
Les Combats Légendaires de Loup Solitaire

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

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

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

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

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

- Glaive
- Bâton
- Lance
- Arc

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

Zipp Vulcity Dementia

Le Gourgaz Nog'jat Ruzzar Chef des Gloks de la troupe Gorakim

Ce combat survient dans *Les Maîtres des Ténèbres*. Lorsque vous recevrez l'instruction de vous rendre au **255** dans votre livre, rendez-vous plutôt au **1** ci-dessous.

Le Gourgaz a 30 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous immédiatement au **82** dans *Les Maîtres des Ténèbres*.

1

Vous vous élancez en direction de la bataille, mais avant que vous n'ayez pu rejoindre le Prince, il est soulevé par l'une des mains griffues du Gourgaz et jeté de côté comme s'il ne pesait rien du tout. Le Prince percute plusieurs de ses propres hommes, et tous s'effondrent pêle-mêle près du pont de pierre. Devant cette démonstration de force, les autres soldats hésitent un instant, permettant à la bête d'avancer en les poussant de côté. Tout en passant, elle porte quelques coups au moyen de sa hache géante, affaiblissant les soldats, après quoi les troupes de Gloks lui emboîtent le pas et prennent la relève. Dans l'espoir désespéré de reconquérir le pont, de nouveaux soldats attaquent le Gourgaz massif, mais ils sont repoussés par des grappes de Gloks ou abattus par les coups monstrueux du lézard. Un homme en particulier est simplement soulevé dans les airs par la créature et jeté dans les flots turbulents de la rivière en contrebas.

Le Gourgaz franchit le pont et mugit son triomphe vers le firmament, sa hache noire tenue très haut au-dessus de sa tête reptilienne. Des essaims de Gloks submergent les combattants autour de lui. Vous allez devoir combattre la créature sans aide. Possédez-vous une arme ? Dans l'affirmative, rendez-vous au **27**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **32**.

2

Vous vous tenez prêt à recevoir le coup, plaçant les deux mains sur votre arme et levant celle-ci juste à temps pour parer la hache. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Additionnez 1 point si vous utilisez une arme à deux mains. Additionnez 3 points si votre HABILITÉ de base est de 16 points ou plus, ou si vous avez la Maîtrise des Armes avec l'arme que vous employez. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 26 .
3 et 7	Rendez-vous au 17 .
8 et plus	Rendez-vous au 37 .

3

Vous remarquez qu'une rigole de sang coule d'une plaie dans le flanc du Gourgaz. Le sang coule davantage à chaque fois que la créature prend une inspiration. Si vous voulez porter une attaque contre cette blessure, rendez-vous au **28**. Si vous préférez attaquer la queue du Gourgaz, rendez-vous au **13**. Si vous estimez plus judicieux de viser ses jambes, rendez-vous au **9**. Enfin, si vous préférez attendre avant d'attaquer, rendez-vous au **35**.

4

Au moment où vous terrassez le puissant Gourgaz, de nombreux soldats ennemis perdent toute confiance et battent en retraite sur le pont. Jubilant, vous chargez un groupe de Gloks occupés à massacrer une paire de soldats sans défense. Vous abattez deux des vicieuses créatures, mais les

autres, sans se soucier de leurs congénères morts, vous attaquent avec une ténacité surprenante. Vous vous souvenez brusquement de quelque chose d'autre que l'on vous a appris au Monastère concernant les Gourgaz : ils secrètent une odeur au combat qui rend les Gloks frénétiques ! Malheureusement, la leçon vous est revenue trop tard. Tandis que vous tentez d'échapper aux Gloks sanguinaires, ils vous traînent au sol sous leur poids. Votre dernière sensation est la douleur de plusieurs lames transperçant votre corps en même temps. Tragiquement, votre vie prend fin ici.

5

Vous étudiez votre adversaire attentivement en le contournant. Le Gourgaz semble attendre votre assaut ; il siffle doucement en s'assurant de toujours vous faire face. Vous constatez qu'il a subi des dégâts en luttant pour s'emparer du pont, mais il ne semble guère incommodé par ses blessures. Toutefois, vous remarquez qu'il tourne plus lentement sur le côté gauche, sa jambe ayant été blessée sur ce côté. Aussi, du sang coule d'une plaie en travers de sa poitrine haletante. À partir de maintenant, s'il advient que votre ENDURANCE tombe à 3 points ou moins et que vous êtes encore en vie, rendez-vous immédiatement au **43**. Vous risquez de vouloir le noter sur votre *Feuille d'Aventure*, car cela ne vous sera plus rappelé. Pour le moment, si vous désirez attaquer la plaie dans la poitrine du Gourgaz, rendez-vous au **28**. Si vous préférez viser la jambe, rendez-vous au **9**. Si vous désirez plutôt attaquer la créature de face, rendez-vous au **40**. Enfin, si vous maîtrisez la Puissance Psychique et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

6

Vous vous jetez de côté et roulez en position accroupie. La hache s'incrute dans le sol à l'endroit précis où vous étiez étendu voilà une seconde. De la poussière et une pluie de petites pierres sont soulevées par la puissance du coup. Le Gourgaz tente de relever son arme, mais elle est momentanément coincée dans la terre. Voilà une occasion rêvée d'attaquer. Peut-être trouverez-vous le moyen d'affaiblir votre adversaire ! Si votre HABILITÉ est de 14 points ou plus, rendez-vous au **3**. Si vous désirez attaquer la queue du Gourgaz, rendez-vous au **13**. Si vous préférez attaquer ses jambes, rendez-vous au **9**. Si vous estimez plus judicieux d'attendre avant de livrer un assaut, rendez-vous au **35**.

7

Vous bondissez de côté juste à temps pour esquiver le coup. Votre épaule est écorchée, mais la douleur est minime. Vous tentez votre chance en portant un coup au flanc exposé du reptile. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -1. Si le combat ne prend pas fin sur cet Assaut, rendez-vous au **19**.

8

Vous esquissez un mouvement rapide en direction du Gourgaz. Il réagit avec un moulinet de sa hache noire. Vous changez de direction et esquivez le coup, cherchant à saisir votre arme. Le Gourgaz comprend subitement ce que vous manigancez et vous pourchasse. Alors que vous vous approchez de votre arme, vous sentez la terre trembler sous les pas pesants du monstre. Instinctivement, vous vous précipitez de l'avant et évitez de justesse un grand coup de hache porté dans votre dos. Vos doigts se referment en même temps sur votre arme. Vous vous redressez en virevoltant, mais êtes cueilli en plein estomac par le sommet de la hache. Par chance, la hache n'est pas prolongée d'une pointe ; néanmoins, une onde de douleur se propage dans tout votre corps. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -4, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **17**.

9

Vous portez prestement un coup à la patte gauche. La créature grogne lorsque sa jambe fléchit, et s'effondre à genoux. Toutefois, elle se redresse beaucoup trop rapidement, et d'un même mouvement, elle fend l'air de sa hache, heurtant vos propres jambes avec le manche. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -5. Si votre adversaire et vous-même êtes toujours en vie, rendez-vous au **39**.

10

Face à votre corps inerte, le Gourgaz prend du recul, gloussant horriblement du fond de son gosier. Il vous tourne le dos et s'éloigne à grands pas, en quête de nouvelles proies. Manifestement, il vous croit mort. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -10, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous poussez un douloureux soupir de soulagement. Le coup vous a fendu quelques côtes, mais vous pouvez toujours bouger. Vous vous hissez difficilement debout. Pendant ce temps, le Gourgaz vous tourne le dos, occupé à mutiler un infortuné soldat. Vous vous élancez vers lui, comptant frapper sans lui donner la chance de se retourner. Si vous désirez porter un coup dans son dos, rendez-vous au **21**. Si vous préférez viser sa queue, rendez-vous au **13**.

11

Le manche se brise en travers de votre visage, emplissant votre bouche d'un goût de sang. Vous reculez en chancelant, une main crispée sur votre joue blessée. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -6, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce coup brutal, vous voyez, à travers un brouillard de larmes, l'approche inéluctable du monstre. Il vous soulève de terre à la force de ses deux mains écailleuses, ensuite il vous jette en arrière. Vous vous écrasez lourdement au sol et votre arme vous échappe des mains. Rendez-vous au **15**.

12

La force de l'attaque vous soulève de terre. Vous vous affaissez lourdement, mais bondissez promptement sur vos pieds. Vous avez de la chance d'avoir de si bons réflexes, car le Gourgaz court à votre rencontre, la hache levée au-dessus de sa tête dans l'anticipation d'un coup terrible. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Additionnez 1 si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse. Additionnez 1 si vous employez une arme à une main. Si vous obtenez :

Zéro	Rendez-vous au 37 .
1 ou 2	Rendez-vous au 25 .
De 3 à 7	Rendez-vous au 2 .
De 8 à 11	Rendez-vous au 6 .

13

Vous portez un coup à la queue, arrachant un grognement de douleur au Gourgaz. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -7, au cours duquel seul le Gourgaz perd des points d'ENDURANCE. S'il est toujours en vie, le Gourgaz virevolte, enragé, et se jette sur vous. Éberlué, vous reculez précipitamment. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **39**. S'il est impair, rendez-vous au **33**.

14

Vous vous précipitez en direction de la silhouette massive du Gourgaz, déterminé à trouver un moyen de le vaincre en dépit du fait que vous soyez désarmé. Malheureusement, c'est un exploit que nul homme n'a encore réalisé – et vous n'êtes pas destiné à être le premier. Vous parvenez à esquiver les coups du Gourgaz assez longtemps pour le mettre en furie, mais pas assez longtemps pour permettre aux soldats de repousser les assauts des Gloks afin de venir à votre secours. La fatigue vous gagne, et le Gourgaz vous happe d'un grand moulinet de sa hache. Vous vous effondrez en hurlant, une jambe coupée à la hauteur du genou. Peu après, vous êtes soulevé par une main écailleuse et votre tête est broyée entre les puissantes mâchoires du monstre. Votre vie prend fin ici, au Pont d'Alema.

15

Votre arme est perdue ; effacez-la de votre Feuille d'Aventure. Vous relevez la tête, pris de vertiges, et voyez le Gourgaz s'approcher à pas lents. Votre combat contre le monstre l'a enragé, mais l'a aussi affaibli. Il s'approche maintenant de vous avec circonspection. Toujours au sol, vous reculez devant la créature, jusqu'à ce que votre main entre en contact avec la lame froide d'une lance. En vous voyant bouger, le Gourgaz rugit et bondit dans les airs. Vous vous emparez prestement de la lance et tentez de vous défendre contre cet assaut sauvage. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, ajoutez 2 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 24 .
3 et 8	Rendez-vous au 38 .
9 et plus	Rendez-vous au 36 .

16

Le pied s'abat sur le bras avec lequel vous maniez l'épée. Par chance, le sol au-delà du pont est boueux, rendu meuble par les bottes des soldats, aussi votre bras s'enfonce-t-il dans la vase au lieu de se briser net. Malgré tout, l'impact vous arrache un cri de douleur. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de 0, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous tentez de bouger le bras, mais la créature le maintient broyé sous son poids considérable. En même temps, elle lève sa hache pour porter le coup mortel. Si vous possédez une Pierre de Vordak, rendez-vous au **20**. Sinon, rendez-vous au **34**.

17

L'impact vous fait reculer en chancelant. Le Gourgaz en profite, vous heurtant violemment de toute la masse de son corps puissant. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Additionnez 1 si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Si votre total est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au 33 .
4 et 7	Rendez-vous au 7 .
8 et plus	Rendez-vous au 41 .

18

Vous étudiez prudemment le Gourgaz. De toute évidence, votre seul avantage dans ce combat est la vitesse. Vous en aurez besoin pour éviter la hache mortelle. En outre, si vous parvenez à frapper avec assez de célérité, vous réussirez peut-être à percer l'armure naturelle dont est recouvert ce monstre. Sifflant entre ses crocs, le Gourgaz semble attendre votre attaque. À partir de maintenant, s'il advient que votre ENDURANCE tombe à 3 points ou moins et que vous êtes encore en vie, ren-

dez-vous directement au **43**. Vous risquez de vouloir le noter sur votre *Feuille d'Aventure*, car cela ne vous sera plus rappelé. Pour le moment, si vous désirez attaquer la créature de face, rendez-vous au **40**. Si vous souhaitez plutôt la déjouer en tentant une feinte, rendez-vous au **44**. Enfin, si vous maîtrisez la Puissance Psychique et désirez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

19

Vous et le Gourgaz vous faites face, séparés par quelques enjambées. Le reptile géant grogne et siffle à votre intention, serrant sa hache noire, sa longue queue épaisse fouettant l'air derrière lui, tandis qu'il se prépare à porter sa prochaine attaque. Si vous désirez attaquer le premier, rendez-vous au **40**. Si vous préférez parer l'assaut imminent, rendez-vous au **2**. Enfin, si vous maîtrisez la Puissance Psychique et désirez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

20

Une chaleur soudaine émane de votre tunique. Une stridulation aiguë se fait entendre, croissant en intensité, tandis que la source de la chaleur se déplace. Tout à coup, la Pierre de Vordak jaillit de votre tunique en direction du Gourgaz. La Pierre le heurte en pleine poitrine, et aussitôt, la peau se met à noircir en dégageant de la fumée. Le reptile géant pousse un hurlement et recule précipitamment, libérant votre bras. Vous vous redressez au moment où le Gourgaz saisit furieusement la Pierre surchauffée. Il la jette dans la rivière, où elle disparaît dans une gerbe grésillante de vapeur. Effacez la Pierre de Vordak de votre *Feuille d'Aventure*.

Avant que le Gourgaz n'ait pu s'en remettre, vous vous élancez pour l'attaquer, portant un coup non négligeable à son abdomen. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -4, au cours duquel seul le Gourgaz perd des points d'ENDURANCE. Si la créature y survit, elle tend une main griffue pour vous saisir, vous obligeant à bondir en arrière. Elle rugit féroce, la salive dégoulinant de ses mâchoires, ses yeux rouges braqués sur vous. Rendez-vous au **35**.

21

Vous portez un dur coup à une région tendre entre les omoplates grises de la créature, la faisant rugir en se cabrant de souffrance. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de +1, au cours duquel seul le Gourgaz perd des points d'ENDURANCE. S'il est encore vivant, le Gourgaz virevolte pour vous faire face, sa gueule crispée par la fureur dégoulinant de bave. Il saisit sa hache et la fait tourbillonner au-dessus de sa tête, démontrant sa terrible puissance. Vous prenez quelques pas de recul, croyant sage de mettre un peu de distance entre vous-même et la fureur animale de votre adversaire. Rendez-vous au **35**.

22

L'Épée du Prince est une meilleure arme que toutes celles que vous avez déjà employées. Ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure* en tant qu'Arme ; il s'agit d'une Épée maniable à une main. En la brandissant, vous êtes envahi par une sensation de puissance et de supériorité guerrière. Vous levez l'arme en position offensive et courez en direction du Gourgaz, tout en hurlant : « Pour le Sommerlund et le Kai ! » Rendez-vous au **27**.

23

Vous vous concentrez, focalisant toute votre énergie mentale, et projetez une vague de puissance psychique en direction du Gourgaz. Le monstre secoue la tête – une seule fois – puis ricane avec mépris. À votre grande stupeur, l'attaque a échoué ! Presque immédiatement, le cri du Gourgaz fait

écho dans vos oreilles et la créature s'élançe vers vous, chacun de ses muscles puissants en mouvement sous ses écailles. Avant que vous n'ayez pu réagir, elle vous saisit et vous soulève. Vous êtes aussitôt relancé au sol avec une violence considérable. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -8, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, le Gourgaz lève une patte massive, prêt à vous aplatir ! Si vous vous battez avec un Bâton ou un Marteau de Guerre, rendez-vous au **16**. Dans le cas contraire, tirez un nombre de la *Table de Hasard*. S'il est :

Pair	Rendez-vous au 16 .
Impair	Rendez-vous au 30 .

24

Avant que vous n'ayez pu vous défendre, le Gourgaz atterrit sur vous. La force de l'impact est telle que vos côtes sont brisées et votre poitrine écrasée. Vous tentez faiblement de prendre une dernière inspiration, votre sang souillant déjà la terre, mais le lézard gigantesque vous mutile et vous écartèle en poussant des hurlements de joie féroce. Vous mourez bien avant que le monstre n'ait fini de profaner votre dépouille. Votre vie prend fin ici, à la bataille du Pont d'Alema.

25

La hache s'abat avant que vous n'ayez pu l'esquiver. Une douleur terrible envahit tout votre corps et vous fait pousser un hurlement de souffrance. Vous vous écroulez, terrassé par la masse de la hache, et demeurez étendu, haletant désespérément. Si vous êtes déjà venu à ce paragraphe, rendez-vous au **45**. Si c'est la première fois, rendez-vous au **10**.

26

Le poids de la hache, couplé à la force des bras qui la manient, arrache votre arme à vos doigts gourds. Elle tombe au sol et le Gourgaz lui décoche un coup de pied, l'envoyant voltiger au loin. Si vous possédez une autre arme et désirez la dégainer, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous voyez le Gourgaz s'approcher, un sourire se formant sur les lèvres reptiliennes alors qu'il savoure à l'avance le plaisir de vous écarteler un membre à la fois. Votre arme s'est retrouvée à sept ou huit mètres de votre position. Si vous faites preuve d'une célérité suffisante, vous aurez peut-être une chance de l'atteindre avant que le Gourgaz ne puisse attaquer. Mais sur votre gauche, vous remarquez un groupe de soldats, et les sages paroles de feu votre mentor, Faucon de Tempête, vous reviennent à l'esprit : « Celui qui combat auprès de ses alliés livre de loin le combat le plus aisé ». Si vous tentez de récupérer votre arme, rendez-vous au **8**. Si vous vous élancez plutôt en direction des soldats, rendez-vous au **42**. Enfin, si vous décidez d'affronter le Gourgaz sans arme, rendez-vous au **14**.

27

Lorsque vous vous approchez, le Gourgaz se retourne pour vous faire face. Il ouvre sa gueule aux crocs aiguisés et émet un rugissement effrayant, avant de placer son corps massif en position de combat en prévision de votre attaque. Vous n'avez jamais combattu une créature aussi terrifiante qu'un Gourgaz auparavant, aussi vous remémorez-vous désespérément tout ce que vos mentors du Kaï vous ont appris à leur sujet. Les Gourgaz sont des créatures reptiliennes au sang froid qui vivent surtout dans les marais redoutables de Maakenmire, mais on en croise souvent dans les armées des Seigneurs des Ténèbres. Ils sont reconnus pour leur sauvagerie, leur cruauté, et leurs capacités physiques. On dit aussi que leur nourriture préférée est la chair humaine !

À votre HABILITÉ de base, additionnez 3 points si vous avez la Maîtrise des Armes qui correspond à l'arme que vous maniez. Sinon, ajoutez quand même 1 point si vous luttez avec une arme à deux mains, ou avec l'Épée du Prince. Si votre HABILITÉ est maintenant comprise entre :

10 et 12	Rendez-vous au 18 .
13 et 18	Rendez-vous au 5 .
19 et plus	Rendez-vous au 31 .

28

Vous esquivez un coup potentiellement mortel de la grande hache, tout en enfonçant votre arme dans la plaie du Gourgaz. Une gerbe de sang jaillit sur votre manteau déjà souillé. Le Gourgaz hurle et se contorsionne de douleur, fouettant convulsivement l'air de ses bras. Une main griffue vous racle le visage et du sang coule dans vos yeux. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -1. Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, rendez-vous au **17**.

29

Vous plongez sous la hache et levez votre arme, l'enfonçant dans le torse du Gourgaz. Il émet un grognement de surprise et de douleur, puis vous expédie un coup de pied bien placé. Le pied griffu vous heurte à la poitrine et vous renverse, vous faisant échapper votre arme. Votre tête frappe alors une pierre et vous grimacez de douleur. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -1. Si vous et votre adversaire êtes toujours en vie, rendez-vous au **15**.

30

Alors que le pied s'abat lourdement, vous passez à l'action. Guidé par vos instincts et votre entraînement, vous tendez votre arme à la verticale. Le pied palmé du Gourgaz tombe directement sur la pointe de la lame ! Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -4, au cours duquel seul le Gourgaz perd des points d'ENDURANCE. Si le monstre est toujours en vie, il rugit et recule en boitant, emportant votre arme. Alors que vous vous redressez, le Gourgaz se penche et retire la lame de sa chair, la jetant de côté. Si vous possédez une deuxième arme et désirez la dégainer, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous voyez le Gourgaz s'approcher, faisant fi de sa blessure. Ses yeux rouges sont grand ouverts et un assortiment d'éruclations monte de son gosier. Il crispe ses griffes sur sa hache noire, savourant l'idée de vous découper en rondelles. Votre arme s'est retrouvée à sept ou huit mètres de votre position. En agissant vite, vous l'atteindrez peut-être avant que le Gourgaz ne puisse vous écraser. Mais sur votre droite, vous remarquez un groupe de soldats, et la sagesse vous enjoint de trouver votre salut dans le nombre de vos alliés. Si vous tentez de récupérer votre arme, rendez-vous au **8**. Si vous vous élancez plutôt en direction des soldats, rendez-vous au **42**. Enfin, si vous décidez d'affronter le Gourgaz sans arme, rendez-vous au **14**.

31

Vous étudiez votre adversaire attentivement en le contournant, cherchant une stratégie. Le Gourgaz semble attendre votre assaut ; il siffle doucement en vous faisant face. Bien que ce monstre ait subi d'importants dégâts en affrontant les soldats du Prince, il est loin d'être mort et ne représente guère un ennemi à sous-estimer. Vous remarquez cependant qu'il tourne plus lentement sur le côté gauche, sa jambe ayant été blessée sur ce côté. Aussi, du sang coule d'une plaie en travers de sa poitrine, là où ses écailles ont été entamées. La hache massive portée par la créature vous suggère une autre tactique. Vous avez remarqué que le manche de l'arme est fissuré ; de sinistres craquements

en montent lorsque les griffes puissantes du Gourgaz l'enserrent. Si vous pouviez parer un coup, la force du Gourgaz lui-même pourrait suffire à rompre son arme.

Vos instincts vous avertissent que le Gourgaz va attaquer. Vous devez passer à l'action. À partir de maintenant, s'il advient que votre ENDURANCE tombe à 3 points ou moins et que vous êtes encore en vie, rendez-vous immédiatement au **43**. Vous risquez de vouloir le noter sur votre *Feuille d'Aventure*, car cela ne vous sera plus rappelé. Pour le moment, si vous désirez tenter de rompre la hache, rendez-vous au **2**. Si vous aimez mieux attaquer la plaie dans la poitrine du Gourgaz, rendez-vous au **28**. Si vous préférez viser sa jambe blessée, rendez-vous au **9**. Si vous désirez plutôt attaquer la créature de face, rendez-vous au **40**. Enfin, si vous maîtrisez la Puissance Psychique et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

32

Les Gourgaz sont connus – entre autres choses – pour leurs écailles, aussi solides qu'une armure, et pour le cuir épais qui leur sert de peau. Il vous répugne d'attaquer une créature pareille sans disposer d'une arme quelconque. Mais les dieux semblent vous favoriser en ce moment difficile, car en baissant les yeux, vous discernez une épée dans la boue à vos pieds. Vous vous penchez pour la ramasser, mais ressentez une surprise considérable en apercevant le sceau de la famille royale sur la poignée. C'est l'épée du Prince ! Vous tendez la main vers l'arme, mais hésitez. Un vulgaire apprenti a-t-il le droit de s'approprier une épée de la famille royale, l'épée du Prince lui-même en l'occurrence ? Si vous décidez de ramasser cette arme princière, rendez-vous au **22**. Si vous décidez de combattre le Gourgaz sans arme, rendez-vous au **14**.

33

Le Gourgaz vous heurte avec une force incroyable. Vous perdez le souffle, pour être immédiatement soulevé dans les airs. Le Gourgaz vous lance comme un sac de paille et vous vous écrasez au sol avec un cri de terreur. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -5, au cours duquel vous seul perdez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous redressez difficilement, prêt à subir la prochaine attaque — et voyez le Gourgaz se précipiter vers vous, sa hache levée loin au-dessus de sa tête ! Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 1 point si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse. Ajoutez 1 point si votre arme se manie à une main. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au 25 .
3 et 8	Rendez-vous au 2 .
9 et 11	Rendez-vous au 6 .

34

Vous fouillez fiévreusement le sol de votre main libre, cherchant n'importe quelle arme, et vos doigts se referment sur une grosse pierre. Vous levez immédiatement le poing et frappez, pierre en main, le pied qui maintient votre bras prisonnier. Le Gourgaz grogne et recule, libérant votre membre engourdi. Vous tentez de vous redresser, mais la créature est prompte à réagir. Elle abat sa hache sur vous. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 point si votre arme se manie à une main. Si le résultat est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au 25 .
4 et 8	Rendez-vous au 2 .
9 et 10	Rendez-vous au 6 .

35

Vous vous placez en position défensive. Le Gourgaz cabre sa tête puissante et rugit dans votre visage. La fureur qui brûle dans ses yeux restera à jamais gravée dans vos souvenirs. Néanmoins, vous restez bravement campé sur vos jambes, tandis que le reptile colossal lève sa hache avec l'intention d'attaquer. Si vous voulez attaquer le premier, rendez-vous au **40**. Si vous préférez esquiver l'assaut du monstre, rendez-vous au **7**. Enfin, si vous maîtrisez la Puissance Psychique et désirez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

36

Vos réflexes sont prompts, aiguisés par vos années d'entraînement au Monastère Kai. Vous ancrez la lance dans le sol, pointée vers les cieux — et le Gourgaz s'y empale avec un rugissement hideux, le fer transperçant son cœur. Le sang coule de sa gueule, et sous vos yeux, la dernière lueur de vie quitte les prunelles rouges de la créature.

Rendez-vous au **82** dans *Les Maîtres des Ténèbres*.

37

Vous portez un coup violent au manche de la hache qui s'abat sur vous. Il se produit un grand craquement et la hache se fragmente en échardes de bois. La lourde lame tombe et s'enfonce profondément dans la terre meuble. Le Gourgaz, stupéfait, regarde fixement les restes de son arme. Puis il rugit et tente de vous frapper avec le manche brisé. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est :

Pair	Rendez-vous au 11 .
Impair	Rendez-vous au 29 .

38

Vous roulez sur vous-même au moment où le Gourgaz atterrit et vous asperge de boue. Vous vous redressez et portez un coup d'estoc avec la lance. Le fer transperce le cuir écailleux et le Gourgaz hurle de fureur et de douleur. Vous retirez la lance avant que la plaie ne puisse se refermer sur elle, avant de vous préparer à achever le monstre. Le Gourgaz claudique dans votre direction, le sang coulant de ses mâchoires et de ses narines, prêt à vous combattre jusqu'à la mort. Autour de vous, les soldats du Prince luttent vainement pour repousser la horde des Gloks ; vous entendez les cris d'agonie des hommes qui meurent. Il ne vous reste plus beaucoup de temps. Finissez le combat avec un *Quotient d'Attaque* de +3. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, combattez à +5. Si vous êtes victorieux, vous pourrez garder la Lance.

Si vous triomphez et désirez ensuite aider les soldats à combattre les Gloks, rendez-vous au **4**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **82** dans *Les Maîtres des Ténèbres*.

39

Vous reculez en chancelant et trébuchez, finissant ainsi sur l'arrière-train avec les bras écartés du corps. Le Gourgaz avance d'un pas et lève un pied palmé, avec l'intention manifeste de vous écraser sous sa masse ! Si vous vous battez avec un Bâton ou un Marteau de Guerre, rendez-vous au **16**. Dans le cas contraire, tirez un nombre de la *Table de Hasard*. S'il est :

Pair	Rendez-vous au 16 .
Impair	Rendez-vous au 30 .

40

Vous bondissez en direction du lézard géant, mettant toute la rapidité dont vous êtes capable derrière votre élan. Le coup que vous portez ouvre une plaie dans le poitrail du reptile. Dans l'instant qui suit, le Gourgaz vous cueille au visage d'un revers magistral, les muscles puissants de son bras ondulant sous sa peau écailleuse. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -6. Si vous et votre adversaire êtes encore en vie, rendez-vous ensuite au **12**.

41

Vous vous dérobez agilement ; l'élan lourd du Gourgaz l'empêche de faire immédiatement volte-face, ce qui vous offre une occasion d'attaquer. Si vous voulez frapper dans le dos de la créature, rendez-vous au **21**. Si vous désirez plutôt la faucher au niveau des jambes, rendez-vous au **9**. Si vous aimez mieux attaquer sa queue, rendez-vous au **13**. Enfin, si vous estimez préférable de ne porter aucune attaque immédiate, rendez-vous au **19**.

42

Vous courez en direction des soldats. Derrière vous, vous entendez les pas pesants du Gourgaz qui vous pourchasse. Un guerrier barbu vous remarque et vient vous aider à lutter contre la créature. Mais à ce moment, une vague de Gloks s'abat brusquement sur le groupe d'hommes courageux. L'homme qui venait à votre rencontre ouvre la bouche, esquissant une grimace de douleur, lorsqu'une flèche noire transperce son armure et le jette au sol. Sa lance lui échappe et vous la ramassez. Vous virevoltez, l'arme à la main, pour affronter le reptile géant qui est sur le point de vous rejoindre. Derrière vous, les hommes du Prince luttent pour repousser les Gloks. Vous êtes pris entre eux et le Gourgaz, ce qui vous oblige à mettre fin à l'affrontement.

Finissez le combat avec un *Quotient d'Attaque* de 0. Si vous avez la Maîtrise des Armes à la Lance, combattez à +2. En cas de victoire, vous pourrez garder la Lance, mais l'arme que vous aviez avant sera perdue ; il faudra que vous l'effaciez de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous triomphez et désirez ensuite aider les soldats à combattre les Gloks, rendez-vous au **4**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **82** dans *Les Maîtres des Ténèbres*.

43

Une soudaine vague de faiblesse déferle sur vous. Votre organisme paie enfin le prix des efforts que vous avez dû fournir. Le monde se met à tourbillonner. Vous n'avez plus la force de lever les bras, ni celle de supporter votre propre poids. C'est avec une étrange sensation de paix que vous voyez le Gourgaz s'approcher, prêt à en finir avec vous. Tout à coup, le Prince est là, entre vous et le Gourgaz. Il fait un grand moulinet de sa propre hache et l'enfonce profondément dans la gorge du lézard. Le monstre émet un cri hideux et s'effondre sur le flanc. Sauvé *in extremis*, vous sentez l'adrénaline circuler dans votre corps et vous rendre vos forces défaillantes. Vous arrivez à vous redresser, juste à temps pour attraper le Prince qui s'effondre à la renverse.

Rendez-vous au **82** dans *Les Maîtres des Ténèbres*.

44

Vous avancez en donnant l'impression de vouloir attaquer. Le Gourgaz réagit promptement en cherchant à vous frapper le premier, faisant pour cela tourner sa hache massive. Vous étiez prêt à cette réaction, aussi esquivez-vous, pour ensuite attaquer avant que le Gourgaz n'ait pu compléter un nouveau moulinet. Mais à votre étonnement, la créature lève un bras écailleux pour parer votre assaut. Elle vous décoche ensuite un coup de poing à la mâchoire. Livrez 1 Assaut du combat avec un *Quotient d'Attaque* de -6. Si vous et votre adversaire êtes encore en vie, rendez-vous au **17**.

45

Vous avez trompé le Gourgaz une fois. Vous n'aurez pas cette chance à nouveau. Cette fois, le lézard massif ne se détourne pas. Au lieu de cela, il lève sa hache, et avec un rugissement de triomphe, il l'abat sur votre cou. Vous êtes promptement décapité. Votre vie et votre quête trouvent ici leur terme tragique.

Les Combats Légendaires de Loup Solitaire

2

Le Helghast de Zagarna

(La Traversée Infernale)