

Vers le crépuscule

Règles

Niveaux de Santé

Vous pouvez passer par cinq Niveaux de Santé différents :

- Indemne : c'est à ce niveau que vous débutez l'aventure ;
- Légèrement Blessé : ce niveau n'inflige aucune pénalité ;
- Blessé : tous les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 5 ;
- Sérieusement Blessé : tous les 5 et les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 4 ;
- Hors de Combat : vous n'êtes plus en état de vous défendre contre quoi que ce soit ; s'il vous reste une potion de guérison, vous avez une chance de l'utiliser (voir les règles applicables ci-dessous) ; sinon, c'est la fin de votre aventure.

(Notez que les pénalités liées aux niveaux Blessé et Sérieusement Blessé ne s'appliquent naturellement qu'aux jets de dés correspondant à vos actions et non à ceux qui représentent des actions extérieures.)

Épreuves

Les épreuves qui se présenteront au cours de l'aventure se règlent en lançant trois dés, parfois à une seule reprise (épreuve instantanée), parfois de manière répétée (épreuve prolongée, tel qu'un combat).

Pour les épreuves où la différence entre la réussite ou l'échec se décide en un instant, il n'y a qu'un unique lancer de dés. Il suffit d'atteindre le nombre indiqué pour réussir le test. Si le résultat donné par les dés est strictement inférieur, c'est un échec.

Pour les épreuves prolongées, un "chiffre-seuil" sera indiqué. Si le résultat obtenu en lançant les trois dés est strictement supérieur à ce chiffre, la différence constitue autant de "points de succès". S'il est égal ou inférieur, aucun point de succès n'est obtenu. Les lancers de dés se répéteront jusqu'à ce qu'un certain nombre de points de succès soit obtenu par cumul. Tant que ce total n'est pas obtenu, cependant, des conséquences négatives peuvent avoir lieu à l'issue de chaque "tour" de l'épreuve (en combat, par exemple, vous risquez d'être blessé).

Les points de succès obtenus lors d'une épreuve donnée n'ont d'importance que pour cette épreuve seule.

Exemple d'épreuve prolongée : vous êtes en train d'affronter un soldat ennemi ; le chiffre-seuil est de 8 et il vous faut obtenir 10 points de succès pour remporter le combat ; tant que ce total n'est pas obtenu, à l'issue de chaque lancer de dés, un autre dé est lancé pour déterminer si l'ennemi réussit à porter un coup : si le résultat est compris entre 4 et 6, vous perdez un Niveau de Santé.

Premier tour de l'épreuve : les trois dés donnent un total de 13, ce qui vous fournit 5 Points de Succès ; le dé "ennemi" donne un 3 et vous n'êtes pas touché ;

Deuxième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 8 et le total de Points de Succès reste inchangé ; le dé lancé ensuite donne un 4 et - alors que vous étiez jusque-là Indemne - vous

devenez Légèrement Blessé ;

Troisième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 12, ce qui vous fournit 4 Points de Succès supplémentaires ; votre total de Points de Succès est désormais de 9 ; le dé lancé ensuite donne 1 et votre santé ne se dégrade pas davantage ;

Quatrième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 10, ce qui porte le total de Points de Succès à 11 ; l'épreuve s'achève aussitôt et vous remportez le combat.

Volonté

Vous êtes capable de dépasser ponctuellement vos limites ordinaires. Pour ce faire, vous disposez au début de l'aventure de 12 points de Volonté.

Lors d'une épreuve, qu'elle soit instantanée ou prolongée, vous pouvez dépenser un point de Volonté juste avant d'effectuer un jet de dés : vous lancerez alors quatre dés au lieu de trois. Notez bien que cet effet ne s'applique qu'à un unique jet de dés et qu'il ne change rien aux pénalités dont vous souffrez si vous êtes Blessé ou Sérieusement Blessé.

Potions de guérison

Vous pouvez utiliser une potion de guérison à la fin de n'importe quel paragraphe, juste avant de passer au paragraphe suivant.

Si jamais le paragraphe s'achève sur une épreuve instantanée dont le résultat déterminera le paragraphe où vous vous rendrez ensuite (suivant le modèle "Épreuve instantanée de difficulté X ; si vous réussissez rendez-vous au Y ; si vous échouez rendez-vous au Z"), vous ne pouvez pas utiliser de potion au cours de ce paragraphe.

Si jamais votre état de santé devient "Hors de Combat" et qu'il vous reste une potion de guérison, vous avez automatiquement le droit d'essayer de la boire. Pour savoir si vous y parvenez avant que la mort ne vous saisisse, appliquez les règles suivantes :

Dépensez avant tout entre 1 et 5 points de Volonté (si votre total de Volonté était déjà tombé à 0, vous ne pouvez pas utiliser de potion et c'est donc la fin de votre aventure). Lancez ensuite un dé. Si le chiffre obtenu est supérieur au nombre de points de Volonté que vous venez de dépenser, c'est la fin de votre aventure. S'il est inférieur ou égal, vous trouvez la force de boire la potion de guérison et ses effets s'appliquent aussitôt.

Si vous étiez en train de livrer une épreuve prolongée, une telle guérison in extremis vous laisse momentanément vulnérable : votre prochain lancer de dés ne vous rapporte aucun point de succès. Par ailleurs, si vous étiez en train de combattre, vous ne pouvez profiter de la prochaine occasion de fuir.

Vous êtes né au flanc escarpé d'une montagne, dans un village aux maisons de pierre rincées par le soleil et séchées par le vent. Votre enfance s'est écoulée avec indolence, sans occupation plus pesante que de garder les moutons et les chèvres. Il vous arrivait quelquefois d'aider les adultes à la tonte des bêtes, à la récolte du miel ou à la fabrication du fromage, mais aucune de ces activités ne vous a jamais inspiré le sentiment d'une quelconque vocation.

Le monde extérieur était une rumeur distante et imprécise, tissée de la multitude d'histoires effrayantes et excitantes dont le récit alimentait les longues veillées hivernales. De temps à autre, émergeant de cet horizon nébuleux, des marchands parvenaient jusqu'au village pour y acheter certains de ses produits. Ils n'avaient guère de temps à consacrer à satisfaire la curiosité d'un jeune garçon, mais leurs vêtements colorés, leur étrange façon de s'exprimer et les marchandises exotiques qu'ils vendaient à prix d'or suffisaient en eux-mêmes à stimuler votre imagination.

Arrivé à l'adolescence, vous aviez décidé de partir un jour à la découverte du monde extérieur. Vos parents ne s'en sont guère alarmés, sachant que ce genre de rêve est commun à votre âge. Mais votre intention s'est révélée durable et vous avez tout mis en œuvre pour pouvoir la réaliser. Vous vous êtes endurci le corps par tous les exercices physiques que vous pouviez imaginer, chassant le bouquetin dans les hauteurs, escaladant les falaises pour y dénicher des œufs. Vous avez convaincu le forgeron du village de vous faire une épée et vous avez trouvé quelqu'un qui accepte de vous en apprendre le maniement. Vous avez rassemblé toutes les informations fiables possibles sur les contrées qui entourent vos montagnes.

Arrivé à l'âge adulte, il n'était plus question de patienter davantage. Votre famille avait fini par accepter votre résolution et vous laissa achever vos derniers préparatifs avec une inquiétude silencieuse. Votre sœur aînée, Oriane, fut la seule exception.

- Je pense que tu fais une bêtise grosse comme toi, vous dit-elle avec son franc-parler habituel, la veille de votre départ. Mais il n'est plus utile d'en discuter. Je veux seulement te donner une chance de nous revenir un jour.

Et elle vous remit quatre fioles de verre épais, remplies d'un liquide à l'odeur vanillée. Bien qu'elle n'ait que quelques années de plus que vous, Oriane avait déjà assumé le rôle de principale herboriste du village et ces potions de guérison étaient le fruit de plusieurs semaines de cueillette et de préparation. Vous n'avez pas mis sa parole en doute lorsqu'elle vous a affirmé que boire l'une d'entre elles suffirait à vous guérir de n'importe quelle blessure.

Vous avez fait vos adieux un matin frais et ensoleillé et, alors que chacune de vos enjambées vous éloignait un peu plus de votre foyer, vous vous êtes demandé quelles histoires vous auriez à raconter lorsque vous y reviendriez.

Dans votre village, il est fréquent d'attribuer à ceux qui se distinguent par leurs accomplissements un surnom aussi simple qu'expressif. L'un de vos oncles est "Le Chasseur" depuis un hiver interminable où ses prises nombreuses ont évité au village de souffrir de la faim. Oriane est "La Guérisseuse" depuis qu'elle a sauvé la vie d'un jeune enfant victime d'un ours brun. Lorsque vous serez de retour avec vos histoires du monde extérieur, on vous appellera peut-être "Le Voyageur" ou "L'Aventurier". Vous espérez en tout cas que ce ne sera pas "L'Imprudent" ou "L'Insensé".

Ou, pire que tout, "le pauvre gars, si seulement il nous avait écouté quand on lui a dit de rester".

Les semaines qui suivent sont plus intenses à elles seules que tout le reste de votre vie, comme si celui-ci n'avait été qu'une sorte de prélude. Vous parcourez des plaines verdoyantes, au-dessus desquelles le ciel est d'une immensité qui vous donne le vertige. Vous visitez des cités énormes et bigarrées, bourdonnant d'activité comme des ruches. Finalement, vos pas vous conduisent jusqu'à la mer et vous restez une journée entière à la contempler, fasciné par la pureté infinie de l'horizon.

Vous apprenez les usages du monde extérieur avec beaucoup de rapidité, mais il en est un que vous découvrez trop tard : c'est qu'il est fort possible de s'y retrouver mêlé à des événements qui ne vous concernent absolument pas. Les deux puissants royaumes d'Avellame et de Fervais - dont vous ignoriez jusqu'au nom avant de quitter votre village - se sont récemment déclarés la guerre et rassemblent des armées par tous les moyens possibles. Alors que vous veniez d'arriver dans une petite ville frontalière et que vous cherchiez une auberge où passer la nuit, vous êtes réquisitionné de force par des soldats avellois. On vous donne un uniforme et une lance, et on vous incorpore dans un bataillon, où vous subissez plutôt que vous ne recevez une formation sommaire, répétant des manœuvres ridicules qui doivent vous permettre d'aller tuer des gens qui ne vous ont rien fait. Vous guettez avec impatience l'occasion de vous enfuir, mais vous êtes trop bien surveillé.

A peine une dizaine de jours plus tard, votre bataillon est envoyé rejoindre la principale armée avelloise, qui s'apprête à livrer une bataille importante. A votre arrivée, vous ne pouvez vous empêcher d'être ébloui par l'étalage de puissance militaire qui accueille vos yeux : des régiments aux uniformes chamarrés, armés de pertuisanes et de mousquets ; des cavaliers aux splendides chevaux, évoluant avec autant de coordination que s'ils n'étaient qu'un seul être ; des canons énormes, qu'il faut une demi-douzaine d'hommes pour charger ; des mages au regard perçant, dont le moindre geste laisse transparaître le pouvoir ; des chiens de guerre aux crocs acérés comme des dagues ; des ogres brandissant des massues aussi lourdes qu'un homme ; des lézards géants cuirassés et harnachés, des aigles qui seraient capables d'enlever une vache entre leurs serres et encore bien d'autres créatures plus étranges et plus redoutables.

Le lendemain à l'aube, vous connaissez un autre éblouissement, tout aussi intense, mais celui-là arrête l'inspiration qui allait franchir votre gorge et fait manquer un battement à votre cœur. De l'autre côté d'une large plaine - qui, vous le réalisez tout à coup, a été choisie pour servir de champ de bataille - se tient l'armée fervienne, tout aussi puissante et redoutable.

Votre bataillon est l'un des tout premiers à être envoyé en direction de l'ennemi, alors qu'une partie de votre armée est encore en train de se mettre en position. Le pressentiment terrifiant vous saisit que les généraux avellois ne considèrent votre unité que comme un pion insignifiant qui sera sacrifié d'une manière ou d'une autre, pour retarder l'ennemi ou détourner ses forces d'un objectif véritablement important.

Les lignes ferviennes restent immobiles. Soudain, une énorme créature reptilienne, écarlate comme la braise, s'élève au-dessus d'elles d'un puissant battement d'ailes. Saisi de frémissements que vous ne parvenez pas à réprimer, vous la voyez poursuivre son ascension dans le ciel clair jusqu'à une altitude où on pourrait croire qu'il ne s'agit que d'un grand oiseau.

Une poignée d'instant s'écoule. Vous retenez votre souffle et vous sentez que tous les soldats qui vous entourent font de même. Puis le monstre abandonne soudain le firmament et plonge comme un météore dans la direction précise de votre bataillon. Vous lâchez votre lance, abandonnez votre

position et courez de toutes vos forces dans l'espoir de vous mettre à l'abri. Mais il est déjà trop tard : la gueule grande ouverte du dragon vomit une cascade de flammes qui vous enveloppe et dissout tout ce qui vous entourait. Vous ne ressentez aucune douleur, rien d'autre que cette lumière plus éblouissante que le soleil. Et, lorsqu'elle disparaît, vous basculez dans les ténèbres complètes.

Après un temps indéfini, vous émergez du néant. Vous êtes incapable de rien voir et vos oreilles résonnent d'une cacophonie de sons étouffés. Une douleur que vous n'auriez pas imaginé qu'un être vivant puisse éprouver déchire et consume chaque parcelle de votre corps. Déjà, le néant vous rappelle, offrant un refuge contre la torture que vous inflige l'existence. Mais vous résistez. Vous emparer de l'une des fioles d'Oriane, la déboucher et la porter à votre bouche est la chose la plus difficile que vous ayez jamais accompli : vos doigts sont des brindilles raides et sèches, qu'il est presque aussi impossible de mouvoir que de faire léviter des pierres par la seule force de votre esprit. Mais vous y parvenez. Le liquide s'écoule dans votre gorge sans que vous n'en ressentiez le goût. Puis vous sombrez à nouveau dans l'inconscience.

1

La fraîcheur croissante de l'air du soir vous tire subitement de votre torpeur sans rêve. Vous vous redressez avec lenteur, secouant vos membres encore tout engourdis. Une étrange odeur vous emplit les narines et vous vous demandez d'où elle provient.

Puis vos souvenirs vous reviennent et les images confuses qui vous entourent reprennent leur netteté. Vous n'êtes pas dans votre village montagnard, en train de paresser le long d'une soirée d'été, mais au beau milieu d'un champ de bataille.

La bataille en question, observez-vous en vous remettant avec prudence sur vos pieds, est très clairement terminée. Il n'y a plus de vastes armées en mouvement, plus de régiments glorieusement chamarrés, plus de cavaliers fougueux. Il n'y a plus rien que leurs restes : des cadavres, des cadavres par centaines et par milliers, transpercés, tailladés, déchiquetés, démembrés, gisant à perte de vue sur la plaine autrefois anodine.

Vous êtes saisi de nausées en réalisant l'origine de l'odeur âcre qui sature votre odorat. Tout près de vous, plusieurs dizaines de cadavres atrocement brûlés recouvrent le sol noirci, convulsés par la souffrance qui a accompagné leurs derniers instants. Vous détournez le regard avant que la vision horrible de leur chair ne vous fasse vomir.

La réalisation soudaine vous frappe que ces malheureux étaient les autres membres de votre bataillon. Baissant les yeux, vous découvrez avec un choc que votre propre uniforme est à demi calciné et qu'il dégage une forte odeur de suie. Pourtant, votre peau ne présente pas la moindre trace de brûlure ; au contraire, elle paraît curieusement fraîche et neuve, comme si elle n'avait jamais connu la moindre atteinte. Vous regardez avec une certaine incrédulité la fiole de verre - désormais vide - qui repose sur le sol à vos pieds. Vous saviez qu'Oriane était une excellente guérisseuse, mais vous n'aviez jamais jusqu'à présent réalisé à quel point !

Vous êtes réconforté de découvrir que les trois autres potions sont toujours intactes. Boire l'une d'elle vous ramènera instantanément à un état de santé "Indemne".

Alors que vous continuez d'examiner les résultats de votre guérison miraculeuse, vous remarquez qu'elle a connu une exception mineure : une mince plaie, à peine refermée, creuse encore l'intérieur de votre bras gauche. Peut-être, dans la confusion de la bataille, un projectile quelconque est-il venu vous blesser alors que vous aviez déjà absorbé la potion d'Oriane ?

Le vent frais qui souffle par intermittence vous ramène à des préoccupations plus urgentes : la journée va toucher à sa fin d'ici une heure tout au plus et vous n'avez aucune intention de passer la nuit au milieu de ce vaste carnage. Mais dans quelle direction vous diriger ? Il n'y a absolument rien qui vous indique où se trouvent désormais les deux armées et, même si l'hécatombe qui s'offre à vos yeux pourrait presque le laisser croire, vous doutez qu'elles se soient entièrement exterminées l'une l'autre. Soit l'une des forces en présence a mis l'autre en déroute et l'a poursuivie hors du champ de bataille, soit l'affrontement s'est achevé sans résultat net et les deux armées se sont repliées pour se réorganiser et sans doute récidiver très prochainement. Dans les deux cas, il est probable qu'un certain nombre de soldats se trouvent encore à proximité de la plaine ensanglantée. Votre uniforme est en trop mauvais état pour pouvoir être encore identifié, ce qui signifie que rencontrer des Avellois ou des Ferviens aura des conséquences assez similaires : dans le pire des cas, vous serez attaqué à vue ; dans le meilleur, vous serez à nouveau recruté de force pour combattre contre votre gré.

La seule direction qui vous offre une échappatoire assurée est le nord-ouest : de ce côté-là, le champ de bataille est bordé par une forêt vaste et extrêmement dense, où aucune unité militaire ne pourrait s'aventurer sans se désagréger aussitôt. En marchant d'un bon pas, vous devriez pouvoir en atteindre l'orée un peu avant que le soleil ne se couche. Il vous restera encore à trouver le moyen d'échapper à cette région en proie à la guerre, mais à chaque jour suffit sa peine.

Vous vous mettez en marche sans attendre davantage. Vos premiers pas sont quelque peu hésitants, mais les suivants s'affermissent très rapidement : vous êtes en excellente forme, comme si votre période d'inconscience n'avait été rien d'autre qu'un long sommeil réparateur. Vous avez perdu vos armes, mais les vestiges de la bataille vous offrent tout le choix possible pour les remplacer, et vous vous procurez sans peine une épée d'excellente facture et le fourreau qui l'accompagne. Ça et là, vous remarquez également des mousquets qui semblent encore en bon état. Vous avez eu l'occasion d'apprécier l'efficacité de ces armes modernes, mais malheureusement pas celle d'apprendre à vous en servir, et vous jugez risqué d'essayer maintenant par vous-même. Vous récupérez en revanche une cape confortablement chaude sur les épaules d'un homme qu'elle ne pouvait plus protéger du froid.

Le champ de bataille n'est pas aussi silencieux que vous en aviez d'abord l'impression. De nombreux gros corbeaux ont été attirés par la viande humaine exposée à l'air libre et, même s'ils sont essentiellement affairés à leur festin répugnant, il leur échappe de temps à autre des croassements sonores. Des gémissements planent au ras du sol, sans que vous ne puissiez discerner avec certitude s'ils sont le râle des mourants ou simplement suscité par le vent. Et vos oreilles saisissent l'écho de bien d'autres bruits, plus distants et plus difficiles à identifier, qui vous laissent présumer que vous n'êtes pas le seul à arpenter encore la plaine dévastée.

Alors que vous êtes en train de réfléchir à cette perspective, vous réalisez tout à coup la présence d'un obstacle dans la direction qui vous mène vers la forêt. Une dizaine de mètres devant vous s'est visiblement déroulé un affrontement terrible entre deux régiments de cavalerie et le sol est tout entier recouvert d'une multitude de cadavres d'hommes et de chevaux. Si vous souhaitez poursuivre votre chemin à travers cet enchevêtrement morbide, rendez-vous au [15](#).

Vous pouvez également contourner l'obstacle, soit par l'ouest, soit par le nord. Du côté ouest (rendez-vous au [23](#)) vous parvient un fracas intermittent, comme si un combat s'y poursuivait encore ; du côté nord (rendez-vous au [34](#)), vous n'entendez rien.

2

Vous croyiez votre sensibilité totalement engourdie par ce que vous avez observé depuis que vous avez repris connaissance, mais les cadavres parmi lesquels vous passez à présent vous font froid dans le dos. Leurs visages sont horriblement convulsés, comme si leur mort s'était accompagnée d'une souffrance inconcevable. Leur peau est semée d'étranges tâches sombres et ils dégagent une odeur horrible. Vous avancez aussi vite que possible, prenant grand soin de ne vous approcher d'aucun d'eux.

En chemin, vos yeux se posent sur un corps différent des autres : un homme âgé, à la barbe grise hirsute, vêtu d'une robe à capuchon de grosse toile. Une pertuisane l'a cloué au sol, mais vous remarquez qu'il ne semble pas avoir été affecté par la mort mystérieuse qui a frappé tous ces soldats. Sa main est crispée sur l'épaisse sacoche qu'il transportait en bandoulière, comme s'il avait essayé d'y fouiller au cours de ses derniers instants.

Si vous voulez examiner cette sacoche, rendez-vous au [83](#).

Sinon, vous poursuivez votre chemin pour quitter cette zone au plus vite. Vous pouvez vous diriger droit vers le nord-ouest (rendez-vous au [60](#)). Vous pouvez faire un détour vers l'ouest (rendez-vous au [39](#)) ; il vous semble apercevoir une silhouette humaine en train d'errer de ce côté, mais vous n'en êtes pas certain. Vous pouvez également faire un détour vers le nord (rendez-vous au [55](#)) ; de ce côté, vous apercevez très clairement une créature de taille imposante à la forme féline.

3

Un froid glacial vous traverse le cou. Vos yeux se voilent et vous avez le sentiment de tomber sans fin dans un gouffre sans lumière, jusqu'à ce que s'éteignent les dernières pensées dans votre tête tranchée. Votre aventure s'achève ici.

4

L'orée de la forêt n'est plus loin. Si vous voulez vous diriger droit sur elle, rendez-vous au [14](#). Si vous faites un détour pour passer à proximité de l'énorme carcasse dont se repaissent les corbeaux, rendez-vous au [50](#).

5

Vous fuyez à toutes jambes à travers le champ de bataille. Mais, si cela vous permet d'échapper au danger qui vous menaçait, cela en attire rapidement un autre. Alors que vous êtes sur le point de cesser de courir, vous croyant désormais en sécurité, vous réalisez que deux goules se sont désintéressées de leur festin nécrophage pour se lancer à vos trousses ! Malgré leur posture courbée, elles se déplacent avec une grande vélocité, s'appuyant sur leur quatre membres. Leurs bouches remplies de dents tranchantes sont tordues par des grimaces avides à l'idée de se repaître de votre chair.

Si vous vous arrêtez pour leur faire face, rendez-vous au [24](#).

Si vous continuez à courir dans l'espoir de les distancer, rendez-vous au [42](#).

6

Les soldats s'immobilisent aussitôt qu'ils entendent votre appel et vous les voyez se tourner dans votre direction. Vous écartez les bras d'un geste ample pour qu'ils puissent bien voir que vous n'avez pas d'arme en main.

Si vous portez un gantelet de métal damasquiné, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

7

La goule succombe, couverte des blessures que vous lui avez infligées. Vous rengainez votre épée et vous accordez quelques instants pour reprendre votre souffle. Vous êtes sur le point de vous remettre en route lorsque votre regard est attiré par la blessure béante qui s'ouvre dans le cou du dragon. De toute évidence, c'est du sang écarlate qui continue d'en ruisseler que provenait la force peu commune de cette goule. Vous vous demandez quel effet il aurait sur vous si vous en buviez.

Si vous tentez l'expérience, rendez-vous au [16](#).

Si vous jugez plus prudent de vous abstenir et de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [80](#).

8

En une succession si rapide qu'elle est presque simultanée, vous entendez une détonation

distante, un sifflement tout près de votre oreille et un fracas cristallin. Une exclamation horrifiée échappe à la nécromancienne au spectacle de sa coupe brisée répandant son contenu sur le sol.

Tournant la tête, vous apercevez au loin la silhouette de Souffle Sur Les Braises en train de recharger son mousquet. Mais elle n'a pas le temps d'achever : avec un hurlement de haine, Anyastraza tend la main dans sa direction. La centauresse a tout juste le temps de voir un éclair livide fuser vers elle avant qu'une explosion ne la fasse disparaître à vos yeux. Vous espérez qu'elle a survécu, mais vous n'avez pas le loisir de vous en assurer : la nécromancienne est quant à elle sans aucun doute toujours en vie !

Rendez-vous au [99](#).

9

Guidé entièrement par vos réflexes, vous ne cherchez même pas à détourner votre regard de la gorgone. Avec une rapidité d'action dont vous ne vous seriez pas cru capable, vous dégainez votre épée et lui faites décrire un arc de cercle fulgurant, au moment même où un éclat doré apparaissait dans les yeux de Zirénaïde. Un gargouillement inarticulé s'échappe de sa bouche lorsqu'elle s'effondre, à demi décapitée.

Ce n'est qu'une fois le danger passé que le choc de ce qui a failli vous arriver vous frappe de plein fouet. Votre front se couvre de sueur, des tremblements vous parcourent le bras et votre cœur bat à un rythme effréné.

Vous ne tardez néanmoins pas à vous remettre en route, sachant que vous ne pouvez guère vous permettre de perdre davantage de temps. Vous ne vous approchez pas du corps de Zirénaïde et évitez même de le regarder directement : d'après les légendes que vous avez entendues au sujet des gorgones, leurs yeux conservent jusque dans la mort leur terrible pouvoir.

Rendez-vous au [37](#).

10

Vous examinez d'un regard rapide les environs. Vous n'êtes plus bien loin de l'orée de la forêt, que vous devriez atteindre juste avant que le soleil ne se couche.

Le monticule est toujours clairement visible sur votre gauche. Si vous changez d'avis et décidez d'aller l'examiner de plus près, rendez-vous au [49](#).

Sinon, deux trajectoires vous permettront d'atteindre enfin la forêt.

La plus directe (rendez-vous au [50](#)) vous fera passer à côté de la carcasse d'un énorme animal, dont une multitude de corbeaux sont occupés à se repaître.

Un léger détour sur la droite (rendez-vous au [90](#)) vous permettra d'éviter cette carcasse sans vous coûter beaucoup de temps, mais vous pouvez voir de ce côté-là un cheval et une silhouette humaine. Regarder cette dernière vous met étrangement mal à l'aise, sans que vous puissiez en dire la raison.

11

Une fois quitté l'élévation et l'excellent point de vue qu'elle offrait, il n'est plus si facile de repérer les goules à l'avance et il vous arrive deux ou trois fois de réaliser tout à coup que l'une d'entre elles se trouve à moins d'une dizaine de pas. Fort heureusement, les créatures blafardes sont suffisamment occupées par leur festin répugnant pour que vous puissiez à chaque fois vous éclipser sans être aperçu.

Vous suivez de votre mieux le trajet que vous vous étiez fixé, les yeux et les oreilles aux aguets. Le petit groupe de personnes que vous avez aperçu vous fournit un utile point de repère, que les vestiges de la bataille ne dissimulent que rarement à vos yeux. Vous vous demandez pourquoi il reste totalement immobile, mais la réponse ne se présente que lorsque vous êtes parvenu à faible distance.

Six des sept personnes qui se trouvent là sont des soldats, que leurs uniformes sales identifient comme appartenant à l'armée avelloise. Les cinq d'entre eux qui se tiennent debout - non sans mal pour certains - ont clairement été blessés pendant la bataille, mais ont depuis reçu des soins. Le sixième est encore étendu sur le sol et, penchée sur lui, une femme s'affaire à bander la plaie qu'il a à la cuisse. Le visage de cette guérisseuse vous est dissimulé par ses cheveux cuivrés, attachés en tresses curieusement épaisses.

Vous hésitez à vous révéler ou non votre présence, mais la décision ne tarde pas à vous être enlevée : la guérisseuse a à peine terminé de s'occuper de son patient qu'elle tend une main dans votre direction et, sans même tourner la tête, vous fait signe de vous approcher.

- Approche, lance-t-elle, tu n'as pas de crainte à avoir.

Vous avancez de quelques pas prudents. Vous vous demandez comment elle a pu vous repérer, mais l'essentiel de votre attention s'attache aux hommes qui l'entourent, craignant qu'ils ne décident malgré leurs blessures de s'en prendre à vous. Cette inquiétude se révèle cependant tout à fait infondée : à peine le dernier d'entre eux est-il remis sur ses pieds qu'ils s'éloignent sans un mot, vous accordant à peine un bref regard.

- On dirait que les témoignages de reconnaissance ne sont pas leur fort, observez-vous en achevant de vous approcher.

- Oh, j'ai l'habitude, répond la guérisseuse en se retournant.

Vous vous raidissez sur place. Le visage anguleux de la femme est creusé d'une hideuse blessure, depuis longtemps cicatrisée, à l'endroit où devraient se trouver ses yeux. Mais ce n'est pas cela qui

vous a frappé de stupeur. Préoccupé comme vous l'étiez par la proximité des soldats, vous avez négligé d'approfondir votre première impression de la guérisseuse : ce que vous aviez pris pour des tresses de cheveux sont en réalité des serpents aux écailles cuivrées.

- Je suis Zirénaïde la Dorée, vous dit la gorgone, un mince sourire sur les lèvres. Comme tu le vois, tu n'as rien à craindre de moi. Cela fait longtemps que j'ai été détournée de ma nature d'origine et je pratique depuis l'art de la guérison.

Des mouvements infimes parcourent les serpents qui lui tiennent lieu de chevelure et, de temps à autre, vous voyez l'un d'entre eux goûter l'air de sa langue fourchue. Leurs yeux jaunes vous observent et vous devinez qu'ils permettent à votre étrange interlocutrice de voir malgré sa mutilation.

- Cela fait plusieurs heures que j'arpente ce triste champ de bataille, poursuit-elle, et je ne peux guère m'attarder si je veux encore sauver des vies avant que la nuit ne tombe. Avant de repartir, cependant, je peux peut-être t'apporter mon aide. A en juger par le triste état de tes vêtements, tu as fait face à des périls peu communs.

Si vous lui racontez l'attaque du dragon, rendez-vous au [45](#).

Si vous lui expliquez que vous désirez atteindre la forêt au plus vite, rendez-vous au [94](#).

12

Aussitôt que vous avez retiré le médaillon du cou du guerrier, la femme blonde s'approche de lui à grandes enjambées et le soulève dans ses bras comme s'il ne pesait rien. Elle va le placer en travers de l'encolure de son cheval, puis monte en selle, vous ignorant désormais totalement. Le cheval s'élance aussitôt, mais ses sabots ne se posent pas sur la terre gorgée du sang des morts : sous vos yeux ébahis, il s'élève rapidement dans les airs, comme s'il faisait l'ascension d'une montagne invisible et immatérielle pour tout autre. En quelques instants, la guerrière, sa monture et son fardeau ont disparu dans le ciel.

Cette étrange rencontre vous a laissé comme seul souvenir le médaillon en forme d'oiseau. Décidez si vous souhaitez le conserver, puis rendez-vous au [4](#).

13

Les cadavres sont lents, mais leur persistance et leur nombre sans cesse croissant finissent par vous dépasser. S'accrochant à votre jambe, l'un d'entre eux parvient à vous faire tomber sur le sol livide. Un autre referme sur la lame de votre épée ses doigts qui ne connaissent plus la douleur. Un troisième presse ses mains glacées contre votre visage, vous maintenant au sol. Suffoqué par la puanteur de leur chair morte, vous vous débattez de votre mieux, mais leur force est inhumaine et beaucoup d'autres les rejoignent déjà, serrant des poignards, des rapières brisées et des tronçons

de lances. Votre aventure s'achève ici.

14

Les premiers arbres ne sont plus qu'à une soixantaine de pas. Sur votre gauche, le soleil a finalement touché l'horizon et répand autour de lui des reflets empourprés. Un vent frais est en train de se lever. Vous hâtez le pas, impatient de laisser enfin derrière vous ce champ de bataille.

Un frémissement agite l'air et, soudain, une femme se tient juste devant vous. Sa peau est d'une extrême pâleur, qui contraste avec ses longs cheveux noirs. Elle est vêtue d'une robe cramoisie, à la ceinture de laquelle est passée une dague effilée. Sa main droite tient une coupe de cristal remplie d'un liquide écarlate.

- Te voilà enfin, vous dit-elle d'une voix amusée. Je m'impatientais.

Rendez-vous au [30](#).

15

Vous vous aventurez prudemment à travers la scène de carnage. Le choc entre les cavaliers ennemis a dû être d'une violence extrême, car les cadavres de beaucoup d'entre eux sont encore transpercés par les tronçons des lances qui les ont arrachés de leurs selles. Des étendards brisés aux couleurs des deux royaumes sont restés enfoncés dans la terre poisseuse de sang. Les flancs des chevaux sont tous hideusement tailladés, mais vous remarquez en approchant que certains d'entre eux se gonflent encore au rythme d'une respiration haletante. Les naseaux débordant d'une écume écarlate, les yeux roulant avec affolement dans leurs orbites, agitant faiblement des pattes qui ne sont plus capables de les soutenir, quelques-uns des superbes animaux continuent encore d'agoniser. Malgré votre résolution de traverser la plaine ensanglantée le plus rapidement possible, vous ne pouvez vous empêcher de vous arrêter çà et là pour mettre un terme à leur tourment.

Vous vous redressez tout juste de l'un de ces actes de clémence macabre lorsque vous tombez nez à nez avec quelqu'un que vous n'aviez pas vu ni entendu approcher : un jeune homme à peine plus âgé que vous, aux vêtements sales et aux joues recouvertes d'une barbe clairsemée. Il a l'air tout aussi abasourdi que vous par cette rencontre soudaine. L'espace d'un bref instant, vous pensez qu'il s'agit d'un soldat qui a tout comme vous été oublié parmi les morts, mais vous réalisez ensuite qu'il ne porte pas d'autre arme qu'un poignard, qu'il n'a aucune trace d'avoir été au combat et que ses bras sont chargés de diverses pièces d'équipement de valeur. Ce doit être un pillard, venu profiter d'une manière assez similaire à celle des corbeaux de tout ce qui a été abandonné sur ce champ de bataille.

Si vous essayez de dialoguer pacifiquement avec lui, rendez-vous au [51](#).

Si vous préférez dégainer votre épée, rendez-vous au [66](#).

16

Le sang est chaud, mais pas brûlant. Vous le recueillez dans vos mains en coupe pour le boire. L'effet ne se fait pas attendre : sitôt qu'il a franchi votre gorge, un voile sombre descend sur vos yeux et un vertige violent vous fait vaciller sur vos jambes. Il vous semble que vos poumons sont devenus des soufflets de forge, inhalant et expulsant un air incandescent, tandis que votre cœur cogne dans votre poitrine comme un marteau sur une enclume. Vos os, vos muscles et les tendons qui les relient se durcissent comme si un métal liquide les recouvrait. Une violente douleur vous transperce les entrailles et, l'espace d'un instant terrifiant, il vous semble que le sang du dragon est en train de les faire fondre. Vous perdez un Niveau de Santé.

La multitude de sensations intenses se résorbe subitement et vous retrouvez le contrôle de votre corps et de vos sens. Mais le sang du dragon a imprégné votre chair d'une vigueur surnaturelle : jusqu'à la fin de cette aventure, vous pourrez ajouter un point aux résultats que vous donneront tous vos lancers de dés (cela ne s'applique naturellement qu'aux lancers de dés reflétant vos propres actions). Par ailleurs, le Niveau de Santé "Sérieusement Blessé" ne vous infligera plus que la pénalité dont vous souffririez normalement si vous étiez "Blessé" et le Niveau de Santé "Blessé" ne vous infligera plus aucune pénalité.

C'est avec un regain d'énergie que vous vous remettez en route vers le nord-ouest. Rendez-vous au [80](#).

17

Couverte de sang, Zirénaïde bat en retraite de son mieux. Elle s'efforce de vous tenir à distance de sa lance, qu'elle ne tient plus que d'une main, ayant plongé l'autre dans sa besace. Avant que vous ne puissiez mettre un terme au combat, elle s'empare d'un étrange objet ambré et vous l'entendez prononcer des syllabes aussi sifflantes qu'incompréhensibles.

Son corps est parcouru d'un tremblement convulsif, puis se dissout tout entier, comme s'il était brusquement devenu liquide. Là où se tenait la gorgone, le sol est à présent recouvert d'une multitude de serpents cuivrés, qui s'éparpillent et se hâtent de disparaître parmi les vestiges du champ de bataille.

Ne sachant si vous risquez d'être victime d'une nouvelle attaque, vous jugez prudent de vous remettre en route au plus vite. Rendez-vous au [37](#).

18

A demi courbé en avant, l'épée tirée, vous courez dans la direction d'où est provenu le coup de feu. Si c'est bien vous qui êtes visé, vous espérez atteindre le tireur avant qu'il n'ait le temps de recharger son arme !

A peine une dizaine d'enjambées plus tard, vous vous arrêtez subitement. Vous venez de découvrir que ce coup de mousquet ne vous était pas destiné, mais cela n'a rien de réconfortant, car la raison en est que la véritable cible se trouve juste devant vous : un loup grand comme un étalon, à la fourrure noire comme la suie et aux yeux brûlants. La balle qui l'a frappé lui a labouré le crâne sans le transpercer, balafrant d'écarlate sa gueule allongée. Des gouttes de sang dégoulinent comme de la bave le long de ses crocs démesurés, s'évaporant en une fumée grésillante aussitôt qu'elles heurtent le sol.

La créature monstrueuse ne vous laisse pas l'opportunité de battre en retraite discrètement. Aussitôt que son regard rougeoyant se pose sur vous, elle pousse un hurlement horrible et assourdissant, qui ne ressemble à aucun cri animal que vous ayez jamais entendu. Puis elle s'élançe vers vous !

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée. Le chiffre-seuil est de 11, la chair de cette abomination ne se laissant pas facilement entamer par une arme d'acier ordinaire. A la fin de chaque tour de l'épreuve, lancez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, le loup démoniaque vous blesse, vous faisant perdre un Niveau de Santé.

Après chaque tour de combat, vous pouvez tenter de fuir. Pour cela, vous devez réussir une épreuve instantanée de difficulté 10. Si vous échouez, vous continuez le combat et le chiffre-seuil sera augmenté de 2 points lors du tour suivant. Si vous réussissez, rendez-vous au [20](#).

Si vous obtenez au moins 5 points de succès, rendez-vous aussitôt au [27](#).

Après le troisième tour de ce combat, rendez-vous de toute façon au [27](#).

19

Aussitôt que vous remettez l'anneau à Shamir, une joie terrible vient embraser son visage.

- Enfin libre ! s'écrie-t-il d'une voix fracassante. Je vais exterminer la famille de Zirézéna ! Je vais changer Dunazahd en une ruine fumante ! Des rivières de sang et un océan de flammes me vengeront de ces années de servitude !

Avant que vous ne puissiez faire ou dire quoi que ce soit, son apparence humaine se dissout en un tourbillon incandescent, qui fait s'envoler comme un fétu le cadavre de la magicienne. Vous vous écartez en toute hâte.

Lancez les dés pour une épreuve instantanée de difficulté 9. Si vous échouez, les vents violents vous arrachent du sol et vous êtes violemment projeté en arrière, perdant un Niveau de Santé.

Le tourbillon s'élève vers le ciel en une colonne rugissante avant de disparaître. Lorsque le calme revient, il n'y a plus ni Shamir, ni Zirézéna, ni l'anneau d'onyx.

De toute évidence, l'éfrit n'a pas jugé utile de se souvenir qu'il vous avait promis une récompense en échange de sa liberté. La reconnaissance doit être un concept plutôt abstrait pour ce genre de créature et il s'en serait peut-être même pris à vous s'il n'avait pas été si pressé d'accomplir sa vengeance. Vous ignorez où se trouve la cité de Dunazahd, mais ses habitants s'apprêtent à connaître une surprise désagréable.

Quant à vous, il ne vous reste qu'à vous remettre en route. Rendez-vous au [60](#).

20

Vous avez atteint un point légèrement surélevé du champ de bataille. Les deux armées ont dû se le disputer avec acharnement, car les cadavres parmi lesquels vous passez proviennent d'une multitude de régiments différents. Cet énième étalage macabre ne vous inspire pas de véritable réaction. Votre sensibilité est trop saturée par la multitude des cadavres - tout comme votre odorat par l'odeur atroce qui s'en dégage - pour que vous prêtiez encore attention à ce qui vous mettait un peu plus tôt au bord de la nausée.

L'éclat du soleil vous frappe en plein visage, vous faisant cligner des yeux. Sa chaleur est réconfortante, mais sa proximité de l'horizon vous remplit d'une sourde appréhension. Aurez-vous vraiment le temps d'atteindre la forêt avant qu'il ne se couche ?

Mettant une main en visière, vous scrutez l'étendue confuse qui vous sépare de votre but. Il ne vous faut pas longtemps pour y remarquer la présence dispersée mais abondante de silhouettes maigres à la chair livide. Certaines rôdent sans hâte, les genoux fléchis et le dos courbé en avant ; la plupart sont accroupies devant des cadavres et il ne vous faut pas longtemps pour réaliser qu'elles sont occupées à s'en nourrir.

Des goules. Lorsque les vétérans de votre bataillon vous parlaient avec des frémissements dans la voix de ces charognards à l'apparence d'humains dégénérés, qui apparaissent on ne sait d'où pour se repaître des restes des batailles, vous avez cru qu'ils inventaient des histoires pour s'amuser à vos dépens. Vous leur devriez des excuses, s'ils étaient encore vivants.

Vous observez depuis un moment ces créatures, cherchant à déterminer quel chemin vous permettra de les éviter tout en continuant à vous rapprocher de la forêt, lorsqu'une douleur soudaine vous transperce vivement le bras, vous arrachant un cri. L'espace d'un fugitif instant, vous croyez avec effroi qu'un ennemi a réussi à se glisser tout près de vous sans que vous le remarquiez pour vous attaquer par surprise. Mais ce n'est pas le cas : personne ne se tient à côté de vous et aucune arme ne vient de vous frapper. La souffrance provient en réalité de la blessure que vous avez au creux de votre bras depuis que vous avez repris connaissance ; alors que vous aviez presque oublié son existence, elle vous brûle à présent comme si un fer rouge était pressé contre elle.

Tout aussi abruptement qu'elle était apparue, la douleur cesse, ne laissant que son souvenir

fourmiller quelques instants encore sous votre peau. Vous ne comprenez pas ce qui vient de vous arriver, mais ce n'est pas le moment de chercher à le découvrir. Votre cri involontaire a pu alerter certaines des créatures qui se trouvent à proximité et il vaut mieux ne pas rester ici plus longtemps.

Vous avez identifié trois chemins possibles qui vous rapprocheraient de votre destination tout en vous tenant à une distance raisonnable des goules que vous pouvez distinguer.

Le premier (rendez-vous au [11](#)) part sur votre gauche et sinue quelque peu ; vous remarquez dans cette direction un petit groupe de silhouettes distantes, qui n'appartiennent visiblement pas aux charognards blêmes que vous souhaitez éviter.

Le deuxième (rendez-vous au [33](#)) est droit devant vous, vers un large brasier où se consume un amoncellement de cadavres ; les goules restent à bonne distance des flammes.

Le troisième (rendez-vous au [48](#)), sur votre droite, est une curieuse étendue de terre crayeuse sur laquelle aucune goule ne s'aventure.

21

- Bonne réponse ! vous dit Lumière d'Ombre avec un sourire chaleureux. C'est la seule de ces armes qui n'ait pas d'autre destination que de tuer des êtres humains. Toutes les autres peuvent être appliquées à des usages différents, tels que la chasse ou l'industrie.

Son visage prend une expression songeuse et il vous semble que ses yeux contemplent quelque chose que vous ne pouvez percevoir.

- Il y a cependant des circonstances où se battre est la moins mauvaise solution, dit-elle finalement. Montre-moi ton épée.

Vous obtempérez sans hésitation, dégainant votre arme pour la lui présenter. Lumière d'Ombre passe rapidement une griffe le long de la lame.

- Voilà. Cela te sera utile avant la fin du jour.

Vous la regardez sans comprendre. Le poids, le tranchant, la couleur et la forme de votre épée sont exactement les mêmes qu'il y a un instant. Alors que vous examinez l'arme de plus près, vous remarquez finalement une différence : la lame vibre désormais d'un son extrêmement aigu, que vos oreilles peuvent à peine percevoir.

- A quoi est-ce que cela va me servir ? demandez-vous, interloqué.

- La vie n'est faite que d'énigmes, vous répond Lumière d'Ombre. Tu as environ une heure pour élucider celle-ci.

La grimace que vous ne pouvez empêcher de se peindre sur votre visage la fait éclater d'un rire

retentissant. Puis ses vastes ailes se déploient et, d'un battement puissant, la propulsent vers le ciel. Vous la regardez un instant s'éloigner vers le sud avant de vous remettre vous-même en route vers le nord-ouest. Notez le code *Résonance*, puis rendez-vous au [60](#).

22

- Est-ce qu'il est vraiment nécessaire d'avoir le sang de cent personnes ? Une goutte de sang de plus ou de moins ne peut pas changer grand-chose !

Les lèvres pâles d'Anyastraza se plissent en une moue.

- Oh non, j'ai déjà essayé, comme tu l'as peut-être senti, et cela n'a pas marché. La magie exige beaucoup de précision.

- Mais si vous êtes responsable de ma mort, votre rituel ne marchera de toute façon pas.

- Je pense que si. Tu aurais dû mourir des brûlures qui te couvraient le corps lorsque j'ai recueilli cette goutte de sang. En te tuant maintenant, je ne ferai que rétablir l'ordre naturel des choses.

Si vous possédez le code *Étincelle*, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [67](#).

23

Progressant prudemment vers l'ouest, il ne vous faut pas longtemps pour découvrir d'où viennent les bruits que vous entendez : seuls au milieu des cadavres de nombreux fantassins, deux guerriers continuent de se livrer un duel sauvage, comme s'ils ne se souciaient pas que la bataille autour d'eux soit depuis longtemps finie.

L'un d'eux, qui ne porte guère plus qu'un pagne, a l'apparence d'un homme vigoureux qui ferait une fois et demie votre taille ; il manie avec une puissance terrible une massue qui semble presque un tronc d'arbre. Vous vous souvenez d'avoir observé quelques-uns de ces colosses - que les autres soldats appelaient simplement "géants" - au sein de l'armée avelloise. D'après les récits que vous avez entendu à leurs sujets, ils vivent ordinairement en tribus de chasseurs dans des régions distantes, mais vendent leurs services comme mercenaires lorsque le gibier se fait rare. Vous avez entendu un quartier-maître se lamenter de ce que chacun d'eux mange autant que dix hommes ordinaires, mais leur force et leur robustesse justifient de toute évidence ce coût. La peau hâlée de ce géant-ci est couverte de tatouages étranges, brûlant d'une sombre clarté.

L'homme qui l'affronte est d'une stature ordinaire, mais tout entier recouvert d'une armure sombre comme un insecte de sa carapace. Les fentes pratiquées dans son heaume pour lui permettre de respirer et de voir sont si minces que vous pouvez à peine les distinguer. Malgré ce harnachement, le guerrier se déplace et porte ses attaques avec une célérité saisissante. Son bras gauche est chargé d'un large écu triangulaire, sur lequel est peint comme un blason un grand

oiseau flamboyant. Sa main droite serre une épée, dont la lame mince ruisselle sans fin d'un foisonnement d'étincelles.

Les deux combattants sont loin d'être indemnes : le corps tatoué du géant est tailladé de plaies plus ou moins profondes, tandis que l'armure et le bouclier de son adversaire sont déformés par des traces d'impacts répétés. Mais le duel ne semble pas pour autant sur le point de trouver un terme.

Si vous souhaitez vous rapprocher de ce combat, tout en restant discret pour l'instant, rendez-vous au [73](#).

Si vous préférez l'observer de là où vous vous trouvez, rendez-vous au [79](#).

Si vous jugez plus prudent de vous éloigner au plus vite afin de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [85](#).

24

Les goules s'arrêtent précipitamment lorsqu'elles vous voient cesser votre course et pointer votre épée dans leur direction. Leurs visages semi-humains reflètent une hésitation soudaine et vous devinez qu'elles n'aiment pas prendre de risques pour acquérir leur nourriture. Cependant, l'attrait de votre chair fraîche se révèle plus fort que leur peur. Manœuvrant pour vous prendre en tenaille, elles vous assaillent à l'aide de leurs longs ongles crasseux.

Ce combat prend la forme d'une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est de 8 et il vous faut obtenir 5 points de succès. A la fin de chaque tour, lancez un dé pour déterminer si les goules vous blessent ; si vous n'avez marqué aucun point de succès au cours de ce tour, elles vous ôteront un Niveau de Santé sur un résultat de 1 à 3 ; si vous avez marqué au moins un point de succès, la crainte les rend beaucoup moins ardentes au combat et elles ne vous blesseront que sur un 1.

Une fois que vous aurez obtenu 5 points de succès, les goules abandonneront le combat pour s'enfuir, effrayées par votre résistance. Vous pourrez alors reprendre votre chemin vers le nord-ouest en vous rendant au [60](#).

25

Vous vous baissez juste à temps pour éviter le tranchant aiguisé de la faux, qui passe en sifflant à un cheveu de votre tête. L'être démoniaque se dissipe de nouveau en fumée, mais vous devinez qu'il peut réapparaître d'un instant à l'autre.

Si vous vous éloignez en courant du monticule, rendez-vous au [44](#).

Si vous vous précipitez au contraire vers le monticule dans l'intention de le détruire, rendez-vous

au [74](#).

26

Vous courez aussi vite que vous en êtes capable vers l'extrémité de la zone crayeuse. Tout autour de vous, les mêmes mouvements sont en train de s'emparer des cadavres, mais vous ne perdez pas de temps à les regarder. Vous misez votre survie sur la vélocité de vos jambes et concentrez toute votre attention sur le fait de ne pas trébucher.

Votre fuite effrénée prend la forme d'une épreuve prolongé ; le chiffre-seuil est de 7 et il vous faut 8 points de succès pour l'emporter. Si vous ne remportez aucun point de succès lors d'un tour donné, cela signifie que l'un des cadavres aura réussi à vous faire perdre l'équilibre. Lancez alors un dé : sur un résultat de 1, vous subissez une blessure qui vous coûte un Niveau de Santé.

Si jamais vous ne marquez aucun point de succès pendant deux tours de suite, rendez-vous au [13](#).

Si vous remportez l'épreuve, rendez-vous au [62](#).

27

La résistance que vous lui opposez arrache des grondements furieux au loup démoniaque. Il cesse tout à coup ses efforts frénétiques pour vous mordre et vous le voyez se ramasser sur lui-même, gardant fixés sur vous ses yeux incandescents. Ses muscles sont tendus comme les câbles d'une catapulte et vous saisissez qu'il compte en finir d'un seul bond puissant, en vous renversant et en vous clouant au sol grâce à sa masse supérieure, après quoi rien ne pourra l'empêcher de vous déchiqeter à loisir.

Les pattes de la créature monstrueuse se détendent brusquement et vous essayez in extremis d'esquiver en vous jetant sur le côté, lorsqu'une seconde détonation claque soudain. Une gerbe de sang impressionnante jaillit hors du crâne du loup géant et il bascule pesamment sur le sol, foudroyé en plein mouvement.

Il vous faut un instant pour vous remettre de votre surprise et un autre pour vous assurer prudemment que la créature est bien morte. Lorsque vous tournez enfin la tête dans la direction d'où est provenu le tir, vous apercevez, cheminant d'un pas inégal dans votre direction, un mousquet long et mince à la main, une jeune femme... qu'il n'est peut-être pas exact d'appeler ainsi car elle n'est visiblement pas humaine.

Vous vous souvenez d'avoir vu des centaures – tous mâles - parmi l'armée avelloise, qu'ils avaient rejoint en tant que mercenaires. Ils auraient à vrai dire été difficiles à ignorer : bruyants et tapageurs, sans autre parures que des tatouages grossiers, ils buvaient immodérément, brandissaient à la moindre occasion leurs armes primitives avec des cris sauvages et, de manière générale, se déplaçaient à travers le camp au gré de leur fantaisie, sans se soucier du désordre

qu'ils y semaient. Vous vous rappelez de les avoir longuement suivi du regard, captivé malgré vous par leur fougue débridée et insouciant.

La centauresse qui vient de s'arrêter juste devant vous offre un spectacle tout aussi fascinant et légèrement plus civilisé. Sa chevelure sombre et extraordinairement abondante est coiffée en tresses, ornées d'une multitude de perles, de plumes colorées et d'anneaux dorés. Sur son visage hâlé par le soleil et par le vent ont été peintes en ocre des formes animales stylisées. La moitié humaine de son corps est couverte d'une armure de cuir qui a visiblement vécu. La moitié équine est en revanche dépourvue de protection et vous remarquez maintenant que l'une de ses pattes arrières a subi une sérieuse blessure, pansée tant bien que mal par un bandage désormais écarlate.

- J'aurais dû éliminer cette créature dès mon premier tir, vous dit-elle avec un accent légèrement rugueux. mais j'ai commis l'erreur d'employer une balle ordinaire. Sans ton intervention, je n'aurais sans doute pas eu le temps de recharger. Tu as toute ma reconnaissance. Je suis Souffle Sur Les Braises, de la tribu des Plaines Murmurantes.

Le fait de rencontrer quelqu'un d'amical au milieu de ce carnage insensé est indiciblement réconfortant et vous passez quelques instants à discuter avec Souffle Sur Les Braises. Il devient vite clair qu'elle n'appartient à aucune des deux armées, étant arrivée sur les lieux après la bataille pour accomplir une mission personnelle. Vous ne lui dissimulez pas votre intention d'atteindre au plus vite le refuge qu'offre la forêt.

- Je crains que ce ne soit pas facile, vous répond-elle d'un air préoccupé. Je suis la chasseuse de sorcières de ma tribu, je peux sentir la mauvaise magie et ce champ de bataille en est infesté. Les simples charognards ne sont pas les seuls qu'attirent une telle quantité de morts. La nécromancienne que j'ai poursuivie jusqu'ici se trouve certainement encore dans les parages et je serais surprise si elle ne profitait pas de tout ce sang versé pour l'un de ses rituels immondes.

- Cela fait longtemps que tu es à ses trousses ?

- Des semaines. Je ne tiens pas à te raconter les crimes dont elle est coupable ; qu'il me suffise de dire que son existence est aussi néfaste que celle d'une épidémie de peste. J'espérais la rattraper enfin ici et la supprimer avant qu'elle ne puisse accomplir d'autres abominations, mais alors que j'explorais ce champ de bataille, des soldats m'ont aperçue et tiré dessus. J'ai été blessée comme tu le vois et cela me ralentit beaucoup.

Sa voix est crispée tandis qu'elle articule ses mots et vous devinez que la perspective d'échouer dans sa mission la tourmente plus qu'elle ne le laisse paraître.

La pensée vous vient que l'une des potions de guérison d'Oriane serait certainement capable de guérir Souffle Sur Les Braises. Mais est-ce vraiment un sacrifice que vous pouvez vous permettre ? La distance qui vous sépare de la forêt est encore longue et les périls qui vous attendent certainement nombreux.

Si vous décidez d'offrir l'une de vos potions de guérison à la centauresse, rendez-vous au [64](#).

Sinon, il est temps de faire vos adieux et de reprendre votre chemin : rendez-vous au [20](#).

- Ah ! C'est délicieux ! s'exclame Jassamir après s'être désaltéré. Si mes aventures m'ont appris quelque chose, c'est qu'il n'y a rien de meilleur qu'une gorgée d'eau, même tiède, lorsqu'on souffre de la soif.

- Qu'est-ce qui vous est arrivé ? ne pouvez-vous vous empêcher de demander.

- Mes jambes, tu veux dire ? C'est une histoire qu'il me faudrait beaucoup de temps pour bien raconter et je devine que tu ne peux pas t'attarder. Cet homme là-bas, à qui appartenait cette gourde, était mon ennemi juré, Nassrif de la Cité d'Opale. Nos chemins se sont croisés plus de fois que je ne saurais le dire, dans les endroits les plus extraordinaires du monde, et le sang a été versé à chacune de ces occasions. Je ne te raconterai pas comment nous nous sommes tous les deux trouvés mêlés à cette bataille, mais elle nous a donné l'occasion de régler nos comptes une fois pour toutes et j'ai gagné... du moins pour l'instant.

Jassamir donne une tape à ses jambes de pierre.

- Malheureusement, ce fils de scorpion utilisait une arme ensorcelée. Elle ne m'a infligé qu'une égratignure à la cuisse, mais cela a suffi pour que le maléfice agisse. Mon corps a commencé à se changer en pierre et je crains que cela ne s'arrête que lorsque je serai devenu une statue.

Un sourire étonnant dévoile ses dents blanches.

- Enfin, tout n'est peut-être pas perdu ! Il y a de cela quelques années, j'ai sauvé une ravissante princesse djinn, qui m'a promis de venir à mon secours si jamais je me retrouvais dans un péril mortel comme celui-ci. J'espère qu'elle n'a pas oublié et qu'elle est en ce moment en route. Et sinon... eh bien, ma vie a déjà été bien remplie et j'ai vu plus de spectacles étonnants que mille hommes ordinaires n'en connaîtraient s'ils vivaient chacun cent ans.

Il vous scrute un instant de son regard intense.

- Je vois que tu as toi-même l'âme d'un voyageur. Laisse-moi te faire un cadeau. Ce sera pour moi une façon de te remercier de m'avoir désaltéré et pour toi un souvenir de Jassamir des Îles Lointaines.

Il détache de sa cape une broche de pierre bleue en forme de dauphin et vous la remet. Vous lui faites ensuite vos adieux et vous remettez en route. Rendez-vous au [40](#).

- Voici l'énigme : de toutes les armes qui s'offrent à tes yeux autour de nous, laquelle est l'incarnation la plus parfaite de la guerre ?

Les énigmes - tout comme les histoires interminables - sont un passe-temps traditionnel de votre village lors des longues soirées d'hiver, mais elles ne ressemblent guère à celle-ci. Quelque peu interloqué, vous passez en revue les dépouilles des soldats qui se trouvent à proximité. Beaucoup d'entre eux, portant les uniformes des deux camps, se servaient d'épées très similaires à la vôtre. Vous remarquez d'un côté un petit groupe d'hommes aux cheveux clairs, qui combattaient torse nu avec de grandes haches. Dans la mêlée confuse qui semble avoir eu lieu ici, certains des soldats ont visiblement perdu leur arme principale : quelques-uns n'étaient plus armés que de poignards, d'autres ont encore les mains crispées sur leurs mousquets, dont ils ont dû se servir au corps-à-corps en une tentative désespérée pour tenir la mort à distance.

C'est tout ce qui s'offre à vos yeux. Depuis le début de votre périple, vous avez observé bien d'autres armes - lances, hallebardes, marteaux de guerre et autres - mais il n'y en a pas à proximité.

Lumière d'Ombre attend patiemment votre réponse, vous observant de ses yeux dissemblables. Qu'allez-vous dire ?

L'épée ? (rendez-vous au [21](#))

La hache ? (rendez-vous au [36](#))

Le poignard ? (rendez-vous au [53](#))

Le mousquet ? (rendez-vous au [68](#))

30

- Je suis Anyastraza Cœur-Figé et, même si tu ne le réalises pas, tu détiens quelque chose qui m'appartient.

- De quoi s'agit-il ? demandez-vous, tout en rapprochant furtivement votre main de la poignée de votre épée.

Les lèvres livides de la femme laissent échapper un gloussement.

- Mais voyons, de ta vie, bien sûr.

Elle élève la coupe qu'elle tient à la main, imprimant une légère oscillation au liquide rouge contenu entre ses parois translucides.

- Vois-tu, la magie est un art qui demande des sacrifices, mais la nécromancie permet de ne pas les subir soi-même. J'ai découvert récemment un rituel qui confère des pouvoirs exceptionnels et dont le seul ingrédient est le sang de cent personnes. Bien sûr, rien n'est jamais si simple en matière de magie : le sang doit être recueilli alors que les individus sont à l'agonie, sur le point de mourir pour des raisons qui ne peuvent pas être liées au sorcier qui pratique le rituel. Mais les royaumes locaux

ont eu la bienveillance d'organiser cette petite bataille pour me simplifier la tâche.

Un sourire vous dévoile ses dents tandis qu'elle vous désigne la dague passée à sa ceinture, puis la coupe de cristal.

- Sitôt le champ libre, je n'ai plus eu qu'à me servir parmi les mourants. Une goutte de sang me suffisait pour chacun. Et ensuite, je n'ai eu qu'à attendre. Quatre-vingt-dix-neuf de ceux que j'avais choisis sont morts comme je l'avais prévu.

Elle souffle sur le liquide que contient la coupe et celui-ci devient tout à coup transparent comme de l'eau. Une unique goutte écarlate subsiste à sa surface.

- Mais le centième est toujours vivant. Toi ! Et je te reconnais, à présent : tu n'aurais jamais dû survivre à de pareilles brûlures. Mais peu importe la façon dont tu y es parvenu, tout va rentrer dans l'ordre à présent.

Une clarté malsaine est en train d'envelopper sa main libre et vous devinez que le moment est venu de prendre l'initiative si vous voulez rester en vie.

Si vous continuez à la faire parler, dans l'espoir que cela vous offrira une occasion de retourner la situation, rendez-vous au [22](#).

Si vous dégainez votre épée pour lui porter un coup mortel avant qu'elle ne puisse utiliser sa magie, rendez-vous au [54](#).

Si vous dégainez votre épée pour briser la coupe de cristal qu'elle tient à la main, rendez-vous au [92](#).

31

Le bracelet s'ajuste parfaitement à votre bras, pourtant bien moins épais que celui du guerrier mort. Lorsque sa surface métallique entre en contact avec votre peau, une inspiration brûlante remplit vos poumons et il vous semble qu'un grondement rauque résonne à vos oreilles. Des sensations fugitives et brûlantes se succèdent en une rafale étourdissante dans votre esprit. Vous vous voyez chevaucher à travers mille batailles, porter le coup fatal à mille hommes, mettre mille cités à feu et à sang !

Tout aussi soudainement, ces visions cessent et vous êtes de nouveau vous-même. Vous essayez aussitôt de retirer le bracelet, mais il est comme soudé à votre chair. Cet objet est de toute évidence empreint d'une magie redoutable, dont vous n'osez guère imaginer les effets à long terme.

Le bracelet a cessé d'exercer sur votre esprit une quelconque influence, comme si le fait d'avoir retrouvé un propriétaire le satisfaisait pour l'instant. Mais la fièvre sanguinaire qui participe à son essence autant que le cuivre et l'étain se réveillera à chaque fois que vous livrerez un combat : lors de tout affrontement au corps à corps, votre premier lancer de dés se fera avec quatre dés au lieu

de trois, sans que vous ayez besoin de dépenser un point de Volonté ; en revanche, il vous sera ensuite rigoureusement impossible de prendre la fuite.

La perspective de porter un objet ensorcelé le reste de votre vie ne vous sourit guère, mais votre préoccupation immédiate est toujours de vous assurer que ce reste se compte en années plutôt qu'en heures. La recherche d'un moyen de vous débarrasser de ce bracelet attendra que vous soyez en sécurité. En attendant, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [20](#).

32

Un rictus méprisant tord les lèvres de l'éfrit lorsqu'il vous voit faire.

- Vous autres mortels êtes toujours si prompts à la cupidité. Tu t'imagines certainement que porter cet anneau suffit à me commander, mais tu te trompes : il faut également des connaissances et un pouvoir dont tu ne disposes pas.

Vous décidez de mettre aussitôt cette affirmation à l'épreuve en lui ordonnant de se taire. Le résultat ne se fait pas attendre : Shamir éclate d'un rire retentissant.

- Tu ne manques pas d'audace, pour un humain ! Zirézéna était pareille, à l'époque où elle m'a contraint à la servitude. Mais, maintenant que tu lui as ôté cet anneau, le lien qui m'attachait à elle va s'affaiblir jusqu'à disparaître. D'ici quelques jours, je serai libre et je ferai couler des fleuves de sang écarlate à travers la cité de Dunazahd. Et, une fois que j'aurai goûté à tous les délices de la vengeance, je me souviendrai de toi.

L'éfrit ne donne aucun signe de s'en prendre à vous dans l'immédiat. Peut-être est-ce parce qu'il en est actuellement incapable, mais ce n'est pas une théorie que vous tenez à mettre à l'épreuve. Emportant l'anneau d'onyx, vous vous éloignez rapidement. Rendez-vous au [60](#).

33

Le crépitement du vaste brasier vous parvient aux oreilles longtemps avant que vous l'atteigniez. Votre trajet vous contraint à passer non loin de plusieurs goules et vous ne pouvez éviter que certaines d'entre elles vous remarquent, mais la direction dans laquelle vous vous dirigez les intimide visiblement. Vous hâtez le pas avant que l'une d'entre elle ne parvienne à rassembler son courage.

Ce n'est que parvenu tout près du brasier que vous réalisez à quel point il est imposant : sa circonférence est trois ou quatre fois plus grande que celle d'une des maisons de votre village et ses flammes s'élèvent bien au-dessus de votre tête. Les cadavres empilés qui s'y consomment sont au moins une centaine.

Vous entreprenez de contourner cette fournaise, vous tenant à une distance suffisante pour être

épargné par la chaleur terrible qu'elle dégage. L'absence de goules à proximité devrait vous donner le temps de déterminer le meilleur itinéraire à suivre désormais.

Le rugissement des flammes est tel que vous n'entendez que tardivement le bruit de quelqu'un qui s'approchait dans votre dos. Pivotant sur vous-même, vous vous retrouvez face à un homme au regard dément, dont le visage couvert de suie est déformé par un rictus maniaque. Ses riches vêtements d'or et d'écarlate ont été brodés de symboles mystiques et le médaillon passé autour de son cou est orné d'un énorme rubis, mais les vêtements sont presque aussi brûlés que les vôtres et le rubis palpite d'un éclat agressif et malsain. Vous êtes de toute évidence en présence d'un sorcier dont l'équilibre mental n'est pas au mieux.

- Encore du combustible ! éructe-t-il d'une voix croassante. Encore ! Plus !

Il lève une main crispée comme la serre d'un rapace et une sphère de flammes tournoyantes naît au creux de sa paume. Vous dégainez aussitôt votre épée pour vous défendre.

Ce combat va prendre la forme d'une épreuve prolongée de difficulté 7 ; il vous faut 10 points de succès pour l'emporter.

A la fin de chaque tour, lancez un dé pour déterminer si les flammes magiques du sorcier vous atteignent. Si vous n'avez marqué aucun point de succès au cours de ce tour, son sortilège prend la forme d'une énorme déflagration : un résultat compris entre 1 et 5 vous fera perdre un Niveau de Santé. Si vous avez marqué au moins un point de succès, le sorcier est déconcentré et son sort est de bien moindre ampleur : vous n'êtes blessé que sur un 1 ou un 2.

Si vous possédez un gantelet damasquiné, les charmes protecteurs dont il est imprégné vous seront utiles : la première fois qu'un dé indiquera que vous êtes blessé, vous aurez le droit de le relancer et d'appliquer le nouveau chiffre obtenu.

Après chaque tour, vous pouvez décider de fuir. Vous réussissez automatiquement, mais vous devez réussir une épreuve instantanée de difficulté 9 pour échapper au javelot de flammes que le sorcier jette après vous. Si vous échouez, vous perdez un Niveau de Santé (si vous possédez le gantelet et que son pouvoir n'a pas précédemment servi, il vous permet de relancer les dés). Rendez-vous ensuite au [5](#).

Si vous atteignez 10 points de succès, rendez-vous au [78](#).

34

Il y a moins de cadavres de ce côté et ils appartiennent essentiellement à des fantassins. Vous remarquez que beaucoup d'entre eux ont été fauchés à distance par des balles de mousquet. De toute évidence, l'attaque de votre bataillon par ce dragon n'a pas été le seul épisode de la bataille où un grand nombre de soldats sont morts sans avoir pu se défendre.

Alors que vous contournez un endroit où une dizaine d'hommes sont tombés les uns sur les autres, un grognement à la fois rauque comme un râle et sonore comme une exclamation vous fait

vous retourner. A quelques mètres seulement de vous, l'un des corps qui gisaient sur la terre gorgée de sang est en train de se relever. Mais il ne s'agit pas d'un être humain : sa peau rugueuse est recouverte d'un pelage sombre, d'épais sabots lui tiennent lieu de pieds et sa tête bestiale est celle d'un taureau sauvage, surmontée de cornes longues comme votre avant-bras. C'est la première fois que vous rencontrez une telle créature, mais elle n'est pas difficile à identifier : vous avez devant vous un minotaure !

Les légendes racontées dans votre village décrivent les membres de cette espèce comme des monstres incapables de raison, mais le minotaure bien réel auquel vous faites face a dû être aussi civilisé que n'importe quel autre guerrier : son armure de cuir et de bronze conserve encore une esthétique baroque malgré la multitude de coups qui l'ont mise à mal, la hache d'arme ensanglantée qu'il tient d'une seule main a une forme élégante qui contraste avec sa taille massive, et des spirales de symboles étranges ont été gravées sur ses cornes depuis leur base épaisse jusqu'à leur pointe acérée.

Malheureusement, ce n'est pas cette fois-ci que vous pourrez en apprendre davantage concernant la culture d'une race non-humaine : enragé par les multiples blessures dont il est couvert, le minotaure se jette sur vous, les naseaux écumants !

Vous devez livrer une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est de 8 et il vous faut obtenir 4 points de succès. A la fin de chaque tour de l'épreuve, lancez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, le minotaure vous inflige une blessure qui vous coûte un Niveau de Santé.

Après chaque tour de combat, vous pouvez tenter de fuir. Pour y parvenir, vous devez réussir une épreuve instantanée de difficulté 7. Si vous échouez, vous poursuivez le combat et le chiffre-seuil sera augmenté de 2 points lors du prochain tour. Si vous réussissez, rendez-vous au [71](#).

Si vous remportez le combat en obtenant au moins 4 points de succès, rendez-vous également au [71](#).

35

Zirénaïde la Dorée examine la potion que vous lui avez remise à travers la multitude d'yeux de ses serpents. Elle la débouche ensuite et l'approche de ses narines pour la sentir.

Puis, d'un geste vif, elle la porte à ses lèvres et incline la tête en arrière pour la boire.

Horrifié, vous vous hâtez de lui arracher la fiole des mains, mais il est déjà trop tard : elle est totalement vide. Un violent tremblement parcourt les membres de la gorgone et les serpents se convulsent follement sur sa tête.

Puis un rire extatique et bouillonnant émerge de la bouche de Zirénaïde. La profonde blessure qui lui barrait le visage est en train de s'effacer à une vitesse ahurissante, comme si sa chair était un argile malléable que remodelait la main experte d'un artisan invisible. Deux orbes laiteux sont déjà apparus dans les orbites reconstitués et des tâches de couleurs commencent à y poindre.

Vous réalisez brusquement que l'efficacité des potions d'Oriane est cette fois-ci sur le point de vous coûter la vie.

Vous devez réussir une épreuve instantanée de difficulté 14. Si vous y parvenez, rendez-vous au [9](#).

Si vous échouez, vous réagissez trop lentement ne serait-ce que pour détourner la tête. La pensée qui se fige dans votre esprit au moment où tout votre corps se change en pierre est que vous aurez du moins achevé votre voyage sur un spectacle qui en valait la peine : celui des yeux étincelant d'or de la gorgone.

36

- C'est faux, répond Lumière d'Ombre. La hache n'a pas été inventée pour la guerre et elle sert au bûcheron autant qu'au soldat.

Rendez-vous au [93](#).

37

Alors que vous vous remettez en route, le bruit d'une déflagration distante vous fait tourner la tête vers le brasier que vous aviez précédemment repéré. Vous ne distinguez cependant rien de différent : les flammes s'élèvent toujours aussi haut, projetant sur leur voisinage des ombres frémissantes.

Si vous décidez d'obliquer vers le brasier, rendez-vous au [33](#).

Si vous préférez continuer tout droit vers la forêt, deux itinéraires voisins s'offrent à vous. Le plus direct (rendez-vous au [2](#)) vous fait traverser une zone où les cadavres gisent sur le sol dans des positions extrêmement convulsées. Si vous préférez vous tenir à distance de ce spectacle un peu plus morbide que la moyenne de ce qu'offre le champ de bataille, un léger détour sur la gauche vous le permettra aisément (rendez-vous au [39](#)) ; vous ne remarquez rien d'anormal dans cette direction-là, mais il vous semble pendant un bref instant y distinguer une silhouette humaine.

38

Vos yeux ne vous trompaient pas : vous pouvez maintenant très clairement distinguer une dizaine de soldats en train de cheminer dans une direction perpendiculaire à la vôtre. La plupart d'entre eux sont visiblement blessés et certains ne parviennent à se déplacer qu'avec l'aide de leurs camarades. Malgré cela, le groupe reste très serré, cherchant sans doute dans cette unité une protection contre les périls que pourrait encore receler le champ de bataille.

L'état dépenaillé des soldats et le fait qu'ils se trouvent à contre-jour vous empêche de distinguer à quelle armée ils appartiennent. Vous notez tout de même que la direction dans laquelle ils progressent lentement est celle où se trouvait ce matin le camp fervien.

Ils ne semblent pas vous avoir aperçu pour le moment. Si vous voulez les héler et vous approcher d'eux - tout en prenant bien soin de leur montrer que vos intentions sont pacifiques - rendez-vous au [6](#). Si vous restez où vous êtes et les suivez simplement du regard, rendez-vous au [57](#). Si vous vous cachez pour vous assurer qu'ils ne vous verront pas, rendez-vous au [84](#).

39

Vous progressez d'un pas rapide dans la direction que vous avez choisie. La silhouette qu'il vous a semblé apercevoir n'est visible nulle part et vous évitez sans mal d'être repéré par les quelques goules qui se trouvent de ce côté. Satisfait de l'allure à laquelle vous avancez, vous vous arrêtez un instant pour décider de la suite de votre itinéraire. Et, tout à coup, il se trouve quelqu'un juste à côté de vous.

- J'ai besoin de votre aide.

Vous bondissez sur le côté, alarmé, et votre main se referme sur la poignée de votre épée. Mais l'individu qui vient ainsi d'apparaître n'a visiblement pas d'intention hostile et vous vous retenez donc de dégainer.

L'homme qui se tient devant vous n'est vêtu en tout et pour tout que d'un pantalon clair, exposant amplement sa chair couleur de bronze et sa musculature extrêmement robuste. De multiples bracelets d'or ornent ses bras épais. La moitié de son visage est couverte d'une barbe noire soignée, au-dessus de laquelle ses yeux brillent comme des braises. On pourrait le croire humain au premier abord, mais l'impression de puissance naturelle qui émane de lui dément cette impression.

- Je suis Shamir, éfrit de noble lignage, dit-il d'une voix rocailleuse en s'inclinant. Je sollicite humblement votre aide pour échapper au sort terrible qui me menace. Si vous me l'accordez, vous ne manquerez pas d'être récompensé.

- De quelle aide avez-vous besoin ? demandez-vous, ne sachant trop à quoi vous en tenir.

L'éfrit s'éloigne de quelque pas pour vous désigner l'un des cadavres qui gisent ici. C'est celui d'une femme à la peau brune, vêtue d'une robe blanche et or. La plaie ronde au milieu de son front, d'où s'est écoulé un sang désormais figé, révèle qu'elle a été tué par une balle de mousquet.

- Ceci est ma maîtresse, la magicienne Zirézéna de Dunazahd. Elle est morte pendant cette bataille, si soudainement que je n'ai rien pu faire. L'enchantement qui nous liait me retient désormais à proximité de son cadavre, où je suis tout à fait inutile, alors que mon unique souhait est de retourner auprès de sa famille. Si vous ne m'apportez pas votre aide, je crains d'être condamné à rester ici pendant de nombreuses années.

Il se penche pour vous montrer l'anneau d'onyx qui orne l'un des doigts de la magicienne.

- C'est cet objet qui me lie à ma maîtresse, mais je n'ai pas le droit de m'en emparer directement. Je vous prie humblement de le lui retirer et de me le remettre.

Si vous acceptez d'aider Shamir, rendez-vous au [19](#).

Si vous retirez l'anneau et le passez ensuite à votre doigt, rendez-vous au [32](#).

Si vous refusez de toucher à cet anneau, rendez-vous au [96](#).

40

Vous balayez les environs d'un regard rapide. Vous n'êtes plus extrêmement loin de l'orée de la forêt et vous devriez pouvoir l'atteindre juste avant que le soleil ne se couche.

Le monticule est toujours clairement visible sur votre droite. Si vous changez d'avis et décidez d'aller l'examiner de plus près, rendez-vous au [49](#).

Sinon, deux trajectoires vous permettront d'atteindre enfin la forêt.

La plus directe (rendez-vous au [50](#)) vous fera passer à côté de la carcasse d'un énorme animal, dont une multitude de corbeaux sont occupés à se repaître.

Un léger détour sur la droite (rendez-vous au [90](#)) vous permettra d'éviter cette carcasse sans vous coûter beaucoup de temps, mais vous pouvez voir de ce côté-là un cheval et une silhouette humaine. Regarder cette dernière vous met étrangement mal à l'aise, sans que vous puissiez en dire la raison.

41

Le pendentif que vous avait offert la gorgone se met à briller d'une lumière chaude. Un fourmillement parcourt votre peau, que vous voyez tout à coup devenir d'une blancheur laiteuse. Puis la couche supérieure de votre épiderme se détache par plaque, révélant une peau fraîche et intacte, comme si vous étiez un serpent en train de muer. Le processus tout entier s'accomplit à une vitesse étourdissante et, lorsqu'il est terminé, vous ne portez plus aucune trace de la peste maléfique.

Vous ne vous attendiez pas à ce que le présent de Zirénaïde vous soit si rapidement utile. Malheureusement, il ne vous servira plus : sitôt son éclat disparu, il se désagrège en une fine poussière d'ambre.

Retournez au [2](#) pour y choisir une destination.

42

Peut-être réussiriez vous à distancer ces deux poursuivants, mais ils ne restent malheureusement pas seuls : le spectacle de votre fuite attire d'autres goules, qui ne tardent pas à vous couper la route. Vous vous retrouvez bientôt encerclé par une demi-douzaine de ces créatures, qui fouaillent l'air de leurs ongles démesurés et vous assourdissent d'une cacophonie de cris perçants.

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est de 8 et il vous faut obtenir 10 points de succès. A la fin de chaque tour, vous devrez lancer un dé pour déterminer si les goules vous font perdre un Niveau de Santé. Malgré leur comportement agressif, les goules sont facilement intimidées par une résistance farouche : si vous n'avez marqué aucun point de succès au cours de ce tour, elles vous blesseront sur un chiffre de 1 à 5 ; si vous en avez marqué au moins un, elles ne vous blesseront que sur un chiffre de 1 à 3 ; si vous en avez marqué au moins cinq, elles ne vous blesseront que sur un 1.

Si vous obtenez 10 points de succès, les goules s'éparpillent et s'enfuient, renonçant au festin qu'elles croyaient déjà goûter. Vous êtes libre de poursuivre votre route vers le nord-ouest : rendez-vous au [60](#).

43

Un rire de gorge échappe à Lumière d'Ombre. Sa sonorité a quelque chose d'étrangement triste.

- Comme tu voudras. Mon énigme peut avoir des conséquences redoutables et, comme ta vie est déjà en péril, je ne te forcerai pas à y répondre. Mais prends garde : avant d'avoir quitté cette plaine, tu découvriras qu'il existe certaines épreuves auxquelles on ne peut se dérober.

Un puissant battement d'ailes la soulève dans les airs et la bourrasque qu'il suscite vous fait presque basculer en arrière. Le temps que vous ayez retrouvé votre équilibre, Lumière d'Ombre n'est déjà plus qu'une forme minuscule qui disparaît vers le sud.

Vous reprenez quant à vous votre chemin vers le nord-ouest. Rendez-vous au [60](#).

44

Alors que vous vous enfuyez à toute jambe, un nouveau cri discordant provient du monticule et le démon réapparaît juste devant vous, brandissant encore sa faux. Cette fois, cependant, vous vous attendiez à cette attaque et elle se montre moins précise. La créature utiliserait-elle les yeux des

têtes tranchées pour guider ses propres mouvements ?

Livrez une épreuve instantanée de difficulté 6. Si vous échouez, rendez-vous au [3](#). Si vous réussissez, vous évitez de nouveau la faux et poursuivez votre course. Aucun autre cri ne se fait entendre et vous êtes bientôt certain d'être assez loin pour ne plus avoir à redouter le démon. Rendez-vous au [70](#).

45

La gorgone écoute votre histoire avec attention, des ondulations parcourant les serpents qui lui tiennent lieu de chevelure.

- C'est extraordinaire ! s'exclame-t-elle lorsque vous avez terminé. Je n'aurais pas cru qu'il existait des préparations herbales capables de guérir de pareilles brûlures.

Elle passe un doigt fuselé le long de ses lèvres avec une expression songeuse.

- Est-ce que tu accepterais de me laisser examiner une de ces potions quelques instants ? Je te promets de la restituer intacte. Si je parvenais à identifier ne serait-ce que quelques-uns de ses ingrédients, cela me permettrait peut-être à l'avenir d'apporter de meilleurs soins à ceux qui en ont besoin.

Si vous acceptez de prêter l'une de vos potions à Zirénaïde, rendez-vous au [35](#).

Si vous lui répondez qu'il ne vous en reste plus (que cela soit vrai ou non), rendez-vous au [61](#).

46

Les innombrables cadavres qui jonchent le sol sont autant d'obstacle qui menacent de vous faire trébucher si vous n'y prenez pas garde. Vous évitez autant que possible de réfléchir au fait qu'ils étaient ce matin des hommes tout aussi vivants que vous.

Votre regard suit un mouvement constant, se détournant en hâte chaque fois qu'il risque de se poser sur un visage inerte, mais une forme aperçue fugitivement le retient tout à coup comme un hameçon. Une secousse brutale parcourt tout votre corps alors que vos jambes s'immobilisent.

Il faut un instant à votre esprit pour saisir ce à quoi vos yeux se sont attachés. Le corps qui gît devant vous est celui d'un guerrier grand et robuste, à la barbe rousse comme l'automne. Ses doigts sont crispés autour du long manche d'une hache ensanglantée et, malgré la quantité extraordinaire de blessures qui lui couvrent le corps, ses traits n'exprimaient toujours rien d'autre qu'une furie guerrière sans borne lorsque la mort les a figés.

C'est n'est cependant pas lui qui a retenu votre attention, mais le bracelet de bronze qui entoure

son biceps épais : un ornement visiblement pesant, sur lequel a été ciselée de manière grossière la silhouette d'un fauve. Au milieu du chaos abondant qu'a laissé derrière elle la bataille, il n'y avait aucune raison pour que vous remarquiez cet objet banal à la beauté quelconque, mais il vous semble pourtant ne voir désormais plus que lui. Chaque détail de sa forme, chaque rayure sur sa surface métallique envoie un signal brûlant, qui emplit votre esprit d'une ébullition aussi vive qu'incompréhensible.

Si vous vous emparez de ce bracelet pour le mettre à votre bras, rendez-vous au [31](#).

Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [91](#).

48

Vous vous engagez sur l'étendue de terre blême non sans une certaine appréhension. Le sol sous vos bottes a une consistance curieusement friable et chacun de vos pas soulève une nuée de minuscules particules. Une odeur de cendres vous emplit les narines, mais vous n'en saisissez pas la raison, car rien à proximité ne semble avoir souffert du feu. Le fer, en revanche, s'est exprimé avec brutalité : les cadavres qui se trouvent ici sont particulièrement mutilés.

Arrivé au milieu de cette étrange zone, vous vous arrêtez un instant pour balayer du regard les environs, cherchant le meilleur itinéraire à suivre par la suite.

Alors que vous êtes ainsi occupé, une poigne puissante se referme tout à coup sur votre cheville. Pris par surprise, vous baissez les yeux et découvrez avec horreur que l'un des soldats qui gisent à proximité n'est plus immobile. Il est mort - la blessure hideuse qu'il a à la tête ne laisse aucun doute à ce sujet - mais ses membres sont malgré cela animés de mouvements engourdis.

Vous tentez de vous dégager, mais les doigts maculés de sang séchés qui vous agrippent ont la force d'un étau. Le cadavre reste étendu au sol, face contre terre, tandis que son autre main lève un poignard pour vous en frapper à la jambe.

Avant qu'il ne puisse le faire, vous avez dégainé votre épée. Un coup net et rapide vous délivre de l'étreinte du mort, dont vous vous écarterez ensuite d'un bond rapide. Le coup qu'il allait vous porter ne fait que s'enfoncer dans la terre crayeuse. Mais il ne renonce pas : une main tranchée, l'autre toujours crispée sur son arme, il avance en rampant dans votre direction.

Un bruit vous fait vous retourner pour découvrir qu'une même caricature de vie s'est emparée de plusieurs autres cadavres voisins. Aucun d'eux ne semble capable de se mettre debout, mais cela ne les empêche pas de converger vers vous, raclant leurs visages figés contre le sol.

De toute évidence, il ne faut pas s'attarder ici. Si vous voulez vous enfuir hors de cette zone en courant, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez le faire à une allure plus prudente, rendez-vous au [88](#).

49

Le monticule est clairement artificiel, mais ce n'est que parvenu à une quinzaine de pas que vous réalisez sa nature morbide : il s'agit en réalité d'un empilement de têtes tranchées. Vous réalisez à présent que tous les cadavres qui se trouvent par ici ont été décapités.

Alors que vous hésitez à vous approcher davantage ou à faire un détour, toutes les têtes qui vous font face ouvrent subitement les yeux, vous soumettant à une multitude de regards fixes. Puis leurs bouches s'ouvrent à leur tour et il en sort un cri strident et cacophonique.

Avant que vous ne puissiez vous enfuir, une épaisse fumée noire jaillit du sol et se condense en une créature démoniaque : son corps est une caricature monstrueuse de celui d'un être humain, sa tête hideuse est celle d'un cheval aux dents tranchantes et aux orbites vides, et ses mains griffues brandissent une lourde faux, qu'il abat sur vous d'un mouvement vif.

Livrez une épreuve instantanée de difficulté 9. Si vous échouez, rendez-vous au [3](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [25](#).

50

En vous approchant de l'énorme cadavre, vous réalisez qu'il appartient à un autre dragon, de couleur plus sombre et légèrement moins grand que celui qui vous a attaqué. Ses flancs écailleux sont creusés de profondes blessures et les corbeaux se repaissent avec délectation de ses entrailles.

Vous souvenant de l'effet du sang de dragon sur la goule que vous avez précédemment affrontée, vous jugez prudent de ne pas vous approcher. Mais il est déjà trop tard pour vous passer inaperçu : un croassement sonore met en alerte l'ensemble des volatiles et, dans un grand froissement d'ailes noires, ils s'envolent pour vous attaquer. Vous détalez sans attendre.

Vous devez livrer une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est de 6 et il vous faut obtenir 12 points de succès. A l'issue de chaque tour, lancez un dé pour déterminer si vous perdez un Niveau de Santé. Fort heureusement, l'agressivité des corbeaux ne l'emportera pas longtemps sur leur désir de continuer leur festin : à l'issue du premier tour, vous serez blessé sur un chiffre entre 1 et 3 ; à l'issue du deuxième tour, sur un 1 ou un 2 ; à l'issue du troisième tour et des suivants, seulement sur un 1.

Si vous remportez l'épreuve, rendez-vous au [14](#).

51

Le pillard est visiblement très nerveux et il n'en faudrait pas beaucoup pour le faire détalier. Écartant les mains de manière pacifique, vous l'assurez de votre mieux que vous ne lui voulez

aucun mal et que votre unique intention actuelle est de quitter le champ de bataille dans les meilleurs délais. Cela apaise suffisamment ses craintes pour qu'il accepte de vous dire quelques mots, même s'il prend bien soin en même temps de rester hors de portée d'une agression éventuelle de votre part. Son parler précipité se révèle assez difficile à suivre :

- Si t'c'nues d'cette di'ction, vous dit-il en désignant le nord-ouest du doigt, t'vas r'trer des g'les. 'vec elles, faut s'm'fier. Z'aiment b'la v'and'm'rte, z'aiment m'c'qu'el'tuent. Sont fr'ss'des, mais s'tu c'rs, t'p'suiv'ons.

Vous êtes encore en train de vous efforcer de déchiffrer cette phrase quelque peu elliptique lorsque le pillard saisit l'occasion de s'esquiver entre deux tas de cadavres voisins. Ayant mieux à faire que de le poursuivre, vous décidez de continuer votre chemin. Rendez-vous au [71](#).

52

D'extrême justesse, vous arrivez de nouveau à éviter le tranchant de la faux. Sans perdre un instant, vous entreprenez frénétiquement de démanteler le monticule, vous aidant de vos pieds et de vos mains.

Les têtes tranchées poussent des cris de plus en plus stridents et le démon essaie à nouveau de vous frapper de son arme, mais ses attaques sont plus imprécises et vous parvenez à les éviter. Aurait-il besoin des yeux de ses victimes pour diriger ses mouvements ? Saisi d'un regain d'énergie à cette pensée, vous redoublez d'effort, projetant les têtes tranchées aussi loin que possible.

Lorsque le monticule est à moitié détruit, les bouches mortes cessent leur cacophonie et le démon se dissout pour la dernière fois en une fumée sombre, qui ne tarde pas à se dissiper dans l'air du soir. Avec un soulagement intense, vous interrompez enfin votre labeur effréné.

Vous êtes à bout de souffle, mais cela ne vous empêche pas d'éprouver une vive fierté à l'idée d'avoir triomphé d'une pareille créature. Vous gagnez 2 points de Volonté. Rendez-vous ensuite au [70](#).

53

- C'est évidemment faux, répond Lumière d'Ombre. Le poignard n'est qu'une forme de couteau. C'est un outil qui peut servir à bien des usages et la guerre n'est que l'un d'entre eux.

Rendez-vous au [93](#).

54

Vous dégainez d'un mouvement vif et, avant que la sorcière ne puisse esquisser le moindre geste, votre lame lui a transpercé la poitrine de part en part.

Si vous avez le code *Fatalité*, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).

55

Vous entamez une progression furtive, mais la créature féline vous repère alors que vous êtes à plus d'une centaine de pas. Déployant de larges ailes dont vous n'aviez pas réalisé l'existence, elle s'envole et, en un instant si bref que vous n'avez pas le temps de réagir, franchit la distance qui vous séparait. Vous posez la main sur votre épée, mais ne la dégainez pas : l'être qui vient se poser devant vous est si extraordinaire que la pensée que vous pourriez être en danger s'évanouit de votre esprit.

Son corps souple et puissant est celui d'une lionne géante, ses ailes à l'éclat de bronze écrasent en envergure celles de n'importe quel aigle, mais c'est la tête de femme qu'elle incline sur vous qui retient votre regard. Son visage est d'une harmonie fascinante et pourtant si étrange que vous ne sauriez dire si elle est belle ou non. Les cheveux qui l'encadrent ont la couleur fraîche et éclatante de l'aube. Et ses yeux sont bleus, l'un clair comme le ciel purifié qui succède à la tempête, l'autre sombre comme les profondeurs abyssales de la mer.

- Je suis Celle-qui-Interroge-l'Ombre-des-Vivants-et-la-Lumière-des-Morts, vous dit-elle d'une voix à la fois douce et sonore. Mais je permets aux mortels de m'appeler simplement Lumière d'Ombre. Je vois que tu es également quelqu'un qui aime à découvrir ce qu'il ne sait pas, même si, en ce moment, tu cherches avant tout à préserver ta propre vie. Es-tu prêt à répondre à ma question ?

- Votre question ? balbutiez-vous, dépassé par la situation.

- Même si tu n'as jamais auparavant rencontré de sphinx, tu dois certainement savoir que nous aimons poser des énigmes aux humains. Est-ce que tu acceptes de relever le défi ?

Si vous acceptez, rendez-vous au [29](#).

Si vous préférez refuser, rendez-vous au [43](#).

56

La guerrière vous écoute, le visage impassible. Puis, d'un mouvement si vif que vous n'avez pas le temps de réagir, elle abaisse sa lance, dont la pointe effleure la poignée de votre épée.

- Voilà. Je viens de te donner le pouvoir de rappeler à celle qui se croit au-delà de la mort que tout corps de chair peut saigner.

Examinant votre arme, vous découvrez qu'une étrange rune est apparue à la base de sa lame. La regarder vous emplit du même malaise que vous avez éprouvé en distinguant pour la première fois la silhouette de cette femme grande et blonde.

La guerrière attend visiblement que vous accomplissiez ce qu'elle vous a demandé et vous devinez qu'il ne serait pas judicieux de discuter davantage. Vous vous penchez donc sur le guerrier roux pour retirer le médaillon qu'il porte autour du cou.

Sitôt que c'est fait, la guerrière s'approche à grandes enjambées. De la pointe de sa lance, elle vous arrache le médaillon, qu'elle écrase ensuite sous son pied, n'en laissant que des fragments minuscules. Puis elle soulève le guerrier entre ses bras comme s'il ne pesait rien et va le placer en travers de l'encolure de son cheval. Elle monte ensuite en selle, sans plus vous prêter attention. Le cheval s'élance aussitôt, mais ses sabots ne se posent pas sur la terre gorgée du sang des morts : sous vos yeux ébahis, il s'élève rapidement dans les airs, comme s'il faisait l'ascension d'une montagne invisible et immatérielle pour tout autre. En quelques instants, la guerrière, sa monture et son fardeau ont disparu dans le ciel.

Notez le code *Fatalité*, puis rendez-vous au [4](#).

57

Les membres valides du groupe qui ne sont pas occupés à aider un de leur camarade à se déplacer montent une garde vigilante, balayant du regard les environs à la recherche de menaces éventuelles. L'un d'entre eux vous aperçoit tout à coup et épaula aussitôt son mousquet ! Vous vous jetez au sol juste avant que la détonation ne claque.

Lancez les dés pour une épreuve instantanée de difficulté 8. Si vous échouez, vous avez réagi trop lentement et la balle vous érafle douloureusement l'épaule, vous coûtant un Niveau de Santé.

Blessé ou non, vous vous hâtez ensuite de vous mettre hors d'atteinte. Fort heureusement, les vestiges chaotiques du champ de bataille fournissent une multitude d'abris improvisés : vous trouvez refuge derrière les cadavres empilés de plusieurs chevaux.

Le groupe de soldats continue de s'éloigner sans ralentir et ils disparaissent bientôt de votre champ de vision. Une fois certain d'être hors de danger, vous vous redressez et reprenez votre chemin. Rendez-vous au [20](#).

58

- Non ! Non ! Laissez-moi !

Les blessures que vous lui avez infligé donnent le dessus à la terreur dans l'esprit du dément.

Jetant de côté son arme, il s'enfuit en hurlant toujours. Vous n'essayez pas de le poursuivre. A quoi bon ? Dans cet état, il est avant tout un danger pour lui-même.

Vous vous remettez en route sans plus tarder. Rendez-vous au [10](#).

60

Le soleil est en train de plonger vers l'horizon et vous estimez qu'il reste tout au plus une heure avant qu'il n'y disparaisse. Les ombres ne cessent de s'allonger sur le champ de bataille, ternissant les couleurs, brouillant les formes et les contours.

Une sensation sans cause apparente s'est de nouveau emparée de la blessure que vous avez au creux du bras, mais ce n'est rien de plus qu'un picotement, sans commune mesure avec la douleur que vous avez ressentie tout à l'heure. Elle disparaît et réapparaît par intervalle, mais vous n'avez pas de mal à l'ignorer pour vous concentrer sur vos préoccupations plus immédiates.

Le cadavre d'une énorme créature ailée gît sur votre chemin. Il vous paraît étrangement familier et, lorsque vous n'êtes plus qu'à une trentaine de pas, vous réalisez avec un choc qu'il s'agit d'un dragon tout à fait semblable à celui qui a failli vous coûter la vie. A mesure que vous vous approchez, la conviction grandit en vous que c'est le même.

Malgré la terreur que réveille en vous le souvenir du torrent de flammes qu'il avait vomi sur votre bataillon, vous ne pouvez vous empêcher d'admirer l'impression de puissance que continue de dégager la créature après sa mort. De toute évidence, il n'a pas été facile de la tuer : ses écailles sont endommagées par une multitude inconcevable de blessures, dont certaines ont dû être infligées par des boulets de canon.

Alors que vous contournez le cadavre imposant, un sifflement bruyant vous fait réaliser que vous n'êtes pas seul. Une créature vaguement humaine se pressait contre le cou du dragon, où s'ouvre une large plaie, mais votre arrivée l'a fait se retourner.

C'est une goule, mais ce n'est clairement plus une goule ordinaire : sa taille est plus grande, ses membres plus épais et sa peau a pris un éclat enflammé. Des crocs énormes garnissent sa bouche, dont s'écoule encore le sang qu'elle était en train de boire, et ses ongles sont devenus des griffes démesurées.

Une grimace tord le visage de la goule, le rendant plus difforme encore, puis elle pousse un cri rugissant et s'élançe vers vous !

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée ; son chiffre-seuil est de 9 et il vous faut obtenir 10 points de succès. A la fin de chaque tour, lancez un dé : si vous obtenez un chiffre entre 1 et 3, la goule vous blesse, vous faisant perdre un Niveau de Santé.

Après chaque tour, vous pouvez tenter de fuir en livrant une épreuve instantanée de difficulté 10. Si vous échouez, le combat se poursuit et le chiffre-seuil augmente de 2 points pour le tour suivant. Si vous réussissez, vous parvenez à échapper à la goule : rendez-vous au [80](#).

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [7](#).

61

Votre bouche a à peine articulé les premiers mots de votre réponse négative que le visage de Zirénaïde se durcit et que les serpents qui l'entourent laissent échapper des sifflements menaçants. Saisi d'une certaine inquiétude, vous faites de votre mieux pour persuader la gorgone de votre sincérité.

Lancez les dés pour une épreuve instantanée ; la difficulté est de 9 s'il ne vous reste véritablement plus aucune potion de guérison et de 11 autrement.

Si vous réussissez, rendez-vous au [81](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [86](#).

62

Sitôt que vous avez posé le pied hors de la zone crayeuse, la mort retrouve brutalement ses droits et la vie blasphématoire qui s'était emparée des soldats morts déserte leurs membres. Vous vous éloignez malgré cela d'une bonne vingtaine de pas avant de vous autoriser à reprendre votre souffle.

Alors que vous vous remettez encore de cette scène horrible, le bruit d'une déflagration distante vous fait tourner la tête. Le fracas vient apparemment du brasier que vous aviez précédemment repéré, mais vous ne distinguez rien de différent dans cette direction : les flammes s'élèvent toujours aussi haut, projetant sur leur voisinage des ombres frémissantes.

Si vous décidez d'obliquer vers le brasier, rendez-vous au [33](#).

Si vous préférez continuer tout droit vers la forêt, deux itinéraires voisins s'offrent à vous. Le plus direct (rendez-vous au [2](#)) vous fait traverser une zone où les cadavres gisent sur le sol dans des positions extrêmement convulsées. Si vous préférez l'éviter, échaudé par votre expérience récente, un léger détour par la droite (rendez-vous au [55](#)) vous le permettra aisément ; de ce côté-là, cependant, vous pouvez clairement distinguer une créature qui ressemble à un énorme félin.

63

Vous progressez à pas rapide lorsqu'une voix sonore vous interpelle :

- Holà, jeune homme ! Un instant, s'il te plaît !

Vous retournant d'un bond, vous apercevez un homme à demi étendu sur le sol, qui vous adresse un signe du bras. Dans votre hâte d'atteindre enfin la forêt, vous n'avez pas remarqué qu'il y avait à proximité quelqu'un de vivant.

L'homme a la peau brune, une barbe noire à laquelle se mêlent quelques poils gris et des vêtements clairs et légers. Bien que sa position le rende difficile à estimer, il vous dépasserait clairement d'au moins une tête s'il était debout. Un cimenterre ébréché, au pommeau orné d'une pierre écarlate, gît sur le sol à côté de lui.

- Je te remercie de t'être arrêté, vous dit-il lorsque vous vous approchez prudemment. Je suis Jassamir des Îles Lointaine. Je ne veux pas te retenir, mais pourrais-tu m'apporter un peu d'eau ? Il y a une gourde là-bas, mais je ne peux pas l'atteindre et j'ai très soif.

L'homme ne porte que quelques blessures superficielles et, l'espace d'un instant, vous ne saisissez pas pourquoi il est incapable de se déplacer par lui-même. Puis vous réalisez que ses jambes ont une curieuse teinte grise : il est pétrifié jusqu'à la taille !

La gourde qu'il vous indique repose à côté du corps d'un autre homme à la peau brune, situé à quelques pas. Si vous allez la chercher comme il vous le demande, rendez-vous au [28](#).

Si vous vous méfiez et décidez de poursuivre votre chemin, l'homme à demi pétrifié n'est pas en mesure de vous en empêcher. Rendez-vous au [40](#).

64

Souffle Sur Les Braises accepte la fiole que vous lui tendez, la débouche et la porte à ses narines pour la renifler, avec une méfiance qui paraît trop instinctive pour être réellement vexante. Puis elle la vide d'un trait.

La réaction ne se fait pas attendre : ses yeux s'écarquillent et un grand frémissement la secoue de la tête jusqu'aux sabots. Elle défait son bandage ensanglanté et découvre avec stupéfaction que la blessure qui lui transperçait la patte s'est volatilisée.

- C'est prodigieux ! s'exclame-t-elle avec enthousiasme. Aucun des guérisseurs que je connais n'aurait été capable d'obtenir aussi vite un résultat aussi complet !

- Voilà qui ne fera pas de mal à l'amour-propre d'Oriane lorsque je le lui répéterais.

- Grâce à toi, j'ai de nouveau une chance raisonnable d'accomplir ma mission avant que ce jour ne touche à son terme. Je regrette de n'avoir rien ici à t'offrir pour te remercier. Si un jour tu traverses les Plaines Murmurantes et que nous nous revoyons, tu pourras me demander tout ce que tu voudras.

Souffle Sur Les Braises entreprend de recharger son long mousquet, un sourire de confiance retrouvée sur les lèvres.

- Est-ce que tu as des conseils à me donner pour le cas où je tomberais sur un sorcier ou une créature magique pendant le chemin qui me reste à faire ? demandez-vous, songeant que le temps est également venu pour vous de vous remettre en route.

- Je pourrais te raconter tout ce que je sais sur cette engeance et cela aurait plus de chance de t'encombrer que de t'être utile. Avec de telles créatures, il faut être prêt à tout. Les armes ordinaires font peu d'effet à certaines d'entre elles et sont parfois même complètement inutiles, encore que ce soit rare.

Elle vous montre une poignée de balles argentée, luisant comme des rayons de lune dans le creux de sa paume.

- Ce sont des balles bénites par les quatre vents, vous explique-t-elle. Il ne m'en reste plus beaucoup, c'est pour ça que je ne m'en suis pas servi tout de suite contre ce loup du diable. Mais je les utiliserai sans hésiter lorsque je tiendrai enfin cette nécromancienne dans ma ligne de mire. Cela lui rappellera que toute sa sorcellerie ne fait pas d'elle une immortelle.

Là-dessus, elle vous adresse de sobres adieux et se met en route pour reprendre sa quête.

- Et si c'est moi qui la rencontre en premier ? lui criez-vous tandis qu'elle s'éloigne.

- Essaie de gagner du temps ! vous crie-t-elle par-dessus son épaule. Et espère que je ne suis pas trop loin !

Elle se lance au galop et a bientôt disparu dans le paysage chaotique du champ de bataille. Vous reprenez votre propre chemin vers le nord-ouest. Notez le code *Étincelle* et rendez-vous au [20](#).

65

La gorgone tire de sa besace un petit pot de terre cuite et entreprend d'appliquer l'onguent qu'elle contient sur vos blessures. Vous la laissez faire, en dépit d'une certaine appréhension, et cela se révèle une bonne décision : très vite, une sensation d'apaisement se répand à travers tout votre corps, chassant le souvenir des agressions dont vous avez été la victime.

- Voilà, dit Zirénaïde lorsqu'elle a terminé, c'est tout ce que je peux faire et j'espère que cela suffira. Il ne me reste plus qu'à te souhaiter bonne chance.

Le baume de la gorgone n'est pas d'une efficacité comparable à celle des potions d'Oriane, mais il vous a permis de regagner un Niveau de Santé.

Vous remerciez amplement Zirénaïde la Dorée avant de lui faire vos adieux et de vous remettre en route. Rendez-vous au [37](#).

66

Votre épée n'est même pas encore complètement sortie du fourreau que, tournant les talons, le pillard s'enfuit à toutes jambes parmi les corps mutilés des cavaliers et de leurs montures. Vous hésitez un instant à vous lancer à sa poursuite, mais il vous faudrait certainement du temps pour le rattraper et vous avez mieux à faire.

D'ailleurs, cette brève rencontre vous a déjà rapporté quelque chose, car le pillard a laissé tomber un élément de son butin dans sa fuite éperdue. Le ramassant au milieu des débris qui jonchent le sol, vous découvrez qu'il s'agit d'un superbe gantelet métallique, richement damasquiné de flammes d'or. L'objet vous est vaguement familier et, après vous être creusé la mémoire, vous vous rappelez avoir vu divers officiers avellois en porter de semblables. Des distinctions honorifique, sans doute.

Si vous souhaitez conserver le gantelet, notez-le parmi vos possessions ; vous en revêtez votre main gauche, à laquelle il se révèle parfaitement ajusté. Dans tous les cas, vous poursuivez ensuite votre route : rendez-vous au [71](#).

67

Un sourire vient remplacer la moue sur le visage de la sorcière.

- Ne t'inquiète donc pas. Même si tu ne seras plus là pour le voir, je t'assure que ta mort fera toute la différence entre le succès et l'échec de mon rituel.

Elle lève la main. Vous tentez de dégainer votre épée, mais il y a à ce moment une explosion silencieuse de lumière blanche. En un instant si rapide que vous n'avez pas le temps de connaître la moindre peur, votre vie s'éteint comme la flamme d'une bougie.

68

- Ce n'est pas la bonne réponse, vous dit Lumière d'Ombre. Le mousquet est une arme qui transformera peut-être la guerre dans les siècles à venir, mais la guerre n'est pas son seul usage : les humains peuvent également s'en servir pour chasser.

Rendez-vous au [93](#).

Une rage soudaine tord le visage auparavant impassible de la guerrière, mais ce n'est plus vous qu'elle regarde. Vous retournant, vous découvrez qu'une autre femme est apparue de nulle part pour se pencher sur le corps du guerrier mort. Ses cheveux, sa robe et les immenses ailes qui se déploient autour d'elle brillent de tout l'éclat du crépuscule. Elle soulève le cadavre entre ses bras comme s'il ne pesait rien, vous adresse un sourire d'une infinie douceur, puis disparaît comme une nuée.

Fasciné par cette vision, il vous faut un instant pour réaliser que la guerrière et sa monture se sont également volatilisées.

Vous vous remettez finalement en route, l'esprit baigné d'un curieux sentiment de plénitude. Vous avez reçu une bénédiction et c'est à vous de décider la forme qu'elle prendra : vous pouvez au choix récupérer deux Niveaux de Santé, quatre points de Volonté, ou un Niveau de Santé et deux points de Volonté.

Rendez-vous ensuite au [4](#).

Vous êtes réconforté de voir que vous n'êtes plus très loin de la forêt. Pour y parvenir, deux trajectoires s'offrent à vous :

La plus directe (rendez-vous au [50](#)) vous fera passer à côté de la carcasse d'un énorme animal, sur laquelle sont perchés une multitude de corbeaux.

Un léger détour sur la droite (rendez-vous au [90](#)) vous permettra d'éviter le festin auquel se livrent ces oiseaux sans vous faire perdre beaucoup de temps. De ce côté-là, vous apercevez un cheval et une silhouette humaine. Sans que vous ne sachiez pourquoi, la vision de cette dernière vous fait courir un frisson dans le dos.

La plaine qui vous avait ce matin fait l'effet d'un vaste tapis verdoyant s'est métamorphosé en un terrain sombre et accidenté, où votre champ de vision est limité par les replis de terrain et les innombrables vestiges de la bataille, humains et autres. Les ombres qui strient le sol s'allongent à mesure que le soleil s'enfonce à l'ouest, vous donnant l'impression d'une menace indicible qui étendrait la main pour s'emparer de vous.

Vous scrutez avec attention la direction du nord-ouest, dans laquelle se trouve la forêt où vous espérez trouver refuge. Il vous semble distinguer par intermittence des silhouettes humaines en déplacement, mais vous ne parvenez pas à distinguer combien elles sont, ni même à être

complètement certain que vous ne vous trompez pas.

La détonation sèche d'un mousquet vous fait tout à coup sursauter. Le bruit provient du sud-ouest et d'une faible distance, à en juger par son volume, mais vous n'apercevez pas le tireur. Quelqu'un vous a-t-il visé et manqué ou était-ce l'écho d'un combat entre d'autres rescapés de la bataille ?

Si vous vous rapprochez du point d'origine de ce coup de feu, rendez-vous au [18](#).

Si vous préférez poursuivre votre route vers le nord-ouest, rendez-vous au [38](#).

72

La vibration qui fait trembler la lame de votre épée ne diminue pas. Au contraire, elle ne cesse de s'amplifier et vous distinguez désormais très nettement le son suraigu qu'elle produit depuis votre rencontre avec Lumière d'Ombre.

Le bruit s'intensifie jusqu'à devenir insoutenable et, soudain, la coupe de cristal explose ! Son contenu se répand sur le sol, aux cris horrifiés de la nécromancienne, juste avant que votre lame ne redevienne silencieuse.

Rendez-vous au [99](#).

73

Plus vous vous rapprochez, plus l'intensité du duel devient perceptible et moins il vous paraît raisonnable de vous y ingérer d'une quelconque manière. Aucun des deux combattants ne paraît vous avoir seulement remarqué, mais cela ne vous rassure qu'imparfaitement, tant il est clair qu'ils ne sont pas des guerriers ordinaires.

Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres, l'homme en armure lève tout à coup vers le ciel son épée, qui se met à flamboyer d'un éclat aveuglant. Vous vous figez sur place, anticipant une attaque magique sans savoir quelle forme elle prendra. Mais le géant prend de vitesse son adversaire, crachant trois mots comme une imprécation :

- Lohk ogrohk zabg !

Aussitôt que ces syllabes rocailleuses vous heurtent les tympans, une langueur profonde et totale s'empare de tout votre corps. Un voile semi-opaque descend sur vos yeux et c'est à peine si vous voyez l'homme en armure vaciller devant vous. Il y a un crépitement sonore et le choc sourd de la massue venant percuter le bouclier, mais ces sons vous parviennent étouffés, comme si leur point d'origine était terriblement distant. Vous avez la sensation de glisser une nouvelle fois vers l'inconscience...

Vous revenez à vous en sursaut. Non loin, le duel se poursuit comme auparavant, vous ignorant totalement. Votre étourdissement s'est dissipé aussi vite qu'il était venu, mais votre esprit reste affligé d'une faiblesse lancinante : vous avez perdu 2 points de Volonté.

Vous parvenez néanmoins à vous remettre sur vos pieds et, sans plus vous soucier de discrétion, vous vous hâtez de vous éloigner de ce combat sans fin. De toute évidence, il n'a rien de bon à vous apporter ! Rendez-vous au [85](#).

74

Vous courez droit vers le monticule, fixé par les yeux sans vie des têtes tranchées. Au moment où vous atteignez votre but, leurs bouches s'ouvrent à nouveau et il en sort un cri qui vous assourdit presque. Une nouvelle vapeur fuligineuse annonce le retour du démon. Vous avez tout juste le temps de le voir brandir sa faux avant qu'elle ne s'abatte avec une rapidité foudroyante.

Livrez une épreuve instantanée de difficulté 11. Si vous échouez, rendez-vous au [3](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [52](#).

75

Une grimace incrédule tord le visage d'Anyastraza, comme si elle ne s'était pas attendu à ce que votre arme puisse la blesser. Son bras vacille et elle laisse échapper la coupe de cristal, dont le contenu se répand sur le sol.

Mais au moment où vous pensez qu'elle va s'effondrer, la sorcière crache une imprécation mystique et une force irrésistible vous projette brutalement en arrière, votre épée toujours à la main. Lorsque vous vous relevez, c'est pour voir que la blessure que vous avez infligée à la nécromancienne est en train de se refermer.

- Je ne sais pas comment tu t'es procuré une arme capable de percer mon charme de protection, vous crache-t-elle avec haine, mais tu es fou si tu crois que cela peut suffire à m'abattre !

Rendez-vous au [99](#).

76

Vos espoirs d'établir un contact amical avec ces hommes se volatilisent aussitôt que vous voyez l'un d'entre eux pointer son mousquet dans votre direction. Vous vous jetez sur le côté juste au moment où il fait feu.

Lancez les dés pour une épreuve instantanée de difficulté 11 : si vous échouez, la balle vous laboure la hanche, vous ôtant un Niveau de Santé.

Blessé ou non, vous vous redressez immédiatement et vous enfuyez en courant. Deux autres détonations se font entendre derrière vous, mais vous n'êtes pas touché. Le cadavre pesant d'une énorme bête cornue vous offre à point nommé un refuge contre les balles. Alors que vous reprenez votre souffle, le dos collé au flanc rugueux de l'animal, vous balayez en hâte les environs du regard, cherchant un moyen d'échapper à vos agresseurs sans vous exposer davantage à leurs tirs.

Fort heureusement, cela ne se révèle pas nécessaire : après quelques instants, vous réalisez que les soldats sont en train de reprendre leur chemin. Sans doute craignent-ils d'attirer davantage les dangers qui continuent de rôder sur le champ de bataille.

Vous attendez prudemment qu'ils aient disparu de votre champ de vision avant de vous remettre en marche. Rendez-vous au [20](#).

77

- Ton état ne semble pas exiger mes soins, observe Zirénaïde la Dorée. Avec de la chance, tu devrais pouvoir échapper à ce champ de bataille.

Ses lèvres se plissent et il vous semble qu'elle est en proie à une hésitation soudaine. Puis elle plonge la main dans sa besace et en tire un objet inattendu : un pendentif en ambre, attaché à une cordelette de cuir. Lorsqu'elle vous le tend, vous réalisez qu'il représente un serpent enroulé sur lui-même.

- Prends tout de même ceci. C'est un... charme de protection, que je possède depuis longtemps. Un pressentiment me dit qu'il te sera utile d'ici à la fin de cette journée.

Vous pouvez accepter ou refuser poliment ce présent. Dans les deux cas, vous remerciez la gorgone, puis lui faites vos adieux et vous remettez en route. Rendez-vous au [37](#).

78

Un grand tremblement parcourt les membres du sorcier au moment où vous lui portez le coup fatal, mais il ne s'effondre pas. Les flammes qui lui recouvraient les mains se répandent à tout le reste de son corps et le rubis qui orne son médaillon se met à briller d'un éclat insoutenable. Alarmé par ce spectacle, vous vous écartez en toute hâte, juste avant qu'une explosion assourdissante n'anéantisse votre adversaire.

Livrez une épreuve instantanée de difficulté 8. Si vous échouez, vous avez réagi un peu trop lentement et le souffle de la déflagration vous projette à terre, vous faisant perdre un Niveau de

Santé.

Sur le sol calciné pendant votre affrontement, il ne reste du sorcier qu'une trace un peu plus sombre, parsemée de fragments microscopiques de rubis.

Une fois repris votre souffle, vous décidez de ne pas vous attarder : faisant face au nord-ouest, vous étudiez rapidement les itinéraires qui s'offrent à vous. Les goules qui se trouvent de ce côté paraissent plus dispersées, ce qui devrait les rendre faciles à éviter.

Vous pouvez vous diriger droit devant vous (rendez-vous au [2](#)). La voie semble libre, mais vous remarquez que beaucoup des cadavres qui gisent sur le sol dans cette direction paraissent curieusement convulsés, comme s'ils étaient morts dans des souffrances plus horribles encore que la plupart des victimes de cette bataille.

Si vous préférez éviter cette zone, vous pouvez faire un léger détour sur la gauche (rendez-vous au [39](#)). Alors que vous regardez dans cette direction, vous apercevez brièvement une silhouette humaine, mais elle disparaît aussitôt, comme changée en vapeur.

Enfin, vous pouvez faire un détour sur la droite (rendez-vous au [55](#)), mais il y a de ce côté-là une étrange créature, dont la forme distante vous fait penser à un énorme fauve.

79

Vous devinez déjà que les deux adversaires n'étaient pas de simples guerriers et vous en avez très bientôt la preuve, lorsque l'homme en armure brandit vers le ciel son épée et que celle-ci se met soudain à briller d'une lumière éblouissante. Mais, avant que ce qui est clairement une attaque magique ne puisse se concrétiser, le géant crache une poignée de syllabes gutturales et son adversaire chancelle, comme frappé de plein fouet par un énorme poing invisible. La lame de son épée dévie dans votre direction... et, dans un crépitement sonore, il en part tout à coup un éclair incandescent !

Lancez les dés pour une épreuve instantanée de difficulté 9. Si vous échouez, l'éclair vous frappe à la cuisse et la douleur incandescente qui l'accompagne vous arrache un cri ; vous perdez un Niveau de Santé.

Blessé ou non, vous vous hâtez ensuite de vous éloigner de ce combat. De toute évidence, continuer d'y assister n'augmenterait pas vos chances de survie ! Rendez-vous au [85](#).

80

Vous vous arrêtez un instant pour faire le point. La distance qui vous sépare encore de l'orée de la forêt n'est plus considérable et vous pensez que vous réussirez à la franchir avant la tombée de la nuit, mais vous ne commettez pas l'erreur de penser que vous êtes déjà hors de danger. Vous êtes

néanmoins rassuré de voir qu'il n'y a plus aucune goule de ce côté.

Une hésitation vous saisit au moment de vous remettre en route. Vous pouvez vous diriger droit devant vous, suivant le chemin le plus direct (rendez-vous au [49](#)), mais cela vous fera passer à proximité d'un curieux monticule, presque aussi grand que vous et de forme vaguement conique.

Si vous ne souhaitez pas en approcher, un léger détour vous permettra de l'éviter sans guère vous faire perdre de temps. Sur la gauche (rendez-vous au [63](#)), la voie semble totalement dégagée ; sur la droite (rendez-vous au [89](#)), il vous semble apercevoir une silhouette isolée en train d'errer.

81

L'expression de Zirénaïde s'apaise progressivement et les serpents qui lui tiennent lieu de chevelure redeviennent silencieux.

- C'est mieux ainsi, finit-elle par dire. Je n'aurais pas dû te demander cela de toute façon.

Un soupir lui échappe et, l'espace d'un fugitif instant, elle vous paraît très lasse.

- Allons ! s'exclame-t-elle en se ressaisissant. Même si j'ai encore bien des progrès à faire, je dois tout de même pouvoir t'apporter de l'aide.

Des mouvements souples et lents réarrangent les serpents qui lui entourent le visage et la multitude de leurs yeux jaunes vous soumettent tout à coup à un examen attentif.

Si vous êtes Blessé ou Sérieusement Blessé, rendez-vous au [65](#).
Sinon, rendez-vous au [77](#).

82

Un gloussement s'échappe en cascadant de la bouche d'Anyastraza.

- Je suis vraiment désolée de contrarier ton idée ingénieuse, mais vois-tu, lorsqu'un élément essentiel à un de mes rituels est un objet d'une telle fragilité, je m'assure de l'envelopper d'un charme protecteur. Étonnant, n'est-ce pas ?

Avant que vous ne puissiez tenter autre chose, elle lève la main et toute votre existence se dissout dans une explosion de lumière blanche, qui ne vous laisse pas même le temps d'avoir peur.

83

Des ossements ! La sacoche est entièrement remplie d'ossements ! Une violente convulsion vous secoue tout entier au moment où vous la repoussez loin de vous. Sous votre regard horrifié, des traces noires apparaissent sur vos mains et se répandent ensuite à une vitesse effrayante le long de vos bras. Une sensation de brûlure intense est en train de s'insinuer sous votre peau.

Le vieil homme était de toute évidence responsable de la peste surnaturelle qui a tué tous ces soldats. Et, bien qu'il soit mort, il va peut-être faire une victime supplémentaire.

Si vous possédez un pendentif d'ambre, rendez-vous au [41](#).

Sinon, seule l'une des potions d'Oriane peut vous sauver. Si vous en possédez encore une, vous la buvez précipitamment et voyez avec un soulagement infini votre peau retrouver son état normal (la potion a également son effet habituel). Retournez au [2](#) pour y choisir une destination.

S'il ne vous reste plus de potion, votre aventure s'achève ici, de manière horrible.

84

Raisonnant que les stratagèmes les plus simples sont souvent les meilleurs, vous vous couchez sans attendre sur le sol. A présent, à moins de passer tout près de vous, personne ne pourrait vous distinguer des nombreux cadavres qui jonchent la plaine.

Après quelques instants d'immobilité totale, vous prenez le risque de lever la tête pour un coup d'œil prudent : le groupe de soldats a continué son chemin, sans ralentir ni vous remarquer. Une fois qu'il vous paraît suffisamment loin, vous vous relevez et repartez en direction du nord-ouest. Rendez-vous au [20](#).

85

Vous laissez le fracas du duel s'estomper derrière vous, jusqu'à n'être plus que l'un des nombreux bruits indistincts qui hantent le champ de bataille.

La plaine qui vous avait ce matin fait l'effet d'un vaste tapis verdoyant s'est métamorphosé en un terrain sombre et accidenté, où votre champ de vision est limité par les replis de terrain et les innombrables vestiges de la bataille, humains et autres. Les ombres qui strient le sol s'allongent à mesure que le soleil s'enfonce à l'ouest, vous donnant l'impression d'une menace indicible qui étendrait la main pour s'emparer de vous.

Vous scrutez avec attention la direction du nord-ouest, dans laquelle se trouve la forêt où vous espérez trouver refuge, mais ne distinguez rien qui la distingue notablement des autres.

La détonation sèche d'un mousquet vous fait tout à coup sursauter. Le bruit provient du nord-est

et d'une faible distance, à en juger par son volume, mais vous n'apercevez pas le tireur. Quelqu'un vous a-t-il visé et manqué ou était-ce l'écho d'un combat entre d'autres rescapés de la bataille ?

Si vous vous rapprochez du point d'origine de ce coup de feu, rendez-vous au [18](#).

Si vous préférez poursuivre votre route vers le nord-ouest, rendez-vous au [46](#).

86

- menteur ! hurle la gorgone, le visage déformé par la rage.

Elle porte la main à sa tempe et saisit un serpent, qui se détache aussitôt de son crâne. Sous vos yeux stupéfaits, le reptile se raidit et s'allonge jusqu'à prendre la forme d'une lance de bronze effilée. Vous avez tout juste le temps de dégainer votre épée avant qu'elle ne se jette sur vous.

Vous devez livrer une épreuve prolongée ; son chiffre-seuil est de 7 et il vous faut obtenir 10 points de succès.

A la fin de chaque tour, lancez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, Zirénaïde vous blesse et vous perdez un Niveau de Santé. La pointe de la lance-serpent est de plus enduite d'un poison qui engourdira vos muscles si vous êtes touché : à chaque blessure, le chiffre-seuil de l'épreuve augmentera de 2 points pour le reste du combat (si vous êtes mis Hors de Combat et que vous parvenez à ingérer une potion de guérison, le chiffre-seuil revient cependant à 7).

Après chaque tour, vous pouvez tenter de vous enfuir en tentant une épreuve instantanée de difficulté 10. Si vous échouez, le chiffre-seuil sera augmenté de 2 points lors du tour suivant. Si vous réussissez, rendez-vous au [5](#).

Si vous obtenez au moins 10 points de succès, rendez-vous au [17](#).

87

A votre stupéfaction horrifiée, Anyastraza ne fait qu'éclater de rire. Avoir votre épée à travers la poitrine ne semble lui faire subir aucune douleur ni aucune gêne.

- Allons, un peu de bon sens ! vous lance-t-elle avec amusement. Tu ne pensais tout de même pas que je m'aventurais dans un lieu aussi dangereux sans un sortilège de protection ? En tant que nécromancienne, je sais comment tenir la mort à bonne distance.

Avant que vous ne puissiez tenter autre chose, elle lève la main et tout votre univers disparaît dans une explosion de lumière blanche, qui éteint votre existence comme on soufflerait la flamme d'une bougie.

88

Les mouvements des cadavres sont empreints d'une grande pesanteur, qui rend facile de les éviter tant qu'ils ne sont qu'en petit nombre et que vous les repérez à l'avance. Malheureusement, le maléfice qui les anime est en train de s'étendre ! Sur toute la zone crayeuse, vous voyez désormais des frémissements répugnants parcourir les membres des soldats tombés au combat.

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est seulement de 5 au départ, mais il augmentera d'un point à chacun des tours suivants ; il vous faut 14 points de succès pour l'emporter. Si vous ne remportez aucun point de succès lors d'un tour donné, cela signifie que l'un des cadavres est parvenu à vous agripper. Lancez alors un dé : sur un résultat de 1, vous subissez une blessure qui vous coûte un Niveau de Santé.

Si jamais vous ne marquez aucun point de succès pendant deux tours de suite, rendez-vous au [13](#).

Si vous remportez l'épreuve, rendez-vous au [62](#).

89

La silhouette se révèle être un soldat fervien, qui n'a pas dû connaître moins d'épreuves que vous-même sur ce champ de bataille, à en juger par son état : son uniforme est lacéré au point d'être à peine reconnaissable, ses cheveux partiellement brûlés et son visage presque entièrement couvert de sang séché. Il erre d'une démarche titubante, le regard fixe et la bouche crispée en une grimace hébétée. Sitôt qu'il vous aperçoit, cependant, il est saisi d'un sursaut effrayé.

- Non ! Non ! Vous ne m'aurez pas ! Je vais vous tuer !

Et, brandissant son épée, il se jette sur vous avec la frénésie de la démence.

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée ; son chiffre-seuil est de 6 et il vous faut obtenir 4 points de succès. A l'issue de chaque tour, lancez un dé : sur un résultat de 1 à 3, le dément vous infligera une blessure qui vous ôtera un Niveau de Santé.

Après chaque tour, vous pouvez fuir. Vous réussissez automatiquement, mais vous devez livrer une épreuve instantanée de difficulté 7. Si vous échouez, votre adversaire vous inflige une dernière blessure, qui vous retire un Niveau de Santé. Rendez-vous ensuite au [10](#).

Si vous remportez l'épreuve, rendez-vous au [58](#).

90

La silhouette est celle d'une femme grande et mince, dont les cheveux d'or pâles encadrent un

visage à la beauté sculpturale. Elle est vêtue d'une armure étincelante et tient une lance au fer acéré. Son attention est tournée vers quelque chose que vous ne distinguez pas et elle ne semble pas avoir remarqué votre approche.

Alors que vous n'êtes plus qu'à une dizaine de pas, l'impression d'un froid glacial s'empare tout à coup de votre corps. Le souvenir de toutes les blessures que vous avez subi sur ce champ de bataille est en train de se réveiller, vous murmurant que votre place n'est plus chez les vivants, que vous n'auriez pas dû survivre aux flammes du dragon.

La mort vous appelle. Pour lui résister, vous devez livrer une épreuve instantanée. Sa difficulté est de 7 si vous êtes Indemne, de 9 si vous êtes Légèrement Blessé, de 11 si vous êtes Blessé et de 13 si vous êtes Sérieusement Blessé.

Si vous échouez, vous perdez un Niveau de Santé et vous devez recommencer l'épreuve en utilisant le nouveau chiffre de difficulté.

Si vous réussissez (ou que vous devenez Hors de Combat, mais que vous parvenez à utiliser l'une des potions d'Oriane), rendez-vous au [98](#).

91

Vous détournez votre regard du bracelet de bronze.

C'est du moins ce que vous pensez faire. L'instant d'après, vous réalisez avec un choc que vous n'avez pas bougé d'un pouce. Vos yeux sont toujours rivés sur le bijou du guerrier mort, la tête vous brûle et votre gorge est crispée au point que vous pouvez à peine encore respirer.

Alarmé, vous vous efforcez d'échapper à cette paralysie soudaine, mais votre cerveau ne sait plus commander à vos muscles pour qu'ils accomplissent ce que vous désirez. La seule chose qui lui paraisse clairement réalisable en ce moment est de se pencher pour retirer le bracelet du bras du cadavre et de le passer ensuite au vôtre.

Vous devez livrer une épreuve prolongé ; son chiffre-seuil est de 6 et il vous faut obtenir 10 points de succès.

Si, avant d'y être parvenu, il vous arrive de ne marquer aucun point de succès lors d'un tour donné (c'est-à-dire qu'un lancer de dés vous donne un résultat égal ou inférieur à 6), vous succombez à cette fascination terrible et vous emparez du bracelet. Rendez-vous immédiatement au [31](#).

Si vous obtenez 10 points de succès sans que cela soit arrivé, vous parvenez à vous arracher à l'attrait bouillonnant qu'exerce sur vous cet objet. Vous vous en éloignez en courant presque et ne ralentissez le pas que lorsque vous êtes certain que votre esprit vous appartient de nouveau complètement. Rendez-vous au [20](#).

92

Vous dégainez votre arme et l'abattez d'un geste vif et précis, sans laisser le temps à la nécromancienne de tenter quoi que ce soit. Un choc brutal se répand dans tout votre bras, votre épée vibre et, à votre stupeur horrifiée, vous découvrez que la coupe de cristal est toujours dans la main d'Anyastraza, absolument intacte.

Si vous avez le code *Résonance*, rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [82](#).

93

- Je te souhaite bonne chance, se contente d'ajouter Lumière d'Ombre avant de déployer ses larges ailes et de s'envoler.

Vous la suivez un instant du regard tandis qu'elle s'éloigne vers le sud, vous demandant si ce départ abrupt est la seule conséquence de votre mauvaise réponse à son énigme.

Le fracas discordant qui se fait entendre derrière vous met un terme rapide à cet espoir. Vous retournant, vous découvrez qu'une créature abominable est en train de se former à partir des débris du champ de bataille, mélangeant en une forme vaguement humaine de la terre gorgée de sang, des morceaux de cadavres et des fragments d'armes. Sitôt achevé, le monstre - qui fait une fois et demi votre taille - s'avance à grandes enjambées, tendant vers vous des doigts faits de lames brisées. Regroupées en une parodie de crâne, les têtes cireuses de plusieurs soldats vous fixent de leurs yeux morts, la bouche déformée par des grimaces morbides. Le cœur battant, vous dégainez votre épée, ne sachant si elle sera efficace face à une telle horreur.

Ce combat prend la forme d'une épreuve prolongée ; le chiffre-seuil est de 10 et il vous faut 14 points de succès pour l'emporter. A la fin de chaque tour, lancez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, le monstre vous blesse, vous coûtant un Niveau de Santé.

Après chaque tour, vous pouvez tenter de fuir en livrant une épreuve instantanée de difficulté 8. Si vous échouez, le combat se poursuit et le chiffre-seuil augmente de 2 points pour le tour suivant. Si vous réussissez à fuir, rendez-vous au [5](#).

Si vous réussissez l'exploit d'abattre cette monstruosité, sa forme colossale se disloque sous vos yeux. Vous êtes libre de reprendre votre chemin, sitôt que votre cœur aura cessé de cogner à tout rompre et vos jambes de trembler. Rendez-vous au [60](#).

94

Zirénaïde la Dorée hoche la tête en vous écoutant.

- Je suis heureuse de savoir que certains de ceux qui ont combattu aujourd'hui ont d'autres désirs que de rejoindre leur armée pour combattre à nouveau d'ici une semaine ou un mois, dit-elle finalement. En temps de guerre, une forêt peut être un refuge. Malheureusement, seul comme tu l'es, il ne sera pas facile d'atteindre celle-ci. La bataille a laissé sur cette plaine bien des dangers et en a attiré d'autres, encore plus terribles.

Des mouvements souples et lents, accompagné du crissement léger des écailles, réarrangent les serpents qui entourent son visage. Une multitude d'yeux jaunes vous soumettent tout à coup à leur examen attentif.

Si vous êtes Blessé ou Grièvement Blessé, rendez-vous au [65](#).

Sinon, rendez-vous au [77](#).

96

- Comment ?! Misérable rat ! Cafard ! Vermisseau ! Je n'aurais pas cru qu'un mortel aussi répugnant pouvait exister ! Que la peste te gonfle la panse jusqu'à la faire éclater ! Que les vers te rongent les entrailles ! Que...

Votre refus a suscité chez Shamir un changement radical d'attitude qui vous fait soupçonner que vous avez eu raison. L'avalanche d'insultes dont il vous couvre ne s'accompagne d'aucune agression physique, sans doute parce que ses entraves magiques l'en rendent incapable, mais vous ne perdez néanmoins pas de temps pour vous éloigner. Retenu auprès du corps de sa maîtresse, l'éfrit ne peut vous suivre, mais ses invectives continuent un long moment de vous parvenir jusqu'aux oreilles. Rendez-vous au [60](#).

97

Les instants qui suivent mettent vos nerfs à rude épreuve. Tous les soldats ont les yeux rivés à votre approche et il ne faudrait pas longtemps à ceux d'entre eux qui tiennent des mousquets pour les pointer dans votre direction et faire feu. Votre appréhension ne fait que s'accroître lorsque vous découvrez qu'ils appartiennent tous à l'armée fervienne.

La prise de contact est chargée de tension, mais vous réalisez vite que les hommes qui vous font face sont simplement nerveux et non hostiles. Une fois qu'ils ont accepté l'idée que vous êtes vraiment seul et que vous ne constituez pas une menace, leur attitude se relaxe perceptiblement.

Leur situation ne diffère guère de la vôtre : ils souhaitent quitter le champ de bataille dans les meilleurs délais, de préférence sans avoir à se battre. Peut-être pour cette raison, ils semblent tenir pour acquis que votre uniforme, avant d'être calciné, était aux couleurs ferviennes.

Vous hésitez à rester en leur compagnie, mais seulement un instant : cela rendrait peut-être la traversée de cette plaine ravagée moins dangereuse, mais cela compliquerait beaucoup le fait

d'échapper ensuite à ce conflit qui ne vous concerne en rien. Vous racontez donc aux soldats ferveurs que vous ne pouvez pas quitter ces lieux avant de savoir ce qui est arrivé à un ami à vous.

- J'ai vu son bataillon se faire détruire par une charge de cavalerie par là-bas, improvisez-vous, mais je me dis qu'il s'en est peut-être tiré. Si je ne fais pas tout ce que je peux pour essayer de le retrouver, je m'en voudrai pour toujours.

Les soldats acceptent votre histoire, même s'ils jugent visiblement peu probable que votre ami imaginaire ait survécu.

- Fais attention aux goules, vous avertit l'un d'entre eux, dont le visage est à moitié recouvert par un bandage de fortune. Maintenant qu'il commence à faire sombre, il y en a de plus en plus dans le coin. Les cadavres leur suffisent généralement, mais elles essaieront peut-être de t'ajouter au menu si tu leur parais une proie facile.

Vous le remerciez du conseil et, après avoir souhaité bonne chance au groupe de soldats, vous vous remettez en route vers le nord-ouest. Rendez-vous au [20](#).

98

La guerrière blonde tourne les yeux dans votre direction et le froid qui vous avait transpercé jusqu'aux os se dissipe aussitôt.

- Ta présence est une bonne chose, dit-elle d'une voix où ne transparaît aucune émotion. Approche.

Vous obtempérez, frissonnant encore sous l'effet de ce que vous venez d'éprouver. Il vous semble que tout ce qui vous entoure est devenu étrangement silencieux. Même le grand cheval noir qui se tient à proximité de la guerrière n'émet pas un son.

Lorsque vous l'avez rejoint, la femme blonde vous désigne de sa lance un guerrier robuste et roux, qui gît à quelques pas d'elle.

- Voici Svartholf, fils de Svartghad. Tu dois retirer le médaillon qu'il porte autour du cou.

- Pour quelle raison ? ne pouvez-vous vous empêcher de demander, interloqué par cette requête.

- Je dois l'emmener, comme j'ai jadis emmené son père et son grand-père. Mais cet objet m'en empêche.

Examinant le corps, vous remarquez qu'il porte en effet autour du cou un médaillon couleur de flamme, représentant ce qui vous semble être un oiseau stylisé.

Si vous retirez le médaillon, rendez-vous au [12](#).

Si vous demandez à la guerrière quelle récompense elle vous accordera en échange de ce service, rendez-vous au [56](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [69](#).

99

Partout où le liquide a aspergé le sol du champ de bataille, des formes spectrales sont en train d'apparaître. S'agit-il des âmes des quatre-vingt-dix-neuf autres soldats dont Anyastraza a recueilli le sang ? Leur aspect est trop flou pour qu'il soit possible d'en être certain. Ils s'élevèrent dans un bruit de plaintes murmurantes et se mettent à tourner lentement dans les airs.

La nécromancienne ne leur prête aucune attention, gardant ses yeux sombres fixés sur vous. Son visage blême est crispé par une rage brûlante tandis que ses doigts minces tracent dans l'air des figures complexes. Une clarté laiteuse se répand autour d'elle, l'enveloppant comme une seconde peau.

- Mon rituel est perdu, dit-elle d'une voix venimeuse, et avec lui tout le pouvoir que j'y avais investi. Mais je prendrai ta vie, même si elle ne me sert plus à rien !

Dans la clarté ensanglantée du crépuscule, cerné par une nuée d'esprits gémissants, vous engagez le combat contre Anyastraza Cœur-Figé.

*

Parvenu si près du but, vous avez la volonté farouche de survivre coûte que coûte. Au cours de ce duel, si vous êtes réduit à l'état "Hors de Combat" et que possédez encore l'une des potions d'Oriane, vous réussissez automatiquement à l'utiliser en dépensant un unique point de Volonté. Les autres règles s'appliquent normalement et vous ne pourrez donc marquer aucun point de succès lors du tour suivant.

*

Cet affrontement se déroule en tours de trois phases, qui seront répétées autant de fois que nécessaire pour que l'un d'entre vous l'emporte sur l'autre.

*

Lors de la première phase, lancez deux dés pour déterminer l'effet sur votre duel de la horde spectrale qui vous entoure.

- 2, 3 ou 4 : Les plaintes et le tournoiement incessant des esprits vous déconcentrent ; augmentez d'un point le chiffre-seuil lors de la phase suivante.

- 5, 6 ou 7 : Aucun effet.

- 8, 9, 10 ou 11 : L'un des spectres vous effleure d'une main informe et vous éprouvez un regain de courage ; vous gagnez un point de Volonté.

- 12 : Une rangée de silhouettes fantomatiques se dressent entre vous et la nécromancienne ; l'espace d'un bref instant, ces soldats ont retrouvé l'apparence et la résolution qu'ils avaient de leur vivant ; la protection qu'ils vous accordent annulera automatiquement le prochain sortilège qu'Anyastraza utilisera lors de la troisième phase.

*

Lors de la deuxième phase, vous livrez une épreuve prolongée pour abattre la nécromancienne. Les sortilèges dont elle se protège vont rendre la chose difficile : le chiffre-seuil est de 11 et il vous faut obtenir 15 points de succès.

*

Lors de la troisième phase, Anyastraza va déchaîner sa magie contre vous. Lancez un dé pour déterminer le sort qu'elle emploie. Certains objets que vous avez pu obtenir au cours de votre aventure vous protégeront contre l'un ou l'autre de ces sorts, mais notez qu'ils ne feront effet qu'une seule et unique fois.

1 : La magie d'Anyastraza emplit votre esprit d'une terreur aussi dévastatrice qu'irraisonnée. Vous perdez 4 points de Volonté ; s'il ne vous en reste pas autant, vous perdez tous ceux qui vous restent ainsi qu'un Niveau de Santé.

(Si vous portez le bracelet de bronze, il vous emplit une dernière fois de sa fureur sanguinaire, vous permettant de résister à ce sortilège de peur, puis il tombe en morceaux, se détachant enfin de votre bras.)

2 : La sorcière crache une succession de syllabes gutturales et un froid glacial s'empare de vos membres, rendant le moindre mouvement difficile. Vous perdez un Niveau de Santé ; lors du prochain tour, le chiffre-seuil est augmenté de 2 points.

(Si vous portez le médaillon en forme d'oiseau, la douce et chaude lumière dont il se met aussitôt à rayonner vous protège contre ce froid surnaturel. Le médaillon se volatilise ensuite.)

3 : Des ombres sinueuses jaillissent hors des mains de la sorcière et se referment sur vous comme des griffes. Elles ne vous infligent aucun dommage physique, mais lacèrent et égarent votre esprit. Vous perdez un Niveau de Santé ; lors du prochain tour, vous ne pourrez pas utiliser de point de Volonté.

(Si vous portez la broche en forme de dauphin, une mélodie nostalgique vous emplit soudain la tête, empêchant les ombres de s'y insinuer. La broche tombe ensuite en poussière.)

4 : Une sphère de lumière d'un blanc cru naît au creux de la paume de la nécromancienne, avant de fuser droit sur vous. Le choc électrique qu'elle vous inflige vous fait perdre un Niveau de Santé et le sortilège perturbe momentanément les objets magiques que vous pouvez encore posséder : lors du prochain tour, vous serez affecté par le sortilège d'Anyastraza même si vous portez un objet qui devrait normalement vous en protéger.

(Si vous portez un anneau d'onyx, il attire et absorbe la sphère avant de se désagréger. A plusieurs centaines de mètres de votre affrontement, Shamir connaît la surprise de son existence immortelle lorsque le sortilège d'Anyastraza s'abat sur lui, consumant son essence magique et le réduisant en

cendres.)

5 : La sorcière fait quelques gestes rapides et des flammes vertes jaillissent à vos pieds pour vous envelopper. Vous perdez un Niveau de Santé et la souffrance qu'elles vous infligent est telle que vous ne pourrez pas marquer de points de succès au cours du tour suivant à moins de dépenser un point de Volonté (lequel aura par ailleurs son effet habituel).

(Si vous portez le gantelet damasquiné, il attire à lui toutes les flammes avant qu'elles ne puissent vous infliger la moindre brûlure, puis se désagrège en fragments noircis.)

6 : Anyastraza récite une incantation terrifiante et tout votre corps est convulsé de spasmes d'une violence horrible, qui semblent devoir vous déchirer en morceaux. Vous perdez deux Niveaux de Santé.

(Si vous portez le pendentif d'ambre, le serpent qu'il représente s'anime tout à coup et son corps reptilien fait le tour de votre taille, de votre poitrine, puis de votre cou, avec une vélocité étonnante. Les spasmes s'éteignent aussitôt apparus. Le serpent descend ensuite jusqu'à vos pieds et disparaît parmi les vestiges du champ de bataille.)

*

Si vous obtenez 15 points de succès, rendez-vous au **100**.

100

Un hurlement perçant s'échappe de la gorge d'Anyastraza lorsque vous lui portez votre dernier coup. La horde fantomatique s'abat sur elle avec un grand fracas et il y a une explosion de lumière blanche qui vous force à détourner les yeux.

Lorsque vous pouvez de nouveau voir, il n'y a plus rien devant vous, ni nécromancienne, ni spectres, rien d'autre que l'orée de la forêt que vous avez fait tant d'efforts pour atteindre.

Le soleil a disparu sous l'horizon, mais il subsiste encore un peu de la clarté du jour. Votre main laisse échapper votre épée et vous faites quelques pas titubants en avant. Après cette ultime épreuve, toutes vos forces sont en train de vous abandonner.

Vous progressez lentement vers la forêt, tandis que le ciel peu à peu s'assombrit. Lorsque vous atteignez finalement l'arbre le plus proche, un chêne robuste et verdoyant, vos jambes se dérobent tout à coup, incapables de supporter plus longtemps votre poids. Vous n'allez pas pouvoir vous enfoncer plus loin ce soir, mais cela n'a pas d'importance : vous avez affronté la menace la plus terrible qui puisse exister sur cette plaine et vous l'avez vaincue.

Un sentiment de réconfort indicible vous emplit lorsque vous parvenez à presser une main contre le tronc épais et rugueux. Puis le peu d'énergie qui animait encore vos membres les déserte, vos yeux se ferment et vous vous affaissez lentement sur le côté. Vous êtes profondément endormi avant même que votre tête ne touche le sol.

Demain, vous entreprendrez l'exploration de cette forêt, mais les rêves dans lesquels vous sombrez à présent sont déjà remplis d'arbres majestueux, d'animaux sauvages et de clairières ensoleillées.