'eau frigorifier vos muscles et saper vos forces. Si vous portez une armure d'un autre type qu'un gilet de cuir, vous devez vous en débarrasser, ou ce sera la noyade assurée. En outre, tirez un nombre de la Table de Hasard. Le résultat représente les points d'Endurance que vous coûte cette baignade forcée. Si vous y survivez, rendez-vous au **298**.

## 187

Au dernier moment, vous tirez sur les rênes de votre Kraan et la bête vire sur la droite. Votre arme apparaît dans votre main comme par magie, et vous portez un grand coup sur la gauche,

fendant l'aile du Zlan. Vous gagnez 2 points de Vaillance et 5 points de Détermination.

La créature proteste avec véhémence, mais bascule sur le flanc et percute un Kraan en plein vol. Les ailes des deux monstres s'enchevêtrent et ils plongent tous les deux vers le sol. Ils s'écrasent bientôt au beau milieu de la bataille, soulevant un torrent de poussière et de terre meuble.

Rendez-vous au **284**.

## 188

La chance vous sourit en ce jour, et vous atterrissez sans mal sur le pont du navire Durenorais *Kalkarm*. À son bord, les soldats ont livré un terrible combat, mais ils ont finalement vaincu les hordes zombies. Alors qu'ils sectionnent les câbles des grappins grâce auxquels le vaisseau fantôme s'est accroché au *Kalkarm*, Lord Axim émerge de la fumée et de la cendre. Son visage est ensanglanté et son bouclier a subi de nombreuses fêlures, mais il paraît relativement indemne.

— Que les dieux soient loués — tu es vivant, Loup Solitaire ! Nous avons âprement combattu et nos pertes sont élevées, mais en te voyant devant moi, je me sens ragaillard.

Il guide Loup Solitaire jusqu'à la rambarde.

— Regarde ! Leur vaisseau amiral est en flammes.

En effet, l'immense navire coule lentement sous les flots, tandis que ses planches raisonnablement sèches se consomment gaiement. Axim finit par en détourner son regard, reportant son attention sur vous-même et Loup Solitaire.

— Je n'ai pas réussi à abattre Vonotar, murmure Loup Solitaire.

Pour le bénéfice de Lord Axim, le jeune Kaï explique qui est Vonotar : un membre de la Confrérie de l'Étoile de Cristal qui a trahi la guilde. C'est un ennemi aussi rusé que redoutable.

— Il reviendra nous hanter, conclut sombrement Axim.

Un long silence s'ensuit, mais Axim reprend finalement la parole.

— C'est un jour triste pour nous, mes amis ... Viveka est morte.

Rendez-vous au **340**.

## 189

Après avoir repoussé farouchement la horde de zombies, vous atteignez et déclenchez le mécanisme de la baliste. La force du recul fait basculer l'arme sur le pont du navire Durenorais, mais le projectile creuse un trou considérable dans la coque du vaisseau fantôme. Les soldats de Durenor lèvent leurs armes et poussent un cri de victoire, tandis que le navire des morts, devenu la proie des flammes, disparaît lentement sous les flots. Rendez-vous au **186**.

## 190

La puanteur des corps en décomposition emplit vos narines et votre estomac se tord de nausée, mais vous parvenez à réprimer vos haut-le-cœur en fouillant les cadavres des deux Giaks. Vous faites ainsi les trouvailles suivantes :

- 2 Lances
- Épée
- 4 Couronnes
- Anneau d'Argent (Objet Spécial ; se porte au doigt)



- Fiole d'Acide (Objet du Sac à Dos)
- Feuilles de Laumspur (Objet du Sac à Dos ; rétablissent l'Endurance de 3 points si vous les mâchez après un combat)

Après avoir fouillé la sacoche au flanc du Kraan, vous trouvez également une Dague, 2 Pièces d'Or de plus, un Marteau de Guerre et de la nourriture pour 1 Repas. Inscrivez ce que vous souhaitez conserver sur votre Feuille d'Aventure, avant de remonter sur Cervis et de chevaucher vers le nord. Rendez-vous au **148**.

## 191

La chance, ou la faveur des dieux, doit être avec vous. Au moment où vous allez vous écraser au sol, un Kraan passe directement en dessous de vous. Même en sachant que vous allez tenter une véritable cascade, vous tendez la main en vous préparant à heurter le dos du Kraan. Vous murmurez une courte prière et tentez de réprimer la panique qui menace d'engloutir votre âme. Rendez-vous au **210**.

## 192

Rejetant votre arbalète — rayez cette arme de votre Feuille d'Aventure — vous dégainez une arme de poing pour parer le coup. Cependant, le Drakkar a une dague cachée dans la paume de l'autre main. Sa lame érafle votre joue et vous inflige une blessure légère. Vous perdez 1 point d'Endurance.

Ce geste, pour le Drakkar, est le dernier. Votre arme le frappe à la tête et le projette au sol. Tout en frappant de taille et d'estoc, vous progressez en direction de la tente du Seigneur des Ténèbres Zagarna.

— Sors de là, Zagarna ! hurlez-vous en l'air.

Tout à coup, comme s'ils obéissaient à un ordre silencieux, les sicaires de Zagarna cessent de vous harceler et dégagent l'aire qui vous sépare de l'énorme tente rouge. Toutefois, ce n'est pas Zagarna qui émerge alors de l'abri.

Rendez-vous au **267**.

## 193

Vous vous penchez pour saisir la poignée d'un glaive qui gît dans l'herbe, mais avec un soupir, vous relâchez l'arme. Vous gagnez 3 points de Compassion et 3 points d'Honneur.

Avec un gémississement, vous vous affaissez à genoux en haletant. Le Drakkar paraît plus surpris que reconnaissant face à votre décision d'épargner sa vie.

En grimaçant de douleur, vous vous redressez difficilement, réprimant de votre mieux la souffrance qui ronge votre corps. Du revers de la main, vous chassez le mélange de sueur et de sang qui s'infiltré dans vos yeux. Vous avancez en chancelant vers les portes de Holmgard, où les derniers chevaliers du Sommerlund livrent encore quelques combats. Au moment où vous passez devant le Drakkar, vous placez votre arme sous son menton.

— Dis à ton maître Zagarna qu'il devrait s'accorder une faveur ... Dis-lui de rentrer chez lui ... Parce que la prochaine fois, je n'épargnerai pas la vie de ses sbires.

Sur ce, vous traînez votre corps moulu vers les portes de la ville, qui se referment sur vous en même temps qu'un voile de ténèbres. Rendez-vous au **24**.

## 194

Alors que vous descendez le flanc de la crête et pénétrez dans le village, vous soupçonnez se confirment : le hameau a été abandonné. Comme beaucoup de villages dans le nord du Sommerlund, Tyso a été mis à sac et incendié. Tout d'abord, vous examinez les alentours avec une méfiance justifiée, mais les traces laissées par les Giaks et les Drakkarim sont vieilles de plusieurs jours. Le village est désert ... et le vent lugubre qui souffle dans ses rues vous donne la chair de poule.

La plupart des bâtiments ne sont plus que ruines ; certains ne sont plus que cendres. La plupart des pistes que vous relevez sont orientées vers le sud. Cela laisse supposer que les villageois ont eu vent de l'approche des armées des Ténèbres et qu'ils ont voulu trouver refuge à Holmgard. Vous priez silencieusement pour qu'ils y soient parvenus.

Les seules choses que vous ne trouvez pas dans les rues de la ville portuaire, alors qu'elles devraient s'y trouver, sont les dépouilles de ceux qui sont restés derrière. Lorsque vous atteignez le quartier nord de la ville, vous comprenez pourquoi. Rendez-vous au **303**.

## 195

Brandissant *Soulforge*, vous criez à l'intention de l'équipage Durenorais, avec une confiance que vous ne ressentez pas :

— Repoussez l'envahisseur ! Chargez !

Une vingtaine de soldats répondent à vos exhortations et se joignent à vous sur le pont du navire. Vous levez votre épée et tranchez sèchement la corde d'un grappin. Les hommes qui vous suivent vous imitent aussitôt. Un zombie monte sur le pont du vaisseau et lève son coutelas au-dessus de sa tête. D'un moulinet, vous envoyez son crâne tracer une élégante parabole. Après avoir tranché la corde d'un autre grappin d'abordage, vous voyez trois soldats Durenorais pousser une baliste sur le pont en direction du lieu où les combats sont les plus acharnés. Si vous voulez aider les soldats à déplacer la baliste, rendez-vous au **38**. Si vous préférez continuer à trancher des câbles, rendez-vous au **137**.

## 196

Le *Brouillard d'Eau* et les quatre autres vaisseaux Sommerlundais jettent l'ancre dans le port et vous rassemblez votre équipement. Troke vous rejoint sur le pont avant et s'assure que son épée glisse aisément hors de son fourreau. Son visage paraît morose, alors qu'habituellement, il affiche un sourire intrépide. Lorsqu'il comprend que vous avez remarqué son humeur, il se force à sourire.

— Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi, je suis prêt à fendre des têtes de Giaks.

Vous, Troke et Viveka vous frayez un chemin jusqu'à la ville. Tout comme D'Val vous l'a laissé savoir, elle est en proie à l'anarchie. Ses occupants vont même jusqu'à courir dans les rues en hurlant. Dans la cohue, vous perdez de vue les autres membres d'équipage du *Brouillard d'Eau*. En fait, vous avez toutes les peines du monde à garder vos compagnons auprès de vous.

— Pourquoi le Roi n'a-t-il pas décrété un couvre-feu ? criez-vous à l'intention de Troke.

Un homme corpulent à l'épaisse barbe rousse vous heurte, et vous manquez de perdre l'équilibre sur les pavés ronds et glissants. Troke lève la main et désigne les centaines de Kraans qui volent au-dessus de la cité, occultant le soleil.

— J'ai l'impression que le Roi a des problèmes un peu plus pressants !

— Que fait-on maintenant ? demandez-vous.

— Je me rends aux portes de la ville, dit Troke, et Viveka approuve. J'ai tout ce qu'il me faut, et je n'ai aucune raison de m'attarder au milieu de cette folie.

Si vous voulez vous joindre à eux, rendez-vous au **327**. Si vous estimez que votre équipement aurait besoin d'une infusion d'articles neufs, rendez-vous au **18**.

## 197

Lorsque vous n'offrez rien pour prouver votre histoire, le magicien Banedon secoue la tête.

— Je suis désolé, mais nous ne pouvons pas t'inviter à Toran. Il a fallu toute notre ruse et notre magie pour empêcher les agents de Zagarna de s'y infiltrer. Nous ne pouvons accorder de passe-droits à quiconque. Si tu traînes encore dans les parages de la ville à la nuit tombée, tu t'exposeras à la mort.

Trois semaines plus tard, vous n'avez toujours pas réussi à pénétrer dans la ville de Toran. Vos sens vous apprennent alors que Holmgard est tombée aux mains de l'ennemi. Suite à la conquête du Sommerlund par Zagarna, vous échapperez à ses sicaires pendant trois mois, mais vous serez finalement capturé, torturé et exécuté. Votre quête a donc échoué.

## 198

Deux heures après la mi-journée, vous et le capitaine D'Val entrez dans la chambre de l'État. Le Roi lève les yeux de la table devant lui.

— Bien. Vous êtes revenus.

La table posée devant le Roi et ses conseillers a des proportions colossales. Une carte immense a été dépliée sur toute sa surface, et des figurines de bois, représentant les forces de Zagarna et celles d'Ulnar, sont réparties stratégiquement sur la carte.

— Les choses tournent mal, Sire, dit D'Val sur un ton militaire. La contre-attaque de la milice nous a permis de gagner un peu de temps et de couper quelques têtes de Giaks, mais nous a surtout coûté beaucoup de vies. Ils mettront à peine quelques jours à se réorganiser. Présentement, ils sont occupés à assaillir les portes. J'ai disposé des archers et des chaudrons d'huile bouillante pour les repousser. Tant qu'ils nous attaqueront aussi aveuglément, ils ne feront qu'augmenter leurs pertes.

Le roi Ulnar a un visage fatigué. Pour votre part, toujours sous le choc de la mort de Troke et de la désertion de Viveka, vous vous asseyez dans une chaise en vous efforçant de ne penser à rien. Ulnar, ses conseillers et un assortiment de barons échangent des paroles colériques, tout en essayant d'imaginer une stratégie qui leur permettra de briser le siège.

Tout à coup, vos pensées moroses sont interrompues lorsque les portes de la salle s'ouvrent à la volée. Un contingent de gardes présente une jeune femme à la peau sombre au Roi. La conversation qui s'ensuit ne vous intéresse pas. Ce n'est qu'au moment où un nouvel individu pénètre dans la salle que vous relevez la tête. Ce jeune homme a le teint clair et porte des vêtements verts. Au moment où il passe devant vous, vos regards se croisent, et chacun reconnaît dans son vis-à-vis un guerrier valeureux.

— Un Kaï ! s'exclame un baron.

Le jeune Kaï raconte son histoire : tous les Kaï ont été massacrés par les forces de Zagarna et de

Vonotar, hormis lui-même. Lorsque le roi lui demande son nom, le jeune homme répond :

— Loup Solitaire.

Vous assistez ensuite à de nombreux palabres, parfois décisifs, parfois confus. Finalement, Ulnar se redresse et prend la parole.

— Voici la situation. J'ai besoin que quelqu'un se rende au royaume de Durenor pour en ramener le *Sommerswerd* — le Glaive de Sommer. Le Vakeros et la guerrière ne sont pas natifs du Sommerlund. Entre leurs mains, les pouvoirs du Glaive demeureront latents et finiront par disparaître. Cette mission doit donc revenir au Kai : Loup Solitaire.

Vous et le jeune homme échangez un autre regard furtif.

— Il me faut aussi des guerriers pour mener mes armées au combat, à présent qu'elles sont presque rassemblées dans la cité.

Le Roi s'adresse à la jeune femme noire.

— Toi, Qinefer, ou quel que soit ton nom — j'ai appris que tu es une guerrière accomplie et que tu as exterminé un bon nombre de Giaks. Voici ta chance de faire tes preuves. Tu seras capitaine d'un contingent. Tout comme toi, Alasi. Vous aurez chacun des lieutenants sous vos ordres. Pour le moment, vous pouvez partir. Vous recevrez vos instructions au matin.

Rendez-vous au **66**.

## 199

L'emploi de votre Discipline vous coûte 2 points de Volonté, mais vous gagnez 1 point de Prudence. Vous pressentez que quelqu'un vous guette de l'intérieur de la hutte et s'apprête à vous tendre une embuscade lorsque vous vous approchez de la porte. Vous devinez en outre que vous devez agir rapidement pour contrer les intentions malfaisantes de l'inconnu.

Si vous voulez cogner durement à la porte avec votre poing, rendez-vous au **27**. Si vous voulez dégainer votre arme et défoncer la porte, rendez-vous au **225**. Si vous maîtrisez la Discipline de la Magie des Anciens et souhaitez l'employer pour démolir la porte, rendez-vous au **52**.

## 200

— Ishir, guide ma main, murmurez-vous.

La corde de l'arc se tend à l'extrême sous la traction de vos doigts. La pointe de fer du trait reluit sous la lumière du soleil. Vous visez le poitrail du Kraan, et au moment où vous expirez, vous relâchez la flèche. Elle siffle en l'air et se fiche dans le thorax de la créature. Vous gagnez 2 points de Prudence.

Pendant ce temps, la bête plonge avec un cri rauque, mais meurt en plein vol avant même de heurter le sol. Rendez-vous au **125**.

## 201

Avec des gestes précis, vous ouvrez l'étui de cuir qui contient les outils et commencez à travailler. Vous demandez à Banedon de garder le silence pendant que vous écoutez attentivement les cliquetis et les déclics qu'émet le cadenas. Quelques secondes plus tard, vous faites tourner l'instrument que vous avez choisi dans la serrure ... et les portes de l'armoire s'ouvrent toutes grandes. Vous gagnez 3 points d'Expérience. Rendez-vous au **247**.

## 202

Lorsque le Helghast pousse son hideux cri d'agonie, vous tendez la main et saisissez sa dague noire. Vous gagnez 3 points de Vaillance et 5 points d'Expérience. À votre surprise considérable, la vile créature se désintègre sous vos yeux ; quelques instants plus tard, il ne reste rien de l'abomination des Ténèbres. Vous glissez la dague à votre ceinture et crachez avec mépris sur la région roussie où le Helghast a péri.

Si vous souhaitez garder la Dague de Helghast, inscrivez-la dans la colonne des Objets Spéciaux sur votre Feuille d'Aventure. Si vous décidez de l'employer dans un combat, elle se comporte comme une Dague normale, sauf si le texte de l'aventure vous donne d'autres précisions.

Vous accordez maintenant toute votre attention aux portes de la ville. Avec horreur, vous voyez qu'elles sont ouvertes toutes grandes et qu'une marée de Giaks et de Drakkarim déferle dans les rues. Vous saisissez votre arme et jaillissez dans la rue en traçant de grands moulinets. La tête d'un Drakkar grimaçant est détachée de ses épaules et frappe le mur du poste de garde. Toutefois, vous êtes dans une position difficile, car vous défendez seul les portes ouvertes. Un Drakkar évite bientôt votre arme et dégaine la sienne.

**DRAKKAR** Habileté 18 Endurance 24

Si vous triomphez en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au **252**. Si le combat se prolonge au-delà du quatrième Assaut, rendez-vous au **168**.

## 203

Soudain, au cours de la nuit, un long hurlement lugubre monte dans les ténèbres. Un second cri brise le silence, et cette fois, vous levez la tête de votre lit d'épines de pin. Celui-là était beaucoup plus proche ! Vous vous redressez, dégainez votre arme, et scrutez l'obscurité qui vous entoure. Si vous possédez une Torche et souhaitez l'allumer grâce aux tisons de votre feu de camp, rendez-vous au **112**. Si vous voulez enquêter dans la forêt sur l'origine des hurlements, rendez-vous au **9**. Si vous aimez mieux rester où vous êtes, près du feu, rendez-vous au **328**.

## 204

Au dernier moment, vous sautez du dos du Kraan et chutez directement vers le Zlan. Malheureusement, le Chevalier de la Mort vous attend fermement, et votre cœur est transpercé par la pointe de son glaive. Votre existence prend fin ici.

## 205

Seuls cinquante des soixante-dix vaisseaux ayant quitté Hammerdal entrent aujourd'hui dans le golfe de Holm. La journée traîne en longueur, tandis que les navires Durenorais fendent les flots en direction de Holmgard. Lors Axim a pris le commandement de la flotte, l'amiral Calfen ayant été tué dans les premières escarmouches de la bataille. Axim a donc fait du *Kalkarm* son vaisseau amiral. Au crépuscule, les plus hautes tours de Holmgard apparaissent sur l'horizon. Vous et Loup Solitaire êtes debout à la proue, rongés par l'impatience et l'angoisse. À ce moment, Lord Axim apparaît à vos côtés.

— Nous entrerons dans le port une fois la nuit tombée.

Les navires de Durenor se glissent aisément dans le port, et une troupe de civils vous accueillent lorsque vous débarquez en compagnie de Loup Solitaire et de Lord Axim. Le bruit de sabots sur les pavés annonce l'arrivée de Qinefer, chevauchant le destrier du prince Pelathar. La Cloa-

sienne et le Maître Kaï s'étreignent brièvement, puis Loup Solitaire s'éloigne et vous demande de le suivre. Un civil vous rend un cheval sellé, sur lequel vous vous hissez sans délai. Loup Solitaire chevauche aussi une monture, et peu après, vous quittez le port au galop.

Bientôt, la foule est laissée derrière et vous atteignez les portes de la ville. La tour de guet a été gravement endommagée par les projectiles enflammés des forces ennemies, mais ses poutres brûlées se dressent toujours fièrement. Loup Solitaire descend de cheval.

— À partir d'ici, je dois agir seul.

Qinefer hoche la tête et Loup Solitaire grimpe dans la tour. Tout à coup, une idée vous vient à l'esprit. Vous savez déjà comment le Maître Kaï compte tuer Zagarna, mais sa tâche serait sûrement plus aisée si quelqu'un faisait sortir le Seigneur des Ténèbres de sa cachette.

Si vous désirez vous charger de cette tâche, rendez-vous au **76**. Si vous préférez laisser Loup Solitaire accomplir seul sa destinée, rendez-vous au **309**.

## 206

— Capitaine ?

D'Val cesse d'étudier la carte sous ses yeux et lève la tête avec une grimace d'irritation.

— Que veux-tu, petit ?

— Qu'en est-il de moi et de mes amis ? demandez-vous prudemment.

— Toi et tes amis n'êtes pas sous mes ordres, et d'ailleurs, vous n'avez jamais prêté serment au Roi du Sommerlund. Lorsque nous aurons atteint la cité, vous serez libres de faire ce que vous voulez.

Le capitaine s'affaisse dans sa chaise et regarde le plafond, sans le voir. Quelque chose trouble manifestement son esprit, mais vous n'arrivez pas à cerner la cause de sa morosité.

— Capitaine ...

— Sors ! tonne le capitaine, et vous choisissez d'effectuer une retraite précipitée.

Rendez-vous au **41**.

## 207

Les cris de l'équipage et le bruit de poutres brisées envahissent vos oreilles ; en même temps, vous êtes projeté sur le côté. Lorsque vous vous redressez, vous remarquez que le *Durenor* est incliné à un angle sévère. Le navire prend l'eau — et à un rythme inquiétant. Vous avez perdu Axim et Loup Solitaire de vue, mais vous apercevez Viveka au moment où elle saute sur le pont d'un vaisseau fantôme.

— Abandonnez le navire ! s'exclame Calfen. Sauve qui peut !

Si vous souhaitez sauter à bord du vaisseau fantôme, rendez-vous au **34**. Si vous préférez plonger dans la mer, rendez-vous au **120**.

## 208

Votre arme tombe de vos mains lorsque le Helghast saisit votre esprit dans l'étau de son pouvoir psychique. Pendant ce temps, la créature avance, et d'un geste de son index crochu, elle vous contraint à vous agenouiller. Vous ne pouvez rien faire pour résister. D'un seul geste, le monstre fait siffler sa lame et arrache la vie à votre corps. Votre quête prend fin ici.

## 209

Il y a cinq Drakkarim lourdement armés dans le poste de garde, et vous devez les affronter tous ensemble. En raison de l'étroitesse des lieux, vous n'êtes pas libre de vous enfuir. Vous devez les affronter dans un combat à mort.

**CINQ DRAKKARIM**    Habileté 20    Endurance 45

Si vous remportez le combat en 5 Assauts ou moins, vous gagnez 4 points de Vaillance avant de vous rendre au **134**. Si le combat dure 6 Assauts ou plus, rendez-vous au **39**.

## 210

Vous heurtez le Kraan au milieu du dos avec un choc mat. À votre grand dam, vous basculez immédiatement par-dessus ses ailes, et sans vos réflexes fulgurants, vous auriez poursuivi votre chute vers une mort certaine. Au moment même où vous allez tomber du dos du Kraan, vous tendez le bras gauche et agrippez son harnais. La torsion violente imprimée à votre bras vous fait hurler de douleur ; vous sentez votre épaule se disloquer. Malgré la souffrance et les larmes qui coulent sur vos joues, vous luttez pour garder votre emprise au flanc de la créature qui vole à une vitesse ahurissante.

Le Giak assis en selle regarde nonchalamment vers le bas et vous aperçoit avec surprise, sans défense, le bras prisonnier du harnais de la bête. Il vous porte un coup au moyen de son épée ; vous parrez le coup de justesse en brandissant votre arme dans votre main libre. Toutefois, la violence du coup vous arrache l'arme des mains. Elle tombe vers les champs en contrebas et vous devez la rayer de votre Feuille d'Aventure.

Le Giak baisse une main et vous attrape par le cou. Vous tendez votre bras valide et agrippez son bras. Avec un cri de désarroi, il vous frappe durement au visage, mais vous ne relâchez pas votre prise. D'un élan soudain, vous le jetez en bas du Kraan. Ensuite, avec grande difficulté, vous vous hissez sur le dos de la bête et libérez votre bras blessé du harnais.

Avec un cri de triomphe, vous soumettez bientôt la créature à vos ordres. Malheureusement, votre bras gauche est désormais ballant et invalide. Jusqu'à ce que vous puissiez le soigner, vous ne pourrez plus employer un Bouclier en combat. En outre, l'emploi d'une arme à deux mains vous pénalisera de 2 points d'Habileté.

Une Dague, glissée dans son fourreau, est attachée à la selle du Kraan. Si vous souhaitez vous l'approprier, vous pouvez le faire. Si vous voulez ordonner au Kraan de descendre immédiatement vers le sol, rendez-vous au **284**. Si vous souhaitez participer au combat en prenant la créature ailée pour monture, rendez-vous au **149**.

## 211

Repoussant le cadavre du Drakkar, vous vous relevez en brandissant votre épée. Un zombie qui a déjà peine à garder tous ses membres en place se voit fendu en deux par la puissance de votre nouvelle arme ; vous sentez son énergie couler librement dans vos veines. Tandis que l'équipage zombie périt sous vos coups, vous lancez à l'intention de Loup Solitaire :

— Nous devons absolument gravir cette tour ! Grimpons chacun de notre côté et retrouvons-nous au sommet.

Loup Solitaire hoche la tête en signe d'approbation, et d'un moulinet de son épée d'or, se fraie un chemin jusqu'à la tour. Profitant de la situation, vous courez vers votre côté de la tour et ob-

servez ses hauteurs rébarbatives. Si vous possédez une Corde et un Grappin, rendez-vous au **19**. Si vous n'avez pas ces objets, ou si vous préférez ne pas les employer, rendez-vous au **332**.

## 212

Laissant derrière la scène de boucherie, vous rebroussez chemin sur le sentier et détachez Cervis de l'arbre. Tandis que vous vous éloignez au galop sur le sentier orienté au nord-est, le soleil disparaît enfin derrière l'horizon. À mesure que la nuit devient froide, vous resserrez votre manteau autour de votre corps. Toutefois, vous refusez de faire halte tant que vous n'aurez pas rejoint la route principale pour Toran.

Lorsque vous atteignez enfin cette route, vous érigez un campement de fortune et décidez de vous octroyer une nuit de sommeil bien méritée. Rendez-vous au **330**.

## 213

Vous êtes heureux de voir que vous avez enfin la force de quitter votre couchette. Par ailleurs, votre bras est complètement guéri ; vous n'aurez plus à subir de pénalités si vous maniez une arme à deux mains ou un Bouclier. En revanche, vous avez grand-faim, et si vous ne prenez pas un Repas, vous serez affaibli de 5 gros points d'Endurance.

En observant l'intérieur de la caserne, vous remarquez que vous êtes seul. La fille blonde n'est pas dans les parages. Tout votre équipement ayant été rangé sous votre couche, vous le récupérez et le rangez consciencieusement. Avec une confiance renouvelée, vous ouvrez la porte et sortez dans la rue.

La cité endommagée de Holmgard vous reçoit sous un ciel gris et morne. Le tonnerre gronde et quelques fourches de foudre sont visibles sur le fond sombre du ciel. Les nuages sont noirs, tout comme l'humeur de Kaï, le dieu du soleil ; ils semblent prêts à déverser leurs torrents de pluie à tout moment. Un vent fort s'est levé, balayant la poussière des rues en spirales chaotiques. Les rues sont presque désertes ; la seule personne visible est un mendiant qui erre le long de la rue du Cuivre, secouant la tête et marmonnant pour lui-même.

Des cris de guerre se font entendre, mais faibles et lointains. Vous tournez votre regard vers les murs sud de la ville. Sur les hauts remparts, des hommes en qui vous reconnaissez des Chevaliers du Sommerlund font pleuvoir une averse de flèches sur les plaines à l'extérieur de la ville. Si vous voulez vous diriger vers la Porte Sud, rendez-vous au **321**. Si vous préférez retourner à la Chambre d'État, rendez-vous au **20**. Si vous préférez retourner dormir sur votre couchette, rendez-vous au **103**.

## 214

Pendant trois jours, vous chevauchez vers le nord-est. Par chance, vous arrivez à trouver assez de fruits et de racines en chemin pour vous nourrir. Après avoir consulté votre carte, vous estimez être relativement près de Toran. Presque en même temps, vous sortez des bois en remerciant les dieux. Faisant le vœu de ne plus jamais traverser une forêt à cheval, vous descendez du dos de Cervis et étudiez les environs.

La ville de Toran est située à deux kilomètres au nord. Comme Holmgard, elle a subi des dégâts considérables. De toute évidence, les magiciens de l'Étoile de Cristal ont réussi à repousser les armées maudites du Seigneur des Ténèbres, mais plusieurs des fameuses tours de la Guilde se sont effondrées. En revanche, quoique vous soyez encore loin, vous n'apercevez aucune présence ennemie dans les parages de la ville, dont les remparts sont toujours intacts.



Avec une nouvelle vigueur et une détermination toute fraîche, vous remontez en selle et poussez votre cheval au galop. Rendez-vous au **127**.

## 215

L'épée du Drakkar se fiche dans le bois de votre arbalète avec une telle force qu'elle y demeure coincée. Profitant de l'inertie du coup, vous rejetez l'arbalète et l'épée loin de vous. Rayez votre Arbalète de votre Feuille d'Aventure.

Le Drakkar est pris par surprise lorsque vous dégainez une arme de poing. D'un seul coup à la tête, vous l'envoyez rouler par terre. Tout en frappant à gauche comme à droite, vous poursuivez votre avance en direction de la tente du Seigneur des Ténèbres Zagarna.

— Sors de là, Zagarna ! hurlez-vous en l'air.

Tout à coup, comme s'ils obéissaient à un ordre silencieux, les servants de Zagarna cessent de vous harceler et dégagent l'aire qui vous sépare de l'énorme tente rouge. Toutefois, ce n'est pas Zagarna qui émerge alors de la tente.

Rendez-vous au **267**.

## 216

En poussant l'un de ses cris, reconnus pour inspirer la frayeur chez quiconque les entend, le Kraan se recroqueville et s'abat au sol. Vous gagnez 1 point de Vaillance pour avoir mené le combat à terme. Le tumulte dans le square cède sa place au silence, puis les soldats comme les civils applaudissent votre victoire. Un commando de marine Sommerlundais s'approche de la carcasse de la créature et la perce deux fois avec un javelot, comme pour s'assurer que la bête est bien morte.

Voyant que la place centrale est trop vaste et bondée pour que vous puissiez la franchir, vous fendez la foule en direction d'une petite allée que vous venez de distinguer. Vous êtes content de découvrir qu'elle est déserte. Il sera beaucoup plus facile de retourner aux portes de la ville en suivant les ruelles qu'en essayant d'emprunter la rue principale.

Rendez-vous donc au **121**.

## 217

À la dernière seconde, vous plongez de côté pour éviter la chute du Kraan, mais tombez rudement sur les pavés et meurtrissez votre bras. Vous perdez 1 point d'Endurance. Vous vous redressez en secouant la poussière qui s'est déposée sur vous, heureux de constater qu'en dehors de votre bras ankylosé, vous êtes indemne. Rendez-vous au **8**.

## 218

Le Drakkar fait chanter son trait meurtrier. Vous plongez immédiatement pour l'éviter, mais perdez l'équilibre et roulez maladroitement au sol. Maintenant que vous êtes dans une position désavantageuse, le Drakkar n'hésite pas à abattre une massue sur votre crâne. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

## 219

— Amenez-moi un cheval ! commandez-vous.

Falka guide un étalon brun et blanc vers vous ; vous le harnachez rapidement, ensuite sautez

sur son dos et dégainez votre arme. Qinefer vous a déjà fait part du signal qu'elle emploiera ; il ne vous reste plus qu'à l'attendre.

Vous contemplez alors une scène tenue en haute estime dans tout le Sommerlund : l'aube se levant sur la grande cité de Holmgard. La portion supérieure du soleil brille au-dessus des montagnes sur votre droite, faisant resplendir de tous ses feux la ville éprouvée par la guerre. Malheureusement, en ce jour, vous n'avez pas le luxe d'admirer l'aurore. En ce jour, le soleil levant est annonciateur de sang et de mort.

Brucee attache solidement son casque de guerre et tire son épée courte et large de son fourreau. Votre contingent de quarante guerriers, chevaliers et fantassins avance au pas derrière vous. Ils ne songent plus au sommeil qu'ils ont perdu ; au lieu de cela, ils serrent leurs armes dans leurs poings comme si leur vie en dépendait. À bien y songer ... c'est le cas.

Vous désignez les plaines de Holmgard de la pointe de votre arme. De votre voix la plus puissante et tonitruante, vous clamez à l'intention de vos soldats : « Avancez ! »

Rendez-vous au **33**.

## 220

Retirant la dague de votre ceinture, vous vous mettez immédiatement à la tâche. L'arme se révèle trop large pour ce type de travail, compliquant vos efforts pour faire céder le mécanisme du cadenas. Plusieurs minutes passent sans que vous réussissiez à ouvrir l'armoire. Banedon vous regarde avec ennui ; vous le suppliez de vous laisser quelques minutes de plus. Tout à coup, vous sentez que la victoire est proche, mais vous devez poser un dernier geste décisif.

Si vous voulez donner un mouvement brusque sur la gauche, rendez-vous au **135**. Si vous voulez donner une saccade sur la droite, rendez-vous au **287**. Si vous voulez enfoncer la dague plus profondément dans la serrure, rendez-vous au **40**.

## 221

— Plus un geste, Vonotar ! clame une voix forte.

Tout à coup, la silhouette de Loup Solitaire apparaît dans la tour, brandissant son épée dorée à deux mains. Le Kaï se tient debout, cape verte gonflant dans le vent, directement en face de vous. Vonotar se retrouve pris entre deux adversaires, seul au centre de la pièce, mais ne perd rien de son assurance pour autant.

— Oh, comme je me réjouirai de ta mort, Loup Solitaire ! ricane-t-il.

Il lève la main gauche en direction du Maître Kaï.

— Ta quête a échoué, Loup Solitaire. À présent, tu dois mourir !

Sur ce, un serpent de feu jaillit en direction de Loup Solitaire, mais l'attaque magique est immédiatement absorbée par la lame d'or du Glaive de Sommer. Un sourire erre au coin des lèvres de Loup Solitaire, tandis que le visage crispé de Vonotar exprime la fureur.

Lentement, vous et le Kaï décrivez des cercles autour de Vonotar. Le traître darde des regards inquiets sur un flanc comme sur l'autre, sans savoir de quel côté le prochain assaut viendra. Loup Solitaire fait tourner le Glaive de Sommer dans sa main droite ; la lame resplendissante semble se mouvoir comme un liquide devant son corps. Avec un grognement hargneux, Vonotar lance un autre trait de feu, mais celui-ci, comme le précédent, est annihilé par la puissance du *Sommerswerd*. Si vous désirez attaquer Vonotar pendant que son attention est détournée,

rendez-vous au **128**. Si vous préférez rester là où vous êtes, prêt à vous défendre contre toute attaque, rendez-vous au **47**.

## 222

Lorsque vous chevauchez près du Drakkar, il se dérobe savamment et vous porte un cruel coup de lance au flanc. Vous perdez 5 points d'Endurance. Avec un cri de détresse, vous tombez de selle et atterrissez lourdement sur le sol trempé de sang. Pendant que vous tentez de vous redresser, le Drakkar vient vers vous et abat le fer de sa lance sur votre tête. À moins de porter un Casque, vous perdez 2 points d'Endurance suite à ce choc.

Puisque vous tentez toujours de vous remettre sur pied, votre Habilité est pénalisée de 4 points pour les deux premiers Assauts du combat, à moins que vous puissiez vous protéger des coups du Drakkar avec un Bouclier.

**DRAKKAR BLESSÉ** Habilité 19 Endurance 18

Si vous parvenez à occire le Drakkar, rendez-vous au **160**.

## 223

La corde serrée dans une main, vous maniez *Soulforge* de l'autre. Lorsque le trait de feu s'abat sur vous, il est brusquement dévié et absorbé par la lame bleutée. Désormais hors de danger, vous rangez la lame magique et poursuivez votre ascension de la tour. Rendez-vous au **169**.

## 224

Les cris du Giak retentissent jusqu'à ce qu'il s'aplatisse au sol, loin en contrebas. Sans vous soucier outre mesure de la mort de la créature, vous serrez les rênes du Kraan et tentez de semer vos poursuivants. Diriger le Kraan à travers l'air enfumé n'est pas tâche facile ; en toute franchise, les Giaks qui vous talonnent sont beaucoup habiles que vous. En quelques secondes seulement, votre monture subit plusieurs plaies, infligées par les dents acérées des autres Kraans et les lames effilées de leurs cavaliers.

Tout à coup, les Kraans poursuivants virent sur le flanc. Vous tournez la tête, cherchant à comprendre pourquoi ils ont abandonné leur proie. Levant les yeux, vous apercevez un Zlan qui fond droit sur vous ... chevauché par un homme en qui vous reconnaissez un Chevalier de la Mort Drakkarim ! Si vous souhaitez éviter l'affrontement et diriger votre Kraan vers le sol, rendez-vous au **284**. Si vous choisissez d'entamer un combat aérien contre le Chevalier de la Mort, rendez-vous au **37**.

## 225

Suite à un seul coup d'épaule, la porte défoncée s'abat vers l'intérieur. Votre silhouette emplit immédiatement le cadre de la porte. Un frisson descend sur votre échine lorsque vous entendez le dé clic d'une arbalète, suivi du sifflement bref du carreau. Le trait a été tiré à bout portant et se plante entre vos deux yeux. Vous êtes mort avant même de tomber à la renverse dans les bras de Banedon ... dont vous pouvez comprendre la surprise ! Votre quête prend fin ici.

## 226

Plus vous continuez à siffler, plus les geignements des loups se transforment en couinements de colère. Vous comprenez bientôt quelle erreur vous commettez, mais il est trop tard : la meute se

précipite sur vous, ne serait-ce que pour réduire ce bruit irritant au silence. En quelques tristes instants, vous êtes réduit en charpie. Votre vie aventureuse prend fin ici.

## 227

Plusieurs kilomètres plus loin, la route s'oriente plein nord. L'étalon que vous chevauchez est sans contredit une bête puissante, car vous galopez à vive allure sans la fatiguer outre mesure. Vous ne faites halte qu'à l'approche de la nuit, autant pour vous reposer que pour étudier votre carte. Apparemment, vous êtes à un kilomètre au sud de la rivière Unoram. Si vous voulez faire une pause et permettre à Cervis de se reposer, rendez-vous au **323**. Si vous désirez d'abord vous rendre au Pont Unoram, rendez-vous au **148**.

## 228

Rangeant *Soulforge*, vous bandez votre arc et tirez une flèche en direction de l'archer solitaire avant qu'il n'ait pu faire de même. Votre tir est précis : le trait s'enfonce dans l'œil gauche du Drakkar et l'élimine instantanément. Malheureusement, en faisant une pause pour viser, vous êtes demeuré vulnérable à vos ennemis. Un guerrier Drakkar vous porte un coup d'épée à la tête, que vous êtes contraint de parer au moyen de votre arc. Le bois est promptement coupé en deux et la lame poursuit sa course à travers votre chair. Votre dernier souvenir est celui d'une région d'herbe ensanglantée, balayée par une brise matinale. Votre vie aventureuse a pris fin.

## 229

Les Vakeros sont reconnus depuis longtemps pour leur maîtrise des chevaux ; votre Discipline de l'Affinité Animale, couplée à ces traits innés, vous permet de calmer la frayeur de l'étalon. En chuchotant des paroles douces, vous posez votre main sur la crinière de l'animal. Presque immédiatement, le cheval cesse de piaffer et vous permet de le seller.

— Je ne te veux aucun mal, Cervis ... Nous serons de bons amis, toi et moi.

Rendez-vous au **179**.

## 230

Lorsque le Gourgaz s'effondre dans l'herbe, les Giaks qui l'entourent se figent de terreur. Vous voyez alors – chose que vous aviez oubliée – que les Giaks ne sont forts qu'en présence d'un chef. Si le chef est vaincu, le chaos s'ensuit. Par ailleurs, les phéromones émises par les Gourgaz sont reconnues pour exciter la fureur guerrière des Giaks.

Par malheur, ceci ne représente qu'une petite victoire en contrepartie d'une grande défaite. En regardant autour de vous, il est facile de voir que la centaine de civils survivants se font rapidement massacrer.

— Battez en retraite ! clame la voix familière du capitaine D'Val.

Son cri porte au-dessus de la clameur de la bataille, au-dessus des cris d'agonie d'hommes, de femmes et de chevaux. Une pauvre poignée de Sommerlundais se met à courir pour atteindre les portes de Holmgard. Vous courez en queue de peloton et vous sentez la présence de Giaks sur vos talons. Devant vous, Viveka est parvenue aux portes, où elle aide les moins fortunés à se réfugier dans la ville. Près de vous, Troke lutte pour se maintenir au pas de course ; il finit par abandonner son épée dans l'herbe. Graduellement, vous prenez une avance sur les derniers coureurs, ainsi que sur Troke. Les portes ne sont plus qu'à quelques mètres devant vous, et les

flèches des Giaks, qui sifflent au-dessus de vos têtes, vous paraissent de moins en moins dangereuses. Mais soudain, vous entendez un cri de douleur et vous faites volte-face.

Troke s'est effondré au sol, où il est maintenu par un javelot qui a transpercé son épaule. Avec un cri de désarroi, vous vous précipitez à son secours, mais les Giaks y parviennent avant vous. L'un d'eux se penche et tranche sa gorge sans remords. Envahi par la fureur, inconscient du danger qui vous menace, vous rugissez comme une bête blessée, décapitant le Giak qui a tué votre ami et chargeant aveuglément dans la masse de ses congénères.

**TROUPE DE GIAKS** Habilité 15 Endurance 30

Si vous émergez victorieux, rendez-vous au **91**.

## 231

Tout l'oxygène quitte vos poumons lorsque vous plongez tête première dans l'eau froide de la mer. Ayant plongé de haut, vous coulez à deux mètres sous la surface. Luttant contre le poids de votre sac à dos, vous nagez vers le haut et émergez de l'eau glacée en inspirant une bouffée d'air. Vous vous agrippez aussitôt des deux mains à la coque du navire Durenorais. Si vous possédez une Corde et un Grappin et souhaitez les utiliser, rendez-vous au **78**. Si vous aimez mieux gravir le flanc du vaisseau, rendez-vous au **346**. Si vous voulez héler les marins qui sont à bord, rendez-vous au **139**.

## 232

Lorsque vous avancez sur les plaines de Holmgard, les vantaux se referment derrière vous. Vous êtes désormais isolé de la sécurité de la ville. Devant vous, la gigantesque armée du Seigneur des Ténèbres est assoupie. Personne n'a remarqué votre présence.

Vous dégainez *Soulforge* et maniez l'arme devant vous d'une main experte, dans la pâle lueur grise qui précède l'aurore. La puissance de l'épée se transmet le long de votre bras et envahit tout votre être, vous emplissant d'une force que vous n'avez jamais connue. Vous gagnez 10 points d'Expérience. L'énergie que vous ressentez transparaît dans votre voix lorsque vous clamez dans l'air tranquille :

— Zagarna ! Montre-toi, porc ! Je te défie – viens me faire face !

Les hordes qui dorment près des remparts ne tardent pas à ouvrir l'œil, puis à afficher des airs de perplexité devant ce guerrier solitaire armé d'une épée bleue qui les défie si vaillamment. Si vous souhaitez foncer en direction de la tente de Zagarna, rendez-vous au **338**. Si vous préférez rester ici en défiant Zagarna pour qu'il sorte de son trou, rendez-vous au **49**.

## 233

Avec la souplesse d'un chat, vous bandez votre arc, encochez une flèche, et expédiez le trait, le tout d'un seul geste. Le Giak laisse tomber son épée dentelée et s'effondre hors de portée de l'officier blessé, la flèche enfoncée dans le milieu de son cœur noir. Vous gagnez 1 point de Prudence et 1 point de Vaillance.

Brucee se relève en vacillant et vous fait un signe de la main. Toutefois, il n'est pas destiné à avoir la vie sauve en ce jour. À peine a-t-il retrouvé son équilibre que deux flèches, tirées par des archers Giaks, le frappent de plein fouet. L'une transperce sa cuisse, tandis que l'autre embroche parfaitement son cou. Avec un grognement, il s'affaisse dans l'herbe ensanglantée. Rendez-vous au **88**.

## 234

Vous levez le Sifflet à vos lèvres et émettez un trille strident. Tout à coup, les yeux deviennent apeurés et les hurlements se transforment en gémissements plaintifs. Vous comprenez alors que vous avez affaire à des loups. Tandis que vous continuez à siffler, les loups persistent dans leurs geignements, mais peu à peu, la colère brille dans leurs yeux et ils contournent avidement les flammes ... Si vous voulez siffler plus fort, rendez-vous au **226**. Si vous préférez cesser de les énerver, rendez-vous au **147**.

## 235

D'un coup de poing solide, vous prenez Qinefer au dépourvu. Votre coup porte sur le côté de sa tête et elle s'effondre à genoux. Vous gagnez 5 points de Vaillance et 5 points d'Expérience. Sa garde personnelle n'a fait qu'observer l'escarmouche ; ils sont maintenant surpris de voir leur chef vaincue. Qinefer pousse un cri de rage et se précipite sur vous. Elle resserre ses bras sur votre estomac et vous entraîne au sol avec elle. Toutefois, vous prenez rapidement le dessus et finissez par la clouer au sol.

— Abandonne ! lui criez-vous au visage. Abandonne ou je te brise en morceaux !

Elle vous jette un regard de défi, mais finit par soupirer.

— J'abandonne.

Vous vous relevez en secouant la poussière de vos vêtements. Après avoir essuyé un filet de sang qui coule sur votre menton, vous demandez une monture à l'un des chevaliers.

— Viens, Qinefer. Je dois m'entretenir avec le Roi.

Rendez-vous au **275**.

## 236

— Je serais heureux d'accepter ton aide, dites-vous à Qinefer.

Vous gagnez 3 points de Prudence et 7 points de Modestie. Pour sa part, Qinefer ne fait que hocher la tête, brandissant ses sabres avec anticipation. Vous donnez l'ordre à un garde de fermer les portes derrière vous, puis vous marchez sur les plaines de Holmgard en compagnie de la jeune guerrière. Les armées de Zagarna sont assoupies ; personne n'a encore remarqué votre présence. Toutefois, Qinefer ne tarde pas à y remédier.

— *Zagarna !* s'exclame-t-elle sur l'air du matin, sa voix sévère pleine de ressentiment.

Vous dégainez *Soulforge* et maniez l'épée devant vous d'une main experte. Les hordes du Seigneur des Ténèbres, tirées du sommeil par le cri téméraire de Qinefer, observent avec ahurissement les deux guerriers armés qui les défient sans autre soutien. Qinefer s'apprête à attaquer, mais vous la reprenez en arrière.

— Sors, Zagarna ! Mettons fin à cette guerre, une fois pour toutes !

Tout à coup, les hordes maudites s'écartent, dégagant un sentier délimité par leurs propres corps. Le chemin ainsi tracé mène directement à une grosse tente rouge : la tente de Zagarna. Vous et Qinefer reprenez votre souffle, puis la toile s'écarte ... mais ce n'est pas Zagarna qui se tient maintenant devant vous. Rendez-vous au **166**.

## 237

Brucee est si gros que vous en venez à questionner s'il se blesserait, s'il tombait ventre premier sur la lame de son épée. Secouant la tête avec résignation, vous vous demandez comment les soldats du Sommerlund sont devenus si ineptes. Vous n'êtes guère étonné lorsque l'homme ignore vos questions, s'affaissant dans l'herbe avec mépris pour fumer de l'herbe de Lanra dans sa pipe. Haussant les épaules, vous vous installez également sur un lit d'herbe, en dessous d'un jeune chêne. Malgré vos sens aiguisés et l'odeur nocive du Lanra, vous finissez par sombrer dans le sommeil. Rendez-vous au **110**.

## 238

Dès que votre silhouette se découpe dans le chambranle, le déclic d'une arbalète se fait entendre et un carreau vous atteint en plein front. Vous basculez à la renverse dans les bras surpris de Banedon. En quelques instants, vous saignez de la bouche et soupirez au moment où la mort vous emporte. Votre existence prend fin ici.

## 239

Le Drakkar tombe à genoux lorsque vous arme transperce son armure sur son flanc. Avec un grognement, il lève une main et demande votre miséricorde. Au cours du combat, le Drakkar a perdu son heaume, ce qui vous permet de le fixer droit dans les yeux. Une plaie dans son visage répand du sang, qui se mêle à la boue qui salit sa figure. Il paraît sincère lorsqu'il implore votre pitié, mais la mort des deux Sommerlundais est fraîche dans votre mémoire. Si vous voulez tuer le Drakkar, rendez-vous au **279**. Si vous décidez de l'épargner, rendez-vous au **193**.

## 240

La tête du Kai s'immobilise contre votre poitrine. Vous serrez le jeune homme dans vos bras pendant quelques instants, puis vous étendez son corps au sol, visage tourné vers le plafond. De la paume de la main, vous fermez ses yeux, puis croisez ses bras sur sa poitrine. Le fermoir de sa broche vous cause quelques difficultés, mais vous finissez par la détacher afin de la poser sur sa poitrine. Vous recouvrez ensuite son corps au moyen de son manteau argenté. Si vous le désirez, vous pouvez prendre sa Grande Épée, puisque le Kai n'en aura plus jamais besoin. Si vous voulez maintenant quitter le monastère, rendez-vous au **212**. Si vous souhaitez poursuivre vos recherches, rendez-vous au **69**.

## Deuxième Partie : La Forge

### 241

Cette nuit-là, vous dormez du sommeil des justes, sans faire d'horribles cauchemars. Au réveil, vous prenez un bain chaud qui achève de vous revigorer. Vous récupérez 5 points d'Endurance et gagnez 2 points de Volonté. Ensuite, vous retournez à la Chambre d'État, où Ulnar vous remet personnellement une Missive Royale. Inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure dans la colonne des Objets Spéciaux ; vous la pliez en deux et la glissez dans la poche de votre tunique.

Un baron, ami du roi Ulnar, vous attend à l'extérieur de la salle. Il vous tend une poche en cuir, puis s'éloigne en vous adressant un clin d'œil. À l'intérieur du sachet, vous découvrez :

- Potion de Laumspur (rend 4 points d'Endurance après un combat ; 1 dose)
- Potion Arcane (ajoute 6 points au total de Volonté ; 1 dose)
- 3 Couronnes
- Dague
- Livre du Forgeron (objet du Sac à Dos)

Vous pouvez emporter les objets que vous désirez avant de vous rendre aux écuries. Toutefois, vous devez maintenant prendre un Repas, sans quoi vous perdrez 3 points d'Endurance. Rendez-vous au **319**.

### 242

Alors que les rayons du soleil de midi tapent dur sur les armées du Seigneur des Ténèbres, les portes de Holmgard s'ouvrent lentement. Vous êtes bientôt contraint à émerger de la ville, pour apporter votre soutien à la milice. Des flèches d'archers Giaks abattent ceux qui courent les premiers, et leurs corps sont piétinés par ceux qui les suivent. Une deuxième salve s'abat sur la milice ; de nouveaux civils armés s'effondrent, bras, jambes et corps percés de flèches. Un homme portant un tablier et brandissant le hachoir d'un boucher court à vos côtés, hurlant à pleins poumons. Une flèche l'atteint dans ses régions privées et il s'affaisse à genoux avec un couinement de douleur. Bientôt, un deuxième trait pénètre dans sa bouche et l'envoie rejoindre ses ancêtres.

Il y a peu de soldats sous les ordres du capitaine D'Val ; les recrues sont mal armées et n'ont pas assez d'expérience. Lorsque l'armée civile heurte le front dressé par les Giaks, elle reflue immédiatement. Troke avait raison : ce ne sera pas un combat, mais bien un massacre. Vous aimeriez ne pas avoir à participer à cette folie guerrière.

De votre premier moulinet, vous décapitez un Giak malchanceux, puis la fureur de la bataille vous entraîne. Deux Giaks tentent de vous attaquer sur les deux flancs.

**GIAK #1**    Habileté 11    Endurance 18

**GIAK #2**    Habileté 12    Endurance 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **129**.

### 243

L'homme s'écroule raide mort, et vous examinez son corps de près. Il s'agit bien d'un Vakeros ; sa peau sombre le démontre sans équivoque. Par contre, il n'était pas un mage. Il fut probablement un soldat, un membre de l'armée régulière qui a fui vers le nord après avoir déserté. Vous faites une fouille de son corps et de sa demeure, ce qui vous permet d'acquérir des objets qui



vous seront sans doute utiles.

- Épée d'Acier Bleu (Objet Spécial ; ajoute 1 point à votre Habilité lorsque vous la maniez dans un combat)
- 2 Couronnes
- De la nourriture pour 2 Repas
- Marteau de Guerre
- Arbalète (vide)

Si vous souhaitez faire des fouilles plus poussées, rendez-vous au **63**. Si vous êtes satisfait, quittez la hutte et retournez à Toran en vous rendant au **92**.

## 244

Vos dernières réserves de Volonté s'épuisent, et vous n'avez plus la force de survivre à la chute. Vos os se brisent sur les plaines de Holmgard et votre âme entreprend son voyage vers l'autre monde. Votre existence prend fin ici.

## 245

Au prix de 3 points de Volonté, vous libérez l'une de vos mains et créez une sphère d'énergie électrique. Vous pouvez sentir des arcs électriques crépiter autour de votre main à mesure que la taille du globe magique augmente. Malgré le danger, vous affrontez la flèche de feu qui s'abat sur vous sans défaillir. Au dernier instant, vous larguez votre missile ardent vers le haut. Il se produit une explosion de flammèches ; votre contre-attaque a complètement annihilé l'assaut porté par l'inconnu dans la tour. Vous gagnez 2 points d'Expérience, et tandis que l'énergie résiduelle s'évanouit, vous poursuivez prestement votre ascension. Rendez-vous au **169**.

## 246

Chassant toute pensée superflue de votre esprit, vous projetez dans la cervelle du Kraan l'idée de vous déposer sain et sauf sur le sol. Vous êtes surpris de constater que la technique porte ses fruits. Toutefois, le Kraan vient à peine d'entamer sa descente qu'une flèche Sommerlundaise lui transperce le cou. La bête pousse un cri strident et relâche votre sac à dos — et vous vous retrouvez en chute libre vers le plancher des vaches ! Rendez-vous au **5**.

## 247

À l'intérieur de l'armoire, vous découvrez plusieurs objets utiles. Vous gagnez 5 points de Détermination. Le vieux Vakeros, Franck, possédait probablement ces objets lorsqu'il était soldat. Lorsqu'il a abandonné son régiment, il les a dissimulés de façon à ne pas être accusé de désertion. À présent, vous pouvez garder ce que vous désirez.

- Sabre
- Étui contenant 4 Carreaux d'Arbalète
- 8 Couronnes
- Pavois Vakeros (Objet Spécial ; ajoute 3 points à votre Habilité lorsque vous combattez avec lui ; ne peut s'employer avec une arme à deux mains)
- Potion d'Alether (Objet du Sac à Dos ; ajoute 2 points à votre Habilité pour la durée d'un seul combat ; 1 dose)
- Assez de rations sèches pour faire 2 Repas

Lorsque vous aurez mis à jour votre Feuille d’Aventure, refermez la porte de l’armoire et quittez la hutte. Rendez-vous au **92**.

## 248

À votre grande surprise, vous découvrez que Falka est encore plus jeune que prévu. Il vient d’avoir treize ans. Trop petit pour porter une cotte de mailles ou même une arme convenable, il porte un casque de métal dur et manie une vieille épée courte. Il a également caché une dague dans sa botte. Lorsque vous lui demandez comment il a pu se joindre à l’armée alors qu’il est si jeune, il ne fait que hausser les épaules.

— Ch’ai rechoint la miliche, dit le garçon avec difficulté. Ils ont choumis mon nom à l’armée.

Pour la première fois, vous remarquez qu’une épée ou une dague a récemment troué la joue du jeune garçon. Vous lui donnez une tape compatissante sur le dos, et malgré vos propres appréhensions, vous le réconfortez de la voix.

— Ne t’en fais pas. Tout ira bien.

Une fois Falka rassuré, vous vous étendez dans l’herbe et laissez vos paupières se fermer. Pour avoir parlé au jeune garçon, vous gagnez 2 points de Compassion et 2 points de Modestie. Rendez-vous maintenant au **110**.

## 249

Dégainant l’épée de son fourreau, vous la montrez aux quatre magiciens en vous efforçant de ne faire aucune manœuvre menaçante.

— Cette arme est faite de l’acier de mon peuple, et sa puissance est grande. Malheureusement, elle n’est pas suffisante pour occire les pires abominations de Zagarna. Si vous me permettez l’usage de la Forge de Toran et de quelques matériaux choisis, je peux transformer cette arme et la rendre capable d’affronter même un Seigneur des Ténèbres.

Banedon hoche la tête.

— J’ai déjà lu sur ce sujet. Le procédé de fabrication d’armes des Anciens Mages est pratiquement une légende, ici dans le Nord. J’ai entendu dire qu’il est extrêmement fatigant et que le forgeron peut même y laisser la vie.

Vous hochez la tête, tout en rangeant l’arme dans son fourreau.

— C’est un risque que je suis prêt à courir. J’ai perdu trop d’amis dans cette guerre pour les Fins de Terre. Je n’en tolérerai pas davantage.

— Ta cause est juste, dit Banedon en désignant la ville. Pour le moment, reposons-nous, et au matin, je t’aiderai dans ta quête.

Rendez-vous au **131**.

## 250

Le dernier Drakkar s’effondre — vous gagnez 6 points de Vaillance — et vous essayez votre arme ensanglantée sur votre manteau. Après une fouille rapide des corps, vous trouvez 2 Épées, une Dague, un Sabre, assez de nourriture pour 1 Repas, et un Anneau de Laiton. Cet article est un Objet Spécial que vous portez au doigt. Rendez-vous maintenant au **134**.

## 251

Les larmes aux yeux, vous hochez lentement la tête et refermez les deux mains sur le manche d'une dague abandonnée. Vous devez faire un grand effort moral pour soulever la lame et la pointer sur le Kaï agonisant. Lorsqu'il vous voit ainsi hésiter, le Kaï murmure encore :

— Fais-le ... Je suis déjà mourant ... Laisse-moi mourir avec honneur.

Vous placez la lame sur la gorge de l'homme, réprimant de votre mieux les larmes salées qui coulent déjà sur vos joues. D'un seul geste, vous mettez fin aux souffrances du guerrier vaincu. Ce geste vous attribue 5 points d'Honneur. Rendez-vous ensuite au **240**.

## 252

Lorsque le Drakkar s'effondre sous vos coups, les Sommerlundais sur les remparts tirent leurs flèches dans les rangs ennemis en face de vous. En même temps, une douzaine de commandos de marine dévalent les escaliers de marbre. Avec un cri de guerre, vous chargez tous ensemble la meute des sbires des Ténèbres. Rendez-vous au **7**.

## 253

— Viens avec moi, Loup Solitaire.

Côte à côte, vous et le maître Kaï courez sur le pont jonché de cadavres du vaisseau fantôme amiral. Sans avertissement, deux Drakkarim émergent des coulisses en brandissant leurs armes. Ils se séparent ; l'un d'eux vous prend pour cible, tandis que l'autre vise Loup Solitaire. Vous devez combattre votre adversaire.

**DRAKKAR** Habileté 17 Endurance 25

Si vous remportez l'affrontement en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **111**. Si ce n'est pas suffisant, n'achevez pas le combat, mais rendez-vous au **29**.

## 254

Le lieutenant Drakkar vacille sous vos coups ; après une ultime manœuvre savante, vous défoncez son crâne de votre arme. Vous gagnez 10 points de Vaillance.

Le Drakkar s'affaisse dans la rue, et lorsque vous faites volte-face, vous voyez que ses compagnons ont été vaincus par Qinefer et ses cavaliers. Qinefer descend de cheval et vient à votre rencontre avec un regard approbateur.

— Pas mal. Tu n'est pas une demi-portion, je suppose. Quoique tu as pris tout ton temps pour tuer cette grosse brute.

— Ne m'insulte pas, espèce de mulâtre Cloasienne, crachez-vous en retour.

Rendez-vous au **178**.

## 255

Vous et Qinefer vous placez dos à dos et affrontez les hordes ennemies ensemble. Vous savez que vos instants sont comptés, mais tout à coup, votre regard remarque la pâle lumière grise qui annonce l'aube. Si vous résistez quelques minutes encore, le plan de Loup Solitaire entrera en action et les hordes de Zagarna seront plongées dans le chaos et la confusion. En raison de l'aide de Qinefer, vous pouvez ajouter 10 points à votre Habileté pour la durée de ce combat.

**BATAILLON DES TÉNÈBRES**    Habileté 25    Endurance 200

Si vous survivez à 8 Assauts de cet affrontement, rendez-vous au **350**.

## 256

Quelques kilomètres plus tard, à l'approche du crépuscule, vous consultez votre carte pendant que la lumière du jour vous le permet encore. Vous estimez que le village de Tyso est encore à une quinzaine de kilomètres de votre position actuelle. Puisqu'il serait préférable de vous reposer ici, vous allumez un feu de camp avant de vous étendre sous un arbre. À quelques mètres de là, Cervis piaffe nerveusement et hennit doucement. Serrant votre arme contre votre poitrine, vous laissez vos paupières se fermer à contrecœur.

Au matin, vous vous réveillez frais et dispos, prêt à reprendre votre périple avec vigueur. Vous devez toutefois prendre un Repas, sinon vous serez affaibli de 3 points d'Endurance.

Même s'il pleut des cordes aujourd'hui, vous choisissez de ne pas laisser la température abaisser votre moral. Malgré la nature sévère et intransigeante de votre mission, vous galopez vers Tyso avec un sourire aux lèvres, sifflant des airs sous la pluie. À deux reprises, vous devez vous dissimuler dans les fourrés pour échapper aux regards perçants de Kraans, mais vous progressez néanmoins à vive allure. En moins d'une heure, vous avez atteint le village de Tyso. Il est situé au fond d'une vallée ; vous êtes debout sur une crête qui la surplombe.

Dans cette vallée, vous n'aurez aucun moyen d'échapper à la vigilance des Kraans s'ils viennent à s'aventurer par ici. En outre, vous apercevez déjà des colonnes de fumée qui montent de différents bâtiments. Si vous voulez néanmoins vous approcher du village, rendez-vous au **194**. Si vous aimez mieux contourner la vallée en restant sous le couvert des arbres, puis poursuivre votre chevauchée vers Toran, rendez-vous au **336**.

## 257

Tandis que vous luttez pour vous frayer un chemin le long de la route, vous comprenez qu'il ne sera pas aussi facile que prévu de semer les malfrats. Si vous maîtrisez l'Excursion et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **15**. Si vous maîtrisez le Pouvoir de l'Ombre et désirez y faire appel, rendez-vous au **334**. Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, ou si vous préférez ne pas les employer, rendez-vous au **118**.

## 258

Au cours de la nuit, vous vous réveillez dans les affres d'une fièvre intense. Vous vous enveloppez de votre manteau et rampez le plus près possible du feu. Le combat contre le Storgh, couplé à votre séjour dans l'eau froide de la rivière, a eu l'effet de vous rendre malade. Au cours de la nuit, vous êtes pris de violentes nausées, et lorsque la fièvre relâche enfin son emprise au lever du jour, vous avez perdu 5 points d'Endurance en raison de vos malaises et du manque de sommeil. Si ce contretemps n'a pas entraîné votre mort, rendez-vous au **114**.

## 259

Vous virevoltez rapidement avant de vous précipiter dans le poste de garde par la porte ouverte. Il fait nuit noire dans la petite pièce et vous mettez un certain temps à trouver le levier qui commande à l'ouverture des portes de la cité. De toutes vos forces, vous poussez le levier vers le haut, et à l'extérieur, les vantaux commencent à se refermer.

Pendant ce temps, les six commandos de marine résistent difficilement à toutes les créatures qui sont parvenues à s'infiltrer dans la ville. D'autres combattants Sommerlundais essaient de descendre des remparts pour les aider, mais ils sont interceptés par de nouveaux ennemis. Si vous voulez sortir et vous lancer dans la bataille, rendez-vous au **134**. Si vous préférez attendre que l'ennemi vienne à vous, rendez-vous au **93**.

## 260

Au prix de 2 points de Volonté, vous pressentez qu'une meute de Loups Maudits se déplace en direction de l'intersection le long du sentier de gauche. Souhaitant éviter à tout prix ces viles créatures, vous décidez rapidement d'emprunter le sentier de droite. Peu après, la forêt devient dense, vous obligeant à descendre de selle. Vous devez alors vous frayer un chemin à travers la végétation en guidant Cervis par la bride. Rendez-vous au **347**.

## 261

Le Storgh se voit contraint de relâcher votre jambe lorsque vos coups menacent de l'écorcher vif. Avec un sifflement de colère, la créature bat en retraite dans les profondeurs de la rivière. Vous gagnez 2 points de Vaillance et 2 points de Détermination.

En haletant, vous vous hissez sur la rive nord de la rivière et dressez rapidement un camp de fortune. Vous attachez Cervis à un arbre, serrez votre arme contre votre poitrine, et laissez enfin vos yeux fatigués se fermer. Rendez-vous au **164**.

## 262

Lorsque vous ouvrez de force la porte de la cave — vous gagnez 1 point de Prudence — l'odeur du vin riche, du fromage moisi et de fruits trop mûrs vous accueille à la manière d'un coup de marteau. Protégeant vos narines grâce au manche de votre tunique, vous descendez dans la cave et refermez la trappe au-dessus de votre tête. Vous trouvez un coin sombre, puis écoutez les bruits que font les bandits en entrant dans la demeure. Après avoir fouillé pendant quelques minutes, ils abandonnent, et leurs pas dépités s'éloignent.

Par précaution, vous attendez encore quelques instants, puis vous jaillissez de la cave et emplissez vos poumons d'air frais. En raison de l'affreuse odeur de pourriture que vous avez dû endurer là-dessous, vous avez perdu 2 points d'Endurance. Heureusement, l'odeur commence à se dissiper, emportant avec elle la nausée qui abrutissait vos sens.

Une fois remis de cette épreuve désagréable, vous sortez précautionneusement par la porte de derrière. Une fois de retour à l'extérieur, vous décidez de vous rendre sans plus tarder à la Porte Sud de la ville. Par chance, vous trouvez la route qui y mène sans subir de nouveaux aléas. Rendez-vous au **142**.

## 263

Tout à coup, le jeune cavalier pousse un cri d'alarme et donne immédiatement des ordres à ses trois compagnons.

— Son manteau est celui d'un Kai ! Tous les Kai ont été massacrés sauf un, et ce n'est pas lui !  
C'est un autre Helghast — tuez-le !

La panique vous envahit et vous levez désespérément les mains en signe de reddition. Mais avant que vous n'ayez pu fournir vos explications, quatre bâtons magiques visent votre poitrine et un torrent d'énergie pulvérise votre corps. Votre quête prend fin devant les murs de Toran.

## 264

Les malfaiteurs s'abattent sur vous avec joie, mais vous vous dérobez sur le flanc. Vous levez un poing et le premier vaurien s'effondre avec quelques dents cassées. Il reste cependant plusieurs hommes bien armés, contre qui vous ne survivrez jamais à la seule force de vos poings. Si vous maîtrisez la Discipline du Combat Désarmé, rendez-vous au **141**. Si vous n'avez pas acquis la maîtrise de cette Discipline, rendez-vous au **62**.

## 265

Tandis que Zlan descend en piqué vers votre monture, vous sortez votre arbalète des replis de votre tunique et visez le plus attentivement possible. Vous gagnez 1 point de Vaillance. À présent, vous devez utiliser la Table de Hasard. N'oubliez pas d'ajouter tous les points bonis auxquels vous avez droit, notamment 1 point pour le sortilège de Pénétration et 2 points pour la Maîtrise des Armes à l'Arbalète. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au **14**. S'il est de 7 ou plus, rendez-vous au **60**.

## 266

Tout en plongeant en chute libre, vous vous retournez pour voir venir l'impact. Le pont du grand navire amiral de la flotte Durenoraise est directement en contrebas. Dès que vous heurtez les planches, vous effectuez un roulé-boulé pour amortir le choc. Malheureusement, vous ne vous en tirez pas sans quelques écorchures : vous perdez 1 point d'Endurance. Rendez-vous ensuite au **282**.

## 267

Une forme sombre et géante, recouverte d'une houppelande, se dresse devant vous. Sa seule présence vous emplit de terreur. Elle mesure près de trois mètres, une véritable vision d'enfer capable d'inspirer l'épouvante chez le plus brave des guerriers. Sa chair n'est pas visible, sauf celle de ses mains griffues ; une robe noire dissimule tout son corps. Un capuchon recouvre son visage ; tout ce que vous voyez en dessous, hormis une noirceur proche du néant, sont deux yeux brûlants qui ressemblent à des tisons ardents. Dans chaque main crochue, la créature brandit une grosse hache de guerre grise, nimbée de flammes noires.

La créature ouvre la bouche et l'odeur du soufre envahit l'air. Lorsqu'elle parle, vous reconnaissez aussitôt la vile Langue des Ténèbres. Comme si elle se corrigeait, l'apparition enchaîne en parfait Sommerlundais. À vos oreilles, ses paroles venimeuses sont à peine tolérables.

— Je suis Argaa-Aruith, lieutenant du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Sa Noirceur Suprême n'est pas impressionnée par ta présence, petit magicien. Si tu recherches la mort, je t'aiderai dans ta quête !

Si vous possédez une Dague de Helghast et souhaitez l'employer, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour ce combat. Cette arme appartient aux Royaumes des Ténèbres ; de par ce fait, elle peut gravement blesser les êtres qui sont issus des Cités Noires. Argaa-Aruith appartient aux morts vivants, et pour cette raison, *Soulforge* peut multiplier par deux tous les points d'Endurance qu'il perdra.

**ARGAA-ARUITH** Habileté 27 Endurance 40

Si vous parvenez à terrasser la créature, vous gagnez 5 points de Vaillance et 10 points d'Expérience. Rendez-vous ensuite au **17**.

## 268

L'homme à la barbe rousse s'affaisse à vos pieds, mortellement blessé. Ses compères sont déjà morts ou grièvement blessés partout autour de vous. Cette victoire vous rapporte 7 points de Vaillance et 3 points de Détermination. En outre, une fouille de leurs corps vous permet de découvrir de nombreux articles utiles. Deux épées et une hache ont été brisées durant la bataille et ne peuvent plus servir ; voici ce qui est demeuré intact :

- Épée
- Marteau de Guerre
- Sifflet de Cuivre (Objet Spécial ; se porte autour du cou)
- 2 Dagues
- Assez de provisions pour 1 Repas
- Carafe de Vin
- Sabre
- Corde
- 4 Pièces d'Or

Vous pouvez conserver ce que vous désirez. Avant de quitter le bâtiment, vous traînez les corps dans la cave de la maison. Même si vous n'êtes pas responsable de ce combat, vous ne voulez pas vous attirer de nouveaux ennuis, voire des accusations criminelles.

Une fois satisfait – et convaincu que les corps ne seront pas retrouvés avant belle lurette – vous pouvez quitter la maison par la porte arrière et vous rendre sans plus tarder à la Porte Sud de Holmgard : rendez-vous au **142**. Ou vous pouvez fouiller la maison à la recherche d'objets de valeur : rendez-vous au **333**.

## 269

C'est alors, pour la première fois, que vous entendez la voix terrible du Seigneur des Ténèbres Zagarna en personne :

— ***Emparez-vous de lui !***

Même les fibres de la grosse tente rouge tremblent sous la force de cette voix qui ordonne aux forces des Ténèbres d'attaquer. Seul devant les hordes ennemies, vous n'avez aucune chance de survivre longtemps, même si vous avez l'étoffe du plus valeureux des guerriers.

Si vous voulez pénétrer l'arme au poing dans la tente de Zagarna, rendez-vous au **283**. Si vous voulez faire volte-face et courir vers les portes de Holmgard, rendez-vous au **144**. Si vous préférez affronter vos ennemis ici même, rendez-vous au **318**.

## 270

Laisant le Pont Unoram loin derrière, vous galopez vers le nord, en direction de la lointaine ville de Toran. La température est clémente et la route n'est pas encombrée de marchands et de voyageurs. En fait, sur cinquante kilomètres, vous ne croisez nulle âme qui vive.

Lorsque la nuit vient, vous faites halte, puis vous reprenez votre route au matin. Il pleut aujourd'hui sur tout le Sommerlund, ce qui vous contraint à revêtir le capuchon de votre manteau afin de protéger votre visage de l'averse. En l'absence du soleil, vous ne pouvez qu'estimer le temps qui passe, mais il doit être midi lorsque vous atteignez une bifurcation importante. Vous devez prendre un Repas ici ou réduire votre Endurance de 3 points.

Sur un poteau, quatre flèches désignent les directions cardinales. La flèche qui indique le nord porte l'inscription : TORAN. La flèche sud désigne le chemin que vous suivez depuis hier, et on peut y lire : HOLMGARD. Les deux pancartes restantes indiquent le VILLAGE DE TYSO à l'est et le MONASTÈRE KAÏ à l'ouest.

Si vous souhaitez rester sur la route qui mène à Toran, rendez-vous au **171**. Si vous souhaitez prendre la voie de gauche vers le Monastère Kai, rendez-vous au **300**. Si vous voulez emprunter la voie de droite en direction de Tyso, rendez-vous au **97**.

## 271

Au moment où les traits de feu magique vont vous heurter, ils infléchissent brusquement leur trajectoire et se fondent dans la lame de *Soulforge*. Vous venez de vous souvenir que l'une des propriétés de cette lame est justement la capacité d'absorber la magie. Mentalement, vous vous promettez de ne jamais oublier ce détail pratique, avant de vous rendre au **296**.

## 272

Le Kraan réagit immédiatement lorsque vous tirez sur ses rênes avec toute votre force musculaire. Le Giak perd instantanément l'équilibre et bascule vers l'avant. Malheureusement, vous n'avez pas réfléchi aux conséquences logiques de votre geste ; sinon, vous auriez compris que le Giak allait vous percuter de plein fouet. Et effectivement, le Giak, devenu un projectile vivant, vous heurte violemment dans le dos et vous fait sortir de selle.

Si vous êtes sur le sentier de l'Intendant ou du Paladin, rendez-vous au **167**. Sinon, vous devez tirer un nombre de la Table de Hasard. S'il est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **48**. S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **132**.

## 273

— Sors de là, Zagarna ! hurlez-vous. Ou crains-tu que ma lame puisse même te tuer ?

La voix puissante de Zagarna roule sur la plaine tel un coup de tonnerre.

— ***Nulle lame ne peut me tuer !***

Un regard à l'est vous apprend que le soleil va poindre, et un sourire plisse vos lèvres. Vous faites face à la tente de Zagarna.

— Ton règne de terreur est terminé !

Rendez-vous au **350**.

## 274

Levant le marteau une dernière fois au-dessus de l'enclume géante, vous assénez sa masse sur l'épée, puis le laissez choir au sol. Le marteau frappe bruyamment les tuiles et vous reculez en chancelant. Malgré l'épreuve harassante que vous venez de subir, vous trouvez la force de prononcer trois mots à l'intention de Banedon.

— Ouvre la porte !

Les portes de la forge sont ouvertes ; la lumière des torches qui illuminent les tunnels entre dans la salle. Banedon se jette sur un levier et commence à baisser la température de la fournaise. Deux jours durant, vous et Banedon dormez à même le plancher de la forge, trop exténués pour songer à sortir. Lorsque vous vous réveillez enfin, vous voyez le visage du nain Kali, qui vous



observe avec intérêt. Il émet un sifflement d'admiration.

— Deux semaines là-dessous ! Je ne savais pas qu'on pouvait y survivre aussi longtemps.

Une pensée urgente vous vient à l'esprit.

— Dites-moi, maître Kali ! Quelle est la date ?

Lorsque Kali répond, vous comprenez que vous êtes presque à court de temps. Il ne vous reste plus que sept jours pour retourner à Holmgard, sans quoi tout sera perdu.

— Je dois partir immédiatement !

Banedon, qui est également réveillé, saisit votre bras pour vous calmer.

— Non, Alasi. Nous devons retourner à la Guilde et nous reposer. Je possède un vaisseau aérien qui nous permettra de gagner Holmgard en quelques heures.

Tout en acquiescant de la tête, vous contemplez votre œuvre finie. Respectueusement, vous vous approchez de l'arme posée sur l'enclume. Vous avez l'impression que l'épée vous parle, qu'elle vous encourage à la soulever. C'est une magnifique lame à deux tranchants, facilement maniable d'une seule main. Elle est aussi légère que le cuivre, mais aussi solide et résistante que les écailles d'un dragon. Sa couleur est celle de l'acier bleu qui vous est familier ; c'est une véritable arme du Dessi.

Vous soulevez l'arme et tracez de lents moulinets au-dessus de votre tête. La lame est si acérée que vous avez l'impression de fendre les molécules mêmes de l'air.

Vous êtes amplement satisfait. Reste à déterminer les propriétés magiques de l'épée. À la base, elle ajoute 4 points à votre Habilité lorsque vous la maniez dans un combat. Si vous avez ajouté une ou deux Barres de Mithril à la lame, elle vous confère 5 points d'Habilité et ajoute aussi 1 point à votre Volonté. Vous pressentez que la puissance de l'arme dépasse vos attentes ; non seulement peut-elle blesser les agents morts-vivants de Zagarna, elle est particulièrement efficace contre ces créatures. Cette arme doublera les points d'Endurance perdus par toute créature d'outre-tombe. Par ailleurs, si vous avez créé l'arme avec :

- de l'Adamantite : elle ajoute encore 3 points à votre Volonté ;
- du Bronin : elle ajoute encore 2 points à votre Volonté ;
- de l'Acier-de-feu : elle vous confère 2 points additionnels, que vous pouvez consacrer soit à votre Habilité, soit à votre Endurance, soit à votre Volonté ;
- de l'acier de Durenor : elle vous confère 1 point d'Habilité additionnel ;
- de l'acier du Sommerlund : vous ne disposez d'aucun bonus additionnel.

Les bonus qui affectent l'Endurance et la Volonté seront permanents tant que l'arme demeurera en votre possession. Ils affectent donc vos Totaux de Départ.

Banedon s'approche de vous lorsque vous baissez la lame.

— Une telle arme mérite de porter un nom.

Une fois de plus, la lame communique sa volonté à votre esprit — et vous comprenez que cette épée n'est nulle autre que vous-même. C'est votre âme qui lui donne ses propriétés magiques. Votre conscience et celle de la lame sont identiques.

— *Soulforge*, déclarez-vous en toute confiance. Cette épée se nomme *Soulforge*.

Banedon enrobe la lame de lanières de cuir et vous l'attachez en bandoulière, entre votre Sac à Dos et vos omoplates. *Soulforge* est un Objet Spécial. Assurez-vous de l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure, en même temps que ses propriétés. Rendez-vous ensuite au **117**.

## 275

Lorsque vous pénétrez dans la Chambre d'État, le conseiller personnel du Roi prend Qinefer et vous à part. Vous recevez tous les deux des soins médicaux rapides, qui vous permettent de récupérer 8 points d'Endurance et 4 points de Volonté. Ensuite, vous êtes présentés devant le Roi, et Ulnar écoute votre récit du combat de la Porte Sud avec angoisse et morosité.

— J'ai peur d'avoir sous-estimé nos ennemis. La cité ne survivra peut-être pas trente jours. Si le Kaï ne revient pas au plus vite, Holmgard tombera aux mains de Zagarna.

Si vous possédez une Épée d'Acier Bleu, rendez-vous au **73**. Si vous n'êtes pas en possession de cette arme, rendez-vous au **50**.

## 276

Dès que vous sautez sur le chariot de ravitaillement, une flèche jaillit des rangs ennemis et vous transperce l'épaule. Avec un cri, vous basculez du chariot — droit dans les bras d'un guerrier Drakkar. Bien que vous imploriez sa pitié, vous êtes exécuté sans remords. Votre vie trouve ici son terme tragique.

## 277

Au cours de la nuit, vous êtes tiré du sommeil par un sinistre bruissement de feuilles. Lorsque vous bondissez sur vos pieds, l'arme à la main, vous vous retrouvez face à face avec un gros serpent constricteur : un Nourg. Le corps de cette bête fait deux fois la taille de votre bras, et ses écailles rouges et orangées vous permettent de l'identifier sans équivoque. Les Nourgi sont indigènes à cette région, et par chance, n'ont pas une morsure venimeuse ou même dangereuse. Cependant, ils sont reconnus pour s'infiltrer dans les maisons et emporter les bébés au milieu de la nuit, avant de les broyer grâce à leurs anneaux puissants. Vous êtes confronté à trois de ces créatures, et vous devez entamer une lutte à finir.

À moins de posséder une Torche et de vouloir l'allumer grâce aux tisons de votre feu de camp, vous devez réduire votre Habileté de 3 points pour toute la durée du combat en raison de l'obscurité. Si vous maîtrisez la Discipline Magique de l'Affinité Animale, vous pouvez ajouter 1 point à votre Habileté pour ce combat seulement. Enfin, si vous portez un Bracelet de Wyrmbane, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour ce combat. Ce bracelet est un article magique qui émet un effluve subtil, particulièrement efficace pour repousser les formes de vie ophidiennes. Inscrivez les propriétés du Bracelet sur votre Feuille d'Aventure.

**SERPENTS NOURGI** Habileté 18 Endurance 12

Si vous tuez les serpents, vous vous débarrassez de leurs corps et retournez vous coucher, votre arme serrée contre votre poitrine. Rendez-vous au **330**.

## 278

Levant les mains, vous répondez à haute voix :

— Je vous salue, cavaliers. Je suis un mage guerrier du Dessi et je sollicite votre aide.

— Mon nom est Banedon, dit le plus jeune des quatre individus.

La cavalière sur la gauche du dénommé Banedon est une femme de grande taille dont les cheveux noirs tombent jusqu'au niveau de ses genoux. Elle vous regarde avec méfiance. Les autres font halte à quelques mètres devant vous afin de pouvoir vous observer. Le cavalier à l'extrême

droite de Banedon est un homme de faible stature qui secoue la tête en signe d'incrédulité.

— Impossible. Aucun Mage n'a été vu au nord depuis plus de vingt ans.

La femme renifle avec mépris.

— Les « Mages » se contentent de se cacher dans leurs forteresses et d'abandonner le reste du Magnamund à son sort. Combien de fois nos doyens ont-ils quémandé leur aide alors que nous étions assiégés par les Seigneurs des Ténèbres ? Même aujourd'hui, alors que les Fins de Terre vivent peut-être leurs derniers jours libres, ils préfèrent rester dans l'ombre !

Elle parle des « Mages » comme si le mot était un juron, ce qui enflamme votre colère. Votre main se pose sur la garde de votre arme, mais le dénommé Banedon vous enjoint au calme.

— C'est vrai, c'est un Vakeros. Le Roi nous a signalé qu'un sorcier à la peau cuivrée voyagerait vers Toran, mais je n'ai pas voulu le croire. Néanmoins ... il nous faut une preuve.

Si vous possédez une Missive Royale, rendez-vous au **43**. Si vous n'avez plus cet article, l'ayant perdu ou jeté, rendez-vous au **197**.

## 279

Vous vous penchez et saisissez la poignée du glaive qui gît au sol. Avec un grognement, vous tranchez la tête du Drakkar. Vous perdez 5 points de Compassion, mais gagnez 2 points de Prudence et 2 points de Vaillance.

Le cadavre se recroqueville et s'effondre dans l'herbe sanglante. En même temps, le glaive vous échappe des mains et vous vous affaissez également au sol. C'est au prix de grands efforts que vous rampez à travers les herbes en direction des portes de la ville. Les blessures subies dans cette bataille commencent à produire leurs effets : le sang coule de toutes les coupures et écorchures sur votre corps, et votre bras est devenu rigide et endolori. Tandis que les derniers commandos de marine Sommerlundais luttent devant les portes, vous vous redressez en vacillant et entrez dans la ville en trébuchant. Puis vos dernières forces vous quittent et vous sombrez dans les ténèbres. Rendez-vous au **24**.

## 280

Malheureusement, vous mésestimez la distance à couvrir et votre crâne frappe le bastingage. Secouant la tête pour chasser le flou de vos yeux, vous reportez votre attention sur la tour. Par malheur, vous avez donné à votre agresseur inconnu tout le temps dont il avait besoin pour vous lancer une deuxième flèche de feu. Avec un cri d'effroi, vous êtes consumé par les flammes surnaturelles. Quelques secondes plus tard, il ne reste plus de vous qu'un tas de poussière.

## 281

La progression le long de cette piste est lente et laborieuse, le nombre de nids-de-poule entravant le galop de votre cheval. En outre, deux kilomètres plus loin, vous entendez un rugissement puissant. Une patte énorme et velue jaillit du feuillage et vous fait vider les étriers. Vous atterrissez sur l'arrière-train et demeurez étendu sur le dos, sans défense.

Levant les yeux, vous croisez le regard cristallin et impavide d'un ours noir gigantesque. La créature se dresse sur ses pattes de derrière et pousse un grognement puissant en direction du firmament. Ses pattes sont massives et ses griffes sont assez longues pour vous déchiqueter en quelques instants. Vous devez vous défendre.

**OURSE NOIRE**

**En Proie à la Frénésie Maternelle**    Habileté 23    Endurance 15

Si vous parvenez à terrasser la bête, rendez-vous au **122**.

**282**

Tandis que vous vous hissez debout, l'équipage du navire Durenorais se presse autour de vous, leurs yeux pleins de curiosité. Une fois redressé, vous adressez un signe de la main à Banedon à bord du *Skyrider*. Le vaisseau volant met ensuite cap sur Holmgard au sud.

Un homme vêtu de vert se déplace parmi les marins qui se sont agglutinés autour de vous. En arrivant à votre hauteur, il vous accueille d'une tape dans le dos. Dès que vous le reconnaissez, vous souriez d'une oreille à l'autre.

— Salut à toi, Loup Solitaire ! dites-vous en vous inclinant. Comment va ta quête ?

Le Maître Kaï caresse le fourreau à sa ceinture avec fierté.

— Le Glaive de Sommer est mien, et je suis prêt à accomplir ma destinée.

Avec une fierté égale, vous dégainez *Soulforge* de son fourreau improvisé et maniez la lame bleutée avec expertise.

— Je me suis également fait une nouvelle amie. Et j'ai l'impression qu'elle me soutiendra à merveille dans la bataille qui s'annonce.

Tout autour de vous, les soldats accourent vers la proue du navire, prêts à repousser les envahisseurs éventuels. Un homme d'allure militaire évidente se tient à droite de Loup Solitaire. Il dégaine son arme, puis vous dévisage avec approbation.

— Bienvenue à bord du *Durenor*, Alasi. Loup Solitaire m'a parlé de toi. Ton soutien nous sera précieux dans la bataille à venir. Je suis Lord Axim, et voici l'amiral Calfen.

L'amiral est manifestement plus vieux qu'Axim, mais il a la même démarche assurée d'homme militaire. Il hoche la tête dans votre direction, puis se tourne vers ses hommes.

— Amenez les balistes ! Archers : formation 2 sur le pont arrière ! Tous les autres : préparez-vous à couper les câbles d'abordage !

Tout à coup, issus d'un brouillard surnaturel, les vaisseaux fantômes apparaissent, et chaque âme sur les navires Durenorais est envahie par l'angoisse. Le moral des troupes baisse instantanément, obligeant Calfen à hurler des imprécations pour remettre ses hommes en mouvement. Tandis que les épaves flottantes se rapprochent, vous entendez Axim souffler avec horreur :

— Des milliers !... Il y en a des milliers !

Il parle des zombies qui fourmillent sur les planches des navires ennemies. Tous ces vaisseaux ont été vomis par les entrailles de la mer avec leurs équipages d'origine. Un long hurlement lugubre monte dans l'air ; l'équipage du *Durenor* tremble à l'idée d'affronter les morts. Mais vous ne songez déjà plus aux vaisseaux fantômes : votre esprit a fait un saut en arrière dans le temps, et vous venez de réaliser qui est Lord Axim.

— *Qui êtes-vous ? aviez-vous demandé en préparant le feu de camp.*

*Elle avait hésité, comme si toute discussion concernant sa famille la gênait. Elle avait soupiré, mais au lieu de partir, elle avait consenti à répondre.*

— *Je m'appelle Viveka, avait-il dit. Je suis la fille de Lord Axim de Ryme ...*

Viveka vous voit au moment où vous l'apercevez en retour. Elle est debout près de son père,

armes au clair, prête au combat. Une dague est même serrée entre ses dents, mais elle la laisse tomber en vous apercevant. Votre premier instinct est de l'étreindre, mais vous savez que le moment est mal choisi : le vaisseau fantôme de tête, armé à la proue d'un bélier colossal, fend les flots gris en direction du *Durenor*. Rendez-vous au **207**.

## 283

Lorsque vous repoussez la toile de la tente rouge et pénétrez à l'intérieur, vous êtes pétrifié par une épouvante sans précédent. L'être reptilien devant vous est à ce point maléfique qu'un seul regard suffit à sceller votre destin. Le sang coule de vos yeux, de vos oreilles et de votre bouche, et vous tombez à genoux en bredouillant des syllabes sans cohérence. Peu après, vous vous effondrez face première sur le sol. La vue du Seigneur des Ténèbres vous a rendu fou, et bientôt, il ne restera plus la moindre étincelle de vie dans votre corps évidé.

## 284

Le Kraan obéit à vos instructions et perd de l'altitude. Dès qu'il est suffisamment proche du sol, vous sautez de son dos et atterrissez avec un roulé-boulé. En vous relevant, vous voyez que vous n'êtes plus qu'à une trentaine de mètres des portes de Holmgard ; vous êtes debout du côté Sommerlundais du front. Vous encouragez les soldats de la voix, et bientôt, les Sommerlundais fendent les rangs ennemis comme une lame coupe le fromage.

Alors que vous vous approchez des portes, un homme en armure noire se présente devant vous. De deux coups de son glaive, il pourfend deux soldats du Sommerlund. Ensuite, il vous fait face en brandissant son arme massive devant lui. Vous ne pouvez pas vous dérober devant ce guerrier ; vous devez le combattre en duel mortel.

**SPADASSIN DRAKKARIM**    Habileté 20    Endurance 21

Si vous triomphez du Drakkar, rendez-vous au **239**.

## 285

Un cri puissant retentit dans l'air lorsque Argaa-Aruith, lieutenant du Seigneur des Ténèbres Zagarna, s'effondre sur les plaines de Holmgard. Faisant un pas de l'avant, vous retirez le capuchon de la créature pour connaître le visage de votre ennemi.

En reculant, vous étouffez un cri d'épouvante. L'être devant vous n'est pas une créature de ce monde, mais une abomination vomie par les puits maudits d'Helgedad. Argaa-Aruith a le visage d'un Helghast, mais le monstre d'enfer a connu des mutilations et des mutations affreuses. Pendant que Qinefer, horrifiée, se tient de côté, vous levez *Soulforge* et l'abattez pour porter le coup de grâce.

En examinant la dépouille de plus près, vous constatez que les deux haches d'Argaa-Aruith ont été gravement endommagées par les coups de Qinefer et ne peuvent plus servir. Pendant ce temps, le corps du monstre hideux se désintègre en poussière.

C'est alors, pour la première fois, que vous entendez la voix terrible du Seigneur des Ténèbres Zagarna en personne :

— ***Emparez-vous d'eux !***

Même les fibres de l'immense tente rouge tremblent sous la force de cette voix qui ordonne aux forces des Ténèbres de passer à l'attaque. Dans l'instant qui suit, vous et Qinefer êtes assiégés par une meute de Giaks et de Drakkarim. Si vous désirez lutter :

En battant en retraite vers les portes de Holmgard  
Dos à dos avec Qinefer, là où vous êtes  
En vous frayant un chemin jusqu'à la tente de Zagarna

Rendez-vous au **21**.  
Rendez-vous au **255**.  
Rendez-vous au **306**.

## 286

Tenant l'arbalète d'une main, vous tirez la corde vers l'arrière et glissez un nouveau carreau dans la rainure du bois. Prudemment, vous relâchez la corde, rechargeant ainsi l'arme meurtrière. Ensuite, vous brandissez l'arbalète devant vous en vous approchant de la carcasse du Kraan. Vous commencez à croire que les deux Giaks ont péri dans l'écrasement de leur monture, mais vos espoirs s'envolent lorsqu'ils se relèvent derrière le corps du Kraan, étourdis par la force de l'impact, mais bien vivants.

Les Giaks ne tardent pas à vous apercevoir. Ils dégainent aussitôt leurs armes ; en même temps, vous appuyez sur la détente de l'arbalète. Le premier Giak est propulsé vers l'arrière ; son épée tombe de ses doigts, et il contemple avec incrédulité le carreau qui l'a épinglé à un arbre en lui traversant le cou. Vous gagnez 2 points de Prudence.

Le deuxième Giak pousse un hurlement de rage et vous attaque. Étant donné que vous devez ranger votre arbalète et dégainer une arme de poing, vous êtes pénalisé de 6 points d'Habilitété pour les deux premiers Assauts du combat.

**PILLARD GIAK** Habilitété 14 Endurance 16

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **14**.

## 287

À votre grande satisfaction, il se produit un léger dé clic lorsque vous forcez la lame du côté droit. Aussitôt, le cadenas s'ouvre. Poussant un petit cri de joie, vous retirez le cadenas et laissez les portes de l'armoire s'ouvrir toutes grandes. Vous et Banedon examinez ensuite l'intérieur de l'étroite remise. Rendez-vous au **247**.

## 288

Quoique vos fouilles soient minutieuses, vous ne trouvez rien de plus dans cette demeure. Renonçant à vos recherches futiles, vous retournez dans la rue et décidez de vous rendre à la Porte Sud de la ville. Rendez-vous au **142**.

## 289

Dans un silence respectueux à l'égard des morts, vous gravissez l'escalier en colimaçon qui donne accès aux étages de la Tour du Soleil. De nombreux guerriers Kaï ont livré leur baroud d'honneur sur ces degrés ; tout ce qui vous met un baume au cœur, c'est la constatation que les Giaks et les Drakkarim ont péri en bien plus grand nombre que les Sommerlundais. Les Seigneurs des Ténèbres n'ont épargné personne : les femmes, les enfants, les servants du monastère, même les cuisiniers — tous ont été tués.

Vous émergez enfin à l'air libre, dans la lumière du soleil couchant. L'air frais chasse momentanément de vos narines l'odeur fétide de la mort. Une brise légère se lève et vous prenez une grande inspiration, souhaitant purifier votre âme de toutes les horreurs que vous venez de voir.

Juste devant vous se dresse un tabernacle ouvragé, taillé dans le marbre, strié de veines d'or, d'argent et de bronze vert-de-grisé. La seule gravure dans le piédestal est une petite alvéole, se

découpant au point le plus haut de la structure. Si vous possédez un Sigile de Kaï, rendez-vous au **74**. Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, vous ne tardez pas conclure que vous ne trouverez plus rien d'intéressant ici. Vous quittez donc le monastère Kaï en vous rendant au **212**.

## 290

Des empreintes de Loups Maudits se mélangent à celles laissées par les Drakkarim et les Giaks qui composent le gros de l'armée de Zagarna. Vous vous promettez de garder l'œil ouvert, au cas où vous auriez affaire à ces bêtes sauvages au cours de votre voyage vers Toran. Les Loups Maudits appartiennent à une race malfaisante ; ils sont reconnus pour chasser avec une efficacité surnaturelle lorsqu'ils se déplacent en meutes. Vous gagnez 3 points de Savoir. Rendez-vous ensuite au **336**.

## 291

Malheureusement, les scélérats ont déjà gravi les derniers degrés ; lorsque vous faites volte-face, vous êtes pris par surprise. Vous êtes jeté au sol et la pointe d'une épée transperce votre épaule, vous épinglant au sol tel un papillon. Les canailles décident de prendre leur temps, et ce n'est que deux heures plus tard que vous rendez enfin le dernier souffle. Votre vie et votre quête prennent fin ici, à Holmgard.

## 292

Votre main se referme sur la garde de votre arme et vous roulez au sol, esquivant le coup d'épée que vous a porté le malfaiteur le plus proche. Pris au dépourvu par votre agilité, les deux premières canailles tombent promptement sous vos coups. Ceux qui survivent vous encerclent, vous obligeant à les affronter tous ensemble.

**VAURIENS DE HOLMGARD**    Habileté 16    Endurance 25

Si vous remportez le combat, vous gagnez 1 point de Vaillance ; rendez-vous au **324**.

## 293

Après y avoir réfléchi, vous décidez de dormir sur la rive sud de la rivière et d'attendre l'aube pour traverser le pont. Vous gagnez 1 point de Prudence. Il vous faut peu de temps pour ériger un abri de fortune, attacher Cervis à un arbre, et vous étendre dans un lit de tendres épines de pin. Vous serrez votre arme contre votre poitrine et sombrez lentement dans le sommeil. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous pigez 4, rendez-vous au **326**. Si vous obtenez 3 ou moins, rendez-vous au **90**. Si vous tirez 5 ou plus, rendez-vous au **203**.

## 294

À peine le son puissant du Cor de Chasse s'est-il élevé dans l'air que les créatures dans le sous-bois se dispersent. Elles reconnaissent manifestement l'appel des chasseurs Durenorais et des gardes forestiers du Nord. Désormais certain que vous pourrez dormir sans être troublé, vous vous étendez et fermez à nouveau les yeux. Rendez-vous au **90**.

## 295

Lorsque vous tentez de vous faufiler par la fenêtre étroite, vous constatez que votre équipement est trop encombrant pour vous livrer passage. Ni votre Sac à Dos, ni vos Armes, ni vos Objets Spéciaux pouvant servir d'Armes ne peuvent se glisser avec vous par la meurtrière. Si vous

voulez renoncer à cette fenêtre et redescendre les escaliers en luttant contre vos ennemis, rendez-vous au **16**. Si vous consentez à laisser derrière votre Sac à Dos et toutes vos Armes, même celles qui sont classifiées parmi les Objets Spéciaux, rendez-vous au **77**.

## 296

*Clap, clap, clap, clap, clap.* Le sorcier avance vers vous en applaudissant narquoisement.

— Bravo, bravo, jeune magicien. Dis-moi, sais-tu qui je suis ?

Quoique vous ne devriez pas le savoir, un nom se manifeste mystérieusement dans votre esprit. Vous le recrachez comme s'il s'agissait d'un venin aspiré d'une plaie empoisonnée.

— Vonotar !

Le vieux sorcier hoche la tête.

— Oui, je suis Vonotar. Et tu te demandes sûrement pourquoi j'ai mis en œuvre tant de moyens pour te faire disparaître. La réponse est toute simple. Je souhaite conquérir le Magnamund. Le Sommerlund n'est que la première nation qui succombera à mon énorme puissance. Les Seigneurs des Ténèbres ? Des pions, de vulgaires pions ! Très bientôt, les Fins de Terre m'appartiendront et les Seigneurs des Ténèbres seront éliminés de ma propre main.

Vous serrez inconsciemment la main sur le pommeau de *Soulforge*. La mâchoire crispée, vous écoutez ce fou mégalomane déballer ses odieux projets.

— Certains croient que tu es le Messie, le sauveur du Dessi. Tu comprendras que je ne peux pas permettre à un « Sauveur » de se promener en liberté, n'est-ce pas ? Bien entendu, même si tu deviens *vraiment* cet être de légende, tu ne pourras jamais rien contre ma puissance. Mais je n'aime pas prendre de chances, et par conséquent — ta fin est venue.

Rendez-vous au **221**.

## 297

À contrecœur, vous inclinez la tête et admettez votre défaite.

— Mon combat n'est pas contre toi, dites-vous.

— Crois-moi, c'est une bonne chose, en ce qui te concerne, répond-elle dédaigneusement.

Elle ramasse son sabre, le nettoie de la poussière qui s'est déposée dessus, et le range dans son fourreau. Pendant ce temps, un cheval est préparé pour vous. Vous félicitez les défenseurs des remparts et les encouragez à poursuivre le combat avec acharnement, avant de vous adresser à nouveau à Qinefer.

— Je dois aller parler au Roi.

Rendez-vous au **275**.

## 298

Vous vous hissez enfin sur le pont du vaisseau fantôme. Un rang de zombies avance vers vous en titubant, mais le seul geste de dégainer votre arme suffit à épuiser ce qui reste de vos forces. Brandissant votre arme devant vous, laissant l'eau dégouliner de vos cheveux et de vos vêtements, vous vous apprêtez à entamer une lutte à finir. Alors que les zombies déchiquettent vos habits et griffent votre chair, vous entendez un cri de défi, et une figure qui semble venir droit du ciel atterrit sur le pont du navire spectral.



Loup Solitaire dégaine une épée d'or et envoie des zombies valser à gauche comme à droite, portant chaque coup avec une précision mortelle. Sa vigueur semble se transmettre à vous, et vous hachez le premier mort vivant à votre portée. Pendant que vous luttez ensemble contre la horde des zombies, Loup Solitaire désigne la tour d'où émergent les traits de feu qui visent sans relâche les navires Durenorais.

— Dis-moi, magicien : Quelle infâme sorcellerie est à l'œuvre là-haut ?

Si vous maîtrisez la Discipline de l'Intuition et désirez y avoir recours, rendez-vous au **152**. Si vous avez déjà été en possession d'un Médaillon d'Argent, rendez-vous au **42**. Si ces conditions ne s'appliquent pas à vous, rendez-vous au **72**.

## 299

Les larmes coulent de vos yeux, mais vous secouez la tête en vous affalant sur le sol de pierre. Le Maître Kaï baisse la tête tristement et reprend la parole :

— Ne regrette pas ... À ta place, j'aurais tout autant de peine à achever la vie d'un autre être humain ... Je partirai bientôt, quoi qu'il en soit ; reste avec moi quelque temps ...

Quelques minutes plus tard, le Kaï rend le dernier souffle, et dans la mort, sa tête ensanglantée chute de l'avant. Vous gagnez 5 points de Compassion. Rendez-vous au **240**.

## 300

L'idée de visiter le Monastère Kaï pique votre curiosité. Depuis que vous êtes tout petit, vous avez entendu conter les légendes des élus du Dieu du Soleil. Vous vous souvenez tout particulièrement de l'histoire d'un Maître Kaï aveugle, armé d'un simple glaive, qui vainquit à lui seul une armée d'Agarashi lors d'un voyage dans la province méridionale de Casiorn. Son nom était Faucon Combatif. Vous vous souvenez du récit du Seigneur Rimoah, chef du Conseil des Régents, selon lequel le jeune Sommerlundais était privé de la vue, mais doué de cinq autres sens surdéveloppés : le jeune Kaï avait passé toute sa vie à affiner ses facultés sensorielles. Vous aviez ri en voulant corriger Rimoah : après tout, chacun sait qu'il n'existe que cinq sens. Avec un sourire sage, Rimoah vous avait révélé que chez les Kaï, il existait six sens : le toucher, la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût ... et le « sixième sens », la faculté de pressentir le danger.

*Elle ressemble à notre propre Discipline Magique de l'Intuition, avait dit Rimoah. Pourtant, pour les Kaï, il s'agit d'un talent inné. Il ne leur en coûte aucun effort, aucune volonté, pour deviner le danger lorsqu'il est présent dans leur entourage.*

Vous esquissez un sourire. Oui, le monastère Kaï serait un endroit prometteur à visiter, maintenant que vous êtes dans cette partie du Sommerlund. Après tout, il est situé sur la voie qui mène à Toran — et c'est probablement le dernier endroit où les sbires de Zagarna songeront à venir vous débusquer. Par ailleurs, Loup Solitaire s'est peut-être trompé. Il reste peut-être des survivants, et ils ont peut-être besoin d'aide.

En vous penchant, vous murmurez à l'oreille de Cervis. Vous souriez affectueusement lorsqu'il remue son oreille dans votre visage, comme irrité. Sans un mot, vous tirez sur les rênes, et Cervis se dirige plein ouest à vive allure. Rendez-vous au **107**.

## 301

Avec une certaine difficulté, vous parvenez à dégainer votre arme. En grognant, vous la plongez dans le ventre du Kraan. La créature noire pousse un cri de détresse et de douleur. Tout en

luttant pour gagner de l'altitude, la bête tourne son bec et mord votre épaule. Vous perdez 1 point d'Endurance, sauf si vous portez une Cotte de Mailles ou une protection de ce calibre.

Dès que la force revient à votre bras, vous tordez l'arme dans la plaie. Le Kraan pousse alors un long croassement et relâche votre sac à dos ... entraînant votre chute immédiate vers les champs en contrebas. Rendez-vous au **5**.

## 302

Vous rangez *Soulforge* dans son fourreau de fortune et levez les mains en signe de reddition. Vous gagnez 5 points de Prudence. Un Chevalier de la Mort quitte la tente de Zagarna et vient vers vous sur un magnifique destrier. Les Giaks et les Drakkarim vous encerclent, mais gardent leurs distances. La mort d'Argaa-Aruith est encore fraîche dans leurs souvenirs.

Le Chevalier de la Mort s'arrête à quelques mètres devant vous, puis vous dévisage de haut en bas, ses yeux jaunes brillants de haine derrière son masque à tête de mort.

— Zagarna m'a ordonné de te mettre à mort. Il est temps d'en finir.

Le soleil se lève en face de vous ; un sourire plisse vos lèvres.

— Tu as raison ... Il est temps d'en finir.

Sur ce, vous saisissez votre arme et bondissez farouchement sur lui, lui faisant vider les étriers. Rendez-vous au **25**.

## 303

L'odeur nauséabonde de la chair brûlée envahit vos narines lorsque vous tournez le coin d'une rue. Vous apercevez alors une vision d'horreur. Les corps des villageois qui n'ont pas su échapper à la fureur des Seigneurs des Ténèbres ont été jetés dans une pile à l'est du village et brûlés. En fait, quoique les flammes consomment les corps depuis quelques jours déjà, le feu ronfle en dégageant assez de chaleur pour contraindre votre cheval à reculer devant le brasier.

Lorsque vous contemplez cette odieuse boucherie, votre haine pour Zagarna croît par bonds et votre quête acquiert un nouveau sens. En silence, vous faites le vœu d'éliminer le Seigneur des Ténèbres, même si vous devez sacrifier votre propre vie pour éteindre les flammes de sa folie.

Si vous maîtrisez la Discipline de l'Excursion, rendez-vous au **290**. Si vous voulez quitter le village, rendez-vous au **336**. Si vous préférez entamer une fouille des bâtiments abandonnés du quartier environnant, rendez-vous au **150**.

## 304

— Qui es-tu ? demandez-vous en tentant de vous redresser.

— Je suis celle qui a sauvé ta vie, répond-elle dédaigneusement. À ta place, je serais beaucoup plus reconnaissant.

L'orgueil de cette fille est évident, et pour l'instant, vous n'avez aucune envie de tester ses limites. Vous décidez donc de l'aborder différemment. Par contre, dès que vous ouvrez la bouche pour lui demander son nom, elle pose un doigt en travers de vos lèvres et rit doucement. Le sens de son geste est clair : « Pas maintenant ».

Rendez-vous au **81**.

## 305

La créature bat vigoureusement des ailes en réponse à votre claquement convaincant des rênes. Le Giak derrière vous trébuche, vacille, et lutte pour retrouver son équilibre. D'un autre coup de fouet sur les licols du Kraan, vous faites accélérer la bête davantage. Malgré les efforts évidents que doit fournir la créature pour obéir à vos directives, la stratégie porte ses fruits, car le Giak bascule à la renverse et tombe du dos du Kraan. Rendez-vous au **224**.

## 306

— Suis-moi ! criez-vous à l'intention de Qinefer.

Vous commencez aussitôt à vous frayer un chemin sanglant vers la tente rouge sombre de Zargarna. Sachant que vous avez tué le lieutenant de leur maître, les Giaks et Drakkarim hésitent à vous attaquer de front, ce qui rend votre progression vers la tente encore plus aisée que prévu. Mais lorsque la tente arrive à votre portée, vous remarquez que deux gardes se tiennent de part et d'autre de l'entrée. Ce sont des Chevaliers de la Mort Impériaux et vous allez devoir les combattre tous les deux, puisque Qinefer est occupée à défendre vos arrières.

**CHEVALIER DE LA MORT #1**    Habileté 22    Endurance 32

**CHEVALIER DE LA MORT #2**    Habileté 23    Endurance 30

Si le combat dure 10 Assauts ou plus, cessez de vous battre et rendez-vous au **350**. En revanche, si vous triomphez en moins de 10 Assauts, rendez-vous au **23**.

## 307

Le magicien nommé Banedon hoche la tête lorsque vous lui parlez de votre quête.

— Si vous me permettez l'usage de la Forge de Toran et de quelques matériaux choisis, je peux produire une arme capable d'affronter même un Seigneur des Ténèbres.

Banedon hoche la tête.

— J'ai déjà lu sur ce sujet. *Erthsindir*, le procédé de fabrication d'armes des Anciens Mages, est pratiquement une légende, ici dans le Nord. J'ai entendu dire qu'il est extrêmement fatigant et que le forgeron peut même y laisser la vie.

— C'est un risque que je suis prêt à courir. J'ai perdu trop d'amis dans cette guerre pour les Fins de Terre. Je n'en tolérerai pas davantage. Cependant, j'ai besoin d'acier bleu du Dessi, et je ne sais guère où en trouver si loin au nord.

L'un des autres cavaliers, un échalas au visage orné d'une longue barbe blanche, prend alors la parole pour la première fois.

— Pardonne mon interruption, Banedon, mais un natif du Dessi a bel et bien visité ces parages récemment. Cet excentrique qui vit dans la hutte non loin d'ici.

Il continue en s'adressant directement à vous :

— Un magicien se faisant appeler Franck d'Anasundi est arrivé par ici voilà quatre ans. Fou à lier, si tu veux mon avis. Il vient dans la ville à toutes les deux ou trois semaines, mais en général, il préfère s'isoler. Je l'ai croisé une seule fois, mais il n'a pas fallu un long discours pour que je comprenne qu'il était lunatique. Il a une épée faite du métal que tu recherches.

Banedon dit à ses compagnons de retourner à Toran, puis se tourne vers vous.

— Viens avec moi. Nous trouverons ce Franck et nous lui achèterons son épée.

Sur ce, vous et Banedon contournez la ville et chevauchez vers le nord à travers bois. Rendez-vous au **146**.

## 308

La lumière envahit le poste de garde, juste à temps pour vous permettre de discerner une forme sombre qui abat un levier du côté droit de la pièce. En regardant par l'unique fenêtre, vous comprenez avec horreur que la Porte Sud est en train de s'ouvrir.

La créature qui vous fait face se retourne et émet un hurlement terrifiant. Vous perdez 4 points d'Endurance. Vous reconnaissez alors un Helghast, et à l'idée d'affronter une telle créature, vous sentez la nausée vous envahir. Le Helghast attaque en tendant ses doigts squelettiques vers votre gorge, mais vous esquivez et virevoltez pour affronter l'abomination. Elle pousse un nouveau hurlement, mais cette fois, vous êtes prêt à couvrir vos oreilles à temps.

Vous pouvez cependant constater que la lumière de la Sphère de Feu blesse les yeux de votre adversaire, car il se sert du pan de robe qui recouvre son avant-bras pour protéger son visage.

Le Helghast dégaine une épée noire de jais et la brandit devant lui, visant délibérément votre cœur de la pointe de l'arme. De l'autre main, le monstre manipule une dague ondulée qui siffle dans l'air en émettant le sifflement sinistre de quelque serpent venimeux.

Si vous possédez une Épée d'Acier Bleu, rendez-vous au **140**. Si vous ne possédez pas cette arme, rendez-vous au **208**.

## 309

Faisant vos adieux silencieux à Loup Solitaire, vous vous éloignez de la tour de guet et gravissez les escaliers de marbre qui mènent au sommet des remparts extérieurs de la ville. C'est là que vous contemplez les plaines de Holmgard, grouillantes d'ennemis du Sommerlund. Vous assistez alors à la fin de la guerre pour les Fins de Terre. Rendez-vous au **350**.

## 310

Par chance, vous dormez paisiblement toute la nuit. Lorsque vous ouvrez l'œil, vous vous sentez revigoré, en dépit de votre combat contre le Storgh la veille. Vous croquez quelques pommes avant l'aube, puis retournez vous coucher pour profiter des dernières heures d'obscurité avant l'aurore. Cette nuit reposante vous permet de récupérer 2 points d'Endurance et 1 point de Volonté. Rendez-vous au **114**.

## 311

Lorsque vous atterrissez sur le pont du navire de guerre Durenorais, vous voyez que quelques marins ont poussé de larges balistes près du bastingage. Ces armes visent maintenant la coque du vaisseau fantôme. Cependant, les soldats sont aux prises avec les zombies et finiront par succomber si vous n'intervenez pas.

Vous levez *Soulforge* au-dessus de votre tête et chargez. Vous décimez les morts-vivants en frappant furieusement de tous côtés, mais pour chaque zombie abattu, deux autres surgissent sur le pont du navire Durenorais.

**ÉQUIPAGE ZOMBIE**    Habilitété 14    Endurance 30

Si vous restez en vie, rendez-vous au **189**.

## 312

L'étalon est têt u et vous perdez un temps précieux à l'amadouer. Vous mettez plusieurs minutes à le calmer suffisamment pour pouvoir le seller et lui poser son harnais. En vous hissant sur son dos, vous gémiss ez de douleur : le cheval vous a laissé nombre de contusions et d'ecchymoses sur les jambes, les bras et les mains. À moins de maîtriser la Revitalisation, la douleur lancinante vous fera perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous maintenant au **179**.

## 313

D'un seul coup sur la nuque, vous assommez la Cloasienne, qui s'effondre dans vos bras. Vous perdez 2 points d'Honneur. Vous traînez la fille jusqu'au poste de garde et la laissez dans les bras d'une sentinelle éberluée.

— Referme les portes derrière moi, ordonnez-vous en tournant le dos au poste de garde.

Rendez-vous au **232**.

## 314

L'épée bâtarde du lieutenant Drakkarim fend l'air au-dessus de votre tête au moment précis où vous vous penchez pour l'esquiver. Vous roulez sur le flanc avant de vous redresser non loin de votre adversaire, haletant mais brandissant votre arme. Vous avez subi plusieurs blessures et commencez à défaillir sous les assauts du Drakkar. Tout à coup, votre ennemi se jette sur vous, sa lame avide de votre sang. Vous tentez désespérément d'esquiver à nouveau, mais cette fois, le revers de la lame creuse une entaille dans votre hanche. Vous perdez 3 points d'Endurance.

Avec un grognement, vous vous affaissez à genoux. Vous avez tout juste la force de parer le prochain coup du Drakkar. Avec l'énergie du désespoir, vous parvenez à balayer son arme de ses mains — avant de lui asséner un coup de poing en plein visage.

Un poing clouté s'enfonce dans votre estomac et vous reculez en chancelant.

À ce moment, comme mue par l'ennui, Qinefer sort son arc de son étui et tire une flèche dans la poitrine du Drakkar. Tout comme s'il refusait d'accepter la mort, le Drakkar reste debout et fixe hargneusement la jeune guerrière. Une deuxième flèche transperce alors son masque à tête de mort, mettant fin à sa bravade.

Qinefer descend de cheval et vient vous aider à vous relever.

— Tu es le bienvenu, dit-elle sardoniquement.

— Je n'ai pas besoin de ton aide, Cloasienne morveuse.

Vous secouez les épaules pour vous dégager de son étreinte et crachez dédaigneusement à ses pieds. Rendez-vous au **179**.

## 315

Tandis que votre vitalité est absorbée par la lame, vous vous sentez devenir ... creux. Avec un cri d'horreur, vous tentez de mettre fin au processus, mais la lame vampirise goulûment votre matière ectoplasmique et l'arrache entièrement à votre corps. Lorsque vous vous écroulez sur les tuiles de la grande forge, Banedon vous secoue ... mais vous ne réagissez plus. Votre peau normalement brune est devenue blanche comme la mort et vos yeux sont devenus translucides. Même si vous respirez encore, il ne reste plus la moindre flamme de vie en vous. Car à quoi sert le corps, quand l'âme a disparu ?... Votre mission a échoué.

## 316

D'un seul coup sur la nuque, vous plongez Qinefer dans l'inconscience. Vous perdez 1 point d'Honneur. Elle s'effondre dans vos bras et vous la traînez rapidement jusqu'au poste de garde. Sans jouer de finesse, vous la jetez à l'intérieur et refermez la porte, tout en vous tournant vers la sentinelle la plus proche.

— Referme les portes derrière moi.

Ceci dit, vous tournez le dos au poste de garde et sortez sur les plaines de Holmgard. Rendez-vous au **232**.

## 317

Vous devez combattre ces hommes à tour de rôle, puisqu'ils ne peuvent vous contourner dans l'étroitesse du cadre de la porte. Chacun d'eux est bien armé et prêt à combattre jusqu'à la mort. Si vous arrivez à vaincre les deux premiers, vous pouvez vous enfuir en vous rendant au **10**.

**VAURIEN #1**    Habileté 14    Endurance 20

**VAURIEN #2**    Habileté 17    Endurance 21

**VAURIEN #3**    Habileté 17    Endurance 17

**VAURIEN #4**    Habileté 15    Endurance 17

**VAURIEN #5**    Habileté 16    Endurance 18

**HOMME BARBU**    Habileté 19    Endurance 23

Si vous parvenez à les tuer tous, rendez-vous au **268**.

## 318

Si vous n'êtes pas immédiatement submergé par les hordes du Seigneur des Ténèbres, c'est uniquement parce que vous venez de tuer l'un des agents les plus puissants et meurtriers de Zagarna. Vous savez cependant que la confiance leur reviendra bien assez vite. Vous ne devez pas vous laisser encercler. Pour cette raison, si vous voulez combattre en vous adossant à un chariot de ravitaillement providentiel, rendez-vous au **54**. Si vous voulez vous hisser sur le chariot en question, rendez-vous au **276**.

## 319

Les écuries royales sont beaucoup plus vastes, et de bien meilleure qualité, que leurs semblables dans le reste de la ville. À prime abord, le gardien se montre méfiant lorsque vous prétendez avoir droit au cheval du Roi, mais dès qu'il aperçoit le sceau rouge sur votre Missive Royale, il s'efface immédiatement.

Vous êtes surpris de voir la jeune fille aux cheveux couleur de miel, celle qui vous a soigné naguère, en train de caresser l'encolure du cheval blanc. Au moyen d'une brosse en poil, elle nettoie méticuleusement les flancs du superbe étalon. Lorsque vous vous approchez d'elle, elle fait volte-face et tressaute. Sans un mot, elle virevolte et s'enfuit en direction de l'issue.

Si vous voulez prendre le cheval et partir, rendez-vous au **177**. Si vous voulez chercher des objets de valeur dans l'enclos, rendez-vous au **163**. Si vous préférez suivre la jeune fille, rendez-vous au **65**.

## 320

Vous plongez trop tard et le malfaiteur le plus proche porte un coup de pied à votre arme, l'envoyant rouler hors de votre portée. Les scélé rats n'ont ensuite aucune difficulté à vous massacrer. Votre existence prend fin ici.

## 321

Brandissant votre arme, vous sortez au milieu de la rue et marchez rapidement en direction du sud, le long de la rue du Cuivre. La Porte Sud apparaît devant vous, ainsi que les remparts de la ville, au sommet desquels les Sommerlundais ont maille à partir avec les flèches tirées par les archers Giaks. De temps à autre, un Kraan se montre assez courageux pour fondre sur les défenseurs de la ville. Plus souvent qu'autrement, il remonte triomphalement avec un soldat entre ses serres puissantes.

Tout à coup, la lumière dans le poste de garde sur le côté gauche s'éteint. Une prémonition de danger vous assaille ; votre main se resserre instinctivement sur la garde de votre arme. Si vous voulez enquêter du côté du petit bâtiment, rendez-vous au **96**. Si vous voulez gravir les degrés de marbre et vous joindre aux défenseurs sur les remparts, rendez-vous au **151**.

## 322

Ne souhaitant pas combattre en vain, vous lâchez vos armes au moment où les hommes gravisent les escaliers. Par malheur, vous comprenez trop tard que ces scélé rats ne veulent pas vous capturer, mais bien vous tuer ! Les vauriens s'abattent sur vous et vos armes vous paraissent désormais très éloignées. Vous devez réagir rapidement.

Si vous souhaitez lutter seul contre vos adversaires, rendez-vous au **264**. Si vous voulez sauter à travers la fenêtre, quitte à effacer toutes vos armes de votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **138**. Si vous désirez plonger pour récupérer vos armes, rendez-vous au **59**.

## 323

À peine avez-vous retiré votre équipement du dos de Cervis qu'un cri perçant retentit. Vous levez la tête et apercevez un Kraan aux ailes caoutchouteuses. Monté par deux Giaks, il vous a aperçu et fond maintenant sur vous. Si vous possédez un Arc et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **200**. Si vous possédez une Arbalète et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **55**. Si vous voulez dégainer votre arme et attendre que la créature soit à votre portée, rendez-vous au **341**. Mais si vous préférez tourner les talons et chercher refuge dans la forêt, rendez-vous au **26**.

## 324

Une fouille rapide des corps vous permet de découvrir ce qui suit :

- Épée
- Marteau de Guerre
- Sifflet de Cuivre (Objet Spécial ; se porte autour du cou)
- 2 Dagues
- Assez de provisions pour 1 Repas
- Carafe de Vin
- Sabre
- Corde
- 4 Pièces d'Or

Vous pouvez conserver ce que vous désirez. Avant de quitter le bâtiment, vous traînez les corps dans la cave de la maison. Même si vous n'êtes pas responsable de ce combat, vous ne voulez pas vous attirer de nouveaux ennuis, voire des accusations criminelles.

Une fois satisfait – et convaincu que les corps ne seront pas retrouvés avant belle lurette – vous quittez la maison par la porte arrière et décidez de vous rendre sans plus tarder à la Porte Sud de Holmgard. Rendez-vous au **142**.

## 325

Banedon emploie son bâton magique pour illuminer la hutte sombre. Vous apercevez alors un vieil homme aux cheveux grisonnants. Ses yeux dardent des regards fous aux alentours, comme s'il était peu habitué à la lumière vive qu'émet la baguette de Banedon. Vous espérez pouvoir négocier avec cet homme pour l'acquisition de l'Épée d'Acier Bleu dont vous avez besoin, mais ce sera manifestement impossible. Il dégaine l'arme en question et vous attaque aveuglément, déterminé à vous tuer.

**FRANCK LE FOU**   Habilité 16   Endurance 25

Si vous émergez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **243**.

## 326

Quoique vous l'ignoriez, une meute de Loups Maudits vous traque depuis la veille au matin. Lorsque vous vous endormez, votre sommeil est si profond que vous n'entendez pas les cinq créatures s'approcher. Heureusement, votre fin est rapide ; vous êtes tué dans votre sommeil sans ressentir la moindre douleur. Votre vie prend fin ici.

## 327

Vous devez lutter ensemble contre la foule pour atteindre les portes de la ville. Tout à coup, un homme corpulent vous heurte durement, vous faisant tomber sur les pavés. En relevant la tête, vous voyez un colosse à la barbe rousse vous regarder en retour. Il porte une épée en bandoulière et une dague à la ceinture. Vous l'entendez alors hurler :

— C'est un étranger ! Ils sont dans la poche des Seigneurs des Ténèbres !

Ce cri reçoit de nombreux échos approbateurs. Vous vous redressez et voyez que vos amis ont porté leurs mains à leurs armes. Vous secouez la tête en signe de dénégation, avant de leur dire à voix basse que vous les retrouverez plus tard. Puis vous disparaîsez dans la foule.

Avec l'énergie du désespoir, vous luttez contre la marée humaine pour vous éloigner du barbu. Suite à un regard lancé par-dessus votre épaule, vous constatez que l'homme à la barbe rousse vous traque avec cinq de ses compères, armes au clair. Vous cherchez désespérément un moyen de vous débarrasser d'eux.

S'il vous est déjà arrivé d'interrompre une messe dans une cathédrale, et si vous possédez le Sigile du Kai, rendez-vous au **155**. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez :

Vous cacher dans une maison abandonnée	Rendez-vous au <b>124</b> .
Continuer à courir dans la rue	Rendez-vous au <b>56</b> .
Tenter de vous faufiler dans une ruelle sur votre gauche	Rendez-vous au <b>257</b> .



## 328

En vous blottissant près du feu, vous scrutez la nuit. Les hurlements se font toujours entendre. Tout à coup, vous distinguez plusieurs paires d'yeux jaunes dans l'obscurité. Si vous possédez un Sifflet de Cuivre et désirez l'employer, rendez-vous au **234**. Si vous possédez un Cor de Chasse et désirez l'utiliser, rendez-vous au **294**. Si vous ne possédez pas ces objets, vous devez dormir près du feu pour avoir une chance de rester en sécurité : rendez-vous au **90**.

## 329

Le sortilège du Mot de Pouvoir franchit vos lèvres au moment où le Drakkar tire dans votre direction. La flèche s'immobilise en plein air, à un mètre de votre visage. D'un regard, vous faites tomber le trait au sol. Une expression d'ahurissement envahit le visage du Drakkar, mais avant qu'il ne puisse réagir, vous bondissez sur lui et l'achevez d'un revers de *Soulforge*.

Tout en frappant à gauche comme à droite, vous poursuivez votre avance en direction de la tente du Seigneur des Ténèbres Zagarna.

— Sors de là, Zagarna ! hurlez-vous en l'air.

Tout à coup, comme s'ils obéissaient à un ordre silencieux, les servants de Zagarna cessent de vous harceler et dégagent l'aire qui vous sépare de l'énorme tente rouge. Toutefois, ce n'est pas Zagarna qui émerge alors de la tente.

Rendez-vous au **267**.

## 330

Au matin, le ciel gris se dégage et les torrents de pluie cessent enfin. Puis le soleil apparaît et réchauffe votre visage épuisé. Vous levez rapidement le camp et reprenez votre périple vers le nord, mû par une nouvelle énergie.

Pendant trois jours, vous chevauchez plein nord. Par chance, vous arrivez à trouver assez de fruits et de racines en chemin pour vous nourrir. Après avoir consulté votre carte, vous estimez être relativement près de Toran. Presque en même temps, vous sortez des bois en remerciant les dieux. Faisant le vœu de ne plus jamais traverser une forêt à cheval, vous descendez du dos de Cervis et étudiez les environs.

La ville de Toran est située à deux kilomètres au nord. Comme Holmgard, elle a subi des dégâts considérables. De toute évidence, les magiciens de l'Étoile de Cristal ont réussi à repousser les armées maudites du Seigneur des Ténèbres, mais plusieurs des fameuses tours de la Guilde se sont effondrées. En revanche, quoique vous soyez encore loin, vous n'apercevez aucune présence ennemie dans les parages de la ville, dont les remparts sont toujours intacts.

Avec une nouvelle vigueur et une détermination toute fraîche, vous remontez agilement sur le dos de votre cheval et le poussez au galop. Rendez-vous au **127**.

## 331

Au prix de 4 points de Volonté, vous employez votre pouvoir de Divination pour choisir la route qui vous mènera à Toran. Vos sens psychiques vous révèlent que la route principale est la voie la plus directe, et qu'elle vous évitera l'ennui de chevaucher à travers la forêt dense. Toutefois, cette route dégagée vous rend aussi susceptible aux attaques aériennes des Kraans. Chaque chemin a ses avantages et ses désavantages, et la décision vous revient entièrement. Si vous

souhaitez sacrifier encore 3 points de Volonté pour en apprendre davantage, rendez-vous au **157**. Si vous voulez rester sur la grand-route, rendez-vous au **227**. Si vous préférez emprunter le chemin orienté au nord-est, rendez-vous au **281**.

## 332

L'ascension de la tour se révèle laborieuse. En outre, il est difficile de trouver des prises sûres sur la surface humide du bois moisi, ce qui ralentit encore davantage votre escalade. Malgré ces complications, vous êtes déterminé à réussir. Sachant que Loup Solitaire tente la même épreuve de l'autre côté de la tour, vous obligez vos membres à fournir un nouvel effort. Il n'est pas question qu'un Sommerlundais gagne une compétition semblable contre un Vakeros !

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous portez des Bottes en peau de Kalkoth, additionnez 2 points, ces bottes trouvant prise sur les surfaces glissantes. Par contre, pour chaque Arme en votre possession, soustrayez 1 point, puisque vos armes gênent votre ascension. Si le résultat que vous obtenez est :

3 ou moins

De 4 à 7

8 ou plus

Rendez-vous au **159**.

Rendez-vous au **109**.

Rendez-vous au **31**.

## 333

Une fouille rapide de la maison vous permet de trouver les articles suivants :

- Marteau de Guerre
- 1 Couronne
- Corde avec Grappin

Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant sortir de la maison et vous rendre à la Porte Sud, ainsi qu'au **142**. Si vous désirez poursuivre vos fouilles, rendez-vous au **288**.

## 334

Au prix de 3 points de Volonté, vous donnez temporairement à vos cheveux un aspect blond et fin, dissimulant votre véritable chevelure noire et rude. Votre peau acquiert un teint visiblement plus pâle ; même vos vêtements ne paraissent plus si exotiques aux yeux des passants. Camouflé par ces différences subtiles, vous continuez à vous éloigner à travers la foule.

Sur votre gauche, vous voyez les canailles lutter avec énervement contre la multitude, sans réaliser que leur gibier est debout à quelques mètres seulement. Vous faites volte-face et retournez en direction du sud, relâchant du même coup votre emprise sur le sortilège. Malheureusement, vous l'avez maintenu si longtemps que son coût est passé de 3 points de Volonté à 7 ! Assurez-vous de modifier votre Feuille d'Aventure en conséquence.

Quelques minutes plus tard, vous avez atteint la route qui mène aux portes de la ville. En jetant un coup d'œil au firmament, vous voyez que le soleil est presque au midi. Après avoir vérifié votre équipement une dernière fois, vous vous hâtez le long de la route vers la Porte Sud. Rendez-vous au **142**.

## 335

La hache de la créature fend l'air au-dessus de votre tête, mais vous plongez de côté à temps. Par malheur, Qinefer n'a pas la même chance. La hache la fend en deux et elle s'écroule avec un

cri écourté. Avant que vous n'ayez pu réagir, le lieutenant de Zagarna se retourne, et d'un seul coup, il vous envoie à votre tour mordre la poussière.

Peut-être serez-vous consolé en apprenant que vos efforts n'ont pas été vains. Loup Solitaire a profité de la distraction que vous lui avez fournie pour déchaîner la puissance du Glaive de Sommer contre la tente de Zagarna, radiant ses maléfices du Magnamund à jamais. Néanmoins, votre aventure prend fin ici.

## 336

Quelques minutes plus tard, pendant que vous chevauchez vers le nord, la fumée qui monte du village incendié disparaît derrière vous. Vous faites alors une pause pour consulter votre carte, avant de faire votre prochaine décision. Si vous maîtrisez la Discipline de l'Intuition et désirez y avoir recours, rendez-vous au **36**. Si vous voulez continuer plein nord, rendez-vous au **130**. Si vous préférez quitter le sentier et voyager vers le nord-ouest, rendez-vous au **214**.

## 337

La parole de Banedon est fiable : en moins de deux heures, la cité de Holmgard apparaît devant vous. Vous pouvez voir que la ville a subi de graves dégâts depuis votre départ. Une rangée de catapultes Drakkarim bombarde continuellement la cité de mortelles boules de feu. Des balistes massives ont été amenées devant les remparts, et leurs projectiles martèlent impitoyablement les hautes murailles blanches. Plusieurs des bâtiments que vous avez vus ou visités avant le début du siège ont maintenant disparu, consumés par les flammes ou démolis par le pilonnage.

Vous vous apprêtez à guider Banedon vers la cité lorsque votre regard est attiré par une scène inattendue au nord. Dans le golfe de Holm, une véritable flotte de navires Durenorais vogue en direction du port. Loup Solitaire est revenu !

Cette réalisation vous emplit d'un nouvel espoir, mais les événements qui s'ensuivent remplacent cette espérance par un sentiment d'horreur profonde. Une armada de vaisseaux ennemis est apparue, naviguant à l'encontre de la flotte Durenoraise. Un frisson court sur votre échine et vous devinez l'influence de la magie noire.

Vous désignez la flotte Durenoraise du doigt.

— Là, Banedon. Approche-toi juste assez pour que je puisse me joindre à la flotte.

Le capitaine de la Nef du Ciel vire sur bâbord et laisse son altitude décroître jusqu'à ce que vous soyez au-dessus du pont du navire amiral. Tandis que les vaisseaux ennemis non identifiés se rapprochent de la flotte Durenoraise, l'horreur vous envahit. Ces vaisseaux sont des épaves, ressuscitées des limbes par une force inconnue. Et leurs équipages ne sont pas des marins ordinaires, mais bien de hideux morts-vivants.

Vous ressentez aussitôt une haine brûlante pour le responsable de cette désacralisation. Plus que jamais, vous êtes déterminé à lutter auprès des soldats de Durenor, qui se préparent déjà à repousser les abordages et à combattre jusqu'à la mort. Banedon vous rejoint à la proue et vous tend un pendentif qui ressemble à une petite étoile de cristal.

— Un souvenir pour toi, de la part de mon peuple. Je souhaite qu'il te porte chance.

Si vous désirez garder ce Pendentif de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure parmi les Objets Spéciaux avant de continuer.

— Je te retrouverai à Holmgard, mon ami, dites-vous en serrant les mains de Banedon. Pour le

moment, c'est ici que je dois te quitter.

Grâce à une lanière de cuir, vous attachez vos cheveux noirs en queue-de-cheval pour éviter qu'ils n'entrent dans vos yeux. Après avoir passé votre équipement en revue une dernière fois, vous adressez un clin d'œil à Banedon et sautez dans le vide.

Tirez un nombre de la Table de Hasard. S'il tombe entre 0 et 2, rendez-vous au **231**. S'il tombe entre 3 et 6, rendez-vous au **266**. Et s'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **175**.

## 338

Votre première victime est un Drakkar qui émerge du sommeil. Votre arme le jette de côté et vous foncez courageusement dans la masse des Drakkarim et des Giaks qui tentent encore de s'organiser. Vous gagnez 4 points de Vaillance.

Les effectifs de l'armée noire dépassent votre entendement. Les seules choses qui vous évitent une mort immédiate sont l'effet de surprise dont vous bénéficiez contre les troupes adverses mal préparées, ainsi que votre propre fureur guerrière. Les ennemis bien armés sont rares, et la plupart cèdent sous vos coups. Vous déferlez en marée à travers leurs rangs, mais à peine avez-vous réussi à vous frayer un chemin qu'un archer Drakkarim bande son arc et vise votre cœur. Si vous désirez :

Utiliser votre propre Arc, si vous en avez un	Rendez-vous au <b>228</b> .
Utiliser une Arbalète, si vous en avez une	Rendez-vous au <b>137</b> .
Recourir au Bouclier, si vous maîtrisez cette Discipline	Rendez-vous au <b>70</b> .
Recourir au Mot de Pouvoir, si vous maîtrisez cette Discipline	Rendez-vous au <b>329</b> .
Tenter d'esquiver la flèche ennemie	Rendez-vous au <b>218</b> .

## 339

Il vous en coûte 1 point de Volonté, mais vos sens hurlent aussitôt un avertissement. Avec des réflexes félins, vous vous jetez sur le côté — et une nuée de flèches manque votre corps de peu. Deux flèches atteignent Brucee, qui tombe au sol, mortellement blessé. Malgré le danger, vous lui accordez votre attention, mais en vain : il s'effondre dans l'herbe ensanglantée, la bouche dégoulinante de sang. Les yeux écarquillés par la terreur, il se contorsionne au sol avant de rendre l'âme. Rendez-vous au **88**.

## 340

Lord Axim explique comment il a combattu un Drakkar et comment son adversaire a pris le dessus. L'homme malfaisant tenait Axim par le cou et s'appêtait à le tuer lorsque Viveka est apparue et l'a attaqué. Le Drakkar a alors changé de cible. Il a saisi Viveka par la gorge pendant que Lord Axim se relevait.

En même temps que Loup Solitaire, vous baissez tristement la tête.

— J'ai tué la brute. J'ai occis ce monstre de mon épée. Mais il était trop tard : il avait déjà jeté Viveka par-dessus bord, et je ne pouvais plus rien pour elle.

Axim poursuit solennellement, tête baissée :

— Je ne l'avais pas vue depuis plusieurs années, lorsqu'elle est revenue à Hammerdal. Je me souviens très bien du jour où je l'ai reniée. Elle était devenue une mercenaire, malgré ma désapprobation et ma honte. Elle avait accepté une prime pour tuer mon neveu ; pour cela, je ne lui ai jamais pardonné. Je l'ai donc jetée à la rue, hors de chez moi.

— Était-elle votre amante ? demande Loup Solitaire.

Vous retournez en pensée à un autre endroit, un autre temps. Vous vous remémorez les premières paroles que vous avez échangées avec Viveka.

— Non ...

Loup Solitaire et Lord Axim vous regardent avec surprise. Vous achevez votre phrase.

— Viveka n'était pas l'amante de Lord Axim. C'était sa fille ...

Rendez-vous au **205**.

## 341

Lorsque le Kraan descend pour vous happer, vous bondissez de côté et plongez votre arme droit dans son bec ouvert. En libérant un torrent de sang qui asperge vos bras et votre manteau, le Kraan s'écrase dans l'herbe de la vallée. Les deux cavaliers Giaks se dégagent de la carcasse de leur monture et lèvent leurs armes. En hurlant, ils se précipitent sur vous en cherchant à vous embrocher sur leurs lances.

**PILLARDS GIAKS**    Habileté 15    Endurance 23

Si vous parvenez à les tuer tous les deux, rendez-vous au **14**.

## 342

Vous vous tournez vers le commando de marine sur votre droite.

— Il faut refermer les portes ! Vas-y !

Il se retourne et défonce la porte du poste de garde, mais la lance d'un Giak lui transperce le flanc et il s'écroule, mortellement blessé. Un second soldat se porte volontaire, et sans attendre votre approbation, saute à travers la porte ouverte. Sachant que vous devez lui faire confiance pour la suite des opérations, vous virevoltez et affrontez la meute noire qui menace de vous submerger. Vous devez défendre la porte à tout prix !

**LA HORDE DES ENVAHISSEURS**    Habileté 18    Endurance 80

Si vous survivez à 4 Assauts de ce combat, rendez-vous au **64** sans le mener à son terme.

## 343

Sans avertissement, le Loup Maudit tire sur votre jambe. Avec un cri, vous videz les étriers et basculez de votre cheval effarouché. Vous tentez de vous redresser, mais les Loups Maudits vous encerclent et s'affairent à arracher la chair de vos os. Vos hurlements horribles accompagnent le festin odieux des monstres. Après avoir assisté à votre torture pendant quelques instants, un Giak plus miséricordieux que les autres se penche sur vous et enfonce son épée dans votre poitrine, mettant fin à votre agonie.

## 344

Le cavalier à l'extrême gauche du plus jeune pousse soudain une exclamation sourde.

— Par les dieux, Banedon ! C'est un Ancien Mage !

La cavalière sur la gauche du dénommé Banedon est une femme de grande taille dont les cheveux noirs tombent en cascade jusqu'au niveau de ses genoux. Elle vous regarde avec méfiance. Les autres font halte à quelques mètres devant vous afin de pouvoir vous dévisager. Banedon

secoue alors la tête.

— Impossible. Aucun Mage n'a été vu si loin au nord depuis quatre-vingt ans.

La femme renifle avec mépris.

— Les « Mages » se contentent de se cacher dans leurs forteresses et d'abandonner le reste du Magnamund à son sort. Combien de fois nos doyens ont-ils quémandé leur aide alors que nous étions assiégés par les Seigneurs des Ténèbres ? Même aujourd'hui, alors que les Fins de Terre vivent peut-être leurs derniers jours libres, ils préfèrent se terrer dans l'ombre !

Elle parle des « Mages » comme si le mot était un juron, ce qui attise votre colère. Votre main se pose sur la garde de votre arme, mais le dénommé Banedon vous enjoint au calme.

— C'est vrai, c'est un Vakeros. Le Roi nous a signalé qu'un sorcier à la peau sombre voyagerait vers Toran, mais je n'ai pas voulu le croire. Néanmoins ... il nous faut une preuve.

Si vous possédez une Missive Royale, rendez-vous au **43**. Si vous n'avez plus cet article, l'ayant perdu ou jeté, rendez-vous au **197**.

## 345

Le Drakkar tombe sous vos coups, mais un deuxième le remplace. Sa lance vise votre estomac vulnérable, mais vous la déviez du plat de votre arme. D'un geste prompt, vous saisissez une dague qui pend à la ceinture de votre ennemi et l'enfoncez profondément dans son masque à l'effigie d'un crâne. Un coup rapide sur le côté de la tête suffit ensuite à vous débarrasser de lui. Si vous voulez garder la Dague, inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure parmi vos Armes. Rendez-vous ensuite au **7**.

## 346

Vous tendez de gravir le flanc du navire de guerre Durenorais, mais vous n'arrivez pas à trouver de bonnes prises. Avec un cri de frustration, vous retombez à la mer. Vous vous apprêtez à faire connaître votre présence au prochain navire qui passera, lorsque les eaux froides du golfe de Holm tétanisent enfin vos muscles. L'eau emplit votre bouche et vous coulez vers les profondeurs du golfe ... pour ne plus jamais en émerger. Votre existence prend fin ici.

## 347

Après avoir joué de la machette avec votre arme pendant quelques minutes, vous pénétrez dans une clairière assez vaste. Guidant votre cheval par la bride, vous parvenez à traverser l'éclaircie sans être repéré par un Kraan. Près de la lisière des arbres, vous apercevez la dépouille d'un Sommerlundais. Les mouches ont envahi son corps en décomposition, et des vers rampent dans les ouvertures vides de son visage. Si vous désirez néanmoins fouiller le cadavre, rendez-vous au **101**. Si vous estimez préférable de continuer tout droit, rendez-vous au **256**.

## 348

Lorsque vous retirez le bouchon de liège, l'odeur du contenu de la fiole vous prend à la gorge et vous oblige à recouvrir vos narines des replis de votre tunique. Sans perdre un instant, vous déversez le liquide bleu-vert sur le cadenas qui barre l'armoire. En quelques secondes, le métal commence à se dissoudre en prenant une étrange couleur verdâtre. Bientôt, le cadenas n'est plus qu'une flaque de résidu métallique sur le plancher. Vous êtes libre d'ouvrir le placard et de découvrir son contenu secret. Rendez-vous au **247**.

## 349

Rassemblant toutes vos réserves de Volonté, vous créez un écran sphérique autour de votre corps. Lorsque vous heurtez le sol, le Bouclier se volatilise instantanément, mais vous demeurez physiquement indemne. Physiquement, car vous avez subi un grave traumatisme psychique. La quantité effroyable de Volonté que vous avez dû déployer pour assurer votre survie a vidé tout votre organisme de forces ; vous êtes maintenant étendu sur le champ de bataille, agité de convulsions. Pendant que les Sommerlundais survivants franchissent les portes de la ville, les Giaks se chargent d'exécuter tous ceux qui sont restés derrière. Ce jour-là, vous n'êtes qu'une des nombreuses victimes à périr sur le fer barbelé d'un pieu Giak.

## 350

Les premiers rayons de soleil se reflètent sur les tours miraculées de Holmgard ; une lumière aveuglante se répand sur les champs qui entourent la cité. Or, cette aube magnifique ne retient pas longtemps votre attention, car vous voyez Loup Solitaire se dresser au sommet de la tour de garde, levant le Glaive de Sommer vers le ciel. Le Maître Kai tient l'arme d'une seule main, la pointant sur le soleil levant.

Lorsque les rayons de l'astre caressent la pointe de l'Épée, elle s'illumine d'une flamme inouïe, contraignant les armées des Ténèbres à protéger leurs yeux de sa brillance. Loup Solitaire vise alors la tente de Zagarna de l'extrémité du *Sommerswerd*. Il se produit une éruption lumineuse, et un rayon de feu sacré s'abat tel la foudre de la tour de guet, oblitérant la tente rouge de Zagarna dans une conflagration prodigieuse. Hurlant de rage et d'incompréhension, le Seigneur des Ténèbres connaît l'anéantissement. De lui et de sa tente, il ne reste plus que cendres.

Ses hordes maudites tremblent devant sa défaite et entament aussitôt leur repli vers l'ouest, en direction des monts Durncrag. Les armées combinées du Sommerlund et de Durenor les pourchassent sans pitié, mais vous vous désintéressez de la bataille. Le « Cordon de Holmgard » a été brisé et ses instigateurs sont en déroute totale. La plupart des sbires de Zagarna sont fauchés dans leur retraite précipitée ; Holmgard est libérée.

Votre rôle dans cette guerre est terminé, tout comme votre appétit pour le combat. Tout en faisant le serment de ranger votre arme à tout jamais, vous vous mêlez à la foule des Sommerlundais en liesse qui envahit les places publiques et les remparts. Pourtant, quoique vous l'ignoriez, vos périples ne sont pas terminés : un guerrier passif sera toujours un guerrier malheureux. Le sang des Anciens Mages coulera éternellement dans vos veines, et vos répit s entre deux guerres seront toujours courts.

La prochaine aventure du jeune mage Vakeros nommé Alasi Relivaur vous attend, si vous désirez l'entreprendre. Ce nouveau défi vous sera présenté dans le troisième volume de la série *La Saga de Loup Solitaire*, qui aura pour titre :

**~ L'APPEL DE L'ORIENT ~**