
Les Combats Légendaires de Loup Solitaire

Ces paragraphes ont pour but de développer un combat dans la série de livres-jeux *Loup Solitaire*. Ils vous présenteront le nom de la créature, dans quel livre elle apparaît, et à partir de quel paragraphe de ce livre vous devrez vous reporter aux paragraphes spéciaux de ce document. À partir de ce moment, et tant que le combat ne sera pas terminé, vous ne devrez lire que cette section.

Les règles de ces paragraphes de combat diffèrent légèrement des combats ordinaires. Le déroulement de l'affrontement sera surtout influencé par vos choix. Ne calculez pas le *Quotient d'Attaque* du combat. D'ailleurs, l'*HABILETÉ* de l'ennemi ne vous sera pas donnée. Au lieu de cela, le texte vous dira quand calculer les points d'*ENDURANCE* perdus, sur quelle colonne de la *Table des Coups Portés*, et pendant combien d'Assauts. N'ajoutez aucun bonus au *Quotient d'Attaque* donné à moins que cela soit expressément spécifié. Les facultés auxquelles vous auriez normalement recours pendant les combats, telles la *Maîtrise des Armes* et la *Puissance Psychique*, seront introduites dans l'affrontement de façon différente. Toutefois, les articles qui améliorent votre *ENDURANCE*, tels les *Casques* et les *Cottes de Mailles*, peuvent être employés normalement.

Les choix que vous ferez, ainsi que vos compétences, détermineront la difficulté de la bataille. Puisque vous êtes considéré en situation de combat pendant toute la lecture de cette section spéciale, vous ne pouvez pas rétablir votre *ENDURANCE* grâce à la *Guérison*, pas plus que vous ne pouvez employer d'objets du *Sac à Dos*, à moins que cela vous soit proposé.

Comme d'habitude, le combat prendra fin si l'*ENDURANCE* de l'un des adversaires est réduite à 0 ou moins, mais il peut également y avoir d'autres façons de mettre fin à l'affrontement, si vous faites les bons (ou les mauvais) choix.

Puisque cette question a souvent été posée, voici la liste des armes à deux mains dans la série :

- Glaive
- Bâton
- Lance
- Arc

Pour les besoins de ces paragraphes spéciaux, le Glaive de Sommer compte comme une arme maniée à deux mains.

Zipp Vulcity Dementia

Le Helghast de Zagarna

Ce combat survient dans *La Traversée Infernale*. Lorsque vous serez envoyé au **106** dans votre livre, rendez-vous plutôt au **1** ci-dessous. Si vous êtes envoyé au **320** dans votre livre, rendez-vous plutôt au **2** ci-dessous.

Le Helghast a 30 points d'ENDURANCE. Si son total d'ENDURANCE descend à zéro au terme de n'importe quel paragraphe, rendez-vous immédiatement au **23** dans ce document.

1

La lance gravée est faite de métal et couverte de runes appartenant à une langue que vous ne connaissez pas. Elle est enfoncée profondément dans la poitrine de l'homme, qui risque fort de mourir d'une telle blessure. Vous empoignez la hampe d'une main, remarquant à cette occasion que l'arme est curieusement tiède au toucher. Tandis que vous retirez prudemment la lance des chairs de l'homme, celui-ci se raidit en s'arc-boutant contre le sol et émet un long râle de douleur.

Vous vous penchez pour examiner sa plaie, mais à ce moment, vous entendez un bourdonnement bruyant. En même temps, un battement sourd martèle vos tempes. Vous tentez de chasser cette sensation, mais elle ne fait que s'accroître. Tout à coup, la douleur s'intensifie dramatiquement, si bien que vous poussez un cri de souffrance et échappez la lance. Votre vision devient trouble et vous commencez à trembler comme une feuille. Vous avez l'impression que deux mains puissantes s'affairent à écraser votre boîte crânienne. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, rendez-vous au **26**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **8**.

2

Tout en faisant de votre mieux pour ignorer les pitoyables supplications de l'homme, vous vous agenouillez et ouvrez son sac. Vous y trouvez un Morceau de Fromage pourri, un Poignard Noir, un Bloc d'Obsidienne froid au toucher, et un Parchemin. Si vous désirez conserver l'un ou l'autre de ces objets, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

Lorsque vous déroulez le parchemin, vous réalisez avec horreur qu'il est fait de peau humaine. Une main inconnue y a porté un message dans une étrange langue runique. Le seul mot que vous reconnaissez est « Kaï ».

Il se passe quelque chose ici qui n'a rien de naturel. Vous laissez promptement tomber le sac et virevoltez pour remonter à dos de cheval, mais vous êtes immobilisé par un cri inhumain. L'homme s'est emparé de la lance à pleines mains, et avec un deuxième hurlement strident, il l'arrache de sa propre poitrine. Il la jette alors de côté et se redresse pour vous faire face. Ses yeux brillent d'une vive lueur rouge.

Retranchez 8 points de l'ENDURANCE du Helghast, celui-ci s'étant blessé davantage en retirant la lance de ses chairs. Si vous avez une arme et désirez attaquer l'homme, rendez-vous au **22**. Si vous voulez vous emparer de la lance, rendez-vous au **16**. Si vous préférez sauter sur votre cheval et prendre la fuite au galop, rendez-vous au **50**.

3

Le Helghast est sur vous avant que vous ne puissiez bouger. Son souffle chaud caresse votre visage. Une douleur intense traverse tout votre corps lorsque ses viles griffes se resserrent sur votre cou. Une odeur terrible emplît l'air — l'odeur de la chair brûlée. Votre peau fume sous la poigne du

Helghast ; son toucher est celui d'un tisonnier ardent. Vous frappez l'odieuse créature de toutes vos forces, mais votre position n'est pas avantageuse et son emprise ne se relâche pas. Elle est déterminée à étouffer la vie qui vous habite.

Livrez autant d'Assauts qu'il en faudra, avec un *Quotient d'Attaque* de -8, pour que le Helghast perde 10 points d'ENDURANCE ou plus. Si vous survivez tous les deux à cette échauffourée, vous aurez enfin réussi à vous dégager de l'emprise mortelle du Helghast.

Vous vous éloignez du monstre en chancelant, mais vous n'avez guère le temps de vous remettre de vos émotions. Rendez-vous au **20**.

4

Vous vous concentrez et focalisez votre énergie mentale. Mais tandis que vous le faites, le Helghast se met à siffler. Le sifflement hideux se répercute dans vos oreilles et croît en intensité jusqu'à ce que vos sens soient obnubilés et que votre concentration soit rompue. Une douleur terrible explose alors dans votre tête ; vous êtes noyé sous des vagues de sifflements. En dépit de votre souffrance, vous gardez assez de lucidité pour comprendre que vous êtes victime d'une attaque psychique de la part du Helghast. Mais dans l'instant qui suit, ses énergies psychiques vous submergent, et la douleur est telle que vous vous pliez en deux.

Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -8, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de +1. Si vous êtes toujours en vie, le Helghast profite de votre distraction pour se jeter physiquement sur vous et vous heurter de toute sa masse. Rendez-vous au **17**.

5

L'air est rempli d'éclats de rire, terribles et triomphants. Ils s'insinuent dans votre esprit et sapent votre volonté de résistance. Les mains se resserrent sur votre gorge et votre vision s'assombrit. Vous commencez à perdre connaissance. Vos dernières pensées, au moment de sombrer dans les ténèbres, sont pour votre terre natale qui souffre, à des lieues d'ici. Ainsi prennent fin votre mission et votre vie.

6

Vous tendez votre lance vers l'avant lorsque le Helghast bondit sur vous. Le fer s'enfonce dans l'épaule de la créature. L'abomination d'outre-tombe hurle et se débat furieusement sur la pointe de votre lance, manquant ainsi de l'arracher à votre emprise. Dans sa frénésie, les griffes du monstre raclent votre visage. Vous poussez la lance vers l'avant pour éloigner le Helghast, mais à ce moment, il parvient à se libérer. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de +1.

Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, le Helghast s'accroupit et siffle de façon menaçante. La blessure que vous lui avez infligée est déjà en train de se refermer. Vous pourriez en profiter pour attaquer pendant que le Helghast est affaibli. Ou vous pourriez chercher à atteindre la sécurité relative de la forêt. Le couvert des arbres vous offrira peut-être des possibilités stratégiques additionnelles ... mais vous êtes étreint par le doute. Le Helghast a fait les preuves de sa vitesse et de sa résistance aux coups. Peut-être, au lieu d'attaquer, feriez-vous mieux d'adopter une position défensive et de forcer le Helghast à faire le prochain geste.

À vous de choisir. Si vous désirez attaquer, rendez-vous au **15**. Si vous souhaitez courir en direction de la forêt, rendez-vous au **47**. Si vous voulez vous tenir prêt à affronter le prochain assaut du Helghast, rendez-vous au **18**.

7

Vous devinez que votre adversaire n'est pas un simple mortel. Vous êtes face à un agent puissant du Seigneur des Ténèbres Zagarna, capable de vous blesser autant physiquement que mentalement. Pourtant, vous avez les moyens d'en venir à bout. Lorsque vous avez repris la lance, vos sens vous en ont révélé la vraie nature. Cette lance est l'une de nombreuses armes forgées jadis par les mages du Dessi — de puissants sorciers qui régnerent jadis sur le Magnamund lors d'une ère de paix — et elle est imbue de leur puissance. Les runes qui y sont gravées sont magiques et servent de parade contre le mal. Cette arme est anathème à toutes les créatures de Naar ; sa simple vue leur est insupportable. Chaque coup que vous porterez à un serviteur de Zagarna au moyen de cette arme lui infligera de graves blessures. Pour cette raison, en dépit de l'horreur à laquelle vous faites face, vous vous sentez envahi par le courage. Grâce à votre connaissance du pouvoir de la lance, vous pourrez ajouter +1 à tous les *Quotients d'Attaque* qui vous seront donnés dans ces paragraphes spéciaux. Rendez-vous maintenant au **43**.

8

Vous vous contorsionnez de douleur sur le sol, jusqu'à ce que la souffrance cesse. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, la vue vous revient graduellement. À votre horreur, l'homme se dresse tout près de vous. Ses yeux brillent d'une lueur rouge et son visage est tordu en rictus. Il grogne et tend les mains pour vous saisir à la gorge. Si vous avez une arme et souhaitez vous défendre, rendez-vous au **22**. Si vous voulez vous emparer de la lance, rendez-vous au **16**. Si vous préférez sauter sur votre cheval et vous enfuir au galop, rendez-vous au **50**.

9

Vous courez vers l'avant, fendant l'air du fer de la lance. Le Helghast lève les bras pour parer le coup, et l'herbe est éclaboussée de sang noir. Encouragé par votre succès, vous préparez une seconde attaque, mais le Helghast anticipe votre geste et esquive la lance lorsque vous frappez. Il vise ensuite votre torse de ses mains griffues. Les griffes vous occasionnent une telle sensation de brûlure que vous pourriez les croire tout droit sorties d'une forge ardente. Cette fois, c'est votre sang qui éclabousse les herbes. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -5. Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, rendez-vous au **31**.

10

Bien que le Helghast ne tienne aucune arme et ne soit protégé par aucune armure, vous savez qu'il représente un ennemi mortel, un être de pure malice dont les griffes sont aussi acérées que des dagues et dont le corps a le pouvoir de guérir à un rythme surnaturel. Même la blessure provoquée par la lance, sur laquelle il était pourtant empalé, est en train de se refermer.

Le monstre mort-vivant avance à votre rencontre, prêt à attaquer. Vous pourriez tenter d'enfoncer la lance dans son corps lorsqu'il sera assez près. S'il s'embroche sur le fer en vous agressant, il subira sans doute des dégâts considérables. Mais s'il esquive, c'est vous qui serez dans une situation précaire. Vous pourriez aussi fendre l'air du fer de la lance afin de tenir la créature à distance. Elle aurait plus de difficulté à s'approcher, mais votre attaque serait moins efficace. Vous pourriez également tenter une stratégie moins conventionnelle. La lance est suffisamment légère pour que puissiez la lancer. Avec un jet précis, vous pourriez ré-empaler le monstre, peut-être même le tuer d'un seul coup. Évidemment, si vous le manquez, vous lui serez ensuite livré sans défense !

Enfin, il y a une autre possibilité. Si vous parveniez à vous enfuir dans la forêt, vous pourriez vous cacher et échapper ainsi au Helghast. Vous savez qu'il serait mal avisé de tourner le dos à la créa-

ture pour courir en direction des bois, mais en adoptant une position défensive, vous pourriez lentement reculer vers la lisière des arbres. À vous de décider. Si vous voulez :

Tenter de transpercer le Helghast lors de son attaque	Rendez-vous au 40 .
Frapper le Helghast avec des mouvements tranchants	Rendez-vous au 14 .
Jeter la lance dans la poitrine du Helghast	Rendez-vous au 21 .
Vous concentrer uniquement sur vos défenses	Rendez-vous au 37 .
Utiliser la Discipline Kaï de la Puissance Psychique	Rendez-vous au 4 .

11

Vous vous enfouissez au milieu d'un taillis de buissons, vous tassant en boule alors que le Helghast s'approche. Sa respiration rauque ressemble au bruit du fer rouillé râpant la pierre. Vous êtes certain que le monstre peut ressentir votre présence. Il se met à fouiller le sous-bois, se rapprochant inexorablement de votre position. Vous retenez votre souffle et priez Kaï de vous dissimuler aux yeux de votre ennemi. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, ajoutez 4 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 4	Rendez-vous au 42 .
5 et 13	Rendez-vous au 38 .

12

Une fois de plus, les griffes fouettent l'air devant votre visage, mais vous les esquivez et parvenez à vous placer derrière le Helghast. Voici l'occasion d'agir ! Vous pourriez en profiter pour attaquer, mais aussi pour fuir en direction des arbres qui entourent la clairière. Vous pourriez aussi vous tenir sur la défensive et observer la réaction du Helghast — avec un ennemi aussi rapide, il vaut peut-être mieux parer les coups que chercher à en porter soi-même.

Une autre possibilité vous apparaît également en un éclair, un geste qui pourrait en finir avec cette créature d'outre-tombe — s'il réussit. Votre lance est assez légère pour être lancée. En visant bien, vous pourriez y empaler le Helghast d'un seul coup. Mais si vous échouez, vous vous mettez dans une position très vulnérable ! Si vous voulez :

Attaquer le Helghast	Rendez-vous au 44 .
Jeter la lance dans la poitrine du Helghast	Rendez-vous au 21 .
Adopter une position strictement défensive	Rendez-vous au 37 .
Courir en direction de la forêt	Rendez-vous au 47 .
Utiliser la Discipline Kaï de la Puissance Psychique	Rendez-vous au 4 .

13

Vous faites un pas vers l'avant et propulsez la lance. Mais le jet est maladroit et vous ratez le Helghast d'un bon mètre. Il émet un caquètement triomphal, ses mâchoires squelettiques claquant l'une contre l'autre, et se jette sur vous en un instant. Si vous possédez le Poignard Noir, rendez-vous au **29**. Sinon, rendez-vous au **5**.

14

Lorsque le Helghast s'approche, vous faites décrire un arc de cercle à l'extrémité de votre lance, tranchant aisément la chair de son abdomen. Bien que le monstre émette un cri, il n'interrompt pas pour autant son attaque ; il vous blesse cruellement au bras lorsque vous tentez de parer ses griffes mortelles. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -3 . Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, rendez-vous au **20**.

15

Vous vous précipitez vers votre adversaire en frappant de taille et d'estoc, sans lui laisser le temps de se remettre de vos assauts pour contre-attaquer. Le Helghast hurle d'agonie lorsque vos coups entaillent sa chair morte et tranchent le tissu musculaire sous-jacent, faisant jaillir un sang noir et gluant qui brûle l'herbe là où il tombe par terre. Vous achevez votre barrage avec un grand coup qui projette le Helghast au sol. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de +3, au cours duquel seul le Helghast perd des points d'ENDURANCE.

Si la créature est encore en vie, elle se redresse rapidement. Sa résistance physique vous ahurit. Vous vous souvenez alors de la façon dont vous l'avez trouvée, empalée sur la lance. Si vous arrivez à la ré-empaler, peut-être pourriez-vous mettre fin à ce combat. C'est toutefois une manœuvre risquée qui exige que vous soyez proche de votre adversaire. Il serait probablement moins dangereux de continuer le combat normalement, en gardant vos distances par rapport au monstre. Vous pourriez également profiter de votre avantage pour fuir en direction des arbres, avec l'espoir de ne plus devoir combattre du tout.

Si vous voulez tenter d'embrocher le Helghast sur votre lance, rendez-vous au **28**. Si vous aimez mieux continuer le combat normalement, rendez-vous au **34**. Enfin, si vous désirez courir en direction de la forêt, rendez-vous au **47**.

16

Lorsque vos doigts se referment sur la lance, vous sentez une chaleur étrange envahir votre corps. Bien qu'elle soit faite de métal, l'arme est aussi légère qu'une tige de bois. La confiance vous revient et vous faites face à l'homme. Il hésite pendant un moment, puis recule pas à pas. La haine crispe ses traits et il émet un sifflement menaçant dans votre direction. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **7**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **43**.

17

L'assaut vous fait perdre l'équilibre et vous tombez par terre. Le Helghast n'hésite pas un seul instant. Il saute sur vous avec un cri qui vous glace les sangs. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 point si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 48 .
3 et 7	Rendez-vous au 24 .
8 et 10	Rendez-vous au 6 .

18

Vous prenez du recul et mettez de la distance entre vous et votre ennemi. Le Helghast vous observe intensément, tout en émettant un grincement continu au creux de sa gorge. Les yeux rouges ne vous quittent jamais. Vous vous sentez plutôt bizarre, comme si vous étiez attiré par ces yeux, en dépit du fait que votre corps n'a pas bougé. Tout à coup, l'univers devient rouge et votre tête semble exploser dans un éclair de souffrance. À travers la douleur, vous comprenez que vous subissez une attaque psychique.

Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -6, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de +3. Si vous êtes toujours en vie, vous retrouvez vos esprits à temps pour voir le Helghast se précipiter à votre rencontre. Rendez-vous au **31**.

19

Les griffes du Helghast vous raclent le front, manquant vos yeux de justesse. Du sang coule dans votre champ de vision et le monde prend des teintes écarlates. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -2, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette agression, vous essayez votre visage d'un revers de votre manche, cherchant à recouvrer la vision. Le Helghast en profite pour se jeter physiquement sur vous, toutes griffes dehors. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 3 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens. Ajoutez 1 point si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse (mais non celle du Sixième Sens). Si le résultat est compris entre :

0 et 1	Rendez-vous au 3 .
2 et 4	Rendez-vous au 17 .
5 et 7	Rendez-vous au 33 .
8 et 12	Rendez-vous au 46 .

20

Le Helghast n'hésite pas à vous attaquer à nouveau. Vous esquivez d'un pas de danse et la créature fonce tout droit. Elle se retourne immédiatement pour attaquer, mais vous avez eu le temps de reculer et de mettre un peu de distance entre vous et votre adversaire. Vous avez maintenant le temps de formuler une stratégie.

Vous pourriez porter un coup aux jambes du Helghast lors de sa prochaine attaque. Si vous arrivez à lui infliger assez de dégâts, il sera ralenti et le combat sera plus facile pour vous. Ou vous pourriez poser la lance contre le sol et profiter de la vitesse de la créature pour l'empaler sur le fer. Vous pourriez aussi faire face au monstre en contre-attaquant avec une force et une dextérité égales, démontrant ainsi la puissance d'un Seigneur Kaï. Mais peut-être feriez-vous mieux de chercher à atteindre la sécurité de la forêt — vous auriez une certaine avance sur le Helghast et le couvert des arbres vous offrirait peut-être des possibilités stratégiques nouvelles.

Si vous souhaitez attaquer vous-même le Helghast, rendez-vous au **9**. Si vous voulez tenter de le blesser aux jambes, rendez-vous au **40**. Si vous désirez accueillir sa prochaine charge avec votre lance plantée en terre, rendez-vous au **32**. Enfin, si vous préférez courir en direction de la forêt, rendez-vous au **39**.

21

Le terrible mort vivant pousse un cri déchirant et se jette sur vous à corps perdu. Vous levez la lance à la façon d'un javelot, guidé par votre enseignement et votre talent inné. Ensuite, avec une prière au Dieu du Soleil Kaï, vous visez le torse du monstre. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 4 points si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance. Sinon, mais si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ou si votre HABILITÉ de base est de 17 ou plus, ajoutez 2 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 4	Rendez-vous au 13 .
5 et 7	Rendez-vous au 3 .
8 et 13	Rendez-vous au 41 .

22

Vous dégainez votre arme et frappez l'homme qui s'approche. Quoique votre coup porte, vous ne laissez aucune plaie dans sa chair, pas plus que vous ne ralentissez son avance. Avant que vous ne

puissiez attaquer à nouveau, l'homme empoigne votre bras et vous arrache votre arme. Exerçant sur elle une poigne surpuissante, il la brise sèchement en deux. Effacez cette arme de votre *Feuille d'Aventure*.

Jetant l'arme brisée de côté, l'homme tend les mains et enserre votre cou de ses doigts. Il a une force incroyable ; sa prise est celle d'un étau. En dépit de tous vos efforts, vous n'arrivez pas à lui faire desserrer le petit doigt. Si vous possédez le Poignard Noir, rendez-vous au **36**. Si vous n'êtes pas en possession de cet objet, rendez-vous au **5**.

23

Votre adversaire pousse un hurlement terrible lorsque vous lui portez le coup ultime. Il s'abat à la renverse, griffant vainement l'air devant lui. Le corps d'un Helghast est maintenu intègre par la magie noire, magie que la puissance de votre lance a dissipée. Vous observez avec dégoût la dissolution du cadavre, qui se transforme lentement en flaque de liquide noir et épais. Là où la vile substance touche l'herbe, celle-ci se flétrit.

Vous nettoyez prudemment votre lance, tout en songeant qu'il doit y avoir d'autres créatures semblables dans le pays, vaquant à leurs maléfiques occupations. Vous ne savez pas combien de kilomètres vous séparent encore de Port Bax, mais vous savez désormais que vous ne souhaitez pas être surpris par la nuit en pleine campagne ! Ayant perdu votre cheval, vous n'avez plus de temps à perdre. Vous quittez la clairière à la hâte et poursuivez votre chemin.

Rendez-vous au **138** dans *La Traversée Infernale*.

24

Vous roulez de côté juste à temps pour esquiver l'attaque. Vous vous redressez, prêt à vous défendre contre le prochain assaut du Helghast. Avec une lance, vous pouvez combattre de deux façons différentes. Vous pouvez frapper votre ennemi d'un mouvement tranchant, ce qui augmentera vos chances de le toucher, mais n'infligera qu'une blessure légère. Ou vous pouvez frapper pour transpercer, en enfonçant le fer de la lance dans sa chair. Une telle attaque est plus puissante, mais le Helghast pourrait réussir à l'esquiver, auquel cas vous seriez ensuite vulnérable à sa contre-attaque. Si ces possibilités ne vous attirent pas, il y en a une troisième : garder une position défensive et esquiver les assauts du Helghast jusqu'à ce qu'une meilleure occasion se présente.

Si vous souhaitez frapper pour entailler, rendez-vous au **14**. Si vous souhaitez frapper pour embrocher, rendez-vous au **40**. Si vous préférez vous placer en position défensive, rendez-vous au **37**.

25

Vous n'avez jamais combattu quelque chose d'aussi dangereux qu'un Helghast – un fait auquel vous essayez de ne pas penser alors que vous cherchez un signe de faiblesse chez votre adversaire mort-vivant. Vous remarquez que la plaie creusée par le fer de la lance est déjà en train de se refermer. Le Helghast peut guérir très rapidement, même lorsque blessé par une arme magique. Ceci n'est pas un combat que vous gagnerez en épuisant les forces de votre ennemi. Vous devez être rapide et impitoyable. Vous devez trouver — ou créer — une ouverture, et frapper ensuite jusqu'à ce que cette abomination soit détruite. Le moyen le plus sûr d'y arriver est de la ré-empaler sur la lance ; les pouvoirs magiques de l'arme pourront ensuite vider cette créature hideuse de sa vie surnaturelle. C'est certainement ce qu'espérait faire l'inconnu qui l'a empalée la première fois. Toutefois, vous devez faire preuve de prudence. Même si votre adversaire est désarmé, ses griffes sont aussi acérées que des dagues et pourraient facilement vous déchirer en lambeaux. Par ailleurs, cette créature

est plus rapide que vous.

Le Helghast siffle, écarte les bras, et se prépare à attaquer. Vous pouvez contre-attaquer en lui portant un coup de taille, ou encore, en posant la lance contre le sol afin que son propre élan l'amène à venir s'embrocher sur elle. Toutefois, s'il esquive cette attaque, vous serez momentanément sans défense. Vous pouvez aussi vous contenter de vous défendre et attendre une meilleure occasion pour porter une attaque.

Il y a une dernière possibilité. Si vous sentez que le destin vous est favorable, vous pouvez jeter la lance sur le Helghast avant qu'il ne puisse attaquer. Si vous visez bien, c'est une façon de l'embrocher sur la lance et d'éviter complètement le combat. Mais vous n'aurez pas l'occasion d'essayer deux fois ! Si vous manquez votre cible, le Helghast détiendra un avantage auquel vous aurez grand peine à survivre. Si vous voulez :

Entailler le Helghast avec le fer de la lance	Rendez-vous au 46 .
Poser la lance contre le sol lors de la charge du monstre	Rendez-vous au 32 .
Adopter une position strictement défensive	Rendez-vous au 37 .
Jeter la lance en direction du Helghast	Rendez-vous au 21 .
Utiliser la Discipline Kaï de la Puissance Psychique	Rendez-vous au 4 .

26

Vous reconnaissez la sensation d'une attaque psychique et vous dressez un écran mental grâce à votre Bouclier Psychique. Presque aussitôt, la douleur s'atténue. Malgré tout, vous avez encore la nausée et la migraine. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous retrouvez votre lucidité juste à temps pour voir l'homme que vous avez secouru se tenir au-dessus de vous. Avec horreur et frayeur, vous voyez ses yeux briller d'une lueur rouge. Il émet un grognement rauque et tend les mains dans votre direction. Si vous avez une arme et souhaitez vous défendre, rendez-vous au **22**. Si vous souhaitez vous emparer de la lance, rendez-vous au **16**. Si vous préférez sauter sur votre cheval et vous enfuir au galop, rendez-vous au **50**.

27

Vous agrippez l'une des branches basses et vous hissez dessus à califourchon, le tout avec une agilité née des jeux de votre enfance, au temps où vous exploriez souvent la forêt avec votre grand frère Jen. L'arbre se laisse escalader plus facilement que prévu, aussi atteignez-vous les hautes branches sans trop de difficulté. Là, vous attendez en silence.

Peu après, le Helghast apparaît en dessous, dardant des regards à gauche et à droite. Il est manifestement à votre recherche. Il s'arrête et hume l'air à la manière d'une bête sauvage, inspirant l'air avec un bruit de chuintement affreux. Et tout à coup, il lève la tête et hurle en vous apercevant. Réagissant promptement, vous vous propulsez dans le vide et chutez sur votre adversaire, le fer prêt à frapper. Vous atterrissez avec la souplesse d'un chat et abattez votre lance sur l'horreur de l'au-delà. Le coup porte avec toute la force que lui a communiquée votre chute, fendant la chair du monstre et ouvrant une plaie béante de laquelle jaillit un torrent de sang noir qui vous asperge et dégouline sur vos vêtements. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de +11, au cours duquel seul le Helghast perd des points d'ENDURANCE.

Si le Helghast survit à cet assaut sauvage, il hurle de douleur et de fureur avant de s'avancer pour vous attaquer. Il est clair que vous l'avez gravement affaibli, aussi l'affrontez-vous avec confiance, prêt à mettre fin à son existence abominable. Achevez le combat avec un *Quotient d'Attaque* de 0.

Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de +3. En revanche, notez que le Helghast vous agresse avec sa puissance psychique. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 1 point d'ENDURANCE additionnel par Assaut. Si vous triomphez, rendez-vous au **23**.

28

Vous esquivez l'assaut du Helghast et prenez position derrière lui. Mais avant que vous n'ayez pu frapper, il fait volte-face et se jette sur vous, enragé au point de ne plus se soucier de sa sécurité, obsédé par l'idée de vous achever. C'est l'occasion que vous attendiez. Vous laissez le Helghast fondre sur vous ; ensuite, avec toutes vos forces, vous propulsez le fer de la lance en direction de son torse, espérant le prendre par surprise alors qu'il tend ses griffes vers votre visage. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Pour chaque tranche de 5 points d'ENDURANCE dont le Helghast dispose encore, ajoutez 1 point. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, soustrayez 2 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au 45 .
4 et 6	Rendez-vous au 33 .
7 et plus	Rendez-vous au 19 .

29

Vous vous souvenez soudain du Poignard Noir que vous avez pris dans le sac du Helghast. Vous tendez une main à l'intérieur de votre tunique, faites jaillir l'arme, et l'enfoncez droit dans le crâne hideux du monstre. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -6, au cours duquel seul le Helghast perd des points d'ENDURANCE. Si le Helghast y survit, il bascule avec un cri perçant, vous permettant de saisir la lance et de vous redresser. Le monstre arrache ensuite la lame de sa tête et la jette par terre, où elle se dissout dans un nuage de fumée âcre.

Vous avez peut-être une chance, pendant que le Helghast se rétablit, de l'attaquer efficacement. Vous pouvez aussi fuir en direction de la lisière des arbres. Peut-être, avec une bonne avance, pourriez-vous ainsi lui échapper et éviter d'avoir à poursuivre ce combat. Si ces possibilités ne vous attirent pas, vous pouvez aussi vous placer en position défensive. Il est parfois plus sage de forcer l'ennemi à poser le premier geste, pour ensuite contre-attaquer stratégiquement.

Si vous voulez attaquer le Helghast pendant qu'il refait ses forces, rendez-vous au **44**. Si vous voulez courir vers la lisière de la forêt, rendez-vous au **47**. Si vous préférez attendre que le Helghast agisse, rendez-vous au **18**.



30

Vous vous approchez du corps inerte du Helghast et arrachez la lance de son corps. Mais au moment où vous le faites, le Helghast revient brusquement à la vie — et avec un hurlement strident, il bondit et enfonce ses crocs dans votre épaule ! Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous repoussez le monstre et enfoncez la lance dans son crâne humanoïde. Il émet un cri d'agonie qui vous glace les sangs, mais vous continuez à transpercer le corps de toutes parts, envahi par une haine abjecte des Seigneurs des Ténèbres et de leurs viles parodies de l'humanité.

Finalement, le corps se dissout en liquide noir et épais, vous laissant mutiler l'humus du fer de votre lance. Tandis que s'estompe votre colère, la terreur rétrospective la remplace, si intense qu'elle vous donne des sueurs froides. Vous vous dépêchez d'aller vous réfugier dans la forêt, mû par le besoin de vous éloigner du silence irréel qui règne dans la clairière. Vous pouvez inscrire, une fois de plus, la Lance Magique sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au **138** dans *La Traversée Infernale*.

31

Les yeux ardents du Helghast semblent s'imprimer dans votre conscience à mesure que la créature s'approche de vous. Vous n'arrivez plus à en détacher votre regard, ou même à bouger. Désespérément, vous tentez de reprendre le contrôle de votre corps, tandis que la terrifiante créature se fait proche, raidissant ses viles griffes devant votre visage. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse. Ajoutez également 1 point pour chaque visite précédente à ce paragraphe. Si le résultat est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au 19 .
4 et 6	Rendez-vous au 33 .
7 et plus	Rendez-vous au 46 .

32

Le Helghast s'élançait vers vous — une scène terrifiante à contempler. Vous posez la lance en biais en appuyant l'extrémité contre le sol, tout en vous préparant à subir le choc de l'impact. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. S'il est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 17 .
3 et 6	Rendez-vous au 40 .
7 et 9	Rendez-vous au 6 .

33

Les griffes de votre adversaire déchirent votre peau avant que vous ne puissiez attaquer. Le visage terrifiant du Helghast domine le vôtre et sape votre courage. Vous lui portez un coup d'estoc, mais la tentative est maladroite et le monstre l'esquive aisément. Profitant de votre faiblesse, le Helghast vous porte une série de coups vicieux, se moquant de vos efforts pour contre-attaquer. Ses griffes vous lacèrent de toutes parts, bien que vous tentiez désespérément de le repousser. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -7. Si vous survivez tous les deux, rendez-vous au **31**.

34

Vous frappez en même temps que le Helghast, griffes et lance se croisant en plein air. En dépit de ses blessures, le monstre est toujours aussi rapide — et désireux d'arracher votre chair de vos os. Vous êtes tout près de la vicieuse créature, avec laquelle vous êtes contraint d'échanger coup pour

coup. Livrez le reste du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -5. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de -1. Notez toutefois que le Helghast vous agresse avec sa puissance psychique. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 1 point d'ENDURANCE additionnel par Assaut.

Après 2 Assauts, si vous voulez tenter d'embrocher le Helghast sur votre lance, rendez-vous au **28**. Si vous achevez le combat et triomphez, rendez-vous au **23**.

35

Bientôt, le Helghast apparaît, créature hideuse fendant la végétation dans votre direction. Il caquette d'allégresse, le rire du chasseur sûr de sa proie. Vous brandissez votre lance, les mains moites de sueur, et anticipez son attaque. Achevez le combat avec un *Quotient d'Attaque* de -3. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de -1. Notez toutefois que le Helghast vous agresse avec sa puissance psychique. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 1 point d'ENDURANCE additionnel par Assaut. Si vous émergez victorieux de l'affrontement, rendez-vous au **23**.

36

Vous tenez toujours le Poignard Noir que vous avez pris dans le sac de l'homme. Sans réfléchir, vous l'enfoncez droit dans sa mâchoire. Il vous relâche et chancelle à reculons, griffant la dague et produisant des gargouillis affreux. Avec terreur et confusion, vous remarquez que le sang qui coule de la plaie est noir. Tout à coup, l'homme arrache la dague et la jette sur le sol, où elle se dissout dans un nuage de fumée noire. Lorsque cette fumée se dissipe, vos yeux se posent sur la lance qui gît également dans l'herbe. Instinctivement, vous vous emparez de cette arme. Réduisez l'ENDURANCE du Helghast de 3 points en raison de votre coup de poignard. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **7**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **43**.

37

Le Helghast vient vers vous à une vitesse surnaturelle. Vous parez son premier assaut, ensuite sautez de côté lorsqu'il tente de frapper à nouveau. Vous frappez d'estoc, forçant le Helghast à garder ses distances. Il se déplace lentement autour de vous, sifflant et exposant ses crocs, restant hors de portée de votre lance. Tout à coup, il esquive le fer mortel et fond sur vous, frappant du côté où vous êtes mal protégé. Vous virevoltez pour parer son attaque, sans savoir si vous serez assez rapide. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 19 .
3 et 5	Rendez-vous au 33 .
6 et 8	Rendez-vous au 14 .
9 et 11	Rendez-vous au 6 .

38

Le Helghast n'abandonne pas ses recherches, et vous êtes certain qu'il finira inévitablement par vous découvrir. Vous serrez la main sur votre arme et décidez de porter le premier coup. Mais au moment où vous allez attaquer, le Helghast passe devant vous et s'éloigne dans la forêt. Vous demeurez figé dans votre cachette jusqu'à ce que vos membres soient engourdis. Lentement, vous vous redressez et laissez le sang circuler à nouveau dans vos extrémités. Alors que vous reprenez votre route à travers bois, vous êtes envahi par un sentiment d'angoisse. Chaque pan d'ombre

semble dissimuler la créature d'outre-tombe ; chaque brindille rompue semble annoncer son retour. Mais en dépit de vos frayeurs, vous n'apercevez plus la moindre trace de votre ennemi, et plus rien ne s'oppose à la reprise de votre voyage ...

Rendez-vous au **138** dans *La Traversée Infernale*.

39

Vous virevoltez et courez en direction des arbres. Presque aussitôt, le Helghast vous poursuit. Vous n'aviez pas pris la vitesse de la créature en compte. Elle vous rattrape avant que vous n'ayez parcouru cent mètres, vous saisit par derrière et lacère votre dos de ses griffes. Livrez 1 Assaut avec un *Quotient d'Attaque* de -7 , au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous y survivez, rendez-vous au **17**.

40

Lorsque le Helghast fonce, vous bondissez et plantez la lance dans sa jambe. Son cri d'agonie vous permet d'espérer que vous l'avez grièvement blessé. Malheureusement, il se défait promptement de la lance, et lorsqu'il se jette sur vous pour griffer votre visage et votre poitrine, ses mouvements ne sont pas du tout ralentis. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -1 . Ensuite, si vous êtes toujours en vie, tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 17 .
3 et 6	Rendez-vous au 33 .
7 et plus	Rendez-vous au 12 .

41

Vous vous souvenez d'avoir joué au Greel dans votre jeunesse, avec les autres Initiés Kai. Le Greel est un jeu où les participants, divisés en trois équipes, lancent des haches et essaient de les planter dans les poteaux qui représentent les buts adverses. Vous étiez particulièrement habile à ce jeu. Tandis que ces souvenirs vous reviennent, votre esprit et votre corps s'apaisent ... et vous jetez la lance. Elle file gracieusement vers sa cible et s'enfonce profondément dans la poitrine du Helghast. L'odieuse créature bascule à la renverse dans l'herbe, où elle se convulse et se débat furieusement pendant plusieurs secondes avant de demeurer immobile. Effacez la Lance Magique de votre *Feuille d'Aventure*.

Vous essuyez la sueur sur votre front et poussez un soupir de soulagement. Vous avancez pour récupérer votre lance, mais soudain, vos instincts hurlent une mise en garde. Un danger vous guette encore ; sans savoir pourquoi, vous ressentez le besoin de quitter ce lieu au plus vite. En revanche, il vous répugne d'abandonner la Lance. Il s'agit d'une arme puissante qui pourrait vous aider dans votre quête. Si vous obéissez à vos instincts et quittez la clairière, rendez-vous au **138** dans *La Traversée Infernale*. Si vous désirez retirer la lance du corps du Helghast, rendez-vous au **30**.

42

Tout à coup, les buissons s'écartent et vous vous retrouvez face à face avec votre ennemi, dont la face squelettique, aux chairs pourrissantes, est tordue en rictus de joie. Vous vous redressez et tentez de vous éloigner, mais les buissons denses entravent vos mouvements. Vous ne pourrez plus échapper à ce combat — vous devrez combattre le Helghast jusqu'à la mort. Achevez le combat avec un *Quotient d'Attaque* de -8 . Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, utilisez plutôt un *Quotient d'Attaque* de -4 . Notez que le Helghast vous agresse aussi avec sa puissance psychique.

Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 1 point d'ENDURANCE additionnel par Assaut. Si vous triomphez, rendez-vous au **23**.

43

Une transformation horrible s'opère sur l'homme. Sa peau semble se contorsionner et changer de couleur, s'assombrissant en même temps qu'elle pourrit sur son corps, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que des lambeaux recouvrant ses muscles et ses os exposés. Ses doigts s'allongent en griffes et des crocs émergent de sa mâchoire inférieure. Ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une vive lueur rouge émanant de trous vides. La frayeur vous étouffe lorsque vous reconnaissez cette créature. Il s'agit d'un Helghast, un agent cauchemardesque des Seigneurs des Ténèbres. Reconnus pour leur intelligence et leur pouvoir de prendre une apparence humaine, ces monstres font partie des séides les plus effrayants de Naar.

Les Helghasts furent créés par Vashna, le plus terrible de tous les Seigneurs des Ténèbres. Sous ses ordres, ils infiltrèrent jadis la société humaine et répandirent la discorde politique entre les nations du Magnamund. Les conflits qu'ils déchaînèrent sur l'humanité auraient tout détruit si la Confrérie de l'Étoile de Cristal n'avait pas trouvé le moyen de percer leurs déguisements et d'utiliser la magie pour les vaincre. Car même exposés, les Helghasts demeurent de terribles créatures, des morts-vivants qui ne peuvent être blessés par les armes des mortels. Heureusement, par un caprice de la providence ou du destin, la lance que vous tenez est l'une des armes magiques qui furent forgées pour les détruire. Vous ressentez d'ailleurs le pouvoir bénéfique qui en émane.

Le Helghast ouvre grand les bras et pousse un cri déchirant. Votre cheval, en entendant cet affreux hurlement, hennit de frayeur et s'enfuit au galop, disparaissant dans la forêt qui vous entoure. Vous n'avez plus le choix — vous allez devoir combattre. La seule arme que vous pourrez utiliser dans cet affrontement est la lance. Inscrivez la Lance Magique sur votre *Feuille d'Aventure* dans la catégorie des Objets Spéciaux.

À votre HABILITÉ de base, ajoutez 3 points si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance. Ajoutez 1 point si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens. Si votre HABILITÉ est maintenant comprise entre :

10 et 13	Rendez-vous au 49 .
14 et 18	Rendez-vous au 10 .
19 et 23	Rendez-vous au 25 .



44

Vous courez vers l'avant et entaillez le dos du Helghast du fer de la lance. Il émet un hurlement et une coulée de sang noir émerge de la plaie. Livrez 1 Assaut avec un *Quotient d'Attaque* de +1, au cours duquel seul le Helghast perd des points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au **20**.

45

Vous êtes trop rapide pour le Helghast. Sans lui laisser le temps d'esquiver, vous enfoncez votre lance dans sa chair et le transpercez de part en part. La créature hurle si fort que vous craignez pour vos tympans. Elle se débat et se convulse au bout de votre lance, tendant ses griffes vers votre visage. Vous poussez rapidement le Helghast au sol et enfoncez le fer de la lance dans la terre, emprisonnant le monstre. Bientôt, il cesse de lutter et demeure inerte, la hampe de la lance saillant du milieu de sa poitrine. Effacez la Lance Magique de votre *Feuille d'Aventure*.

Même si le combat est terminé, vos instincts vous ordonnent toujours de quitter ce lieu maléfique. Vous hésitez toutefois à abandonner la lance. Il s'agit d'une arme puissante qui pourrait vous aider dans l'avenir. Maintenant que le Helghast est mort, ne serait-il pas mieux de retirer la lance de son corps ? Si vous désirez quitter la clairière immédiatement et laisser la Lance Magique derrière, rendez-vous au **138** dans *La Traversée Infernale*. Si vous croyez préférable de récupérer la lance avant tout, rendez-vous au **30**.

46

Lorsque le Helghast vous frappe, vous esquiviez d'un pas de côté. Ses griffes raclent votre épaule, mais la blessure est légère. Vous y répliquez avec votre propre coup. Le Helghast ne s'attendait pas à ce que vous réagissiez si vite, aussi la lance creuse-t-elle un sillon profond dans sa chair. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -3. Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, rendez-vous au **12**.

47

Vous vous élancez en direction des arbres. Derrière vous, vous entendez les hurlements stridents du Helghast à votre poursuite. Toutefois, vous avez une avance suffisante et atteignez la forêt sans être rejoint. Vous vous enfoncez à une certaine distance dans le sous-bois, profitant du couvert de la végétation, mais le souffle vous manque et vous devez finalement vous reposer. Derrière vous, vous entendez le Helghast se frayer un chemin dans la verdure, déterminé à vous retrouver. Vous scrutez les environs, réfléchissant fébrilement.

Vous pourriez tenter de vous cacher dans les buissons à la base des arbres. Ils vous dissimuleraient sans doute bien, mais si vous étiez découvert, vous seriez en piètre position pour combattre. Vous pourriez aussi escalader l'un des arbres. Les plus grandes branches vous fourniraient une excellente base de lancement pour une embuscade, à condition que vous puissiez monter là-haut avant d'être découvert.

Vous devez décider rapidement, ou affronter le Helghast ici même, car il sera bientôt sur vous. Si vous voulez vous cacher dans les buissons, rendez-vous au **11**. Si vous voulez grimper à un arbre, rendez-vous au **27**. Si vous êtes prêt à affronter le Helghast sans dérobade, rendez-vous au **35**.

48

Vous n'avez pas le temps d'esquiver — le Helghast est déjà sur vous. Vous levez votre lance pour le frapper, mais il blesse votre poignet de ses griffes et vous arrache l'arme des mains. Il abaisse ensuite sa gueule squelettique et enfonce ses crocs dans votre gorge, cherchant votre veine jugulaire. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -10, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE.

Si vous êtes toujours en vie, le Helghast entoure votre cou de ses griffes et se met à serrer. Votre peau brûle à son toucher. Vous tentez désespérément d'échapper à son emprise ; vous tendez les mains vers la lance, mais elle est tout juste hors de votre portée. Si vous possédez le Poignard Noir, rendez-vous au **29**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **5**.

49

Souvent, dans vos fantaisies d'adolescent, vous vous imaginiez affrontant seul les hordes des Seigneurs des Ténèbres, émergeant victorieux et rentrant au monastère, où vous attendaient un feu chaleureux et les louanges de vos maîtres. Aujourd'hui, il n'y aura pas de feu, pas de louanges — mais vous n'avez pas le temps de vous attarder à de telles pensées. Le Helghast n'attendra pas que vous attaquiez ; il faut que vous vous prépariez à subir son assaut. Vous vous demandez toutefois si vous êtes capable de vaincre un tel adversaire. Peut-être serait-il plus sage de courir en direction de la forêt. Ainsi, vous pourriez peut-être lui échapper. Ou peut-être feriez-vous mieux d'attaquer le premier — après tout, le Helghast est désarmé. Lancer une offensive inattendue pourrait clore rapidement cet affrontement. Le choix est vôtre. Si vous voulez :

Vous placer sur la défensive	Rendez-vous au 37 .
Attaquer immédiatement le Helghast	Rendez-vous au 9 .
Tenter de courir en direction de la forêt	Rendez-vous au 39 .
Utiliser la Discipline Kaï de la Puissance Psychique	Rendez-vous au 4 .

50

Vous bondissez en selle et poussez votre cheval au galop. L'homme pousse un hurlement terrifiant et s'élance pour vous empêcher de fuir. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, ajoutez 3 points.

Si vous obtenez 4 ou plus, les bruits de poursuite s'atténuent alors que vous quittez la clairière et entrez dans la forêt éparse. Toutefois, vous ne regardez pas derrière vous, pas avant d'avoir mis une grande distance entre vous-même et l'éclaircie. Les yeux rouges de votre poursuivant hantent encore vos pensées lorsque vous osez enfin arrêter votre monture. Le chant des oiseaux calme vos nerfs éprouvés, vous permettant de retrouver votre sang-froid et de vous orienter. Vous avez perdu le chemin de vue au cours de votre fuite. Si vous voulez rejoindre Port Bax avant la tombée de la nuit, il faut d'abord que vous retrouviez la route. Rendez-vous au **334** dans *La Traversée Infernale*.

Si vous obtenez 3 ou moins, vous êtes arraché à votre selle avant que vous ne puissiez sortir de la clairière. Vous vous débattiez furieusement, mais la force de l'homme est surhumaine. Il vous maintient au sol et vous frappe au visage avec une grosse pierre, vous plongeant dans l'inconscience et vous épargnant la suite de ses coups sauvages. Votre vie et votre mission prennent fin ici.