

# **RAID SUR LE CHÂTEAU FEKENSTEIN**

Une AVH de magie, de guerre, d'héroïsme et de trahison

Par Al Sander

*Traduit par ashimbabbar*

Cette AVH a remporté le Windhammer 2008

## Votre personnage

Votre personnage est défini par quatre caractéristiques: l'**Endurance**, la **Volonté**, la **Chance** et l'**Éducation**. Toutes quatre commencent à un niveau de départ fixe qui peut être modifié par votre choix de Talents et d'Atouts. Il est probable que leurs niveaux actuels descendront et remonteront au cours de cette aventure, mais ils ne pourront dépasser leurs niveaux de départ.

**L'Endurance** combine la force, la résistance physique et l'état de santé. En raison de la formation militaire que vous avez subie, vous commencez avec une **Endurance** supérieure à la moyenne, même s'il est presque certain qu'elle baissera au fil de l'aventure. Si votre **Endurance** actuelle descend à 0 ou en-dessous, cela voudra dire que vous êtes mort ou mourant, ce qui, sauf instructions contraires, signifiera la fin de votre aventure. **Niveau de départ 6**

**La Volonté** représente votre aptitude à la concentration ( particulièrement utile pour lancer des sorts ), votre détermination dans l'adversité et votre capacité à ne pas être ébranlé par de terribles spectacles. En raison de vos années d'études comme arcaniste, votre **Volonté** est très forte; certains vous qualifieraient de vraie tête de mule. Si votre **Volonté** tombe jamais à 0 où en-dessous, votre esprit sera brisé, vous plongeant dans la folie; si cela est dû au contrecoup d'un sort, les résultats seront probablement catastrophiques pour toutes les personnes à proximité. En tout cas cela voudra dire la fin de votre aventure. **Niveau de départ 7**

Depuis qu'Acais Notwen a su démontrer par la méthodologie arcanique que **la Chance** individuelle est une substance quantifiable dotée d'une influence mesurable sur le monde, on a mis au point des sorts et des objets magiques capables d'utiliser cette forme naturelle de pouvoir. Vous commencez avec une **Chance** normale ( encore qu'un Atout puisse l'améliorer ); votre niveau de **Chance** devrait varier peu dans cette aventure; s'il devait tomber à 0, vous n'en éprouveriez pas d'autre inconvénient qu'une poisse noire. **Niveau de départ 5**

Votre **Éducation** mesure principalement le degré et la profondeur de votre savoir magique, même si elle donne aussi une idée de votre niveau de connaissances générales. En raison de vos années d'études, vous êtes, sur ce point, très supérieur à la majorité de la population. Il est improbable que votre niveau d'**Éducation** change beaucoup lors de cette aventure et il ne tombera jamais en-dessous de 0. **Niveau de départ 9**

Outre vos caractéristiques, vous allez devoir choisir un certain nombre de Talents et d'Atouts. Vous aurez également à tenir compte de votre équipement ( sans limite maximum; autant des objets détenus au départ que ceux que vous trouverez éventuellement dans le cours de l'aventure ) et à noter différents codes.

## Le background

C'est alors que vous étiez consciencieusement occupé à rater votre première année à l'université modérément prestigieuse d'Andringham en vous concentrant sur le vin, les femmes ( du moins, sur vos tentatives d'inciter une femme à vous prêter attention, généralement sans succès ) et vos recherches dans l'art des statistiques ésotériques ( également appelées « jeux de hasard » ) que les nations du continent de Talandtar – autant dire le monde connu – se sont jetées dans la guerre.

Comme la plupart de vos pairs, votre enfance avait résonné des souvenirs de guerre de vos aînés. La mort de votre père dans un conflit de plus petite envergure, cependant, et les récits sans concession de votre oncle Phelpenton vous avaient donné une meilleure idée des réalités de la guerre qu'à vos camarades. Aussi vous n'avez pas cessé vos études pour courir vous engager; bien au contraire, pour la première fois de votre vie vous vous êtes mis à suivre tous vos cours et à travailler avec acharnement, et grâce à ces efforts et à un entretien assez humiliant avec un des Doyens vous avez été admis en seconde année; vous avez poursuivi avec zèle jusqu'à obtenir en fin de quatrième année la Licence ès Arts Magiques ( Arcanisme Théorique ) et vous vous jugiez en excellente voie pour poursuivre vos études.

La guerre était alors dans sa quatrième année et votre pays devait faire front de tous côtés, entre la guerre ouverte sur deux frontières, une tension croissante sur la troisième et un renouveau des raids des quasi-humains contre la province de Dacros. Malgré la propagande officielle, vous saviez que les choses allaient mal pour tous les pays, aussi bien vos ennemis que vos alliés. Les nations de Talandtar se tenaient réciproquement à la gorge et chacune alignait plus de ressources magiques que jamais dans l'Histoire. Il était clair ( pour vous au moins ) que même celles qui survivraient au conflit seraient ravagées; sans parler du sort des populations ou des soldats.

Telle était la raison principale de votre désir de poursuivre vos études ( encore que l'intérêt sincère que vous vous êtes découvert pour la magie y ait joué sa part ); d'où vos notes excellentes et le réseau de relations que vous aviez su vous faire dans l'université. Vous ne doutiez pas de pouvoir continuer à étudier pendant trois ans au moins ( et peut-être jusqu'à cinq ans en mobilisant toutes vos ressources ); d'ici là, la guerre serait certainement finie et, pourvu que votre pays ne soit pas mis à sac et que ses habitants n'aient pas été passés au fil de l'épée, vous prévoyiez d'avoir une vie longue et prospère. Mais, malgré vos notes et vos relations, vous n'avez pas été sélectionné pour poursuivre vos études. Vous avez d'ailleurs une bonne idée de la raison derrière cette décision choquante: le professeur Gaulire avait un rôle important dans les nominations et il vous en voulait encore pour ce stupide incident durant votre troisième année...

C'est ainsi que vous avez été envoyé au front.

À ce moment, vous aviez acquis les Talents suivants

**Licence ès Arts Magiques ( Arcanisme Théorique )** *Vous comprenez très bien la création et la formation des sorts et des objets magiques. Vous maîtrisez également un certain nombre de sorts et rituels mineurs, généralement de peu d'utilité pratique.*

En plus de ce sujet principal, vous aviez étudié deux sujets secondaires parmi les suivants.

**Manipulation Arcanique** *ce champ d'études mineur vous a appris à manipuler à distance les objets inanimés ( il est incroyablement difficile de manipuler les créatures vivantes en raison du champ qu'elles génèrent ). Ce cours était très axé sur les travaux pratiques; vous y avez appris de nombreux sorts et rituels assez utiles.*

**Voies et Moyens Divinatoires** *on vous a enseigné beaucoup des ( apparemment ) innombrables manières de sentir par magie ce qui vous entoure, de déterminer où est la vérité et de sonder le passé comme le futur. Vous espériez que ces connaissances vous aideraient à gagner au jeu mais il s'est avéré impossible de les utiliser contre les autres étudiants – il y en avait toujours un qui connaissait le truc.*

**Études Élémentales** *un des champs d'études les plus faciles et les plus utiles, qui plus est vous y êtes naturellement doué. Vous y avez appris les bases de la manipulation, de la purification et de la conjuration des cinq substances élémentaires basiques et de quelques-unes des substances tertiaires. Vous avez également appris un certain nombre de sorts et de rituels de peu d'utilité pratique.*

**Histoire des Arts Arcaniques** *cette matière vous donne une bonne idée des origines de la magie actuelle et de son développement historique. Sélectionner ce cours très studieux vous augmente de 2 votre niveau de départ d'Éducation.*

**Biomagie** *cette spécialisation mineure vous a enseigné à utiliser les arts arcaniques sur les créatures vivantes. Vous avez appris les bases de ce que doivent connaître les Guérisseurs et les Morpheurs. Vous avez appris un bon nombre de sorts et de rituels dont aucun ne s'est révélé très utile à l'exception de celui qui empêche les blessures mineures de s'infecter. Vous l'avez utilisé, celui-là.*

Laissant derrière vous votre vie d'étudiant ( et peut-être bien votre vie elle-même, vous en avez peur ), vous avez subi un entraînement destiné à faire de vous un officier ( comme il convient à votre rang dans la société ) et un arcaniste de combat ( comme il convient à vos études ). L'entraînement au combat a été abominable. Vous ne voulez pas vous souvenir de la douleur et de l'épuisement que vous avez connu pendant ces semaines, même si elles vous ont endurci.

La formation d'officier et l'apprentissage des applications guerrières de vos études ont été difficiles mais intéressants. Vous excellez dans toutes les matières arcaniques, à l'exception du vol – encore que vous puissiez utiliser les sorts et les artefacts qui s'y rapportent, vous êtes affligé d'un atroce mal de l'air. Ça n'est pas plus mal puisque, comme vous l'avez appris par la suite, l'espérance de vie d'un arcaniste aérien se mesure en semaines ( trois en général ).

La guerre tournant mal, la formation d'officier a été très raccourcie par rapport à ce qu'elle était initialement; vous, et beaucoup d'autres jeunes gens, avez été envoyés beaucoup trop vite au combat.

À ce moment, vous aviez acquis les Talents suivants.

**Entraînement de base** *le bonus d'Endurance qu'il vous confère est déjà inclus dans le niveau de départ, en outre vous avez acquis les rudiments du combat à la dague, du tir à l'arbalète, de l'utilisation des baguettes magiques et de certains artefacts.*

Si courte qu'ait été votre formation, vous avez pu acquérir un Talent supplémentaire parmi ceux détaillés ci-dessous.

**Entraînement poussé au corps-à-corps** *à tort ou à raison, vous avez choisi de vous concentrer plutôt sur les compétences martiales que sur les connaissances arcaniques. Cet entraînement rigoureux a encore accru votre force et votre résistance ( ajoutez **1** à votre niveau de départ d' **Endurance** ) et vous a appris à utiliser d'autres armes, les épées et les haches en particulier.*

**Élémentalisme Tactique** *ce sont les connaissances les plus courantes pour un arcaniste de combat. Vous avez appris à former rapidement des boucliers d'air pour dévier les attaques, créer des vagues de feu et autres sorts utiles en combat. Vous avez également amélioré votre maîtrise de la baguette magique, ce qui vous permet d'augmenter la puissance de vos sorts et votre contrôle sur eux sans dépenser plus d'énergie. Vous devez vous être adonné aux **Études Élémentales** pour acquérir ce Talent.*

**Manipulation Arcanique en Combat** *vous avez développé vos talents manipulateurs, apprenant ainsi des sorts destinés à projeter des objets et repousser des attaques ainsi que les rudiments de la création d'objets constitués de force pure. Vous pouvez désormais manipuler des objets avec une force arcanique supérieure à votre force physique. Il vous faut connaître la **Manipulation Arcanique** pour acquérir ce Talent.*

**Précognition** *ce Talent étrange mais fort utile vous permet d'être toujours averti une fraction de seconde avant qu'une menace n'apparaisse ( en raison du nombre de variables impliquées, il vous est extraordinairement difficile d'aller plus loin qu'une fraction de seconde ). Ces sorts éprouvants pour votre mental ne garantissent pas votre survie sur le champ de bataille ( cela dépend pour une bonne part de la nature de la menace et de votre réaction ), mais ils vous apportent une aide précieuse. Vous devez connaître les **Voies et Moyens Divinatoires** pour acquérir ce Talent.*

**Dissipation** *cet intéressant Talent utilise votre connaissance encyclopédique de la création et de la formation de sorts pour trouver des failles dans les sorts jetés par d'autres magiciens, vous permettant de les dissoudre ou de les rendre inoffensifs avec vitesse et subtilité. Autrefois, la batterie de sorts qui le constitue était la marque distinctive d'un Arcaniste de combat; mais les progrès de la technologie magique font que maintenant on utilise plus les artefacts ( qui sont presque impossibles à contrer ) que les sorts sur le champ de bataille.*

**Guérison** encore que ce ne soit pas le champ dans lequel vous soyez le plus doué, ce Talent vous permet de fournir aux autres un peu mieux que les premiers soins, et à vous-même des soins plus poussés. Les sorts que vous connaissez vous permettent non seulement de refermer les blessures mais de combattre l'infection et la maladie. Vous devez connaître la **Biomagie** pour acquérir ce Talent.

**Morphe** si vous n'êtes que modérément doué dans ce registre de sorts, ils vous permettent de modifier, dans une certaine mesure, des parties de votre corps. Certains vous permettent d'acquérir la vision d'un chat dans une demi-obscurité, d'autres de rendre votre corps plus dur ou d'y faire apparaître des écailles protectrices... Modifier votre corps entier est bien au-delà de vos connaissances ( et de toute façon c'est extrêmement dangereux ). Vous devez connaître la **Biomagie** pour acquérir ce Talent.

Vous avez bien failli être envoyé au front après avoir fini votre formation; vous aviez reçu vos ordres de marche, mais - les dieux savent comment car vous ne lui aviez rien dit - votre oncle Phelpenton ( Phelps pour les intimes ) a eu vent de la chose, et, grâce à son important réseau d'influence, a fait savoir sans ambiguïté au Matarque des Effectifs que « les trois derniers Arcanistes guerriers envoyés au front ont été tués », que c'était « une condamnation à mort » de vous y envoyer et surtout « un gaspillage criminel du talent nécessaire à l'effort de guerre. » De sorte que votre ordre de marche a été contremandé et que vous avez été affecté dans les troupes de soutien – voilà ce qui se passe quand votre famille est une famille comme il faut.

Ce qui ne veut pas dire que vous l'êtes coulée douce. Ces trois derniers mois, vous avez été pris sous un bombardement aethérique pratiquement constant, on vous a envoyé deux fois tenir la ligne contre des attaques très sérieuses et vous avez contribué à transformer une quasi-déroute en un repli en à peu près bon ordre. Vous avez subi la pluie et la boue, la mauvaise nourriture et un stress permanent. Vous savez bien que c'est encore pire pour les soldats qui tiennent la ligne de front, mais vous êtes sûr qu'une chose, et une seule, vous a permis de vous en tirer. Choisissez laquelle.

Vous avez rapidement **Appris Quelques Trucs** soit l'art hautement dangereux d'augmenter la puissance de vos sorts en puisant dans votre énergie mentale. Chaque fois que vous utiliserez un de vos Talents magiques, vous pourrez ajouter **2** au jet au prix d'**1** point de **Volonté**. Vous savez qu'utiliser cet Atout trop souvent peut vous faire basculer dans la folie, mais il vous a sauvé la vie plus d'une fois.

Ou bien,

Vous avez **Vu le Pire** que la guerre peut vous montrer, et le pire ne vous effraie pas – vous êtes un de ces individus peu communs qui trouvent dans la tension inhumaine de la bataille leur milieu naturel. Vous avez réalisé que les spectacles horribles et les ravages d'une attaque ne vous paralysent pas et ne vous brisent pas comme elles le font des autres, et vous en êtes fier. Vos réflexes en combat sont rapides et les horreurs dont vous serez témoin entameront rarement votre **Volonté**.

Ou bien,

*Vous avez découvert que **La Chance vous Sourit** : ce n'est qu'en vous retrouvant dans des périls mortels - le sniper qui vous visait qui a abattu un autre homme venu se mettre sur la trajectoire du carreau juste au bon ( ou au mauvais ) moment, le bunker qui a tenu juste le temps que vous sortiez avant de s'effondrer, et bien d'autres petits miracles - que vous avez compris à quel point la chance vous favorise. Ajoutez **2** à votre niveau de départ de **Chance**.*

## Équipement

Vous commencez l'aventure avec une **dague**, un **manteau-caméléon** qui vous permet de vous fondre dans la plupart des environnements si vous restez immobile ou ( mais il est alors moins efficace ) si vous bougez lentement et une **baguette**, que la plupart des arcanistes ( surtout ceux spécialisés en Élémentalisme ou en Manipulation ) utilisent pour canaliser et augmenter leur puissance. Il peut arriver qu'une baguette brûle parce qu'une énergie trop grande aura passé au travers, mais alors c'est probablement que la situation était si dangereuse que sans elle vous seriez mort.

En outre, votre grade et vos bonnes relations avec vos collègues de l'Intendance vous ont permis de réquisitionner pour 3 points d'équipement.

- 1 point      **Élixir de Soins**: un onguent basique qui rend 1 point d'Endurance.
- 1 point      **Hache** ou **Épée**, au choix.
- 1 point      **Trou portable**: cette substance dissipe la pierre non protégée, créant un trou.
- 2 points     **Sphère de Dévastation**: une sphère d'acier instable qui peut être enclenchée pour exploser en feu élémentaire après un délai programmable.
- 3 points     **Grand Élixir de Soins**: cette version améliorée de l'Élixir de Soins rend 2 points d'Endurance.

N.B. On ne peut utiliser qu'un seul Élixir par paragraphe, et cela après que les événements qu'il décrit aient été pris en compte.

## Introduction

Aucun jour près du Front n'est comme les autres, et celui-ci commence comme on vous réveille beaucoup trop tôt pour vous envoyer au rapport au bunker du Premier Septe Lokhan, au cœur du labyrinthe des tranchées. L'aube n'est pas levée encore et l'intensité du bombardement æthérique est faible, mais en compensation vous devez subir la pluie continue qui a, depuis longtemps, transformé les tranchées en une mer de boue. Vous savez comment vous y déplacer et choisissez le chemin le plus long mais le plus navigable, sélectionnant soigneusement les planches qui ne glisseront pas sous vous. C'est ainsi que vous arrivez à destination crotté jusqu'aux genoux, mais pas plus.

À l'intérieur du bunker, le Premier Septe se chauffe à un feu sans bois. Il ne perd pas de temps pour en venir au fait.

« Le Château Fekenstein\*, dit-il. Impossible à contourner et impossible à prendre. » Vous avez entendu des rumeurs; Lokhan répond à votre interrogation muette.

« Je ne sais pas ce que vous avez entendu dire, mais c'est sans doute vrai. Ils ont une espèce d'Artefact qui protège le château. Quelques-uns de ces engins sont apparus dernièrement et nous n'avons rien à leur opposer; il faut un bombardement titanesque pour percer le Bouclier qu'ils génèrent et nous n'en avons pas la capacité ici – pas sans vider le Front entier pour détruire cet unique fort, que Zhan le maudisse ! Quant à un assaut direct sous leur bombardement et sans soutien, cela nous coûterait dix mille hommes – pour prendre un fort gardé par cinq cent. »

Il vous jette un regard de côté. « Nous serions très contents de mettre la main sur un de ces Artefacts; et là où une armée échouerait, un homme pourrait se faufiler dans leurs défenses sans être vu... » Vous sentez le sang quitter votre visage; vous vous appuyez au bord de la table pour vous empêcher de tomber. C'est une mission suicide ! Soudain Lokhan cesse de se contrôler et éclate de rire.

« Votre tête... oh, si vous pouviez voir votre tête ! » Il s'efforce héroïquement de s'arrêter. « Voyons, je ne faisais que vous tirer les cornes. Vous n'irez pas seul, bien entendu – vous aurez sous vos ordres une petite équipe très rôdée de spécialistes. Votre mission est de vous infiltrer dans le château et de ramener l'Artefact défensif, ou au grand minimum de le neutraliser et de nous en avertir pour que nous puissions déclencher notre assaut. Vous vous chargerez des tâches magiques; venez, je vais vous présenter vos hommes. »

---

\* N.B. d'après l'illustration de la VO le château n'a pas de rempart extérieur.

Vos hommes vous attendaient de l'autre côté d'une porte qui mène vers l'intérieur du bunker. Ils sont six, et tous semblent compétents et en pleine possession de leurs moyens. Ce sont,

**le sergent Charl** le chef de l'équipe après vous. Sa devise est « toujours prêt ! », et il la justifie en emportant autant d'artefacts mineurs que possible – *sphères de dévastation*, *ronge-serrures* et d'autres encore qui ne demandent qu'une capacité arcanique minimale pour être utilisés.

**le caporal Storn** cet homme trapu est un des deux porteurs d'arme lourde de l'équipe et il a assez de talent arcanique pour utiliser son *bâton de feu* avec compétence. Storn remplace un homme tué dans la dernière mission; il a un sourire amical et sourit souvent.

**le caporal Trihsder** Trihsder, le second porteur d'arme lourde, est un homme placide avec une marque de naissance qui lui mange la moitié du visage. En plus de son *bâton de feu*, il emporte sur son dos une énorme hache de bataille; ça n'est peut-être pas pratique, mais c'est impressionnant.

**le caporal Valis** petit, maigre et durement musclé avec un teint basané qui vous évoque une ascendance étrangère, Valis est le spécialiste de l'infiltration; même dans une pièce bien éclairée, il disparaît à l'arrière-plan. Il est muni d'une panoplie de couteaux affilés comme des rasoirs pour le 'travail de précision'.

**le caporal Rosenberg** ce balafre à l'air incroyablement mauvais est votre spécialiste du corps-à-corps; il porte deux épées courtes et est capable de les utiliser d'une main, de l'autre ou toutes deux ensemble. On dit que c'était un poète, avant la guerre.

**le caporal Ringo** c'est le sniper de l'équipe; il emporte une arbalète spéciale plus puissante que la normale avec un carquois rempli de carreaux arcaniques. C'est un homme grand et solidement bâti, et le doyen de l'équipe: un survivant qui a été de tous les combats depuis le début de la guerre.

Une fois les présentations faites, Lokhan passe aux choses sérieuses. Chaque membre de la troupe – de *votre* troupe, réalisez-vous soudain – a un *manteau-caméléon*; il y en a un supplémentaire pour vous ( celui noté dans votre équipement ). Vous remarquez avec plaisir que le manteau est en peau de caméléon véritable, de bien meilleure qualité que ceux réalisés en ersatz. Des dizaines de moyens d'atteindre l'invisibilité développés au cours des siècles, le manteau-caméléon est le plus subtil et le moins coûteux pour l'utilisateur.

Lokhan présente deux plans de base pour atteindre le château. Le premier est de partir de jour et d'avancer lentement en comptant sur le pouvoir de camouflage de vos manteaux; un bombardement constant du château, même s'il est globalement inefficace, forcera les défenseurs à se terrer. Le second plan est de faire le chemin de nuit et beaucoup plus vite. Vous ne seriez alors pas repérables par les moyens normaux mais, étant donné les nombreux sorts et artefacts qui améliorent la vision nocturne, là aussi le château sera bombardé pour distraire les défenseurs de votre approche.

Une fois arrivés, il vous faudra pénétrer le bouclier créé par l'Artefact et, au moyen de cordes et des artefacts d'escalade dont votre troupe est munie, franchir les murs du château pendant le bombardement ( en espérant que le bouclier en absorbe bien l'essentiel... ) puis vous infiltrer à l'intérieur, vous emparer de l'Artefact, et fuir par où vous êtes venus ou par telle autre issue qui conviendra à la situation. Vous éprouvez un certain scepticisme, mais vos hommes se montrent confiants; à moins, songez-vous soudain, que ce ne soit là qu'une assurance de façade devant leurs supérieurs.

Vous vous arrachez à ces pensées; vos hommes vous regardent et ils attendent votre décision. *Rendez-vous au 1*

## 1

Vous pesez soigneusement les deux plans possibles. Quel que soit votre choix, si vous avez le Talent de **Précognition**, vous devez décider maintenant si vous l'activez pour la première partie de l'expédition. Activer vos sorts de Précognition vous aidera certainement à éviter les périls du no-man's land, mais cela aura un coût sérieux en énergie mentale.

Si vous choisissez l'approche lente diurne, *rendez-vous au 30*

Si vous voulez attendre le crépuscule, *rendez-vous au 86*

## 2

Votre effort désespéré échoue. Le bâton de Storn projette sur vous un feu dévorant qui vous consume dans son étreinte infernale et les ténèbres qui vous engouffrent sont une bénédiction.

Vous avez échoué.

## 3

Le hurlement de l'obus æthérique vous déchire les oreilles comme il pique droit sur vous. Un éclair d'énergie vous frappe et donne à votre corps une forme monstrueuse en effaçant votre esprit.

Vous l'ignorez, mais l'obus de terreur qui a frappé si près de vous vous a transformé en un monstre hideux. Vous démembrer vos compagnons, trop stupéfaits pour réagir, avant de disparaître dans les champs ravagés – une des nombreuses monstruosité enfantées par cette abominable guerre.

Vous avez échoué.

## 4

Votre dague entaille le poignet de l'ennemi, mais il est encore capable de lancer un coup de sifflet perçant avant de tomber. Vous commencez à libérer les prisonniers dans l'espoir que l'alarme n'ait pas été donnée, mais bientôt vous entendez les troupes ennemies qui approchent. Vous renoncez à remplir la mission: il ne vous reste qu'à essayer de sauver ce qui peut l'être.

Ce qui suit est un combat d'arrière-garde où vous et vos hommes retenez assez longtemps l'ennemi pour qu'une partie des prisonniers s'échappe par la rivière; peut-être quelques-uns pourront atteindre vos lignes. Les ennemis sont trop nombreux pour vous; vous leur infligez de lourdes pertes, mais ils amènent finalement des artefacts de grande puissance destructrice qui mettent un terme à votre résistance et à votre vie.

Vous avez échoué.

## 5

À votre grande horreur, vous laissez maladroitement échapper la sphère qui tombe au sol et explose en vaporisant votre corps.

Vous avez échoué.

## 6

Vous essayez d'affronter ensemble l'anneau de cadavres nécromantiques qui vous encercle, mais votre attaque est vite ralentie puis bloquée. Vous enfoncez votre arme dans l'épine dorsale d'un des cadavres avant de la tordre, le tranchant en deux moitiés qui s'abattent au sol; cela vous donne l'occasion de voir où en sont vos hommes, mais ce que vous voyez vous démoralise. Trihsder est au sol et deux de créatures le déchirent en pièces; Charl brandit sa hache au centre d'un cercle de cadavres rendus à la mort mais il doit lutter pour sa vie contre trois des créatures. Les autres se font séparer par les créatures; la cohésion de l'unité est perdue et la fin n'est qu'une question de temps.

Déterminé à sauver vos hommes quand cela voudrait dire la fin de la mission, vous dégainez votre baguette, mais un coup terrible vous frappe de côté et vous êtes jeté à terre. Étourdi, vous ne pouvez réagir assez vite pour empêcher les cadavres nécromantiques de vous démembrer.

Vous avez échoué.

## 7

Vous gisez inanimé au sol. Le monde est flou, vous ne pouvez voir correctement et votre cerveau refuse de comprendre le peu que vous voyez. Vous sentez que de la magie est activée, puis une vague de chaleur passe au-dessus de vous. Il y a un hurlement qui continue encore et encore et une odeur horrible et bien trop familière de chair brûlée. Votre paquetage est arraché de vos mains.

Votre cerveau se remet en marche et vous voyez le caporal Storn qui vous domine de toute sa taille, son bâton de feu encore fumant dans une main et votre paquetage dans l'autre. Storn vous semble subtilement différent, mais vous ne pouvez dire en quoi avant qu'il ne pointe son bâton de feu vers vous et n'active son pouvoir. Avec l'énergie du désespoir, vous essayez de vous concentrer pour jeter un sort, mais les flammes vous engouffrent, rompant votre concentration et mettant fin à votre vie.

Vous avez échoué.

## 8

Vous escaladez le mur à un rythme régulier, juste derrière le sergent Charl. Bien que la pluie le rende glissant, les artefacts de votre équipe rendent l'exercice facile encore que fatigant. Vous dépassez plusieurs fenêtres trop petites pour permettre d'entrer et êtes tenté de regarder à l'intérieur, mais vous y résistez de peur d'être vous-même vu.

C'est une série de bombardements particulièrement visqueuse qui déclenche la tragédie. L'énergie traverse le bouclier et frappe le mur près de vous, faisant voler assez d'éclats de roc dans votre épaule pour la réduire en une masse sanglante. Pire encore, quelques-uns des éclats tranchent la corde au-dessus de votre tête et vous tombez, brutalement retenu par la deuxième corde qui vous assure après une chute de trois mètres. Vous vous balancez incontrôlablement d'avant en arrière et, malheureusement, même un artefact aussi bien conçu que votre manteau-caméléon ne peut cacher ce mouvement rapide. Une des sentinelles ennemies postées au haut du mur vous repère et pousse un cri d'alarme.

Si on s'intéresse à ces questions, on peut se demander si c'est la perte de sang due à votre épaule détruite ou les carreaux d'arbalète dont vous transpercent les gardes qui se servent de vous comme d'une cible d'exercice qui mettent fin à votre vie.

Vous avez échoué.

## 9

C'est un sale petit scribe à tête de rat qui vous surprend. Il ne remarque même pas le caporal Ringo: il porte une pile de paperasses plus haute que lui et lui rentre dedans au tournant d'un couloir. Le cri de détresse du scribe comme il tombe à terre et que ses précieux papiers s'éparpillent attire sur lui l'attention générale, puis sur vous ...

Il ne vous reste qu'à vous frayer un chemin par la force. Vous taillez en pièces les gratte-papiers qui essayent de vous arrêter ( le petit scribe est le premier à partir pour l'autre monde ), mais les soldats ennemis arrivent bien trop vite et beaucoup d'entre eux sont équipés d'artefacts destructifs; pire encore, ils ont avec eux un arcaniste puissant. Vous livrez bravement votre dernier combat.

Vous avez échoué.

## 10

Vous essayez de bouger. Vous essayez de vous concentrer. Vous essayez désespérément de faire quelque chose pour sauver votre vie, mais vos blessures sont trop graves et la douleur trop intense. L'inconscience et puis la mort sont le seul soulagement qu'obtient votre corps torturé.

Vous avez échoué.

## 11

Vous abandonnez Trihsder en vous répétant que le succès de votre mission l'exige; les autres soldats acceptent votre décision sans enthousiasme. Vous avez vous-même des difficultés à l'accepter et il vous semble sentir le destin tourner en votre défaveur. Diminuez de **1** votre niveau actuel de **Chance** comme vous vous dirigez vers la base de la colline où est bâti le château.

*Rendez-vous au 21*

## 12

Les escaliers mènent à une vaste garde-manger bien approvisionné, derrière lequel se trouvent les cuisines. Malgré l'heure, elles sont en pleine activité et des cuisiniers militaires harassés y préparent les repas des soldats et des officiers de la garnison. Ne souhaitant pas risquer une infiltration dans un lieu aussi peuplé, vous préparez une diversion; plutôt que d'utiliser un sort mineur de votre répertoire, vous allumez un petit feu au bout de la salle, avec de l'huile.

Pendant que les cuisiniers se hâtent d'éteindre l'incendie, votre équipe traverse la cuisine sous le couvert de la fumée; vous vous retrouvez dans un couloir de service. Comme il donne d'un côté sur un réfectoire rempli de soldats ennemis, vous choisissez plutôt de prendre l'escalier de service qui monte au premier étage.

*Rendez-vous au 75*

## 13

Vous, et les survivants de votre équipe, battez en retraite vers votre ligne de front. Vous procédez avec discrétion – essentiellement, vous rampez dans les champs boueux labourés par les obus aussi vite que vous pouvez le faire en conservant une partie du pouvoir de camouflage de vos manteaux. Vous n'êtes pas poursuivis et vous ne subissez qu'un bombardement minimal. Vous grimacez un sourire comme les premiers rayons de l'aube apparaissent au-dessus de l'horizon; votre 'petite diversion' a fonctionné.

Vous voici dans le no-man's land. Si votre **Précognition** était activée, enlevez **1** point à votre niveau actuel de **Volonté** en raison de l'effort mental et décidez si vous maintenez les sorts malgré le coût ou si vous cessez de le faire. Si vous êtes *Infecté*, réduisez de **1** point votre niveau actuel d'**Endurance**. Si vous n'avez pas *Soigné Trihsder*, vous découvrez son cadavre près de l'endroit où vous l'aviez laissé.

Si c'est vous qui portez l'Artefact Bouclier, *rendez-vous au 25*

Si c'est le caporal Storn, *rendez-vous au 78*

Si c'est le caporal Valis, *rendez-vous au 50*

## 14

Vous ne pouvez vous protéger de l'énergie nécromantique; elle annihile votre esprit et étend sa corruption dans votre corps. Comme vos hommes s'empressent autour de vous en essayant de vous venir en aide, votre corps recommence à bouger mais ce n'est plus votre volonté qui le meut; seule l'âme une énergie ténébreuse pour qui votre équipe n'est que de la nourriture.

Vous avez échoué.

## 15

Vous entrez dans une pièce adjacente à la salle de bal qui contient l'Artefact Bouclier. Il est visible que cette pièce sert de centre des opérations stratégiques; au centre, entourée de fauteuils confortables, se trouve une table couverte par une carte représentant le château et les tranchées environnantes et sur laquelle sont disposées des figurines de métal représentant les troupes. L'odeur des cigares froids flotte dans la pièce et il y a des chopes contenant des restes d'alcool sur les bras de plusieurs fauteuils.

« Bien, nous devons franchir ce mur, » dites-vous en désignant le mur épais recouvert de tapisseries. « Charl, utilisez donc un de vos trous portables. »

Avec un certain embarras, le sergent Charl reconnaît que le trou portable est un des rares artefacts qu'il n'a pas amenés, n'ayant pas la capacité arcanique d'en utiliser un.

Si vous avez un *trou portable* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 46*

Sinon, le seul choix possible est un assaut frontal contre les soldats qui gardent la salle de bal; *rendez-vous au 68*

## 16

Vous lancez la sphère de dévastation par la fenêtre étroite à l'extrémité du hall et ce n'est pas un instant trop tôt: elle explose à l'extérieur du château et vous voyez l'éclair et en ressentez vaguement les effets. Vous attendez pour voir si elle a déclenché l'alarme, mais apparemment les explosions à l'extérieur sont habituelles et personne n'y prête attention.

Vos hommes tirent les cadavres à l'écart pendant que vous faites disparaître de votre mieux les traces du combat. L'armurerie et la pièce du château la plus solidement bâtie que vous ayez vue jusqu'à présent et elle est remplie de rangées d'armes, d'armures et d'artefacts. Le sergent Charl dispose une de ses sphères de dévastation en minutant son explosion de sorte à vous laisser un large délai; avec un peu de chance, cela devrait déclencher une explosion en chaîne de tous les artefacts destructifs et créer une 'diversion' au moment voulu. Notez que vous avez *piégé l'armurerie*.

Si vous avez le Talent **Dissipation**, peut-être pourriez-vous affaiblir la stabilité de l'un ou l'autre des artefacts, augmentant ainsi les chances d'une réaction en chaîne. Cela vous demanderait de sérieux efforts, mais si vous décidez de la faire *rendez-vous au 28*

Sinon, vous vous dirigez rapidement vers les quartiers des domestiques, très conscient de votre délai limité avant l'explosion. *Rendez-vous au 75*

## 17

Vous finissez de lancer votre sort et plongez sous l'eau; vous pouvez 'respirer'. L'expérience est étrange, mais vous vous êtes déjà livré à des morphes plus étranges. Vous remontez le courant en une lutte épuisante, emportant une corde et un des fondeurs de pierre de Charl pour créer un crochet où attacher la corde quand vous atteindrez un endroit du tunnel contenant de l'air. Vous avancez malgré le courant, peut-être jusqu'au château, quand vous sentez un étrange courant de magie libre vous traverser et vous comprenez que vous avez traversé le bouclier magique. Peu après, vous atteignez une grille de fer qui bloque le tunnel et retient des morceaux de cadavre trop grands pour passer au travers.

Écœuré, vous maudissez ce nouveau coup du sort mais vous réalisez soudain qu'il est néanmoins possible de franchir cet obstacle à l'aide d'un autre artefact, un rongeur-serrures. Même sous l'eau, un rongeur-serrures devrait libérer assez d'énergie pour détruire le sommet d'une de ces barres et vous permettre de passer...

Vous attachez la corde à une des barres et rejoignez le sergent Charl; il sort un rongeur-serrures d'un des innombrables poches de son paquetage et vous luttez à nouveau contre

le courant pour atteindre les barres. Vous haletez; les branchies ne sont pas aussi efficaces que votre respiration normale, mais heureusement vous savez utiliser votre Talent de Biomagie pour maximiser la quantité d'air qui atteint vos poumons.

Vous pressez l'extrémité du ronge-serrures contre le sommet de la barre et reculez légèrement: il y a un éclair et vous sentez l'énergie élémentale dirigée dans la barre de fer, en faisant fondre instantanément une longueur, même sous l'eau. Vous saisissez le restant de la barre et la tirez vers vous; elle se courbe, laissant passer un flot de restes humains. Au-delà de la grille vous distinguez une petite salle taillée dans la roche: la rivière s'y jette par un tunnel naturel en face de vous. Au sommet de la salle se trouve une cheminée d'aération ! Voilà le chemin à prendre.

Vous tirez sur la corde pour faire savoir à vos hommes que vous avez découvert un chemin et attendez qu'ils vous rejoignent par l'ouverture de la grille; quand ils arrivent, vous les aidez à passer et à atteindre la cheminée. *Rendez-vous au 89*

## 18

Une vague de soldats ennemis charge ce qui reste de votre troupe. Vous remportez la victoire, mais il est trop tard: vos ennemis ont eu le temps de se regrouper et se réorganiser. Ils lancent un deuxième assaut, puis un troisième. Ils n'auront pas à en lancer un quatrième.

Vous avez échoué.

## 19

Vous essayez de repousser le cadavre, mais sa force est terrible; il vous plaque au sol et vous impose son étreinte corrompue. Sa chair pourrie vous inflige nausée sur nausée. Il essaye de mordre votre cou et vous le bloquez de votre bras, sur lequel il s'acharne comme un chien sur un os coriace. Vous ne pouvez vous concentrer assez pour lancer un sort et vous sentez votre bras faiblir...

Soudain, la tête de la créature éclate, fracassée par l'épée du caporal Storn; celui-ci vous dégage comme le cadavre rendu à la mort s'affaisse. Vos blessures vous coûtent **1** point de votre niveau actuel d'**Endurance** et vous baissez aussi de **1** point votre niveau actuel de **Volonté** à moins que vous n'ayiez déjà **Vu le Pire**. Vous voyez que vos hommes combattent désespérément avec leurs armes de corps-à-corps mais le cercle des cadavres se referme peu à peu sur eux. « On ne peut pas utiliser d'artefacts », halète Storn, « il y aurait trop de chances d'être repérés. Pouvez-vous faire quelque chose ? »

Si vous avez le Talent **Dissipation** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 39*

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 49*

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 60*

Sinon, *rendez-vous au 90*

## 20

La zone plate au sommet du château a été renforcée par quatre tourelles bien protégées aux quatre coins, offrant un large champ de tir aux canons qui y sont logés. Des soldats ennemis au moral chancelant s'y terrent, faisant tirer à l'occasion ces artefacts trapus de bombardement pour un maigre tir en retour vers vos tranchées.

Dissimulés par vos manteaux-caméléons et la pluie qui s'abat en continu, vous descendez l'escalier et entrez dans l'étage supérieur du château sans être remarqués de personne. Vous envoyez le caporal Valis en reconnaissance et il revient bientôt au rapport. Si vous aviez activé le Talent **Précognition**, déduisez **1** point de votre niveau actuel de **Volonté** en raison de la tension mentale et décidez si vous voulez maintenir les sorts activés malgré leur coût ou si vous voulez les interrompre.

D'après Valis, l'étage supérieur est presque désert, en effet il est parfois touché par votre bombardement malgré le Bouclier et n'est donc pas sûr. Le niveau en-dessous contient une infirmerie bien équipée qui contient une cinquantaine de patients, la plupart légèrement blessés. Il inclut également un bon nombre de chambres transformées en chambrées – encore un e droit dont il faudra se tenir à distance – et surtout ce qui ne peut être que l'armurerie, gardée par un petit contingent de soldats. Valis a également repéré un petit escalier de service peu utilisé qui mène au premier étage – c'est le chemin évident à prendre.

Si vous voulez vous diriger vers l'armurerie pour procéder à un sabotage, *rendez-vous au 37*

Si vous voulez vous concentrer sur la mission et prendre directement l'escalier des domestiques, *rendez-vous au 75*

## 21

Vous en êtes presque à la seconde phase du raid – l'infiltration dans le château. Comme votre troupe prépare l'équipement nécessaire, vous percevez encore et encore un vague écho d'une magie qui vous semble différente des énergies habituellement utilisées au front.

Si vous voulez profiter des préparations de vos hommes pour remonter la trace de cette magie étrange, *rendez-vous au 36*

Si vous décidez de vous concentrer sur la mission, *rendez-vous au 42*

## 22

Vous vous jetez de côté et évitez le projectile, qui se plante dans le mur du hall et y décharge l'énergie élémentale qu'il contenait. La bataille est finie et vos hommes haletants n'ont que quelques égratignures. Vous fouillez en vain les cadavres ennemis à la recherche d'une clef; quand vous renoncez, vous voyez que le sergent Charl applique déjà un rongeur-serrures sur la porte, une sphère de dévastation ( mais *combien* en a-t-il ? ) dans l'autre main.

Charl était prêt à lancer la sphère dès la porte ouverte mais il n'y en a pas eu besoin: la pièce ( une salle de bal ) est complètement vide à l'exception de l'Artefact Bouclier au sommet d'un piédestal. C'est inconcevable ! Se croyaient-ils tellement en sécurité qu'une simple garde devant la porte était suffisante – ou alors, est-ce dangereux de se tenir trop près de l'Artefact quand il est activé ?

Vous entrez le premier dans la pièce, tous vos sens arcaniques aux aguets. *Rendez-vous au 87*

## 23

Vous parcourez les rangs des prisonniers en les soignant de votre mieux; si vous utilisez pour cela votre Talent **Biomagie**, baissez de **1** point votre niveau actuel de **Volonté** en raison de l'effort. Le caporal Ringo a donné deux élixirs de soins aux prisonniers; vous espérez qu'ils ne manqueront pas à vos hommes par la suite. Notez que vous avez *Soigné les prisonniers*.

Vous avez fait ce que vous pouviez; vous vous préparez maintenant à monter au rez-de-chaussée du château.

Si vous voulez monter par l'escalier étroit, *rendez-vous au 12*

Si vous préférez prendre l'escaliers large, *rendez-vous au 56*

## 24

Les énergies nécromantiques se déchaînent dans votre corps mais vous parvenez à préserver les parts essentielles de votre corps et de votre esprit. Quand l'énergie noire s'écoule finalement de votre corps, sa virulence épuisée, vous avez perdu **1** point de votre niveau actuel d'**Endurance** et **2** points de votre niveau actuel de **Volonté**.

Vous vous relevez lentement et vous approchez à nouveau du coffre-fort. Sous les regards soucieux de votre équipe, vous vérifiez que le piège nécromantique a maintenant disparu. Vous appliquez trois rongeur-serrures successifs de vos mains tremblantes jusqu'à ce que vous l'ouvriez. À l'intérieur se trouve un objet enveloppé dans un pan de cuir bouilli dans

de la cire, de la taille d'un coffret ou d'un gros livre. Vous le sortez du coffre-fort et dépliez le cuir pour examiner ce qu'il contient.

*Rendez-vous au 35*

## 25

Vous levez la tête pour avoir une meilleure vue du terrain devant vous quand un coup terrible derrière la tête vous étourdit de douleur et vous fait tomber au sol.

Lancez deux dés; si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé, ajoutez **3**; si **La Chance vous Sourit**, ajoutez **1** ( ces boni sont cumulatifs )

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 7*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 33*

## 26

Vous utilisez vos connaissances en morphe pour essayer de vous créer des branchies; cela demande une manipulation des énergies magiques aussi subtile que complexe.

Lancez deux dés.

Si vous obtenez 6 ou plus, *rendez-vous au 17*

Si vous obtenez 5 ou moins, vous échouez à obtenir des branchies fonctionnelles et devez considérer les autres choix possibles.

Si vous avez fait des **Études Élémentales** et voulez les mettre en pratique, *rendez-vous au 48*

Sinon, vous devez vous reconnaître battu. *Rendez-vous au 61*

## 27

Vous profitez de l'instant où l'attention de Van Payne est détournée pour le frapper de votre main et la morpher d'un même mouvement. La douleur est terrible comme les os et les muscles de votre main morphent en accéléré, mais vous y mettez toute votre force mentale pour les y contraindre. Baissez de **1** votre niveau actuel de **Volonté**.

Votre main est maintenant devenue une pointe d'os acérée et vous l'enfoncez de toutes vos forces dans l'estomac du nécromancien; comme il halète de stupéfaction et de souffrance vous la morphez encore en un étoilement d'épines qui transpercent ses organes. Il essaye de parler – de jeter un sort - mais ne peut que vomir du sang; il titube et tombe en arrière. Vous le retenez le temps de rendre à votre main sa forme initiale et de vous emparer de sa baguette, puis vous vous retournez pour voir comment s'en sort le

reste de l'équipe. Les survivants s'efforcent de tenir la porte contre une vague d'ennemis: vous comprenez qu'ils vont céder dans un instant.

Si le *caporal Rosenberg* est toujours avec vous, *rendez-vous au 73*

Sinon, mais si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 99*

Sinon, *rendez-vous au 18*

## 28

Vous passez aussi longtemps que vous l'osez à ce travail, affaiblissant soigneusement la magie protectrice qui entoure les artefacts destructifs les plus puissants; la difficulté de ce travail et l'angoisse vous font couler la sueur par tous les pores. Quand vous en avez enfin fini, vous avez perdu **1** point de votre niveau actuel de **Volonté**. Notez que vous avez *Éliminé les défenses de l'armurerie*.

Vous refermez la porte à double tour avec la clef que portait un des gardes et vous descendez en hâte l'escalier de service, très conscient de votre délai limité avant l'explosion. *Rendez-vous au 75*

## 29

D'un coup de votre arme, vous repoussez la créature; vous reculez doucement en vous efforçant de trouver la place de manœuvrer. La chose dépourvue d'esprit vous attaque avidement et, pendant quelques minutes, vous ne parvenez qu'à empêcher ses mains de vous saisir.

La lourde épée du caporal Storn fracasse soudain la tête de la créature. Ce combat éprouvant fait baisser de **1** point votre niveau actuel de **Volonté** à moins que vous n'ayiez déjà **Vu le Pire**. Vous voyez que vos hommes combattent désespérément avec leurs armes de corps-à-corps mais le cercle des cadavres se referme peu à peu sur eux. « On ne peut pas utiliser d'artefacts », halète Storn, « il y aurait trop de chances d'être repérés. Pouvez-vous faire quelque chose ? »

Si vous avez le Talent **Dissipation** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 39*

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 49*

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 60*

Sinon, *rendez-vous au 90*

Un crachin régulier réduit la visibilité à peu de choses comme vous descendez dans les tranchées jusqu'au point le plus proche de votre but, puis escaladez le parapet et entrez dans le no-man's land: le risque de vous retrouver séparés est réel et vous devez faire des efforts sérieux pour ne pas perdre les autres. Rampant dans un océan de boue, vous ne voyez guère plus que les éclairs du bombardement au loin et n'entendez guère plus que son martèlement continu, et surtout vous sentez le sol qui vibre jusqu'ici sous les impacts.

C'est la journée la plus longue de votre vie, et de loin. Rien n'interrompt votre reptation en direction du château que des zones de barbelés rouillés à contourner, des cadavres et des morceaux de cadavres en décomposition et, une fois, un large détour pour éviter un obus æthérique qui n'a pas explosé et dont l'énergie dangereuse se diffuse lentement autour de lui. La pluie s'arrête brièvement et vous permet de voir le château au sommet de la colline droit devant vous. Alors le destin frappe.

Vous n'avez qu'un instant pour comprendre ce que signifie ce changement de ton dans le martèlement - et qu'un instant pour réagir, car l'obus arrive droit sur vous !

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel de **Chance**. Si vous avez le Talent **Précognition** et qu'il est activé, ajoutez **1**.

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 3*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 43*

Vous vous reprenez et ripostez avec votre propre magie de combat; surpris, Van Payne ne peut maintenir sa concentration et vous échappez à sa prise arcanique. Vous réussissez à dégainer votre baguette et le véritable affrontement commence. Vous comprenez rapidement deux choses: que vous êtes bien mieux formé que lui à la magie de combat, et que ça ne vous servira à rien devant sa puissance magique titanesque. Les secondes passent comme vous déviez et dissipez ses attaques de votre mieux. Vous souriez de satisfaction quand vous lui portez un coup adroit mais vous ne pouvez que l'irriter et le ralentir, alors que vous ne pouvez bloquer complètement les coups de sa magie déchaînée. Diminuez de **1** point votre niveau actuel de **Volonté** et de **1** point votre niveau actuel d'**Endurance**.

Du coin de l'œil, vous voyez Ringo viser le magicien et tirer. Van Payne le voit, lui aussi – il dévie le carreau sans effort puis, grognant de rage inarticulée, déchaîne toute sa magie sur Ringo qu'il écrase contre le mur comme un insecte. Pendant un instant, il a abaissé ses défenses – vous lui lancez votre sort le plus puissant.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel de **Volonté**.

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 44*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 76*

Vous testez le piège en en approchant votre main alors que vos sorts de Précognition sont actifs. Comme elle se rapproche, vos sens magiques poussent un hurlement d'alerte – toucher le coffre-fort n'est pas un choix possible !

Si vous possédez le Talent **Manipulation Arcanique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 40*

Sinon, vous sortez de cette pièce et mettez au point un plan pour atteindre l'Artefact Bouclier. *Rendez-vous au 15*

Sentant au dernier moment le coup venir, vous avez bougé; pas assez vite pour l'éviter complètement, mais assez pour que l'arrière de votre casque en encaisse le plus gros. Vous tombez à terre, étourdi mais non assommé.

Après un intervalle où vous n'avez plus distinguez grand-chose, vous voyez le caporal Storn se tenir au-dessus de vous, vous dominant de toute sa hauteur; il active son bâton et une vague de feu engouffre le reste de votre équipe. Vous ne pouvez croire à ce que vous avez vu et Storn utilise ces quelques secondes d'incrédulité à achever vos hommes puis à vous arracher votre paquetage. L'Artefact Bouclier ! C'est donc cela qu'il veut – mais pourquoi ?

Maintenant, Storn a passé votre paquetage sur une épaule – il se courbe un peu sous son poids - et tient dans l'autre main son bâton de feu qui fume encore. Il semble subtilement différent, presque alfen, mais ce point passe au second plan comme il vous vise de son bâton et l'active avec un sourire froid. Désespérément, vous vous arrachez à l'emprise du choc paralysant et essayez de vous défendre.

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 98*

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 65*

Sinon, votre seule possibilité est d'essayer d'éviter le jet de flammes.

Lancez deux dés; ajoutez **2** si vous avez **Vu le Pire**

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 2*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 70*

Vous déchaînez votre sort offensif le plus puissant, Charl jette une sphère de dévastation au milieu des ennemis et les autres attaquent pour finir le travail. Le combat est court et sanglant, mais c'est l'ennemi qui perd tout le sang sauf pour quelques égratignures.

Pendant que l'équipe reprend son souffle, vous fouillez en vain les restes des ennemis à la recherche d'une clef; quand vous renoncez, vous voyez que le sergent Charl applique déjà un rongeur-serrures sur la porte, une sphère de dévastation ( mais *combien* en a-t-il ? ) dans l'autre main.

Charl était prêt à lancer la sphère dès la porte ouverte mais il n'y en a pas eu besoin: la pièce ( une salle de bal ) est complètement vide à l'exception de l'Artefact Bouclier au sommet d'un piédestal. C'est inconcevable ! Se croyaient-ils tellement en sécurité qu'une simple garde devant la porte était suffisante – ou alors, est-ce dangereux de se tenir trop près de l'Artefact quand il est activé ?

Vous entrez le premier dans la pièce, tous vos sens arcaniques aux aguets. *Rendez-vous au 87*

### 34bis

Vous et Charl jetez chacun votre sphère de dévastation au milieu des ennemis et les autres attaquent pour finir le travail. Le combat est court et sanglant, mais c'est l'ennemi qui perd tout le sang sauf pour quelques égratignures.

Pendant que l'équipe reprend son souffle, vous fouillez en vain les restes des ennemis à la recherche d'une clef; quand vous renoncez, vous voyez que le sergent Charl applique déjà un rongeur-serrures sur la porte, une sphère de dévastation ( mais *combien* en a-t-il ? ) dans l'autre main.

Charl était prêt à lancer la sphère dès la porte ouverte mais il n'y en a pas eu besoin: la pièce ( une salle de bal ) est complètement vide à l'exception de l'Artefact Bouclier au sommet d'un piédestal. C'est inconcevable ! Se croyaient-ils tellement en sécurité qu'une simple garde devant la porte était suffisante – ou alors, est-ce dangereux de se tenir trop près de l'Artefact quand il est activé ?

Vous entrez le premier dans la pièce, tous vos sens arcaniques aux aguets. *Rendez-vous au 87*

## 35

La peau de bœuf contient un antique grimoire; vous sentez la magie non seulement en lui mais qui irradie de lui, et vous comprenez alors sa nature. Dans les siècles qui ont précédé la magie moderne, les artefacts étaient rares et très puissants. Celui-ci en est un – un Tome de Magie, capable de canaliser et d'augmenter l'énergie magique de son possesseur à la façon d'une baguette, mais à un niveau supérieur. Ces grimoires étaient terriblement durs à créer et requéraient un énorme investissement en ressources magiques, et il y avait un risque sérieux d'échouer en déclenchant une catastrophe; aussi a-t-on abandonné cette branche de la création d'artefacts.

D'une façon ou d'une autre, l'arcaniste ennemi s'est procuré ce Tome et a su le maîtriser; le pouvoir qu'il lui apporte doit le rendre extrêmement dangereux. Vous désireriez plus que tout briser le lien qui les unit et maîtriser vous-même l'Artefact, mais cela prendrait un temps que vous n'avez pas et l'autre arcaniste le saurait immédiatement. Vous vous en emparez; plus tard, peut-être... notez le *Tome de Pouvoir* dans votre équipement.

Il vous faut maintenant tâcher de mettre la main sur l'Artefact Bouclier. *Rendez-vous au 15*

## 36

Vous vous éloignez de vos hommes ( vous remarquez du coin de l'œil le caporal Valis qui vous suit, évidemment sur l'ordre du sergent Charl ). Ces traces de magie étrange sont très diluées et votre tentative de localiser leur source vous force à parcourir une longue distance.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau d'Éducation; si vous avez *Combattu des cadavres*, ajoutez **2**; si vous avez le Talent **Voies et Moyens Divinatoires**, ajoutez **1** ( ces boni sont cumulatifs )

Si vous obtenez 13 ou moins, vous échouez et revenez auprès de vos hommes. *Rendez-vous au 42*

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au 51*

## 37

Quatre soldats gardent la porte de l'armurerie, qui est fermée mais non verrouillée. À deux reprises, des escouades de soldats viennent y chercher des munitions pendant que vous et votre équipe vous approchez centimètre par centimètre. Vous allez devoir minuter votre attaque avec précision, et même si vous réussissez cela limitera le temps dont vous disposez pour votre mission.

Vous passez à l'attaque; les ennemis sont balayés en une action rapide mais le dernier a eu le temps d'activer une sphère de dévastation. Le temps semble se figer comme vous la voyez rebondir et se diriger juste là où vous vous tenez...

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et voulez y recourir, *rendez-vous au 16*

Sinon, *rendez-vous au 96*

## 38

Vous utilisez toutes vos connaissances en magie de Guérison pour protéger vos organes vitaux de énergies noires qui se déchaînent et font de votre corps un champ de bataille; finalement, à grand coût, vous expulsez la puissance nécromantique qui circulait en vous. Déduisez **1** point de votre niveau actuel d'**Endurance** et **1** de votre niveau actuel de **Volonté**.

En levant la tête, vous voyez Van Payne s'éloigner lentement en vous tournant le dos: il se dirige vers la porte où vos derniers hommes s'efforcent désespérément d'arrêter une vague d'ennemis. Vous réussissez à vous lever et rejoignez Van Payne en titubant. Il est si concentré sur le sort qu'il prépare qu'il ne se rend pas compte que vous êtes derrière lui alors même que vous lui volez la dague à sa ceinture, jusqu'au moment où vous levez cette dague jusqu'à sa gorge et *tranchez*.

Comme Van Payne s'effondre, vous vous appropriez sa baguette et rejoignez vos hommes à la porte. Vous pouvez voir qu'ils ne tiendront plus longtemps.

Si le *caporal Rosenberg* est toujours avec vous, *rendez-vous au 73*

Sinon, mais si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 99*

Sinon, *rendez-vous au 18*

## 39

Vous analysez la magie qui anime ces créatures. Pour un arcaniste de votre niveau, il est clair que ces hommes ont été tués dans un bombardement æthérique. Il arrive qu'en conséquence un fragment de leur mémoire se retrouve 'imprimé' dans leur cadavre, mais même alors ils ne devraient pas s'animer... En les sondant rapidement vous découvrez que les cadavres ont ensuite été contaminés par une énergie nécromantique résiduelle, juste suffisante pour les animer avec le concours de l'"impression" qu'ils ont subie – et juste suffisante, aussi, pour en faire des monstres affamés.

Une fois cela établi, c'est un travail simple de purifier la souillure de l'énergie nécromantique; les cadavres s'affaissent, rendus à la mort. Les hommes halètent après ce

combat mais sont indemnes... sauf le caporal Trihsder qui gît dans la boue, une jambe massacrée.

Le caporal Rosenberg y verse un Élixir de Soins, mais il est bientôt évident que la corruption nécromantique restée dans ses blessures neutralise la puissance de l'Élixir. Ses yeux se révulsent et la douleur de ses blessures lui fait perdre connaissance.

Si vous avez été blessé par ces créatures, vos blessures commencent elles aussi à s'infecter; notez que vous êtes *Infecté*.

*Rendez-vous au 72*

## 40

Ne souhaitant pas toucher le coffre-fort, vous avez recours à quelques sorts de manipulation arcanique parmi les plus simples pour mouvoir et activer le rongeur-serrure. Dépourvu d'une cible vivante, le piège nécromantique qui garde le coffre-fort ne s'active pas alors que vous utilisez un second rongeur-serrures puis un troisième et que vous l'ouvrez finalement par un nouveau sort de manipulation arcanique. À l'intérieur se trouve un objet enveloppé dans un pan de cuir bouilli dans de la cire, de la taille d'un coffret ou d'un gros livre. Usant d'un sort plus puissant, vous l'attirez à vous jusqu'à ce qu'il soit dans votre main; vous dépliez alors le cuir pour examiner ce qu'il contient.

*Rendez-vous au 35*

## 41

Vous vous prépariez à soutenir un nouvel assaut, les survivants de votre équipe gardant la porte, quand soudain une explosion terrible secoue le château entier et vous jette au sol. De la poussière et des débris tombent du plafond. Vous vous y attendiez à moitié, aussi vous relevez calmement et rassemblez l'équipe. Le chemin vers l'étage supérieur est bloqué par des débris et des flammes, et l'air est saturé de fumée; vous prenez la direction du rez-de-chaussée.

C'est le chaos le plus total qui y règne, les ennemis courent dans tous les sens, en plein désarroi. Personne ne semble vous remarquer dans la cohue, même quand vous êtes pris dans la foule paniquée qui se rue vers les portes maintenant ouvertes du château. Votre équipe reste unie et constamment en mouvement dans cette ruée, alors que les ennemis s'effondrent d'épuisement et d'angoisse à peine passées les portes ou s'enfuient aveuglément dans toutes les directions.

Bientôt vous êtes au bas de la colline et progressez vers vos lignes à un bon rythme.  
*Rendez-vous au 13*

## 42

Vous gravissez la colline boueuse; le château grandit à vue d'œil devant vous. Vous pouvez voir le bouclier: les énergies libres qu'il a absorbées durant le bombardement se dissipent et créent dans l'air un miroitement. Vos sens arcaniques vous rassurent: il est actuellement à un bas niveau de puissance et donc inoffensif ( du moins à court terme: les dieux seuls savent quelles conséquences à long terme peut avoir l'absorption de magie libre ), vous pouvez donc le traverser. Un frisson vous parcourt l'échine mais il n'y a pas d'autre effet, aussi vous faites signe aux autres de vous suivre. Notez que vous *Avez étudié les effets du Bouclier*.

Lentement, très prudemment, vous faites le tour du château pour atteindre le côté opposé à votre ligne de front, celui où l'ennemi devrait être moins vigilant et où le bombardement ( dont vous constatez qu'une partie a franchi le bouclier bien qu'avec une énergie réduite ) devrait être le moins intense. Vous apercevez le sommet du mur. Vos hommes sortent de leurs sacs des cordes et divers artefacts d'escalade ( tel le fondeur de pierre qui s'enfonce dans le mur comme dans du beurre, créant un crochet où attacher une corde ) pour aider votre ascension. Au travail.

Si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé, *rendez-vous au 53*

Sinon, lancez deux dés

Si vous obtenez 8 ou moins\*, *rendez-vous au 8*

Si vous obtenez 9 ou 10, *rendez-vous au 69*

Si vous obtenez 11 ou 12, *rendez-vous au 84*

\* la VO portait « moins de 8 » et « 9 ou 10 »

## 43

Le hurlement de l'obus æthérique vous déchire les tympans comme il fond sur vous; il tombe horriblement près, mais par chance le gros des énergies magiques libérées par l'impact passent au-dessus de vous ou se dissipent dans le sol. Vous maudissez les artilleurs imbéciles incapables de tirer à la bonne distance et levez la tête pour voir comment votre équipe s'en est sortie. Un instant, vous croyez que personne n'a été touché; et puis vous voyez le caporal Trihsder qui se tord de douleur sous son manteau-caméléon.

Vous rampez jusqu'à lui et l'examinez rapidement. Il a été pris à la limite extrême de la déflagration et les énergies magiques ont frappé son bras et son épaules exposés. Et c'est un obus de terreur, dont les émanations morphent ceux qu'elles touchent de façon

monstrueuse et détruisent leur esprit : le bras de Trihsder est maintenant une patte griffue et écailleuse, et vous pouvez sentir les énergies magiques qui l'ont transformé essayer maintenant de pénétrer le reste de son corps. Vous écartez Rosenberg qui y versait un élixir de soins: les soins standards ne serviront à rien.

Si vous avez le Talent **Morphe** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 58*

Si vous avez le Talent **Dissipation** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 67*

Sinon, *rendez-vous au 72bis*

## 44

Vif comme l'éclair, Van Payne détourne votre attaque. C'était votre dernier espoir. À nouveau, il vous écrase de sa puissance magique avec un hideux sourire de triomphe; il conjure des énergies nécromantiques et les déchaîne dans votre corps, vous tuant et animant votre cadavre en un même instant. Un reste de votre personnalité subsiste vaguement dans votre corps mais il est sous le contrôle complet du nécromancien.

Vous avez échoué.

## 45

Vous chassez du corps du caporal Trihsder les derniers restes d'énergie aberrante, ce qui permet aux soins qu'il a déjà reçus de commencer à faire effet. Sa main et son bras sont toujours transformés, mais vous n'y pouvez rien ici – et, vous le craignez, les médecins de l'hôpital n'y pourront rien non plus. Il reprend conscience. Notez que vous avez *Soigné Trihsder*.

Trihsder est trop affaibli pour continuer la mission, mais il insiste qu'il n'aura besoin de personne pour rejoindre vos lignes. Il se débarrasse de son équipement lourd, en premier lieu sa hache à deux mains ( dommage que personne d'autre ne sache l'utiliser assez bien pour que ça vaille la peine de la prendre ) et retourne vers vos lignes en rampant lentement, protégé par son manteau-caméléon. Pendant un moment, vous le suivez tous des yeux. Votre petite troupe, affaiblie mais toujours fonctionnelle, poursuit son avance vers la base de la colline.

*Rendez-vous au 21*

## 45bis

Vous chassez du corps du caporal Trihsder les derniers restes d'énergie nécromantique, ce qui permet aux soins qu'il a déjà reçus de commencer à faire effet. Les morsures ont

déchiré les muscles et atteint l'os, cependant, et il ne pourra pas utiliser sa jambe avant longtemps, et encore si les médecins militaires font bien leur travail. Il reprend conscience. Notez que vous avez *Combattu des cadavres* et *Soigné Trihsder*.

Trihsder est trop affaibli pour continuer la mission, mais il insiste qu'il n'aura besoin de personne pour rejoindre vos lignes. Il se débarrasse de son équipement lourd, en premier lieu sa hache à deux mains ( dommage que personne d'autre ne sache l'utiliser assez bien pour que ça vaille la peine de la prendre ) et retourne vers vos lignes en rampant lentement, protégé par son manteau-caméléon. Pendant un moment, vous le suivez tous des yeux. Votre petite troupe, affaiblie mais toujours fonctionnelle, poursuit son avance vers la base de la colline.

*Rendez-vous au 21*

## 46

« Par chance, j'en ai apporté un », dites-vous avec un petit rire satisfait en sortant votre trou portable. Vous l'appliquez au mur et l'activez avec un peu de magie, en essayant d'accélérer son effet – les ennemis qui se trouvent de l'autre côté ne peuvent que voir le trou se former, et la vitesse est donc essentielle.

La pierre s'évapore comme de l'eau. Le sergent Charl se prépare à jeter une sphère de dévastation dans l'ouverture ( mais *combien* en a-t-il ? ) mais il n'y en a pas besoin: la pièce ( une salle de bal ) est complètement vide à l'exception de l'Artefact Bouclier au sommet d'un piédestal. C'est inconcevable ! Se croyaient-ils tellement en sécurité qu'une simple garde devant la porte était suffisante – ou alors, est-ce dangereux de se tenir trop près de l'Artefact quand il est activé ?

Vous entrez le premier par le trou et vous dirigez vers l'Artefact, tous vos sens arcaniques aux aguets. *Rendez-vous au 87*

## 47

Dans cette situation critique, vous gardez l'esprit clair. Décelant une faiblesse dans l'arrangement des sorts de Van Payne, vous déséquilibrez *ici* et dissipez *là* et ils s'effondrent sur eux-mêmes. Fou de rage, Van Payne conjure encore et encore plus de puissance, mais vous détissez chacun de ses sorts. Il n'est pas vraiment entraîné au combat magique, pensez-vous froidement en utilisant juste assez d'énergie pour faire venir votre baguette dans votre main; son seul atout est une puissance brute titanesque, et vous savez d'où il la tient.

Même si votre duel semble avoir duré un siècle, seules quelques secondes se sont écoulées. Vous pouvez entendre le combat qui se livre à la porte, mais vous restez

concentré sur ce que vous allez faire. Van Payne revient à son répertoire naturel de nécromancie et prépare un sort puissant et tortueux. C'est l'occasion que vous attendiez. Par une concentration de toutes vos forces mentales – diminuez de **1** point votre niveau actuel de **Volonté** – vous brisez le lien qui unit le magicien et son Tome de Pouvoir. Sans le Tome pour accroître sa maîtrise, il ne peut contrôler l'énorme quantité d'énergie investie dans le sort et son esprit cède; le contrecoup le fait pourrir en un instant et son cadavre putride s'écroule à vos pieds. Jeu, set et match.

Vous vous retournez pour voir comment s'en sort le reste de l'équipe. Les survivants s'efforcent de tenir la porte contre une vague d'ennemis; le caporal Ringo est déjà mort et gît au sol, couvert de sang – pas seulement le sien.

Si le *caporal Rosenberg* est toujours avec vous, *rendez-vous au 73*

Sinon, mais si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 99*

Sinon, *rendez-vous au 18*

## 48

Avec quelques sorts élémentaires de base, vous créez une vaste poche d'air autour de la tête de chaque membre de l'équipe; même s'ils sont simples, il faut de la concentration pour maintenir autant de sorts ensemble et vous luttez pour maintenir votre concentration en remontant le courant. Vous avancez loin, peut-être jusqu'au château, quand vous sentez un étrange courant de magie libre vous traverser et vous comprenez que vous avez traversé le bouclier magique. Peu après, vous atteignez une grille de fer qui bloque le tunnel et retient des morceaux de cadavre trop grands pour passer au travers. Écœuré, vous maudissez ce nouveau coup du sort puis vous vous mettez à réfléchir sérieusement au moyen de franchir cet obstacle.

Le sergent Charl s'approche de la grille ( il est si près de vous que vos poches d'air se mêlent ) et suggère d'utiliser un de ses ronges-serrures. Même sous l'eau, l'artefact devrait libérer assez d'énergie pour détruire le sommet d'une de ces barres et vous permettre de passer, aussi vous approuvez sa suggestion. Vous pressez l'extrémité du ronges-serrures contre le sommet de la barre et reculez légèrement: il y a un éclair et vous sentez l'énergie élémentaire dirigée dans la barre de fer, en faisant fondre instantanément une longueur. Vous saisissez le restant de la barre et la tirez vers vous; elle se courbe, laissant passer un flot de restes humains. Au-delà de la grille vous distinguez une petite salle taillée dans la roche: la rivière s'y jette par un tunnel naturel en face de vous. Au sommet de la salle se trouve une cheminée d'aération ! Voilà le chemin à prendre.

Vous vous dirigez vers l'orée de la cheminée, le reste de l'équipe derrière vous. À mesure qu'ils atteignent la zone d'air, vous mettez fin à leur sort avec soulagement. Maintenir autant de sorts sur une telle durée a eu un coût en force mentale – abaissez de **1** point votre niveau actuel de **Volonté**.

*Rendez-vous au 89*

Vous dégainez rapidement votre baguette; vous devez choisir une magie élémentale qui ne sera pas visible du château. Vous conjurez l'énergie élémentale de l'air que vous magnifiez par votre baguette pour jeter à terre le cadavre qui vous attaque, puis celle du feu pour anéantir la chaleur de la pluie jusqu'à ce qu'une couche de glace les emprisonne tous. Vous regardez comment s'en est sortie l'équipe; il vous semble d'abord que tous sont indemnes, mais vous voyez alors le caporal Trihsder qui gît dans la boue, une jambe massacrée.

Le caporal Rosenberg y verse un Élixir de Soins, mais il est bientôt évident que la corruption nécromantique restée dans ses blessures neutralise la puissance de l'Élixir. Ses yeux se révulsent et la douleur de ses blessures lui fait perdre connaissance.

Si vous avez été blessé par ces créatures, vos blessures commencent elles aussi à s'infecter; notez que vous êtes *Infecté*.

*Rendez-vous au 72*

Vous entendez un terrible CRAC et vous retournez pour voir le caporal Valis s'effondrer au sol, la nuque brisée; derrière lui, le caporal Storn tient d'une main la courte matraque dont il vient de l'assommer et de l'autre son bâton de feu avec lequel il vous tient tous en joue.

Trop stupéfait pour réagir, vous entendez le sergent Charl aboyer: « Qu'est-ce que ça signifie, Storn ? »

Storn a un sourire froid et son visage se modifie subtilement, prenant des traits alfen; vous reconnaissez la légère émanation d'énergie qui accompagne la fin d'un sort de morphe. « Vous ne croyiez quand même pas que nous vous le laisserions ? » réplique l'Alfe qui usurpait l'identité de Storn. « Cet Artefact est nôtre; le déshonneur est déjà grand qu'une de vos tribus de boueux s'en soit emparé. Nous ne laisserons pas une deuxième mettre ses sales pattes dessus ! » hurle-t-il sous l'emprise d'une rage soudaine. Notez que vous *Avez entendu délirer Storn*.

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 88*

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 65*

Sinon, votre seule possibilité est d'essayer d'éviter le jet de flammes.

Lancez deux dés; ajoutez **2** si vous avez **Vu le Pire**

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 2*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 70*

Vous réalisez soudainement que cette magie dont vous cherchez les traces est de la magie nécromantique. En concentrant vos recherches dans un spectre précis, vous réussissez à suivre sa piste jusqu'à une rivière rapide que vous remontez: elle disparaît dans les entrailles de la colline où est bâti le château. La souillure de la nécromancie est plus forte en cet endroit; elle sort du trou que l'eau a foré dans la pierre pour sortir, et vous voyez ce qui ne peut être que des débris de cadavres autour.

En vous remémorant votre briefing, vous concluez que c'est de cette rivière que le château tire son eau potable; évidemment, il est improbable qu'ils jettent gaiement des cadavres suffusés d'énergie nécromantique dans leur puits... Cette rivière est une seconde voie d'accès potentielle au château, et qui vous permettrait d'éviter les dangers de la muraille. Vous pourriez remonter le courant, puis utiliser l'équipement d'escalade de votre équipe pour grimper par le puits du château. Quoi de plus facile ?

Si vous voulez amener vos hommes ici et mettre en œuvre ce nouveau plan, *rendez-vous au 83*

Sinon, vous les rejoignez et poursuivez le plan original. *Rendez-vous au 42*

Par deux fois, vous devez éviter de petits groupes de soldats alors que vous remontez la trace de cette magie. Enfin vous découvrez la bonne pièce: vos sens arcaniques aiguisés détectent la puanteur de la nécromancie à travers une porte. Une fois les gêneurs partis, le sergent Charl applique sur la serrure un rongeur-serrures qui la fait se dissoudre en poussière de rouille en un instant. Heureusement pour vous, le château a été bâti il y a longtemps – les alliages utilisés dans les bâtiments modernes résistent à cet artefact.

Vous entrez prudemment dans la pièce, cherchant les pièges magiques. C'est une des chambres les plus richement meublées du château, et elle a été réquisitionnée par le nécromancien à en croire les livres de magie et les *choses* alignées dans leurs fioles de verre. Vous sentez de fortes émanations nécromantiques qui se dégagent d'un tableau à côté du lit à baldaquin. Le tableau dissimule un coffre-fort mural; un des innombrables rongeur-serrures du sergent Charl devrait suffire à l'ouvrir, mais la puanteur nécromantique est si forte qu'elle vous fait soupçonner un piège.

Si vous avez le Talent **Précognition** et qu'il est activé, *rendez-vous au 32*

Si vous avez le Talent **Manipulation Arcanique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 40*

Si vous avez le Talent **Dissipation** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 63*

Si vous voulez prendre le risque d'appliquer un rongeur-serrures sur le coffre, *rendez-vous au 80*

Sinon, il ne vous reste qu'à battre en retraite et trouver un moyen de vous emparer de l'Artefact Bouclier (c'est ça, votre mission). *Rendez-vous au 15*

## 53

Pour bénéficier de plus de clarté, vous concentrez vos sorts de précognition sur les dangers liés à l'escalade du mur; après quoi vous entamez la montée et progressez régulièrement, sans céder de terrain au sergent Charl. Bien que la pluie rende le mur glissant, les artefacts de votre équipe rendent l'exercice facile encore que fatigant. Vous dépassez plusieurs fenêtres trop petites pour permettre d'entrer et êtes tenté de regarder à l'intérieur, mais vous y résistez de peur d'être vous-même vu.

Un de vos sorts vous avertit soudain de dévier d'un mètre à gauche; à peine l'avez-vous fait qu'une série de bombardements particulièrement visqueuse surcharge partiellement le Bouclier; des éclairs frappent l'endroit où vous vous teniez il y a un instant et font voler des éclats de roc. Si votre niveau actuel de **Chance** est inférieur à votre niveau de départ, augmentez-le de **1** point pour ce salut in extremis.

Le reste de la montée se passe sans incidents et, l'un après l'autre, vous vous hissez entre les créneaux au sommet du mur.

*Rendez-vous au 20*

## 54

Vous n'êtes pas exceptionnel en magie offensive mais vous canalisez votre sort le plus puissant dans votre baguette, alors que le sergent Charl lance une sphère de dévastation. Le reste de l'équipe se rue ensuite à l'assaut pour finir le travail. Pris complètement par surprise, les ennemis se défendent mal. Cependant, l'un d'eux vise le caporal Storn de son arbalète, et si le carreau le rate de peu, comme vous étiez derrière Storn il continue droit sur vous !

Lancez deux dés. Si vous avez **Vu le Pire**, ajoutez **1**; si vous avez le Talent **Entraînement poussé au corps-à-corps**, ajoutez **2**; si vous avez le Talent **Précognition** et qu'il est activé, ajoutez **2** ( tous ces boni sont cumulatifs )

Si vous obtenez 7 ou moins\*, rendez-vous au **95**

Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **22**

\* la VO portait « moins de 7 » et « 8 ou plus »

## 55

Serrant les rangs et se battant de façon coordonnée, vos hommes se fraient un chemin au travers des cadavres animés et se dégagent du piège; vous vous hâtez jusqu'à ce que les créatures soient hors de vue. C'est alors seulement que le caporal Trihsder s'effondre et

que vous remarquez sa terrible blessure à la jambe. Vous êtes surpris qu'il ait pu continuer aussi loin.

Le caporal Rosenberg verse un Élixir de Soins sur la jambe de Trihsder, mais il est bientôt évident que la corruption nécromantique restée dans ses blessures neutralise la puissance de l'Élixir. Ses yeux se révulsent et la douleur de ses blessures lui fait perdre connaissance. Si vous avez été blessé par ces créatures, vos blessures commencent elles aussi à s'infecter; si vous n'avez pas le Talent **Guérison**, notez que vous êtes *Infecté*.

Si vous avez le Talent **Guérison** et voulez essayer de libérer Trihsder de l'infection nécromantique, rendez-vous au **77**  
Sinon, rendez-vous au **72**

## 56

Toute l'équipe monte le grand escalier jusqu'à la véritable ruche qu'est le rez-de-chaussée. Il y a des ennemis partout, encore qu'ils appartiennent presque tous à l'Intendance: gratte-papiers se démenant dans les paperasses ( un ennemi auquel on ne peut échapper même en état de siège, semble-t-il ) et cuisiniers occupés à préparer la nourriture des soldats qui se dirigent en ce moment vers le réfectoire. Les portes du château ont été transformées en une zone fortifiée: aucune chance de ce côté-la. Le reste du rez-de-chaussée a été converti pour l'essentiel en chambrées pour le personnel d'intendance. Ça ne va pas être facile de passer discrètement...

Le caporal Valis ouvre le chemin; vous vous déplacez de façon coordonnée, aussi vite que possible entre deux longs intervalles d'immobilité protégés par vos manteaux, essayant désespérément de trouver le chemin du premier étage avant d'être repérés.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel de **Chance**; si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé, ajoutez encore **2**

Si vous obtenez 10 ou moins, *rendez-vous au 9*

Si vous obtenez 11 ou plus, *rendez-vous au 79*

## 57

Votre cerveau se fige. Vous ne trouvez aucun sort assez rapide pour empêcher l'homme de donner l'alarme. Sans réfléchir, vous dégainez votre dague et la lancez sur lui d'un même mouvement; vous l'avez lancée comme vous auriez lancé un caillou et elle tourne sur elle-même.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel de **Chance**; ajoutez **2** si vous avez le Talent **Entraînement avancé au corps-à-corps**.

Si vous obtenez 10 ou moins, *rendez-vous au 4*

Si vous obtenez 11 ou plus, *rendez-vous au 94bis*

## 58

La Biomagie est toujours plus difficile à utiliser sur les autres. Faisant le vide dans votre esprit, vous vous efforcez de capter l'énergie magique libre et changeante dans le corps de Trihsder – ce qui implique que vous devez absorber une part de cette énergie.

Lancez deux dés.

Si vous obtenez 6 ou moins\*, vous perdez le contrôle de l'énergie et elle vous blesse avant que vous puissiez l'expulser de votre corps. Déduisez **1** point de votre niveau actuel d'**Endurance** et *rendez-vous au 72bis*

Si vous obtenez 7 ou plus, *rendez-vous au 81*

\* la VO portait « moins de 6 » et « 7 ou plus »

## 59

La magie de Van Payne vous tue sur le coup; pire encore, son pouvoir nécromantique anime votre cadavre aussitôt après. Un reste de votre personnalité y subsiste vaguement mais il est sous le contrôle complet du nécromancien; obéissant à sa volonté, vous titubez vers vos hommes pour aider les soldats ennemis à les tuer.

Vous avez échoué.

## 60

Vous dégainez en hâte votre baguette et magnifiez grâce à elle votre Talent de Manipulation. Vous passez un moment à jeter les cadavres à terre, à dévier les attaques qu'ils portent contre vos hommes et à écraser ceux qui s'approchent trop de vous. Si tout ceci ne demande pas d'habileté particulière, l'effort de maintenir tant de sorts à la fois est épuisant: vous avez perdu **1** point de votre niveau initial de **Volonté** avant que le dernier des cadavres ne soit rendu à la mort. Une fois le combat fini, vous regardez comment vos hommes s'en sont sortis. Vous croyez d'abord que personne n'a été blessé, mais à peine avez-vous repris votre progression que Trihsder s'écroule et que vous voyez sa jambe ensanglantée.

Le caporal Rosenberg y verse un Élixir de Soins, mais il est bientôt évident que la corruption nécromantique restée dans ses blessures neutralise la puissance de l'Élixir. Ses yeux se révulsent et la douleur de ses blessures lui fait perdre connaissance.

Si vous avez été blessé par ces créatures, vos blessures commencent elles aussi à s'infecter; notez que vous êtes *Infecté*.

*Rendez-vous au 72*

## 61

Vous quittez la rivière; gelé et démoralisé, vous revenez au point de départ prévu pour l'escalade. Vous avez perdu du temps mais, plus que cela, vous avez perdu une part de l'estime de vos hommes. Diminuez de **1** votre niveau actuel de **Chance**. Le seul point positif, c'est que l'eau a enlevé un peu de la boue qui vous couvrait...

*Rendez-vous au 42*

## 62

C'est triste à dire, mais dans la guerre moderne les effets des artefacts sont trop rapides et trop puissants, même pour un arcaniste aussi doué que vous. Le jet de feu transforme votre bouclier improvisé d'eau et d'air en vapeur brûlante et il ne peut vous protéger suffisamment: les flammes vous engouffrent et vous entendez un hurlement inhumain qui monte de vos poumons brûlés. Vous sentez Storn s'éloigner à grands pas plus que vous ne le voyez.

Désespérément, vous luttez contre la marée noire de l'inconscience. Seule une capacité magique de soins pourrait vous sauver.

Si vous avez le Talent **Biomagie**, ou un *Élixir de Soins*, ou un *Grand Élixir de Soins*, rendez-vous au **91**

Sinon, rendez-vous au **10**

## 63

Très soigneusement, vous créez de petites fuites permettant aux énergies noires qui entourent le coffre de s'échapper jusqu'à ce que le sort soit défait et se dissipe. Celui qui a posé ce piège est un arcaniste puissant, mais pas réellement habile: le sortilège était grossièrement construit. Il vous faut trois ronges-serrures pour venir à bout du coffre-fort; à l'intérieur se trouve un objet enveloppé dans un pan de cuir bouilli dans de la cire, de la taille d'un coffret ou d'un gros livre. Vous le sortez du coffre-fort et dépliez le cuir pour examiner ce qu'il contient.

*Rendez-vous au 35*

## 64

Vos hommes se mettent en position pour défendre la porte et vous vous préparez à repousser un nouvel assaut, quand soudain le martèlement des bottes des ennemis qui s'approchent est remplacé par des cris d'alarme et le bruit d'un combat furieux. Les

prisonniers ! Ils sont passé à l'attaque, et avec une telle férocité qu'ils ont jeté la confusion chez l'ennemi, au moins temporairement.

Vous voudriez les rejoindre et vous battre à leurs côtés; mais vous avez une mission à remplir. Abandonnant les prisonniers à leur sort, vous vous dirigez vers l'étage supérieur en évitant à plusieurs reprises des groupes d'ennemis qui se dirigent vers les lieux du combat. et atteignez le toit du château. Il est désert, non seulement à cause du combat mais parce que le bombardement æthérique n'est plus arrêté par le Bouclier; des pierres explosent près de vous comme un obus frappe le château et la réalité se déforme un instant quand un autre le manque de peu. Vous sortez votre équipement d'escalade et descendez en hâte le long du mur: le risque d'être vus est insignifiant maintenant par rapport à celui d'être touchés.

Une fois au sol, vous faites discrètement le tour du château et repartez vers vos lignes.

*Rendez-vous au 13*

## 65

Vous récitez le sort le plus rapide de votre répertoire pour détourner l'extrémité du bâton; malheureusement, les bâtons de feu sont un artefact plus rapide encore. Votre sort a pour effet de dévier partiellement le jet de feu mais il vous frappe tout de même; les flammes vous engouffrent et vous entendez un hurlement inhumain qui monte de vos poumons brûlés. Vous sentez Storn s'éloigner à grands pas plus que vous ne le voyez.

Désespérément, vous luttez contre la marée noire de l'inconscience. Seule une capacité magique de soins pourrait vous sauver.

Si vous avez le Talent **Biomagie**, ou un *Élixir de Soins*, ou un *Grand Élixir de Soins*, *rendez-vous au 91*

Sinon, *rendez-vous au 10*

## 66

Luttant en vain contre le sort qui vous entraîne vers Van Payne, vous le voyez avec horreur préparer un sort nécromantique; quoi qu'il prépare, cela va être répugnant. Du coin de l'œil vous apercevez le caporal Ringo qui lève son arbalète et tire sur l'arcaniste. Celui-ci l'a vu également – il dévie le carreau sans effort puis, grognant de rage inarticulée, déchaîne toute sa magie sur Ringo qu'il écrase contre le mur comme un insecte. Dans cet instant où Van Payne est vulnérable, vous frappez.

Si vous avez le Talent **Morphe** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 27*

Sinon, lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel d'**Endurance**; ajoutez **2** si vous avez le Talent **Entraînement poussé au corps-à-corps** ou si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé.

Si vous obtenez 12 ou moins\*, *rendez-vous au 85*

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au 92*

\* la VO portait « moins de 12 » et « 13 ou plus »

## 67

Vous essayez de dissiper les énergies magiques qui se déchaînent dans le corps de Trihsder sans lui nuire. Même pour un arcaniste de votre compétence, ça n'est pas facile.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel d'**Éducation**

Si vous obtenez 13 ou moins, *rendez-vous au 72bis*

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au 45*

## 68

Les soldats ennemis ne sont pas très vigilants, en fait on dirait qu'ils attendent la relève, mais ils sont nombreux. L'équipe s'approche au plus près ( vous bénissez de tout cœur les manteaux-caméléon ) et vous préparez votre attaque la plus puissante.

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** ou le Talent **Manipulation Arcanique en Combat** et vous voulez l'utiliser, *rendez-vous au 34*

Si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 34bis*

Sinon, *rendez-vous au 54*

## 69

Vous escaladez le mur à un rythme régulier, juste derrière le sergent Charl. Bien que la pluie le rende glissant, les artefacts de votre équipe rendent l'exercice facile encore que fatigant. Vous dépassez plusieurs fenêtres trop petites pour permettre d'entrer et êtes tenté de regarder à l'intérieur, mais vous y résistez de peur d'être vous-même vu.

C'est une série de bombardements particulièrement visqueuse qui déclenche la tragédie. L'énergie traverse le bouclier et frappe le mur près de vous, faisant voler assez d'éclats de roc dans votre épaule pour la réduire en une masse sanglante. Seule votre corde de sécurité vous retient au mur et vous essayez de toutes vos forces de ne pas crier sous la douleur. Si vous n'avez ni le Talent **Biomagie** ni un *élixir de soins* ou un *grand élixir de soins*, vous mourez. Sinon, vous parvenez à arrêter le sang mais votre terrible blessure

vous coûte **3** points d'**Endurance**. Si vous survivez à cette perte et que vous avez utilisé un *élixir*, vous regagnez **1** ou **2** points d'**Endurance** selon son type; si vous avez le Talent **Guérison**, vous regagnez **1** point d'**Endurance**.

Vous ne pouvez continuer votre ascension, mais, une fois Charl et Storn arrivés en haut, ils vous hissent lentement et aussi délicatement que possible entre deux des créneaux qui couronnent le mur. Vous voici sur le toit du château.

*Rendez-vous au 20*

## 70

Vous évitez partiellement le jet de feu mais il vous frappe tout de même; les flammes vous engouffrent et vous entendez un hurlement inhumain qui monte de vos poumons brûlés. Vous sentez Storn s'éloigner à grands pas plus que vous ne le voyez.

Désespérément, vous luttez contre la marée noire de l'inconscience. Seule une capacité magique de soins pourrait vous sauver.

Lancez deux dés; si vous avez le Talent **Biomagie** ajoutez **1** OU si vous avez le Talent **Guérison** ajoutez **3**; si vous avez un *élixir de soins* ajoutez **2** OU si vous avez un *grand élixir de soins* ajoutez **3** ( ces boni sont cumulatifs )

Si vous obtenez 12 ou moins, *rendez-vous au 10*

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au 91*

DANS LA VO NON PLUS IL N'Y A PAS DE PARAGRAPHE **71**. FAITES AVEC.

## 72

Vous détournez le visage. Il n'y a rien que vous puissiez rien faire; la corruption nécromantique continue de ravager son corps et vous devez vous en remettre à sa résistance naturelle. Il n'y a pas de bon choix. La mission est trop importante pour l'interrompre même avec un homme hors de combat aussi tôt, et vous ne pouvez pas emporter Trihsder. Vous discutez avec le sergent Charl les options qui vous restent. Notez que vous avez *Combattu des cadavres*.

Si vous désignez le caporal Rosenberg pour escorter le caporal Trihsder jusqu'à vos lignes ( ce qui affaiblira encore votre équipe ), *rendez-vous au 97*

Si vous voulez laisser Trihsder ici, dissimulé du mieux possible, en espérant que vous pourrez le reprendre au retour, *rendez-vous au 11*

## 72bis

Vous détournez le visage. Il n'y a rien que vous puissiez rien faire; la magie morphique continue de ravager son corps et vous devez vous en remettre à sa résistance naturelle. Il n'y a pas de bon choix. La mission est trop importante pour l'interrompre même avec un homme hors de combat aussi tôt, et vous ne pouvez pas emporter Trihsder. Vous discutez avec le Sergeant Charl les options qui vous restent.

Si vous désignez le caporal Rosenberg pour escorter le caporal Trihsder jusqu'à vos lignes ( ce qui affaiblira encore votre équipe ), *rendez-vous au 97*

Si vous voulez laisser Trihsder ici, dissimulé du mieux possible, en espérant que vous pourrez le reprendre au retour, *rendez-vous au 11*

## 73

D'un bond prodigieux, le caporal Rosenberg saute par-dessus le sergent Charl et atterrit au milieu de l'ennemi où ses lames ouvrent un trou sanglant dans la masse des soldats que leur propre nombre gêne pour riposter. S'ils finissent par l'abattre, le sacrifice de Rosenberg a permis au caporal Storn de prendre du champ et de déchaîner la puissance de son bâton de feu. Les hurlements de l'ennemi et l'odeur de viande cuite à point vous soulèvent le cœur. Vous tuez rapidement les derniers ennemis, mais vous pouvez entendre un grand nombre d'autres qui arrivent au pas de charge; seule une diversion qui les prendrait par surprise pourrait vous sauver.

Si vous avez *Libéré les prisonniers* et *Guéri les prisonniers*, *rendez-vous au 64*

Si vous avez *Piégré l'armurerie* et *Éliminé les défenses de l'armurerie*, *rendez-vous au 41*

Si vous avez seulement *Libéré les prisonniers* ou *Piégré l'armurerie*, *rendez-vous au 82*

Si vous n'avez rien fait de tout cela, *rendez-vous au 18*

## 74

Quatre gardes seulement gardent les prisonniers, mais ils sont vigilants; l'équipe ne progresse qu'avec les plus grandes précautions. Le caporal Valis n'est à deux pas du premier garde quand il est repéré; vous vous ruez à l'assaut pour les éliminer avant qu'ils n'aient pu donner l'alerte. Un des gardes se dégage et porte un sifflet à ses lèvres.

Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 94*  
Sinon, *rendez-vous au 57*

## 75

L'escalier débouche sur le premier étage du château, dont les pièces et les chambres dignes d'un palais ont été réquisitionnées par les officiers. Vous sentez les puissantes vibrations arcaniques qu'émet l'Artefact que vous cherchez; leur source est au centre de ce niveau, dans ce qui devait être la salle de bal. Une reconnaissance rapide effectuée par le caporal Valis confirme vos craintes: il y a une douzaine de gardes devant la porte, et impossible de dire combien vous attendent à l'intérieur. Par ailleurs, en-dessous des pulsations de cette magie, vous détectez une bouffée d'une énergie magique infiniment plus déplaisante.

Si vous voulez essayer de trouver l'origine de cette énergie, *rendez-vous au 93*

Si vous cherchez un moyen de parvenir à l'Artefact Bouclier, *rendez-vous au 15*

## 76

Van Payne paie pour la mort de Ringo quand votre sort traverse un point faible de ses défenses et fait exploser son crâne dans un geyser de sang. Vous subissez la réaction de votre corps à ce combat et tombez un instant à genoux, mais vous vous forcez à vous relever comme le bruit du combat qui se livre derrière vous vous atteint.

Si le *caporal Rosenberg* est toujours avec vous, *rendez-vous au 73*

Sinon, mais si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 99*

Sinon, *rendez-vous au 18*

## 77

La guérison est toujours plus difficile à utiliser sur les autres: leur énergie vitale résiste instinctivement à toute tentative arcanique de modifier leur corps, même quand c'est pour son avantage. Votre tentative de soigner cette infection va demander toute votre compétence.

Lancez deux dés.

Si vous obtenez 6 ou moins, *rendez-vous au 72*

Si vous obtenez 7 ou plus, *rendez-vous au 45bis*

## 78

Vous entendez le caporal Storn, qui marche derrière vous, dire « Il me semble que c'est la fin. » Quelque chose dans son ton vous fait vous retourner: à votre grande horreur vous le voyez qui pointe son bâton de feu vers vous et les autres survivants. Son visage s'est

subtilement modifié, prenant des traits alfen. Il active le bâton de feu avec un sourire froid.

Alors même que votre esprit ahuri s'efforce de comprendre les actions de Storn, votre corps réagit instinctivement et se jette hors de la vague de feu.

Lancez deux dés; ajoutez **2** si vous avez **Vu le Pire**

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 2*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 70*

## 79

C'en est presque comique comme vous avancez par à-coups brusques dans le rez-de-chaussée, entourés d'ennemis qui ne peuvent pas vous voir. Valis découvre un escalier qui monte au premier et vous avancez prudemment dans cette direction quand soudain un groupe d'officiers passe près de vous; parmi eux, un homme émacié et très bien vêtu qui ( pour vos sens arcaniques aiguisés ) pue littéralement la nécromancie en grande conversation avec un général assez âgé. Vous retenez vos émanations de peur que nécromancien vous détecte, mais le groupe passe sans vous remarquer. Vous remarquez, vous, qu'il a laissé une faible trace magique derrière lui, précisément dans les escaliers que vous empruntez.

Vous arrivez au premier étage du château, dont les pièces et les chambres dignes d'un palais ont été réquisitionnées par les officiers. Une reconnaissance rapide effectuée par le caporal Valis révèle que vous êtes au bon endroit. Vous sentez les puissantes vibrations arcaniques qu'émet l'Artefact que vous cherchez; leur source est au centre de ce niveau, dans ce qui devait être la salle de bal. Valis confirme vos craintes: il y a une douzaine de gardes devant la porte, et impossible de dire combien vous attendent à l'intérieur. Par ailleurs, vous percevez toujours cette vague piste d'énergie nécromantique qui mène vers une autre partie de cet étage.

Si vous voulez remonter cette piste, *rendez-vous au 52*

Si vous cherchez un moyen de parvenir à l'Artefact Bouclier, *rendez-vous au 15*

## 80

Comme vous appliquez le rongeur-serrures sur le coffre-fort, l'énergie nécromantique qui y était contenue envahit votre organisme et le ravage, déchirant à la fois votre corps et votre esprit. Désespérément, vous mobilisez toutes vos énergies pour y résister.

Lancez deux dés; si vous avez le Talent **Guérison**, ajoutez **3**

Si vous obtenez 9 ou moins, *rendez-vous au 14*

Si vous obtenez 10 ou plus, *rendez-vous au 24*

## 81

Vous réussissez à libérer l'énergie morphique qui se déchaînait dans le corps de Trihsder; vous en absorbez une partie. Ce serait dangereux si vous la gardiez en trop longtemps en vous, mais vous n'avez pas l'intention de le faire: au contraire, quand vous la relâcherez elle augmentera l'efficacité de votre Morphe. Notez que vous aurez un bonus de **2** la prochaine fois que vous utiliserez votre Talent **Morphe**.

*Rendez-vous au 45*

## 82

Vos préparations ont-elles été suffisantes ? Tout dépend du destin et de la volonté des dieux.

Lancez 2 dés et ajoutez votre niveau actuel de **Chance**

Si vous obtenez 12 ou moins\*, *rendez-vous au 18*

Si vous obtenez 13 ou plus et que vous avez *Libéré les prisonniers*, *rendez-vous au 64*

Si vous obtenez 13 ou plus et que vous avez *Piégré l'armurerie*, *rendez-vous au 41*

\* la VO portait « moins de 12 » et « 13 ou plus »

## 83

Si l'équipe accueille votre plan par des regards noirs et des murmures, au moins personne ne conteste votre autorité. Vous entrez dans l'eau le premier, suivi par le sergent Charl.

La rivière est très froide et sale et vous devez lutter contre le courant ( vous essayez d'oublier ce que l'énergie nécromantique qui la souille pourrait vous faire ). Vous remontez la rivière jusqu'au moment où elle remplit complètement le tunnel. Nager contre le courant en retenant votre souffle ne vous permettrait pas d'aller loin et vous jugez qu'il vous reste encore le plus long à couvrir avant d'atteindre le château; la magie seule peut vous donner une chance de succès.

Si vous avez le Talent **Morphe** et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 26*

Si vous avez fait des **Études Élémentales** et voulez les mettre à profit, *rendez-vous au 48*

Sinon, *rendez-vous au 61*

Vous escaladez le mur à un rythme régulier, juste derrière le sergent Charl. Bien que la pluie le rende glissant, les artefacts de votre équipe rendent l'exercice facile encore que fatigant. Vous dépassez plusieurs fenêtres trop petites pour permettre d'entrer et êtes tenté de regarder à l'intérieur, mais vous y résistez de peur d'être vous-même vu.

Une série de bombardements particulièrement visqueuse surcharge un instant le Bouclier; l'énergie frappe le mur près de vous, faisant voler des éclats de roc dont l'un vous blesse à l'épaule. Vous jurez à voix basse. Si vous n'avez pas le Talent **Guérison**, enlevez **1** de votre niveau actuel d'**Endurance**; si vous l'avez, vous passez quelques minutes à refermer la blessure.

Après un moment, vous reprenez votre ascension; vous atteignez le sommet du mur et vous glissez entre deux créneaux.

*Rendez-vous au 20*

Avec un sourire hideux, Van Payne jette son sort mis en réserve et suffuse votre corps d'énergie nécromantique.

Si vous avez le Talent **Guérison**, *rendez-vous au 38*  
Sinon, *rendez-vous au 59*

Vous passez la journée sur les nerfs à vous préparer de votre mieux, avec le tonnerre du bombardement æthérique qui frappe le Bouclier du château en accompagnement. À l'approche de la nuit, vous descendez dans les tranchées jusqu'au point le plus proche de votre but, puis vous escaladez le parapet et entrez dans le no-man's land. Malgré la pluie et les ténèbres, vous restez groupés et vous dirigez vers votre objectif en franchissant de votre mieux la boue, les barbelés rouillés et rompus et les cadavres abandonnés. Vous vous sentez atrocement vulnérable malgré votre manteau-caméléon.

À la lueur du bombardement, vous distinguez la colline où se dresse le château – vous êtes proche de votre destination. Soudain, votre pied s'enfonce dans le sol et une puanteur putride vous agresse; vous voyez avec dégoût que vous venez de marcher sur la poitrine d'un cadavre en décomposition et que ses côtes ont cédé sous votre pied. Comme vous le dégagez en luttant pour ne pas vomir, vous voyez qu'il y a des cadavres tout autour de vous. Ils semblent avoir été tués dans un bombardement. Vous alliez reprendre la marche mais soudain les cadavres se mettent à bouger – il y a de la nécromancie à l'œuvre !

Les morts se redressent et encerclent votre équipe alors même que vous lancez l'alarme et ils sont au moins dix fois plus nombreux que vous. Comme vous réfléchissez à un plan, le cadavre sur lequel vous aviez marché agrippe vos jambes et tente de vous attirer à lui.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel d'**Endurance**; si vous avez le Talent **Entraînement poussé au corps-à-corps** et que vous avez une *épée* ou une *hache* ajoutez **2**, si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé ajoutez **1**

Si vous obtenez 12 ou moins, *rendez-vous au 19*

Si vous obtenez 13 ou plus, *allez au 29*

## 87

Vous avancez sur le plancher de marbre poli de la salle de bal. Le piédestal est d'ébène et est sculpté de dragons féroces à chaque coin; le rayonnement de l'Artefact est si intense que vous ne pouvez le distinguer que difficilement, mais il semble avoir la forme d'un petit bouclier d'un type archaïque – pas du tout l'allure d'un artefact moderne. En l'étudiant à distance, vous découvrez facilement la séquence arcanique simple qui le désactive, ce que vous faites aussitôt.

L'Artefact Bouclier vibre et semble se replier sur lui-même comme les énergies qu'il émet diminuent et finalement il ne reste sur le piédestal qu'un petit morceau de métal rond; vous vous en emparez et êtes stupéfait par son poids, il vous faut vos deux mains pour le soulever. Vous savez que vous avez alerté l'ennemi en désactivant le Bouclier et qu'il ne vous reste au mieux que quelques minutes pour disparaître; reste à savoir qui va porter l'Artefact. Vous le pourriez mais il vous ralentirait; vous regardez vos hommes et le caporal Storn se porte volontaire pour le porter avant que vous ayez pu dire quelque chose. Un volontaire maintenant ! Vous aurez tout vu dans cette armée ! Cependant, même si le caporal Storn est robuste, il porte déjà un lourd bâton de feu. Peut-être le caporal Valis, avec ses talents de discrétion, est-il le mieux à même de rapporter l'Artefact jusqu'à vos lignes ? Vous devez décider, et vite. Notez qui porte l'Artefact Bouclier, Valis, Storn ou vous.

Soudain l'air explose et la réalité hurle comme elle est déchirée et restaurée de force: sous l'impact d'une immense quantité de pouvoir brut, vous et vos hommes êtes projetés aux quatre coins de la pièce comme des poupées de chiffon. Vos côtes craquent quand vous heurtez violemment le mur: enlevez **1** de votre niveau actuel d'**Endurance**. Ébloui, vous distinguez un homme émacié qui vient d'apparaître à côté du piédestal. De la téléportation ! Quelle incroyable puissance !

« Maudit chiens ! » hurle-t-il, fou de rage, « Vous osez vous introduire chez moi pour me voler ! Je vous ferai maudire le jour où vous avez défié Aldoff Van Payne ! » D'un simple geste, il vous projette vos armes et votre baguette de l'autre côté de la pièce, puis fait un signe du doigt et un cercle de force vous enserre comme un poing et vous force à venir vers lui. Jamais vous n'avez vu un pouvoir semblable chez un arcaniste.

Si vous avez le Talent **Dissipation** et que vous avez le *Tome de Pouvoir*, rendez-vous au **47**  
Si vous avez le Talent **Élémentalisme Tactique** ou le Talent **Manipulation Arcanique en Combat**, rendez-vous au **31**  
Sinon, rendez-vous au **66**

## 88

Pendant que l'imposteur discourait, vous essayiez désespérément de faire sortir l'eau contenue dans le sol puis d'en former un bouclier grâce à votre maîtrise de l'air.

Lancez deux dés.

Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **2**

Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **62**

## 89

La puanteur du mélange de débris de cadavres et d'ordures vous indique que c'est par cette cheminée qu'on jette toutes les immondices du château, au moins en temps de siège. En retenant des haut-le-cœur, vous et vos hommes utilisez les cordes et les artefacts d'escalade prévus pour gravir les murs du château pour grimper dans la cheminée; étant dans une forteresse ennemi sans autre moyen de sortir que celui par où vous êtes entrés, vous prenez soin de faire le moins de bruit possible.

Le sergent Charl grimpe le premier; il lève doucement le couvercle posé sur le trou de la cheminée, puis le fait glisser sans bruit et vous fait signe de le rejoindre. Vous vous retrouvez dans une petite pièce avec une porte fermée à droite et une porte entrouverte à gauche; ses murs sont d'argile, en partie recouverts de planches. De grands madriers l'étaient et sont joints au plafond par des entretoises. Il n'y a rien d'intéressant dans cette partie des fondations du château, mais ce n'est pas le cas de la pièce que vous pouvez voir par la porte entrouverte.

Vous croyez d'abord que c'est une chambre de torture, mais la puanteur de nécromancie y est forte et vous réalisez avec horreur que c'est une chambre d'expérimentation. Des cadavres ou des morceaux de cadavres parsèment le sol, et quelques-uns, suffusés d'énergie nécromantique, bougent spasmodiquement. Les restes d'uniforme que certains ont gardé vous apprennent que des prisonniers de guerre, vos compatriotes, sont la matière première de ces expériences. Notez que vous *Avez vu la chambre d'expérimentation*.

En raison de l'heure ou par chance pure, il n'y a personne dans cette pièce. L'équipe opère une reconnaissance rapide et vous vous faites bientôt une bonne idée de la disposition des caves. Il y a deux escaliers, l'un qui monte d'une grande réserve remplie de nourritures et l'autre, plus large, au bout du couloir principal; il y a aussi des cellules gardées par une

demi-douzaine de soldats ennemis qui doivent contenir des prisonniers destinés à la chambre d'expérimentation. Votre mission est de vous emparer de l'Artefact Bouclier, mais vous ne pouvez vous empêcher de penser à ces hommes et au sort qui les attend. Si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé, réduisez de **1** votre niveau actuel de **Volonté**.

Si vous voulez poursuivre votre mission et prendre l'escalier étroit, *rendez-vous au 12*  
Si vous voulez poursuivre votre mission et monter par l'escalier large, *rendez-vous au 56*  
Si vous voulez libérer les prisonniers, *rendez-vous au 74*

## 90

Vous réalisez que vous devez rompre l'encerclement; à voix basse, vous donnez l'ordre d'attaquer avant de vous ruer sur les créatures. Seule une attaque déterminée peut vous sortir de là.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel d'**Endurance**; si vous avez le Talent **Entraînement poussé au corps-à-corps** et que vous avez une *épée* ou une *hache* ajoutez **2**, si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé ajoutez **1**  
Si vous obtenez 12 ou moins, *rendez-vous au 6*  
Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au 55*

## 91

Avec l'énergie du désespoir, vous essayez de rester assez conscient pour vous soigner de votre mieux. Vous sentez que le plus gros des brûlures guérit autant que possible et votre douleur s'apaise; votre corps se détend et vous basculez dans l'inconscience.

*Rendez-vous au 100*

## 92

Van Payne a fait une grave erreur en vous jugeant inoffensif simplement parce qu'il vous avait désarmé. Vous profitez de l'instant d'ouverture qu'il vous offre pour lui envoyer un coup de pied au bas-ventre et, quand il se plie en deux en hurlant de douleur, vous enchaînez par un coup de votre paume ouverte qui lui brise la nuque. Malgré cela, il n'est pas mort et essaye de parler, d'ouvrir la bouche pour jeter un nouveau sort... vous lui arrachez sa baguette et l'enfoncez dans son œil droit jusqu'au cerveau, le tuant sur le coup. « Le monde se portera mieux sans cette ordure » songez-vous en vous retournant pour voir comment s'en sort le reste de l'équipe. Les survivants s'efforcent de tenir la porte contre une vague d'ennemis: vous comprenez qu'ils vont céder dans un instant.

Si le *caporal Rosenberg* est toujours avec vous, *rendez-vous au 73*

Sinon, mais si vous avez une *sphère de dévastation* et voulez l'utiliser, *rendez-vous au 99*

Sinon, *rendez-vous au 18*

## 93

Au beau milieu d'une forteresse ennemie fortement gardée, vous vous mettez à poursuivre une trace magique 'étrange'. Étonnez-vous après ça que vos hommes vous jettent de drôles de regards.

Lancez deux dés et ajoutez votre niveau actuel d'**Éducation**. Si vous avez le Talent **Voies et Moyens Divinatoires**, ajoutez **1**; si vous avez *Combattu des cadavres*, ajoutez **2**; si vous avez *Vu la chambre d'expérimentation*, ajoutez **2** ( tous ces boni sont cumulatifs )

Si vous obtenez 15 ou moins, vous perdez la piste; il ne vous reste qu'à chercher un moyen de parvenir à l'Artefact Bouclier. *Rendez-vous au 15*

Si vous obtenez 16 ou plus, *rendez-vous au 52*

## 94

Une minuscule boule de feu très rapide brûle la main du soldat qui s'effondre l'instant d'après avant d'avoir pu hurler, à moitié décapité par la hache du sergent Charl. Vous vous emparez des clefs et libérez les prisonniers. Ils sont une soixantaine en tout; les uns sont encore en à peu près bonne santé, les autres... Vous leur expliquez rapidement ce que vous faites ici et vous leur dites de fuir pendant que vous continuez. À votre stupéfaction, ils refusent. « Quelques-uns aideront les plus mal en point à se tirer, ça oui » déclare celui qui s'est improvisé leur porte-parole, « mais on veut vous aider. Pas mal des nôtres ont été emmenés pour leurs expériences, et on veut leur faire payer ça, » conclut-il au milieu des murmures d'approbation des autres.

Vous vous mettez d'accord: ils laisseront passer un certain temps pour vous permettre de vous introduire dans le château, et ils attaqueront. Avec un peu de chance, cette diversion rendra votre tâche plus facile... notez que vous avez *Libéré les prisonniers*. En les regardant se répartir les armes des gardes et se préparer au combat malgré leur mauvaise condition physique, l'idée vous vient que s'ils bénéficiaient de soins ils seraient bien plus efficaces.

Si vous avez le Talent **Biomagie** et souhaitez l'utiliser à leur profit, ou si vous voulez leur céder un *élixir de soins* ou un *grand élixir de soins*, *rendez-vous au 23*

Sinon, si vous voulez monter par l'escalier étroit, *rendez-vous au 12*

Si vous voulez plutôt monter par l'escalier large, *rendez-vous au 56*

Le pommeau de votre dague frappe la main du soldat qui en lâche le sifflet et s'effondre l'instant d'après, à moitié décapité par la hache du sergent Charl. Vous vous emparez des clefs et libérez les prisonniers. Ils sont une soixantaine en tout; les uns sont encore en à peu près bonne santé, les autres... Vous leur expliquez rapidement ce que vous faites ici et vous leur dites de fuir pendant que vous continuez. À votre stupéfaction, ils refusent. « Quelques-uns aideront les plus mal en point à se tirer, ça oui » déclare celui qui s'est improvisé leur porte-parole, « mais on veut vous aider. Pas mal des nôtres ont été emmenés pour leurs expériences, et on veut leur faire payer ça. » conclut-il au milieu des murmures d'approbation des autres.

Vous vous mettez d'accord: ils laisseront passer un certain temps pour vous permettre de vous introduire dans le château, et ils attaqueront. Avec un peu de chance, cette diversion rendra votre tâche plus facile... notez que vous avez *Libéré les prisonniers*. En les regardant se répartir les armes des gardes et se préparer au combat malgré leur mauvaise condition physique, l'idée vous vient que s'ils bénéficiaient de soins ils seraient bien plus efficaces.

Si vous avez le Talent **Biomagie** et souhaitez l'utiliser à leur profit, ou si vous voulez leur céder un *élixir de soins* ou un *grand élixir de soins*, rendez-vous au **23**  
 Sinon, si vous voulez monter par l'escalier étroit, rendez-vous au **12**  
 Si vous voulez plutôt monter par l'escalier large, rendez-vous au **56**

## 95

Vous vous jetez de côté mais pas assez vite, et quand elle explose une partie de l'énergie élémentaire vous frappe; vous vous accrochez au mur pour ne pas tomber. Le caporal Ringo applique de l'élixir de soins sur vos brûlures qui atténue un peu la douleur. Diminuez de **2** votre niveau actuel d'**Endurance**, sauf si vous avez le Talent **Guérison** qui vous permet de renforcer la puissance de l'élixir: dans ce cas, vous ne diminuerez votre niveau actuel d'**Endurance** que d'**1** point. Les ennemis ont été abattus et vos hommes s'en sont mieux sortis que vous: ils n'ont que quelques égratignures.

Les ennemis n'avaient pas les clefs de la pièce, aussi Charl applique un rongeur-serrures sur la porte, une sphère de dévastation ( mais *combien* en a-t-il ? ) dans l'autre main.

Charl était prêt à lancer la sphère dès la porte ouverte mais il n'y en a pas eu besoin: la pièce ( une salle de bal ) est complètement vide à l'exception de l'Artefact Bouclier au sommet d'un piédestal. C'est inconcevable ! Se croyaient-ils tellement en sécurité qu'une simple garde devant la porte était suffisante – ou alors, est-ce dangereux de se tenir trop près de l'Artefact quand il est activé ?

Vous entrez le premier dans la pièce, tous vos sens arcaniques aux aguets. *Rendez-vous au*  
**87**

## 96

Vous restez paralysé pendant un instant qui vous semble durer des siècles; soudain, comme mue par une volonté propre, votre main saisit la sphère.

Lancez deux dés; si vous avez le Talent **Entraînement poussé au corps-à-corps** OU si vous avez **Vu le Pire**, ajoutez **2**; si vous avez le Talent **Précognition** et que vous l'avez activé, ajoutez **3** ( les deux boni de 2 points ne sont pas compatibles, mais celui dû à la Précognition s'ajoute à l'un ou à l'autre )

Si vous obtenez 6 ou moins, *rendez-vous au 5*

Si vous obtenez 7 ou plus, *rendez-vous au 16*

## 97

En regardant le caporal Rosenberg vous quitter, plié en deux sous le poids du caporal Trihsder sous son manteau-caméléon qui les dissimule mal\*, vous ne pouvez qu'espérer qu'ils réussissent à rejoindre vos lignes. Avez-vous eu raison de donner cet ordre? L'absence du caporal Rosenberg ne va-t-elle pas condamner votre mission? Il ne vous reste plus qu'à continuer maintenant.

*Rendez-vous au 21*

\* le manteau-caméléon, étant un artefact, requiert la volonté consciente de l'utilisateur. Trihsder étant inconscient, son manteau-caméléon ne fonctionne plus... en tout cas c'est comme ça que j'explique cette phrase.

## 98

Dans un effort désespéré, vous essayez de faire sortir l'eau contenue dans le sol puis d'en former un bouclier grâce à votre maîtrise de l'air. Cet effort va demander toutes vos ressources mentales; enlevez **1** de votre niveau actuel de **Volonté** sauf si cela devait l'amener à 0.

Lancez deux dés; si vous n'avez pas pu déduire 1 point de votre niveau actuel de Volonté, enlevez **3**.

Si vous obtenez 6 ou moins, *rendez-vous au 2*

Si vous obtenez 7 ou plus, *rendez-vous au 62*

Vos hommes vont être écrasés ! Vous sortez votre sphère de dévastation, l'armez et l'envoyez par-dessus leurs têtes. Une monstrueuse explosion d'énergies élémentales instables fait un carnage parmi les soldats ennemis; le caporal Storn en profite de se dégager, et quelques secondes après il arrose les survivants avec son bâton de feu. La puanteur est atroce. Vos hommes sont pratiquement indemnes – sauf le caporal Valis qui a encaissé une mauvaise brûlure au bras à cause de votre sphère de dévastation et vous regarde sans aménité. Vous avez des soucis plus urgents, car vous pouvez entendre un grand nombre d'ennemis qui arrivent au pas de charge; seule une diversion qui les prendrait par surprise pourrait vous sauver.

Si vous avez *Libéré les prisonniers* et *Guéri les prisonniers*, rendez-vous au **64**

Si vous avez *Piégé l'armurerie* et *Éliminé les défenses de l'armurerie*, rendez-vous au **41**

Si vous avez seulement *Libéré les prisonniers* ou *Piégé l'armurerie*, rendez-vous au **82**

Si vous n'avez rien fait de tout cela, rendez-vous au **18**

Pendant d'innombrables heures, vous reprenez conscience et souffrez atrocement puis vous la perdez à nouveau et ne sentez plus rien. Des visions incohérentes, des souvenirs isolés défilent dans votre esprit: le feu qui vous enveloppe, un champ boueux couvert de fleurs, le visage de votre mère quand elle a appris que votre père était mort. Vous dérivez ainsi pour une éternité puis vous reprenez conscience à nouveau.

Vous êtes dans un lit et vous êtes faible... si faible. Vous essayez de tourner la tête. Vous essayez de parler. Vous entendez une voix de femme puis vous vous évanouissez à nouveau. Plus tard, peut-être le même jour, vous revenez pour de bon parmi les vivants.

Vous êtes dans un hôpital et des rangées de lits remplis de blessés et de mourants s'étendent à droite et à gauche; comme les jours passent, vous vous rétablissez petit à petit. Vous vous souvenez de votre mission et de la trahison de Storn mais il n'y a plus rien que vous puissiez faire. Les infirmières et les docteurs refusent de dire clairement ce que recouvrent ces bandages sur la moitié de votre visage et la plus grande partie de votre corps.

Entre votre sentiment d'échec et vos craintes pour le futur, vous glissez dans la dépression; la venue du Premier Septe Lokhan vous y arrache: au moins il va vous *dire* quelque chose au lieu de vous laisser vous ronger. Votre première question est pour vos hommes, mais il secoue tristement la tête; « Aucun n'a survécu », dit-il avec compassion. Cette nouvelle vous écrase ; vous vous sentez responsable de leurs morts ( cependant, si vous avez *Soigné Trihsder*, Lokhan vous apprend qu'il a survécu, et Rosenberg également s'il l'a ramené ). Si seulement vous aviez réagi plus vite, si seulement vous aviez compris que Storn était un traître-

« Arrêtez de vous tourmenter, » vous coupe Lokhan. « Oui, la perte de soldats aussi braves est regrettable, et oui, vous avez perdu l'Artefact. Mais la partie principale de la mission est un succès. Une patrouille vous a découverts peu après que Storn vous ait abattus; nous avons vite compris que l'ennemi avait perdu l'Artefact et l'assaut a été donné aussi tôt que possible. Nous avons perdu du monde mais pas tant que ça: vous aviez vraiment semé le chaos chez l'ennemi, » conclut-il, les yeux brillants.

« Nous avons puisé dans votre esprit les souvenirs de la trahison de Storn. On va sans doute vous reprocher d'avoir perdu l'Artefact, mais écoutez-moi bien. Avant même que la mission commence, l'information est venue aux oreilles pointues de ces shazen d'alfes, Storn a été tué et remplacé par un des leurs et son corps a disparu: autant d'erreurs de notre part, à plusieurs niveaux, avant que vous ne puissiez commettre la vôtre. »

« Et ne vous en faites pas pour vos blessures, » ajoute-t-il, lisant votre question dans vos yeux. « Je ne vais pas vous mentir: ces brûlures vous laisseront des marques, mais vous aviez évité le plus gros de l'impact et les docteurs sont sûrs de vous remettre sur pied, et sans séquelles. Reposez-vous bien maintenant – nous avons besoin d'hommes comme vous pour gagner cette guerre. »

## Section bonus: les points de succès

Même si vous avez réussi, au moins partiellement, une mission où presque tous auraient échoué, le règlement militaire impose que vous passiez devant une commission militaire pour évaluation. « Oui, vous avez neutralisé l'Artefact, mais étiez-vous *obligé* de faire tuer tous vos hommes ? » vous demande-t-on d'un ton chagrin.

Comptez les points en fonction de vos actions.

Pour avoir ramené le <i>Tome de Pouvoir</i>	2 points
Pour avoir <i>Soigné Trihsder</i>	1 point
Pour avoir <i>Délivré les prisonniers</i>	1 point
Pour avoir <i>Vu la chambre d'expérimentation</i>	1 point
Pour avoir <i>Entendu délirer Storn</i>	1 point
Pour avoir <i>Étudié les effets du Bouclier</i>	1 point

Quel est votre total ?

- 0** Vos supérieurs jugent que vos talents seront plus utiles dans les tranchées. À supposer que vous surviviez, vous pouvez faire une croix sur vos chances de promotion – on vous fait remarquer que vous avez de la chance de ne pas avoir été dégradé.
- 1 – 2** Vos supérieurs admettent avec réticence que vous pouvez être utile. Vous conservez votre grade et votre affectation aux troupes de Soutien, mais ne vous attendez pas à monter en grade d'ici la fin de la guerre.
- 3 – 4** Après que vous ayiez expliqué vos actions en détail, vos supérieurs admettent qu'ils sont contents de vous. Vous pouvez vous attendre à monter en grade et à attirer l'attention de gens importants; cela vous sera très utile si vous finissez la guerre vivant.
- 5** Félicitations ! Vous êtes le phénix du quartier général. Lokhan sera promu et on vous enverra remplir une mission plus dangereuse encore.

## POSTFACE DU TRADUCTEUR

Ça a été une expérience intéressante de traduire cette AVH en seulement 6 jours pour le prix Yaztromo. Je dirais que le délai m'a aidé, sans ça j'aurais traîné et fait d'autres trucs et à la fin je n'aurais pas eu assez de temps pour faire un boulot correct ^—^.

Il a parfois été nécessaire de la modifier légèrement, l'exemple le plus flagrant en est la création des paragraphes **45bis** et **72bis** – originellement le **45** décrivait les suites de la métamorphose de Trihsder avec en même temps le mot de code pour les cadavres animés, et le **72** les suites de sa rencontre avec les cadavres animés. J'imagine que c'est une conséquence de la restriction malsaine à 100\$ imposée aux concurrents du prix Windhammer.

La création du **34bis** et du **94bis** a répondu à un impératif du même genre encore que bien moins criant; idéalement les deux possibilités menant au **34** auraient mérité chacune une description différente mais je n'en ai pas trouvé le temps.

Sinon, je me suis efforcé de rester fidèle à l'esprit mais je n'ai pas fait une traduction littérale, et pour rendre en français l'impact des phrases en anglais et pour apporter ce que j'ai jugé être des améliorations au style ( par exemple j'ai souvent fait de deux phrases courtes une seule, j'ai aussi raccourci des longueurs ). Ceux qui lisent l'anglais pourront comparer les deux versions et verront bien laquelle leur plaît le mieux; peut-être l'un d'eux voudra donner sa propre traduction.

Quoi qu'il en soit, **Raid on Castle Fekenstein** est pour moi ( malgré un titre qui évoque le ridicule JdR Castle Falkenstein, le choix livingstonien de la fin - narrativement juste mais induisant fortement le lecteur à remonter de quelques paragraphes - et l'absence criante d'un soldat ennemi nommé Koom ^—^ ) une très bonne AVH.