

UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Nicolas Ranvier

# Iria La Cimmérienne



Nicolas RANVIER

# Iria la Cimmérienne

**Les armées de la Mort**

Illustrations par :

Google silhouette (*images libres de droit*)

Anaëlle HUOT pour sa superbe illustration de couverture, et pour qui ce mini-yaz est une première

Et l'auteur lui-même pour la carte de la quête du trésor

En hommage à Robert E. HOWARD, ainsi qu'à toutes celles et tous ceux dont la brillance de l'écriture a permis ce rêve sans limite qu'est l'«heroic-fantasy ».

# COMMENT CONDUIRE À LA VICTOIRE LES ARMÉES DE LA MORT

Les règles du jeu du présent livre diffèrent quelque peu de celles des autres livres dont vous êtes le héros.

En effet, durant cette aventure, vous ne disposerez d'aucun point d'habilité, d'endurance, ou de chance, pas de table de hasard non plus, pas même un sortilège permettant de remonter le cours du temps.

Vous êtes une mercenaire qui s'est imposée à la tête de différentes hordes de mercenaires dont les races sont habituées à incarner le mauvais rôle, et surtout à toujours encaisser de cuisantes défaites : orcs, gobelins, hommes-lézards, etc...

Que voilà une ennuyeuse répétition.

Dans cette aventure, les choses vont donc changer, enfin me direz-vous peut-être.

À la différence des « grands classiques » des aventures dont vous êtes le héros, vous allez donc devoir être capable de conduire à la victoire ceux qu'un auteur bien connu a bellement intitulé il y a plusieurs décennies : les armées de la Mort.

La mercenaire que vous incarnez est née en Cimmérie, la patrie d'un barbare connu dans le monde entier, et l'auteur l'espère par vous également. Si ce n'est pas le cas, une brève référence est faite à cette contrée en introduction.

Cette aventure se veut pleine d'anti-héros, d'hésitations, ou de sévères embûches.

Toute ressemblance avec d'illustres personnages apparus, connus, ou réputés, au sein d'autres sagas d'héroïc-fantasy, ne serait que l'effet d'une fâcheuse coïncidence.

Vous contemplerez ci-après avec déférence une *Feuille d'Aventure* concoctée par l'auteur des présentes lignes lui-même.

Vous pourrez en faire usage pour noter les détails de votre équipée, sauf si, comme l'auteur, vous ne supportez pas l'idée d'écrire ou de gribouiller sur un livre. Dans ce cas bien évidemment vous préférerez prendre une feuille de papier à part.

Assez de babillages, munissez-vous d'un dé ou deux, d'un crayon, ensuite vous pourrez entamer votre aventure.



## OR :

Vous débutez l'aventure avec un total de 20 talents d'or.

Notez ce chiffre, il diminuera au fur et à mesure du récit.

En effet, vous n'incarnez pas un aventurier venu sauver la veuve et l'orphelin mais bien une mercenaire.

Celles et ceux qui vous entourent, et qui constituent les membres des armées de la Mort, ne se battent pas gratis. Vous imaginez bien que des orcs patibulaires, entre autres, ne sont pas des bons samaritains. L'usage de leur force coûte cher, très cher si vous n'êtes pas un commandant à la hauteur.

Il faudra donc gérer vos vingt talents d'or pour vous assurer leurs forces, à moins que vous n'utilisiez votre or pour quelques achats, pour une corruption, ou encore pour en garder par précaution.

## PRIÈRE AU DIEU CROM

Vous incarnez une cimmérienne. Ce peuple, dont vous avez très probablement déjà entendu parler, vénère le Dieu Crom.

Ce Dieu vit seul sur sa montagne. Taciturne, brutal, selon sa réputation il déteste la compagnie, les bons sentiments, et déteste encore plus que l'on vienne l'implorer. Un cimmérien trouvant la mort doit se présenter devant lui, révéler si il ou elle connaît le secret de l'acier. Si ce n'est pas le cas, Crom jette le défunt hors du Valhalla et rit de ce dernier du haut de son piédestal.

Lorsque les cimmériens viennent au monde, Crom se contente de leur transmettre la force nécessaire pour faire face à toutes les épreuves de l'existence. Il appartient ensuite aux seuls cimmériens d'être capable de l'employer pour défaire leur ennemi. Les cimmériens savent qu'ils ne doivent pas en attendre davantage de leur divinité.

C'est probablement pour cette raison que les cimmériens ne construisent ni église ni temple. Une offrande sur le champ de bataille sous forme de combats sanglants paraît suffire pour rendre gloire à ce Dieu.

Pourtant, il peut arriver que Crom accepte de surgir et de faire une démonstration de sa puissance durant une bataille, si et seulement si celui ou celle qui l'invoque a su faire preuve de suffisamment de vaillance.

Au début de l'aventure, vous ne disposez d'aucun point sur cet onglet, la bataille n'a pas encore commencé. Toutefois, ce chiffre sera susceptible d'évoluer. Vous pourrez modifier ce chiffre au fur et à mesure de votre progression dans la rubrique : Prière au Dieu Crom.

Peut-être, aurez-vous besoin d'invoquer l'intervention de votre Dieu.

A cet instant précis, est-ce que le Dieu de la vaillance vous en jugera digne ?

# COMBATS D'ESCARMOUCHE

Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des autres livres dont vous êtes le héros, vous n'êtes pas seul(e) au cours de cette aventure.

Durant une précédente aventure menée il y a bien des années, vous avez pu avoir le privilège de connaître ces combats intitulés « d'escarmouche ». Cette opportunité ne s'est malheureusement jamais représentée au sein d'autres équipées. Aucun autre auteur n'a eu l'appétence de mettre en scène des combats d'escarmouche.

Cette aventure va peut-être vous permettre de remédier à cette amère désuétude.

Par conséquent, il n'y aura pas de « combat individuel » dans cette aventure, mais, peut-être ces confrontations opposant des groupes de combattants.

Pour rappel, les soldats tués dans un combat d'escarmouche sont toujours perdus par groupe de cinq.

Si vous engagez un tel combat, conformez-vous au processus ci-après :

1. Notez le nombre de vos mercenaires, vous êtes implicitement inclus(e) à chaque fois dans ce groupe.
2. Notez le nombre d'ennemis.
3. Comparez l'importance des deux troupes – notez si vous vous trouvez en situation de supériorité ou infériorité numérique, ou à égalité d'effectif.

Si, par exemple, 10 de vos orcs affrontent 10 chevaliers kai, la situation est égale. Si 10 de vos hommes-lézards sont opposés à 15 prêtres de Libra, vous êtes en infériorité, alors que vous vous trouveriez en supériorité numérique si 15 de vos taurens affrontaient 10 paladins de Telak.

4. Ensuite, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous qui décrit les pertes subies dans un combat d'escarmouche :

Chiffre obtenu par le dé :	Supériorité numérique :	Situation égale :	Infériorité numérique :
1	5M	10M	15M
2	5E + 5M	5M	10M
3	5E	5M + 5E	5M
4	5E	5E	5M + 5E
5	10E	5E	5E
6	15E	10E	10E
	M = Mercenaires		E = Ennemi

5. Déduisez le nombre de vos mercenaires tués ainsi que celui des ennemis.

6. S'il reste des soldats vivants : rectifiez le nombre des soldats de chaque camp venant de subir des pertes, revenez à l'étape n°1.

7. Si vos propres soldats sont tous tués, vous avez également péri dans la bataille, par voie de conséquence l'aventure s'achève.



# Feuille d'aventure

Or :



.....

Prière au Dieu  
Crom :



.....

Notes  
et  
informations :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



# INTRODUCTION

« Sache, ô prince, qu'entre l'époque qui vît l'engloutissement de l'Atlantide et celle de l'avènement des héritiers d'Arius, il y eut un âge insoupçonné, perdu dans la mémoire des peuples, au cours duquel des royaumes resplendissants s'étalaient à la surface du globe.

Mais le plus illustre des continents de ce siècle fut l'Hyborien, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur.

C'est en cette contrée que vint Iria, la Cimmérienne ; cheveux noirs, regard d'azur, esprit endurci au fil de ses années d'épreuves et de souffrances.

Une sorcière, une espionne, une mercenaire, elle s'illustra aussi bien par son sens stratégique que par son goût pour la fureur de la bataille. Iria fut brillante, tout comme elle put également être aveuglée par ses rancunes.

Déterminée à surpasser sans cesse toutes les limites que la vie avait paru lui imposer, Iria fut capable de conquérir la couronne du plus resplendissant de tous les royaumes. »

## IRIA LA CIMMÉRIENNE

Vous étiez orpheline à l'âge de 10 ans. La Cimmérie, votre pays, venait d'être infectée par une terrible épidémie de peste noire.

Seul un tiers des cimmériens avait pu en réchapper. Votre mère, invocatrice de la communauté, en a violement été victime. La malheureuse n'avait plus que la peau sur les os lorsqu'elle a rendu son dernier souffle dans vos bras.

Le lendemain, le chef de votre village incinérât l'ensemble des défunts.

Combien de visages ont disparu à jamais ? Vous n'avez jamais été capable de vous le remémorer.

Elle était belle, votre mère était si belle. A chacune des fêtes, tous les regards se posaient sur elle. Elle devait absolument avoir obtenu l'attention des dieux pour qu'autant d'attrait émane de son être. Vous vouliez être comme elle une fois adulte.

Vous avez supplié Crom votre Dieu, de la ramener. Vous avez tenté d'imiter ses rites. Vous avez sacrifié plusieurs animaux. Vous vous êtes scarifiée les poignets, implorant pour sa vie.

Rien, pas un signe, Crom est resté sourd.

Vous avez alors insulté votre dieu, avant de le maudire face aux derniers survivants de votre clan. Ceux-ci se retrouvant incapables de faire face aux besoins des récoltes, du bétail ou encore de la défense du village, ont rapidement préféré fuir vers des contrées plus hospitalières.

Cette terre qui vous avait vu naître, se retrouva ainsi en très peu de temps déserte, vide de toute existence. L'âme de votre village venait de succomber en même temps que les meilleurs de ses habitants.

Quant à vous, toujours ce même chef, un ignoble pourceau qui ne cessait de tourner autour de votre mère pour la jeter dans sa couche, a décidé de vous vendre au premier convoi d'esclavagistes venu.

Pour une jeune fille encore pucelle, votre destin était alors scellé. Vous étiez condamnée à devenir l'une de ces innombrables prostituées au sein de l'un de ces innombrables bordels à soldats. Ces lieux ne cessaient de répandre sur tout le continent en même temps que les guerres.

Ces lieux, votre mère les contemplait du plus grand dégoût.

Les guerres étaient vite devenues permanentes en ces temps de Ténèbres. Chaque grande puissance se livrait à des razzias ou des invasions sur le continent voisin dans le but de contrôler les routes commerciales des épices.

La guerre du sucre, comme certains marchands l'avaient qualifiée, avait rempli chaque contrée de ce sentiment d'avidité insatiable, de cette soif de sang, mais aussi d'une marée d'esclaves que des nantis pouvaient monnayer selon leur bon plaisir.

Pourtant, Crom, cette fois, a accepté de poser sa main au-dessus de vous.

Arrivée par navire au sein d'un lointain, très lointain continent, vous avez d'abord été dédaignée par les riches propriétaires de harem à cause de votre physique insuffisamment séduisant. Après plusieurs jours, exhibée une chaîne au cou telle une bête de foire sur un étal, vous avez eu la chance d'être achetée par Aïeta Nemata, la toute-puissante sorcière des îles Kirlundin.

Elle ne s'était jamais mariée. Elle n'avait jamais eu d'enfant. Elle vous a élevée comme sa propre fille.

Après vous avoir nourrie et permise de recouvrer vos forces, elle est très vite devenue une enseignante aussi bien qu'une mère adoptive. Vous ignorez encore pourquoi, mais elle vous a un soir confié qu'elle avait ressenti une flamme incandescente à travers vos yeux de saphirs.

Aïeta vous a ainsi permis de grandir mais également de vous endurcir, aussi physiquement que mentalement. L'entraînement que vous deviez subir sous son autorité était exténuant, mais pas une fois vous ne vous êtes plaint. Vous vouliez mériter son admiration.

Chaque épreuve réussie était récompensée par une étreinte qui réchauffait votre corps mais également toute votre âme. Si elle a pu vous transmettre aussi bien son énergie que son savoir, son adoration pour le dieu stygien : Set demeurera par contre un mystère à tout jamais pour vous.

Vingt ans se sont écoulés depuis.

Aujourd'hui vous terminez de vider votre sixième ou peut être septième chope de tafia. Vous lâchez un rôt bruyant qui déclenche immédiatement l'hilarité générale de vos compagnons de beuverie.

- Je vais faire mieux, s'esclaffe Turuk la meilleure lame au sein des orcs qui vous entourent !

Il le prouve alors aussitôt, déclenchant à son tour une bonne dizaine d'éclats de rire. Un autre se prend à l'enchère, puis un autre, et encore un. Les uns après les autres tous vident leur dernière tournée pour gagner ce duel. Une fois les bocks vides, vous jetez le vôtre vers le bar en commandant au patron une nouvelle tournée. Une salve de serveuses à moitié nues sort du fond de la salle. Elles vous avaient devancée.

Une fois n'est pas coutume, dans quelques minutes, l'auberge du sanglier noir va redevenir le repaire de tous les mercenaires avides de manger, de boire ou de s'adonner à tous les plaisirs qu'une paye peut permettre. Cette enseigne va vite refuser du monde.



## TOTH-AMON LE GRAND PRÊTRE DE SET

Plusieurs siècles précédant l'âge d'or du règne d'Iria, Stygia était la capitale du continent hyborien. Cette cité comptait alors jusqu'à cinq cent mille habitants.

Au fil des générations, cette ville s'était agrandie dans des proportions démesurées en même temps qu'elle s'était ornée de plus impressionnants monuments au monde : temples, coupoles, minarets, statues, places pavées.

Les invasions barbares, les guerres perdues, la corruption du régime, et pour finir l'absence totale de toute force ou discipline insufflant le devoir de défense de l'empire, avaient progressivement fait décliner puis s'effondrer cet empire fondé par Darius le Conquérant.

Le peuple stygien, malgré plusieurs mises à sac de leur capitale, avait néanmoins pu être capable de redonner vie à leur pays. Durant cette période, leurs rois avaient restauré un culte oublié : celui du dieu Set.

Set, le serpent à deux têtes, dieu du pouvoir, de la domination, de la puissance, incarnait le feu de l'ambition : la seule force capable de transcender un monde en décomposition. La croyance en Set, puis son oubli aurait été la cause de l'essor puis de la chute de la toute-puissante Stygia, du moins c'est que ce que martelait l'ensemble des prêtres de ce dieu.

Le dernier roi au pouvoir, Xerxès, dont l'accession au trône n'avait été possible que grâce à ces prêtres, leur avait accordé de très nombreux privilèges en « remerciement ». Après quarante années de règne, ce roi s'éteignait sans avoir pu voir son vœu exaucé : la conquête de la cité rivale d'Ylion.

Cette riche cité était située à l'embouchure du Zayandeh Rud, le grand fleuve fertile. Ce dernier traversait la moitié du continent, apportait la vie à nombre de peuples, avant de terminer sa course dans l'océan. Cette cité, de par sa position stratégique avait toujours été la rivale de Stygia comme capitale de l'empire, qui elle située à l'intérieur des terres n'avait jamais pu s'imposer comme étape commerciale d'importance.

Xerxès avait tenté à maintes reprises, et ce par tous moyens même les plus invouables, de la réintégrer dans son fief, mais sans résultat. La reine d'Ylion, sa sœur, avait toujours refusé de l'épouser ou de céder à ses menaces. Elle avait juré devant sa cour de ne jamais renoncer à son indépendance.

A la mort de Xerxès, son fils Artaxerxès décida lui de lancer ses troupes à l'assaut de la ville. Ce fut un échec lamentable.

Yasmela III, la reine d'Ylion, alertée de ces manœuvres depuis des mois, avait pu embaucher les meilleures troupes de mercenaires disponibles sur tout le continent. Avec à leur tête, Antocidas, surnommé le colosse noir, ces forces n'eurent aucune difficulté à tailler en pièces les guerriers stygiens.

Furieux, Artaxerxès mobilisa, menaça, acheta, tous les rois voisins, leur promettant en outre une bonne part de pillage à la chute de la ville. Il réussit ainsi à s'attirer le ralliement de nombreuses armées. Le plus puissant de ces soutiens était le baron Harkonnen, maître des chevaliers du chaos. Leurs armures des ténèbres ainsi que leurs longues cornes latérales sur leurs casques étaient reconnaissables par tous.

Ces nouvelles forces constituaient un poignard en direction du cœur d'Ylion. Après plusieurs batailles, les mercenaires de tout le continent s'étaient massés dans la région, certains de pouvoir obtenir une coquette solde, qu'ils se battent d'un côté ou de l'autre.

Plus de deux années s'écoulèrent. La région autour de la ville d'Ylion empestait l'excrément, le sang, et la chair qui se décomposait. Mais la ville, elle, restait inébranlable.

D'aucun commençait à douter que cette guerre finisse par trouver une issue.

Artaxerxès conjura alors Thot-Amon, le grand prêtre de Set d'intervenir.

En périphérie de la ville de Stygia, vers le nord, là où commençait le désert, se trouvait la grande pyramide d'onyx noir. De tous les édifices exceptionnels ornant Stygia, celui-ci les dépassait tous.

Une armée de plus de dix mille esclaves avait travaillé plusieurs décennies à l'édification de cette œuvre à la plus grande gloire de Set.

La pyramide était entourée à chacun de ses angles par une obélisque, somptueusement sculptée et ornée de hiéroglyphes magnifiant le culte de ce dieu du pouvoir.

Chaque nuit, Thot-Amon se rendait au cœur de cette pyramide, dans une chambre dont le chemin d'accès n'était connu que d'un petit cénacle d'initiés, et ce, à la seule fin de communier avec son dieu.

Mais ce soir, il venait également afin d'y offrir un nouveau sacrifice, la fille du grand roi des elfes.

Sur son autel de marbre noir, en forme de jarre, la dépouille éventrée de l'enfant commençait à se vider de son sang.

La sacrifiée avait été fermement maintenue par quatre grand-prêtres : un pour chaque bras et chaque jambe. Thot-Amon avait maintenu sa tête à l'aide d'un joug, avant de l'égorger, puis finalement de l'éventrer afin d'arracher ses principaux organes.

Le sang de la sacrifiée se répandait sur tous les bords de l'autel, avant de s'écouler vers le sol où des fentes le laissait disparaître dans les profondeurs de la structure. Penché par-dessus ce corps sans vie, Thot-Amon venait de lui en arracher à mains nues le cœur. Levant ce cœur, serré dans sa paume droite, il l'éleva en direction de la statue de Set sculptée dans le plafond de la salle. Psalmodiant des prières dans une langue inconnue, seuls les autres prêtres de Set, replacés en cercle autour de lui, pouvaient assister à cette cérémonie.

Thot-Amon conjurait Set de lui indiquer le nom de celui ou de celle qu'il faudrait immoler pour que son dessein s'accomplisse.

La faible clarté de la pièce masquait sa peau très mate tout comme ses rides profondes. Thot-Amon portait toutes les caractéristiques de ces hommes du désert que la sévérité du climat avait endurci depuis longtemps : maigre, une peau sombre, sèche, striée de rides. Seule une taie à l'œil droit dénotait de son physique.

Quand il termina son invocation, un cercle de feu se mit à l'entourer. Devant lui, une image, puis une scène apparut devant ses yeux. Un homme jeune, accompagné visiblement d'un combattant à la carrure impressionnante conduisait un chariot noir, dont il était impossible de voir le contenu. Thot-Amon fut comme projeté d'abord à leur côté, puis à l'intérieur de la cariole. Il put en découvrir le secret : de l'or ; des coffres remplis de lingots d'or.

Le moment qu'il attendait depuis plusieurs lunes était arrivé. Enfin, l'assaut allait être donné pour la plus grande gloire de Set.

Son esprit à nouveau au sein du sanctuaire, il plia les bras sur ses côtés, fermant les yeux. La tête baissée, il incanta un puissant sortilège ayant pour effet de dégager une aura d'énergie pure autour de son corps.

Les deux hommes sur la charrette, pourtant loin de Stygia, sentirent la terre trembler autour d'eux. Stoppant leur route ils comprirent la menace d'un danger.

Deux tourbillons de feu apparurent sur les flancs du sorcier. Thot-Amon exclama alors un mot libérant un sortilège : il projeta ses deux bras sur ses côtés, lesquels parurent s'allonger à l'infini, les plongeant dans ces deux cercles de feu.

Ces deux mêmes cercles surnaturels apparurent de chaque côté du chariot. De chacun de ces deux interstices un énorme cobra émergea à la vitesse de l'éclair. Le premier se jeta sur la gorge du conducteur. La morsure projeta sa victime à terre. Le malheureux tentant d'attraper l'animal à la gorge fut tué en quelques secondes.

A ses côtés, le guerrier, avait eu le temps, lui de dégainer son arme frappant le deuxième monstre qui l'avait pris pour cible. L'homme frappa une première fois, puis deux, avant de réussir à le décapiter.

Mais une autre tête repoussa aussitôt. La créature se redressa alors. Fixant son corps face au guerrier prêt au combat, le monstre ouvrit sa gueule lentement, laissant entrevoir un par un ses longs crocs jaunes. Ce guerrier, impassible face à cette horreur, s'était placé de profil, sa position de contre-attaque parfaitement maîtrisée.

Quand le reptile se contracta pour lui cracher un large filet de venin, il était déjà prêt. Il leva instinctivement son bouclier. Malheureusement ce dernier fut dérisoire : le venin, un acide concentré, transperça instantanément ce bouclier.

Ce dernier se décomposa telle une feuille de papier brûlée. Le bras qui le portait subit le même sort un instant après.

Hurlant devant le coup qui venait de l'estropier, à genoux, prostré par la souffrance, Barka fut incapable d'esquiver la deuxième attaque de l'incarnation de Set.



## HARKONNEN LE CHAMPION DU CHAOS

Sur la butte où terminaient de se consumer les restes de la dernière barbacane d'Ylion, le baron Harkonnen n'affichait aucune satisfaction. Il venait pourtant d'annihiler la dernière fortification extérieure de la cité. La missive adressée par son allié venait de le rendre hors de lui. Comment ce roitelet vauté sur son trône pouvait oser lui écrire de cette façon. Les poings fermés il réfléchissait à sa réponse.

- Qu'est ce que cette face d'ananas veut encore, avait-il vociféré à son lieutenant quelques minutes plus tôt.

- Il aurait laissé éclater sa joie Maître, répondit tête baissée le chevalier agenouillé qui se tenait en arrière. Il vous laisserait mener une dernière charge si jamais cela était nécessaire, mais, ... dans ce message, il écrit qu'il, ... enfin c'est lui seul qui mènera l'assaut final. Je lis bien, mais ce message...

- Mais quoi, éructa Harkonnen ! Il se garde la cité pour lui ! Il nous accordera quoi ! Hein ! De tuer quelques riches ! Il me prend pour qui ! Sans moi cette fiente ne serait rien !

Face à lui, aucun son n'était prononcé.

- La cité est à genoux. Les greniers sont vides, le palais est ruiné ! Brailla Harkonnen fou furieux.

Dernier descendant d'une très longue dynastie de seigneurs de guerre, la nouvelle de la désertion de tous les mercenaires de l'armée d'Ylion avait ulcéré Harkonnen. Elle le privait d'un triomphe, lui, le champion du Chaos, lui l'élu. Qu'est ce que pouvait bien signifier cette fin grotesque : contempler un nabot vaniteux écraser une poignée de défenseurs affamés ; tout ça grâce à un vol.

N'importe quel Guerrier du Chaos peut, du jour au lendemain, capter l'attention de sa divinité tutélaire, selon les actes qu'il accomplit. Les massacres à grande échelle attireront le regard de Khorne, tandis que les rituels de magie et les complots plairont à Tzeentch. Les charniers de pestiférés et les actes de corruptions blasphématoires amuseront Nurgle, alors que débauche et décadences extrêmes gagneront les faveurs de Slaanesh.

Marqués par ces quatre Dieux, chacun des champions du Chaos met un point d'honneur à terrifier tout être qui ne se prosternerait pas immédiatement devant lui.

De plus, leur robustesse naturelle se trouve encore renforcée par les récompenses gagnées lors de leur quête d'anéantissement.

L'inflexible volonté d'un Champion du Chaos a été forgée dans les feux de la guerre. Ses talents sont modelés dans le creuset des batailles. Sa lame est éternellement assoiffée de sang. Vaincre sans combat n'avait donc aucune signification pour Harkonnen.

Artaxerxès, ou face d'ananas comme le surnommait ses ennemis, à cause de la maladie de peau qui le défigurait, se préparait donc à parader dans les rues d'Ylion. Il était sûr de sa victoire. Yasmela la reine mère s'était sévèrement brouillée avec Antocidas, et aujourd'hui sa fille n'avait plus de ressources pour payer ce qui restait de ses autres bandes de mercenaires. Ses troupes resteraient à l'écart. Elles ne se battraient plus. C'était pitoyable. Oui, lui adresser par porteur une nouvelle aussi pitoyable lui faisait bouillir le sang. Pire pour Harkonnen : les dernières résistances pourraient carrément décider de désertir. La brève missive d'Artaxerxès était cinglante à ce sujet.

Obéir à un message de quelques lignes, rester sur les flancs, aucun assaut, voilà qui le rendait totalement écumant de rage.

Dans ses yeux brillaient l'image de la ville, mais une ville à feu et à sang, pleine de femmes se lamentant devant les cadavres de leurs maris. Maintenant, une décision, il fallait prendre une décision.

Dégainant son terrible glaive à deux mains, Harkonnen se retourne en un instant pour rejoindre son régiment. D'un revers de la main il expédie sur le côté son lieutenant qui n'avait pas osé bouger. Arrivant à toute allure vers un noble élégamment habillé, un ambassadeur stygien qui tenait les rênes d'un magnifique pur-sang, ses yeux ont perdu toute raison.

Au moment où ce grand bourgeois se prépare à ouvrir la bouche, main tendue, Harkonnen le fend en deux, d'un seul coup, de la clavicule droite jusqu'au rein gauche. Sa lame incandescente s'était mise à luire à la seconde où le coup était porté.

Contemplant la partie supérieure du cadavre encore secouée de spasmes, qui avait été flanquée à deux mètres devant lui, Harkonnen hurle à plein poumon :

- A l'assaut !

Tous les heaumes braqués vers lui sont déconcertés. Pourquoi exécuter maintenant l'ambassadeur stygien. Il les avait convaincus deux jours auparavant d'abattre d'abord l'ennemi commun avant de trahir leurs alliés.

Reprenant son souffle, Harkonnen devant leur surprise assène :

- Vous êtes devenus sourds ! Dégainez vos armes ! Tout de suite !

Tous obéissent dans l'instant. Tous viennent de comprendre. Il n'y a plus d'alliance. Il n'est même plus question d'attendre.

Harkonnen pour achever de déterminer ses troupes leur lance :

- Je le jure devant Khorne ! Cette ville ! C'est moi qui vais la réduire en cendres !





## LE COLOSSE NOIR

Yasmela IV, fille de Yasmela III sœur de Xerxès, tentait de gouverner sa cité à l'abri de toutes les pressions dont sa mère avait également fait l'objet.

Malheureusement, elle s'en révélait incapable.

Blottie dans son lit à baldaquin, seule dans son immense chambre à coucher, le palais était devenu un mouiroir. Des crieurs de rue prédisaient que si les stygiens n'entraient pas bientôt dans la ville, des sauterelles finiraient par dévorer le peu de nourriture subsistant encore dans les greniers. D'autres n'hésitaient pas à affirmer que leur reine était maudite, qu'elle et sa mère avaient été la cause de la ruine de la ville.

Yasmela n'en pouvait plus. Cette guerre devait être gagnée, elle en avait fait serment à sa mère, sur son lit de mort. Les démons de Stygia ne devaient jamais reprendre le pouvoir. Elle se remémora alors dans son lit les calamités qui avaient frappé Ylion.

Sa mère, encore jeune et dotée d'une santé sans faille, était brutalement tombée malade après avoir savouré un de ses fruits favoris. Incapable d'avaler ou de boire quoi que ce soit, elle s'était rapidement retrouvée paralysée dans son lit, avant de s'éteindre, terrassée, crachant son propre sang.

Aucun médecin n'avait pu ralentir son état. Tous à la cour affirmaient qu'elle avait été empoisonnée.

A peine sur le trône, des foyers d'épidémie apparurent dans Ylion, aux quatre coins de la ville, apparaissant puis disparaissant aussi soudainement.

Toujours subitement, ce furent ensuite les tempêtes qui se déchainèrent sur l'océan. Tous les navires tentant de rejoindre Ylion finissaient par s'éventrer sur les roches des côtes.

Enfin, elle s'était révélée incapable de renouer des liens de confiance avec Antocidas le commandant de ses troupes de mercenaires. Antocidas, le colosse noir, vaincu après seize campagnes militaires. Antocidas avait inmanquablement pu faire plier chacune des armées qu'il avait affrontées. Sa mère et lui avaient commencé par sévèrement se brouiller quant aux soldes à verser. Ensuite, chaque sujet de discussion avait vite dégénéré en affrontement verbal. Depuis lors, elle n'avait jamais pu convaincre cette montagne de muscle de revenir discuter au palais.

- Pourquoi les dieux ne viennent pas à mon secours ? Pourquoi Mitra la déesse-même est sourde à mes prières ! J'ai été généreuse envers les autres toute ma vie, maintenant toute la population va me lapider.

Les jambes repliées sur sa poitrine, les mains plaquées autour de sa tête, elle n'arrivait plus à dormir.

- Ça suffit se dit-elle alors.

Se levant d'un bond, elle enfila alors un léger manteau avant de s'enfuir dans les couloirs du palais. Utilisant un passage secret de la bibliothèque, elle se retrouve dans la rue en l'espace de quelques minutes.

- A bout de nerfs puis de forces, les mains désespérément tremblantes, elle implore.

- Mitra, déesse créatrice, sauve la ville, je t'en supplie.

Déambulant, tant en continuant d'invoquer sa déesse, elle arrive sans s'en rendre compte aux portes du temple de Mitra. Quand elle tente d'y pénétrer, elle ressent cette fois comme une violente douleur dans la poitrine. Suffocant, incapable de respirer, Yasmela se retrouve à genoux avec les mains à terre, comme frappée par un très douloureux vomissement. Quand enfin la douleur cesse, elle réalise qu'elle n'est plus dans sa ville, mais au cœur d'un cercle pavé de pierre blanche, entouré par une obscurité totale.

Les deux lamassus, les deux immenses taureaux ailés qui gardent l'entrée du temple de Mitra, sont seuls présents à moitié dans l'obscurité. L'un à sa droite, l'autre à gauche, tous deux la scrutent avec sévérité.

Se tournant vers celui de droite, la reine lève ses mains vers lui pour l'implorer. Mais les deux divinités à l'unisson l'interrompent sur le champ.

- Silence ! Tes prières sont pitoyables ! Le mal omniprésent vaincra si tu continues de t'incliner !

- Pourquoi, réussit-elle à bredouiller ? Je ne veux que ...

- Créature sans cervelle ! Le Dieu du pouvoir se consacre uniquement à restaurer son empire. N'as-tu donc rien compris ? N'as-tu donc pas ressenti cette atmosphère maléfique ? Qui a emporté ta mère ? La lueur dans l'œil de Set est fixée sur ta mort !

- Aidez-moi. Si je ne...

- Silence ! La puissance des dévots de Set est palpable, ici, en ton foyer, sous tes yeux ! Pourtant tu ne vois rien !

Les yeux de ces deux sentinelles brillent de rouge, coupant la respiration de la reine. Cette dernière sent ses os craqueler.

Reprenant encore une fois à l'unisson :

- L'aura d'un serviteur du dieu Crom a pu autrefois briser la chevauchée des servants de Set, pourtant réputés invincibles. L'un d'entre eux est proche, ici, en ton royaume. Ressens sa présence.

Yasmela retrouve alors sa capacité à respirer. Elle tente de reprendre son souffle. Le gardien de droite parle alors seul :

- Les cimmériens ! À l'image de leur dieu, ils incarnent tout ce que Set abhorre.

Le second à sa gauche, s'approchant, baisse sa tête vers la reine et ajoute :

- Confie ton destin en la première femme que tu croiseras.

Après avoir entendu ce dernier mot, Yasmela est reprise par sa terrible douleur à l'abdomen. Elle s'effondre les bras pliés contre son torse. Après quelques minutes, elle se relève, réalisant qu'elle s'était évanouie. Le temple n'est plus là. Elle a été projetée quelque part dans une des ruelles du nord de la ville. Là commence le quartier des hautes auberges, où toutes les bandes de mercenaires s'assemblent pour se « détendre ».

Marchant à tâtons dans cette venelle jonchée d'immondices, de cruches vides, de carcasses de gibiers, elle arrive très rapidement devant une auberge où fusent exclamations, rigolades et chants paillards.

Un signe ! C'est un signe, se dit aussitôt Yasmela.

Elle marche plus rapidement vers cet endroit quand quelqu'un apparaît de l'arrière du bâtiment. Yasmela l'examine : des cheveux bruns en bataille, une épée à la poignée dorée ornée d'un magnifique rubis, et une cotte de maille vermeille. Qui est-ce ?

- Qui va là ? Êtes vous un allié de la reine ou juste un malotru ? Réussit-elle à articuler timidement.

- Ça dépend combien tu payes chérie, lance d'un trait l'ombre qui réajustait ses chausses et sa ceinture.

La voix, une femme, c'est une voix de femme. Je suis sauvée halète la reine.

- Oh par Mitra, écoute-moi...

Yasmela n'a pas le temps de prononcer un mot de plus, le corps des gardes du palais accoure en soufflant sur leurs sifflets.

- Majesté ! Majesté ! Tout le monde vous cherche partout. Majesté !

- Tout va bien Amalric, rétorque apaisée la reine.

L'un des gardes pointant sa longue torche vers la silhouette s'exclame.

- Majesté ! Attention ! Regardez-la ! C'est ... Oui, c'est... C'est... C'est bien elle ! Oui c'est la cimmérienne ! Attention ! Il y a une cimmérienne en ville...

- Oh tu la fermes oui, lance celle qui était visée. Tu claques des dents tellement t'es paralysée par la pétoche. Va plutôt chercher à boire.

Les gardes déglutissent. Un orque bardé de fer, une longue hache dans ses mains émerge de l'auberge, où toutes voix se sont tues. Les occupants scrutent ce qui se passe à travers les fenêtres. Quelques-uns commencent à sortir.

- Qu'est-ce qu'ce bordel ?

- Détend-toi Sa'ar. La reine en personne vient nous rendre une visite de courtoisie. Elle a grand besoin d'être sauvée.

Un second orque une longue fronde à la ceinture, suivi aussitôt d'un troisième encore plus massif, dévisage la reine des pieds à la tête incrédule. Yasmela se décide alors à parler.

- J'ignore qui tu es Cimmérienne. Mais j'ai besoin de toi. Je sais ce que l'on raconte sur ceux de ton peuple. Mais ... accepte de te battre pour moi. C'est le moment de sauver la ville.

Les gardes, au nombre d'une bonne dizaine, regroupés autour de la reine, se regardent dans les yeux, les uns les autres.

- Mon nom est Iria, se décide à répondre la cimmérienne. Ne restons pas là. Viens à l'intérieur, on va d'abord parler pognon. Ensuite nous allons nous marrer devant ton plan de bataille.

- Quoi... comment... heu... nous ?

- Oui, moi et les douze orcs qui ont versé leur sang à mes côtés, ça fait nous. Le colosse noir ne veut plus entendre parler de toi. Alors, il va falloir que tu nous fasses confiance, à nous tes treize guerriers.



Et maintenant, tournez la page.

Les premiers rayons du soleil apparaissent faisant briller les murs d'enceinte d'Ylion. Les armées d'Artaxerxés se mettent en marche. Le campement avait été implanté le dos aux murailles, aussi près que possible de ces dernières.

Face à vous, la grande plaine menant aux camps ennemis. C'est là que va se dérouler le champ de bataille.

Vous vous étirez en baillant. Vous avez quand même réussi à dormir deux ou trois heures. Vos canailles d'orcs en font de même. Durant des plombes, la reine avec une bonne poignée de courtisans ont voulu vous noyer sous leurs stratégies... Des pantins, des parleurs qui ne vont pas sur le terrain, qui refusent d'aller sur le terrain, et qui ne s'intéressent jamais aux questions de renseignements...

Votre espion en chef, un goblin surnommé « La Poisse », laisse entrer sous votre tente de commandement quatre, ou peut-être cinq femelles, de races différentes. Les rubans jaunes qu'elles portent attirent immédiatement les regards des mâles en train de se réveiller.

Sur les douze orcs qui vous entourent, Shaaka est la seule femme. Elle aussi sourit en regardant ce défilé minaudé à l'écart. Vous surprenez quelques promesses. La Poisse file vers le coffre de la reine, il leur donne à chacune une bourse bien remplie. Ça, vous l'entendez bien. Le sourire en coin, il revient vers vous, laissant disparaître ces délicieuses invitées tout aussi discrètement qu'elles étaient entrées.

- Bon, ça pue, mais ... pas encore le sapin, on aurait pu se faire torcher le croupion, maugrée-t-il à voix basse.

- Venant de toi j'attendais pas un câlin, accouche, lui répondez-vous.

Il déroule un parchemin, où des marques de doigts noirs, rouges, ou d'autres tâches peu ragoutantes, colorent son plan.

- Face d'ananas a disposé toute son armée, en plusieurs rangs bien serrés, face à nous.

Il vous désigne alors grossièrement chaque renseignement qu'il a pu « acheter ».

Les quarante mumakills en avant, derrière eux, la légion : la tempête du désert. Cinq mille guerriers, cottes de mailles, lances, boucliers, la totale. Il a des arbalétriers, deux mille, prévus en hauteur sur le tumulus. Mais la grosse Chaïna a ouvert ses portes aux officiers. Les armes sont restées dehors, sous la pluie qui est tombée il y a une heure. Ces camelotes d'arbalètes vont pas voler haut.

- Sûr ? Lui demandez-vous surprise d'une erreur pareille.

- J'ai payé ce qu'il fallait Iria.

- Ensuite ?

- Sur sa droite, il a toute sa cavalerie, pour nous tomber dessus par les flancs, dès que nous serons en mouvement ; deux mille, peut-être deux mille cinq cents cavaliers expérimentés. Des bons ces salauds-là.

- Aucun allié de réserve ?

- Non, l'info que tu avais était bonne. Cette face pelée s'est brouillée avec ses alliés. Tous, vraiment tous : Ungoth, Azog, et Ratar-o, tous, ils restent tous dans leur trou. Et surtout ...

La Poisse se frotte alors les poils du menton l'air ravi.

- Harkonnen finit-il par prononcer comblé d'aise.

- Quoi ?

- Il a bien exécuté l'eunuque en chef.

- Pourquoi tu fais cette tête ? Lui demandez-vous, tout en sachant ce qu'il va vous répondre.

- Comment tu l'as su ? Et avant tout le monde en plus ? Qui espionne pour toi ?

Vous lui faites un signe de tête vers le coffre de trésor de Yasmela.

- Pas la peine, je t'ai pas attendu.

- Crétin, pestez-vous. Je t'avais dit de rien payer d'avance ! Elles ont toutes vu ce qui nous reste maintenant ! Si une seule balance aussi pour l'ennemi ?

- Oh ! On avait pas le temps. Cimmérienne, c'est maintenant ou jamais, cire les bottes de ton dieu aussi, on aura besoin qu'il vienne leur chier dessus !

Ce goblin goguenard pouffe de rire, vous faites de même.

Vos compagnons orcs sont désormais tous levés. Equipés et prêts à se battre, ils vous regardent agacés. Aybak, le vantard hargneux s'approche en tête.

- C'est quoi la blague ? On décanille et on se barre avec la caisse ?

Vous faites craquer vos doigts dans vos mains en le regardant.

- Préparez-vous au combat ! Tonnez-vous.

- Yasmela m'a donné hier soir tout l'or qu'elle avait pu racketter. Vous l'avez bien vu. Il reste combien la Poisse, 22 ou 23 talents ?

- Euh, en fait, 20. Y'avait le double de maquerelles à arroser, alors...

Vous dodelinez. Cher payé, mais maintenant vous avez une idée précise des forces ennemies.

*Inscrivez cette somme de 20 talents dans la rubrique « or » de votre feuille d'aventure.*

- Vous avez compris. C'est notre dernière chance de briser le siège. Face d'ananas est sûr de nous écraser. Sauf qu'il est seul ! Son meilleur allié va lui trancher le jarret. On attaque maintenant !

Les orcs se fixent tous, surpris d'une telle nouvelle, même si certains d'entre eux avaient déjà surpris vos échanges. Fléau intervient, puis ensuite Aybak, enfin Bahja langue de pute, tous se mettent à jacasser en un brouhaha insupportable.

- Fermez-là ! Criez-vous. Qu'est-ce qui vous arrive ? Vous doutez de moi ?

Fléau, surnommé ainsi à cause du premier carnage qu'il a réussi avec cette arme devenue désormais sa préférée, déglutit avant de prendre la parole.

- Non Iria. T'as pris autant de coups que n'importe lequel d'entre nous. Mais ... Antocidas ? Il est avec nous ? Parce que sans lui ce sera chaud.

La Poisse et vous vous regardez immédiatement. Vous aviez déjà prévu cette question.

- Ecoute, nous avons juste assez d'or pour rameuter les trois meilleures bandes de mercenaires. On ne peut pas payer en plus ceux d'Antocidas.

- Sauf à remettre la main sur le trésor des mines du nord interrompt la Poisse.

Vous le fixez le sourire aux lèvres.

- T'attendais que l'enfer gèle pour me le dire ?

- Noon, glousse-t-il ravi. Je voulais faire mon petit effet.

Tous éclatent de rire.

La Poisse termine alors sa surprise.

- Iria, j'ai aussi obtenu le renseignement où se trouve le chariot. Des chevaliers du chaos veulent s'en emparer. Harkonnen a de l'espion caché lui-aussi. Avec ça, on peut payer Antocidas, même si ...

- Même si la mort de Barka l'a anéanti ? L'interroge Shaaka.

Shaaka, avait failli se faire tuer puis vendre comme esclave dans un bordel il y a pas mal d'années. Barka l'avait sauvé à chaque fois. D'abord amoureuse de lui, elle a compris qu'elle ne serait jamais rien pour ce champion au cimeterre mortel, la nuit où elle l'a surpris dans les bras de son géant numide Antocidas.

Votre goblin tente de finir de vous convaincre :

- Je te laisserai lui parler. Ya que toi qui pourra parler... Moi, déblatérer ...

- Où ? Le coupez-vous.

La Poisse sort un autre parchemin que tous scrutent avidement. Turuk-lame tranchante lance immédiatement :

- Et merde ! La source de la forêt des maléfices ! Si on y va, on abandonne les potes. Et si face d'ananas lance son assaut à ce moment-là on est foutu.

Qala'oun le stratège, son grand arc en bandoulière, intervient à son tour.

- Aucun danger Iria. La terre d'ici à son camp est une grosse flaque de fiente. J'ai déjà parlé avec Quoutouz. Si l'ennemi s'approche, lui et ses archers les transperceront.

Les orcs vous fixent alors, curieux de connaître votre décision.

Si au préalable, vous décidez qu'il faut tenter de faire appel à Antocidas, et prendre le risque de laisser les derniers régiments de mercenaires de la ville sans commandement, dans ce cas, [rendez-vous au 7](#).

Si vous estimez qu'il faut attaquer sans perdre un seul instant pour ne pas perdre l'avantage de la surprise, il faut faire la tournée des troupes immédiatement. Dans ce cas, [rendez-vous au 25](#).

## 2

Vous dégainez instinctivement votre épée à la vitesse de l'éclair. Ce gros ballot n'a même pas eu le temps de relever sa hache. Votre lame est déjà collée contre sa gorge. Vous l'obligez à reculer lentement. Ses sbires sont tout prêts de vous, vous lui chuchotez en le fusillant du regard.

- Tu as vu ton ancien second, Grishnakh. Il est avec moi. Je suis sûre qu'il serait ravi d'avoir à nouveau la chance de prendre ta place. Et vu que tu baffres comme un goret alors que tes hommes ont la dalle, personne ne m'en voudra.

Vous relâchez lentement la pression de votre arme sur sa gorge. Il a du mal à déglutir. Sa haine a disparu. Il tremble légèrement. Ses trois orcs ont pensé dégainer leurs armes, mais face à Turuk à votre droite l'épée brandie, et à Qala'oun à votre gauche son arc prêt à décocher un trait, ils sont tous restés figés.

- Tranquille cimmérienne. J'suis pas Crom, finit-il par dégorger.

- Donc tu prends 3 talents comme tous les mercenaires de mon armée. Et ce soir tu dis à tes troupes que l'on boira une nouvelle victoire.

Il hoche la tête. Ses acolytes soupirent de soulagement.

Vous reculez lentement en le gardant à l'œil. Il se tâte le cou en vous toisant.

- Où ?

- La Poisse est de ce côté lui indiquez-vous. Il déjà en train de payer les autres. Vas-y maintenant.

Il s'exécute en grommelant.

Turuk vous prend à part. Une fois Ougloulk éloigné il vous avertit.

- On a eu chaud. Je n'aurais pas cru qu'il céderait, et devant ses gardes du corps en plus. Mais méfie-toi. Pour quelques coffrets de sels précieux, non seulement il vendrait sa propre mère mais en plus il la mettrait sur le trottoir.

- T'en fais pas. Il restera avec nous tant qu'on aura assez d'or.

Turuk s'essuie le front. Il est soulagé, néanmoins à son regard vous sentez que cette montée de tension l'a troublé. Même Qala'oun oblique du menton devant votre attitude.

*Soustrayez 9 talents pour le paiement de leur solde à vos trois groupes de mercenaires, et ajoutez 1 point à l'onglet « prière au Dieu Crom ».*

[Rendez-vous au 28.](#)



### 3

Vous vous avancez sûre de vous.

- Orodès ! Prépare-toi à mourir !

Du haut de son mumakill, Orodès croise les bras. Il a l'air ravi.

Turuk inquiet, s'avance en même temps que vous. Au bout de dix pas, Orodès est resté immobile sur son trône doré.

- Alors Orodès ! Tu as besoin que tes maitresses viennent de porter ?

Derrière vous quelques rires fusent. Mais lui non. Qu'est-ce que ce vaniteux sans scrupule mijote à son tour ?

L'esclave au porte-voix se retourne. Il échange quelques mots avec son maître. Puis il recommence à parler.

- Dans notre contrée civilisée cimmérienne, un homme de haute naissance a le droit de se faire représenter, finit-il par articuler.

Orodès baisse la tête vers des soldats restés assis à droite de sa monture. Ils sont en cercle, leur dos tourné. Il fait claquer son fouet. Un homme se lève alors au milieu d'eux. Vous le reconnaissez aussitôt. Totalement glabre, une peau d'albâtre, torse et bras nus, des tatouages runiques rouges sur les parties visibles de son corps : Kratos, le damné. Vous inspirez en frémissant. D'un seul coup la haine vous submerge. Le parfum d'Aïeta vous fait lever la tête et fermer les yeux.

Lui s'avance sereinement vers vous. Ses deux sabres, enchainés à ses poignets, pendants le long de ses bras. Il fait presque une tête de plus que vous.

- Enfin ! Je pense à toi à chaque fois que je me regarde dans un miroir Iria, prononce-t-il au bout de quelques pas.

- Estime-toi heureux Kratos ! Il te reste encore un œil.

La moitié droite de son visage sévèrement balafmée témoigne du coup que vous lui avez infligé lors de votre dernière rencontre. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques toises l'un de l'autre, vous

voyez ses poings serrés sur les gardes de ses armes se mettre à trembler.

- Ta pute de mère ! Elle était en train de chialer sur sa table quand mon frère l'a ravagé encore et encore ! Elle chialait cette trainée ! Je suis sûr qu'elle a aimé ça.

- Quand j'en aurais fini avec toi Kratos, lui crachez-vous, j'irai exterminer Rostam et après ce sera Mollah !

Il ouvre grand ses deux yeux, ces derniers se mettent à étinceler. Il tonne le nom de son dieu, Vash-Ro. Vous dégainez votre arme criant celui de Crom, avant de vous jeter sur lui. Dans la précipitation vous n'avez pas remarqué un tueur armé d'une longue arbalète vous viser. A l'instant où votre arme croise celles de votre vieil ennemi, l'autre lâche resté couché en retrait s'apprête à vous abattre.

Heureusement Dunnrak était resté attentif. Le tir de sa fronde lui arrache une moitié du visage. Il hurle de douleur.

Orodès voyant son plan échoué bafouille une bonne série d'insultes à l'encontre du blessé. Il se fiche de votre duel avec Kratos. Son piège miteux était de vous voir à découvert pour vous assassiner, rien de plus. Il tempête encore quelques jurons avant de refaire claquer son fouet : le signal à ses gardes du corps, les immortels, de se jeter sur vous.

Kratos en entendant cette directive, rompt le combat. Il recule prestement de plusieurs mètres.

- Noon ! Notre accord ! Crie-t-il. Laisse-moi la ...

- Extermine-les ! Se contente de répliquer son commanditaire avant de claquer à nouveau son fouet démesuré.

Livrez un combat d'escarmouche.

Vous faites face à 50 ennemis.

De votre côté, Turuk, Gri'im, Sa'ar et Fléau, vos quatre massacreurs les plus efficaces sont là. Les vingt meilleurs guerriers Taurens puis hommes-lézard vous rejoignent au pas de course, soit 45 lames.

Si vous avez accepté de payer les 6 talents réclamés par Ouglouk, il vous envoie aussi ses 20 meilleurs de ses orcs et gobelins. Sinon, il reste les bras croisés.

*NDLR : Pour ce combat, vous et vos quatre orcs devez mourir en dernier, si jamais vous deviez être vaincu bien évidemment.*

Si vous êtes vainqueurs, [rendez-vous au 48](#).





## 4

- Non, vous-écoutez-vous. Une piqûre d'insecte vous démange l'échine. Ils se tiennent face à nous comme pour une partie de campagne. Ils attendent quelque chose : un signal ou un ordre.

Un pressentiment vous fait serrer le poing droit.

- Une attaque surprise ? Demande Turuk.

Vous vous retournez d'un coup sec, et vous précipitez vers les tentes. Dans un coin se trouvent les morceaux de cette machine brûlée aux trois quarts.

Torghun se tient devant. Il est baissé vers le mécanisme de lancer. Un curieux infirme, un unijambiste en béquilles, avec un long manteau évoquant celui des vétérans de guerre en retraite, semble lui indiquer comment fixer le bras pour lancer plus loin. Vous vous stoppez net. Il est en train de sortir un stylet d'une de ses manches.

Turuk vous a rejoint silencieusement, accompagné de Morogg l'ancien. Parfait, vous attrapez l'un des petits filets que Morogg a sur le dos à côté de son trident. Vous le lancez en même temps que vous criez à Torghun d'être en garde. L'infirmesursaute en vous voyant, il lâche ses béquilles et tente de frapper Torghun à la gorge. Peine perdue : le bouillant Taurens le repousse sans difficulté vers le filet que vous venez de jeter. Immobilisé, Torghun lui décoche un direct au visage qui le fait s'effondrer à terre.

- Pitié, s'écrie-t-il, je vous en supplie pitié.

Torghun se penche vers lui, il a son grand marteau de guerre dans les mains.

- Un assassin ! Un putain d'assassin ! J'ai failli me faire tuer par un putain d'assassin !

Vous le stoppez. Par son mouvement il allait fracasser le faux-estropié.

Vos deux compagnons dégagent ce tueur du filet, avant de le dénuder et de fouiller sa défroque. Sur son épaule gauche, tout devient limpide.

- Un lotus jaune, dites-vous calmement, toujours retenant le manche du marteau de guerre. Regarde Torghun, Artaxerxès t'a envoyé l'élite des assassins.

- On le crève ! Eructe-t-il en dégageant son arme.

- Non gémit l'espion prostré à terre. Artaxerxès attend un signal. Laissez-moi la vie, et je détail vers la mer, je rejoins mon bateau sans rien envoyer. Je le jure. Jamais je remettrai les pieds ici, pitié...

- Ferme-la, le coupe Morogg. Je m'en boufferai les roustons ! Je les connais par cœur. Pourtant je l'ai pas vu venir ce chien là.

- Alors, cogne Torghun de son sabot ?

Turuk lui soupire. Est-ce que ce minable vaut la peine de se salir les mains ?

*Notez dans votre feuille d'aventure que Torghun est en vie.*

Maintenant, qu'allez-vous décider ?

Allez-vous être sans pitié face à cette engeance ? Dans ce cas, [rendez-vous au 15](#)

Ou êtes-vous prête à faire preuve de pitié par stratégie ? Dans ce cas, [rendez-vous au 38](#)

## 5

Le second golem s'avance, sa masse gigantesque traîne sur le sol. L'autre continue de frapper à droite et à gauche massacrant tout ce qui se trouve à sa portée. Les taurens à votre droite commencent à s'enfuir. L'un d'eux, un trapu dont les cornes évoquent celles d'un buffle donne des coups de fouet à énormément de ses congénères. Lui aussi veut les inciter à tenir la ligne.

- Hé ! Toi ! Hurlez-vous dans ce début de chaos.

Aybak le vantard de votre bande d'orcs surgit à votre côté. Il lui jette une pierre qui touche une de ses cornes de buffle.

- Bullwyf ! Hurle-t-il.

- Quoi vocifère-t-il les bras pliés, les poings serrés et des yeux rouge-sang.

- Je double votre solde si vous leur défoncez le crâne ! Lâchez-vous en le fixant dans les prunelles.

Il lève son poing droit en vociférant un terrible cri de guerre. Tous ses congénères le scrutent alors.

Le rude Bullwyf dégaine un long fléau d'armes fixé à sa ceinture. Son arme noire dégage des volutes de fumée noire. Il manie une arme en kagonite, une arme des ténèbres... Peu importe vous-dites-vous.

Il se met à tourner sur lui-même ce fléau tenu par ses deux mains. Quand il est aussi rapide qu'une toupie il la lâche. La boule hérissée de pieux fonce à la vitesse de l'éclair vers la face d'un des deux rocs-mouvant. Le golem avance vers elle les bras ballants, incapable de prendre conscience du danger. Le choc déclenche une explosion lui pulvérisant l'essentiel du visage. Ce grand corps de pierre se met à se balancer, puis à clopiner sans plus aucune hostilité.

Bullwyf brame un second cri de guerre assourdissant.

Les taurens se mettent tous à frotter le sol de leur sabot, bouclier en avant. Quand Bullwyf se met à charger tous font bloc derrière lui. Ils chargent l'autre golem.

Mais au moment d'arriver vers lui ils se divisent en deux groupes, l'un piquant vers la droite, l'autre vers la gauche, tous d'eux. Leur adversaire est aussi fort qu'il est indécis. Il penche à droite, puis à gauche, puis recommence les bras ballants. Les taurens en profitent pour le contourner. Ils émettent à nouveau à l'unisson le même cri en percutant ses talons par l'arrière. Le géant retombe violemment sur son dos.

Les autres taurens n'ont plus qu'à dégainer leurs marteaux de guerre. Cet ennemi se révèle également incapable de se relever. Vos troupes se mettent à le concasser morceau par morceau. Une fois en petits fragments, ils utilisent la même technique vers son jumeau décapité.

Une minute plus tard, vous soupirez, soulagée.

Bullywif s'avance vers vous. Il est trempé de sueur. Il respire bruyamment.

- Nous réglerons nos comptes après la bataille cimmérienne.

- Je n'ai qu'une parole Bullwyf.

Il crache alors dans sa main droite. Vous en faites de même avant de vous les serrer.

*Rayez trois talents de votre or.*

Bullwyf s'avance alors devant la ligne de front.

- Face d'ananas ! Je suis Bullwyf ! Le briseur de rocher !

Il reprend alors son souffle avant de poursuivre.

- Je te pisse dessus ! Je pisse sur ton armée ! Stygia, on va la piller !

Des cris, des vivats, puis ensuite des flots d'insultes fusent de vos rangs à destination de l'ennemi. Certains baissent leurs chausses, exhibent leurs fesses, ou carrément leur sexe vers votre ennemi.

Artaxerxès est debout sur son mumakill. Vous ne distinguez pas son visage à une telle distance, mais il ne doit pas être de bonne humeur. Personne n'a jamais osé lui manquer de respect, le châtiment encouru est le supplice du pal.

Vous pouffez de rire, avant de vous écrier.

- Le magot ! Où il est ce chien-là ?

Dunnrak en train de faire tourner sa fronde dans sa main droite, est tout sourire.

- Là regarde Iria, vous dit-il en désignant un des deux cratères.

Vous apercevez le cadavre de cet ennemi, une bonne flaque de sang se dégage de son crâne.

- T'es un vrai tueur, une tête de plus à ton tableau de chasse.

Vous en rigolez tous deux. Mais Turuk votre fidèle lame s'interpose entre vous.

- Je dérange ? Iria, le prochain assaut va être encore plus serré. Alors on les massacre cette fois.

Vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire. Est-il jaloux même dans un moment pareil ?

[Rendez-vous au 27.](#)



Le barbu sort une longue trompe-à-vent accrochée dans son dos. Il en souffle à plein poumon apparemment. Pas un son n'en sort. Vous avez un mauvais pressentiment. Vous cessez de bouger. Une espèce de tourbillon ocre sort de l'instrument. La couleur est identique à celle de la lave d'un volcan.

Ce curieux maelström se diffuse lentement, il commence à recouvrir le ciel face à vous. Des pétales noirs commencent à être visibles. Ils grossissent, encore et encore. Ils finissent par prendre une forme vivante : des pyrodjinn.

Ces grains noirs se sont métamorphosés en pyrodjinn !

Ce sont ces énormes chauves-souris à tête de démon crachant des jets de flammes meurtriers.

Le ciel semble en être couverts. Un de ces monstres plus gros que les autres hurlent gueule grande ouverte. L'essaim volent alors sur vos troupes. En quelques secondes ils vous crachent leurs biles mortelles.

Chaque régiment commence à subir des brûlés vifs.

– Quoutouz est-il toujours vivant car lui seul peut commander à ses archers de garder leur calme pour affronter ce fléau qui vomit sur vos troupes.

Si oui : [rendez-vous au 20](#).

Sinon il faut ressouder les rangs des hommes-lézards face à cette horreur, où tout est perdu. Mais comment ? Vous n'avez que quelques secondes.

Voulez-vous tenter de prendre la tête de leur groupe d'armée par l'autorité, et la menace s'il le faut, [rendez-vous au 30](#).

Ou voulez-vous leur crier que vous doublez leur solde s'ils les éliminent, donc leur payer trois talents de plus, si vous avez encore cette somme cela va de soi, [rendez-vous au 45](#).



Le campement du colosse noir n'est finalement pas très éloigné du votre. En retrait et lui aussi en dehors de la ville, vous n'avez aucune difficulté à le rejoindre. Ses portes sont grandes ouvertes. La Poisse et Turuk vous accompagnent. Vous aviez décidé de vous y rendre avec uniquement votre scoumoune de goblin. Turuk et vous, c'est une longue histoire.

Une lame meurtrière mais romantique, cet orc aussi singulier qu'infaillible est à vos côtés depuis plusieurs années maintenant. Vous soupirez en repensant à votre première estocade ensemble.

- Halte vous lance un guerrier en armure une fois entrés dans le camp.

- Pourquoi halte ma bichette ? Tu as vu quelqu'un monter la garde ?

- Eh ! Ho ! Tu te crois où pour te...

Il déglutit. Vous ne lui laissez pas le temps de continuer.

- Arrête de cuver ta vinasse. Appelle Antocidas.

- Euh, ... Je f'rai pas çà. Il est devenu fou... Il a dégradé tous les chefs. Il... Il n'est plus, enfin, imagine, il, ...

Au fur et à mesure de ces bégaiements, les mercenaires du colosse encore présents sortent de leurs tentes et viennent vous rejoindre.

- Arrête ! Tu crois qu'on a toute la journée ! Finissez-vous par l'interrompre.

Un guerrier musclé, à la peau aussi noire que celle d'Antocidas se place alors entre vous et le garde. Turuk instinctivement place sa main sur la garde de son épée.

- Iria, dis à ton garde du corps de se calmer.

Vous faites un signe de la main en ce sens à Turuk. Il est nerveux. Vous êtes entourée d'une bonne cinquantaine de combattants. Si ça tourne mal, la mort est assurée.

Votre interlocuteur poursuit calmement.

- Personne n'ira chercher le commandant. Ça ne servirait à rien. Tu veux qu'on se batte pour le vérifier ? Ceux qui sont restés voudront peut-être m'écouter. Peut-être. Mais il va falloir que tu te repointes ici avec tout ce que l'autre drôlesse nous a entubés. T'entends la cimmérienne ? Alors tu peux te casser. On sait que tu es raide.

A ce moment la Poisse comprend qu'il peut annoncer sa surprise.

- Si je te dis que je sais où se trouve le chariot avec l'or qui était promis ?

- Tu pues la combine ! Personne sait où ...

- Oh ! Tu le laisses finir oui ! Le coupez-vous immédiatement. Ferme-là champion si tu veux avoir les poches pleines.

Vous l'avez remis à sa place. Pas content du tout, mais l'argent passe avant tout. À ce moment-là, vous vous rendez-compte que ce sont plus d'une centaine de guerriers, en cottes en mailles, d'autres en armures, arbalètes hache ou lances à l'épaule qui vous fusillent du regard désormais. Parler argent, ou plutôt or, rend tout le monde très attentif.

La Poisse se met à poursuivre en se tournant lentement pour donner l'impression qu'il s'adresse bien à tous ces tueurs.

- Je sais où est tombé le chariot. Des chevaliers du chaos le suivaient de loin pour s'en emparer.

Les gigolos avec qui ils ont passé la nuit me l'ont assuré. Ils m'ont même donné la route à prendre.

A ce moment, il se tourne vers vous, le sourire fendu jusqu'aux oreilles. A vous d'achever de les convaincre.

- Alors ? Vous avez compris ? Vous voulez rester là à faire votre paquetage ? Dire adieu à votre oseille ? Ou est ce qu'il y en a qui ont encore des baloches et qui sont prêts à cogner forts ?

La Poisse empêche le noir de répliquer, il lève sa paume vers lui.

- 50 chevaliers du chaos sont partis. Oui, il faudra de sacrés cogneurs pour revenir les poches pleines.

Les chevaliers du chaos, ils se couchent devant Khorne, ils se vantent de ne connaître ni hésitation, ni peur de la mort. Leur aura des ténèbres est réputé inspirer l'effroi, et ce, sur n'importe quel champ de bataille.

Les mercenaires d'Antocidas qui vous entourent en ont vu d'autres, du moins c'est ce que vous espérez. Malheureusement après pas mal de verbiages et autres conciliabules entre eux, vous constatez que la perspective d'affronter cette élite en a refroidi plus d'un. Au bout d'une demi-heure, seuls 30 mercenaires sont prêts à vous suivre pour retrouver ce maudit chargement.

La Poisse en crache par terre de dépit.

- 30 contre 50, c'est du suicide. On laisse tomber.

Turuk, les bras croisés, vous observe.

- Crom n'accepte pas les trouillards à sa table vous rappelle-t-il en souriant, lisant dans vos pensées.

Malgré un tel « handicap », si vous vous sentez capable de tenter la reconquête de cet or, [rendez-vous dans ce cas au paragraphe 42](#).

Si vous préférez ne plus perdre de temps, ou ne pas prendre le risque d'un combat d'escarmouche aussi démesuré, vous quittez le camp ; [rendez-vous dans ce cas au paragraphe 21](#).

## 8

Vous crachez par terre en même temps que vous lâchez un juron.

- Envoyez ! Dites-vous à La Poisse en fusillant du regard le héraut. Vous lui répondez par un pouce levé.

*Déduisez deux talents de votre or.*

Votre goblin détale instantanément exécuter ce petit accord.

Face à vous les chefs de régiment se regardent. Ils se demandent à quoi riment vos échanges avec le héraut dont ils attendent des ordres. Un grand oiseau passe au-dessus de vos têtes subrepticement.

Le héraut tourne la tête. Il vous fixe visiblement satisfait. Il ordonne à un porte-étendard derrière lui de lever haut la bannière au cheval, une petite voile sur le côté gauche s'en distingue, coulissant vers le bas. Un autre porte-étendard soulève lui une bannière en forme d'éclair, et la cogne trois fois sur le sol.

- Turuk ! Sonne la charge !

Il s'exécute en soufflant de toutes ses forces dans son olifant.

Les officiers ennemis, eux, se fixent incrédules. Le héraut lui tape un tambour suspendu à sa ceinture. Les officiers stygiens reconnaissables à leur armure dorée, s'inclinent.

Leur cavalerie fait un large détour sur votre gauche, passant à proximité des murailles tandis que les arbalétriers de leur butte assez élevés sur votre droite décochent leurs traits.

- Vas-y !

Turuk sort comme convenu avec la reine Yasmela un petit miroir. Il l'oriente vers la muraille. Dès que les miliciens aperçoivent les trois signaux lumineux, ils déclenchent immédiatement leurs catapultes. Les arbalétriers d'Ylion, embusqués dans les meurtrières, avec un peu de retard s'activent aussi.

La cavalerie ennemie essuie ces tirs sans pouvoir s'en protéger. Si près des murailles, aucune armure ou bouclier ne peut les protéger. Quel que soit leur rapidité, tous ceux qui commençaient à approcher de votre flanc se font impitoyablement massacrer.

Leur commandant, vous le reconnaissez alors, Seleucidès, vous maudit. Il déverse ensuite un flot d'injures contre leur héraut. Après deux ou trois séries d'obscénités, il se ressaisit. Il parvient à rassembler une petite moitié de ses cavaliers pour effectuer un repli stratégique.

[Rendez-vous au 14.](#)

## 9

Vous avez réussi. Leurs traces sont de plus en plus fraîches. Quelques minutes plus tard vous bénissez Crom. A pas de loups, vous retrouvez leur piste. Ces écorcheurs ont emporté le chariot. Ses marques sont désormais clairement visibles. Une clairière se prête à ce jeu de cache-cache. Vous vous en approchez sans un bruit. Par geste vous indiquez aux hommes de se disperser à droite et à gauche pour les encercler.

Une minute plus tard, ils sont à portée. Ils sont en train de festoyer. Ils tapent du pied, ils boivent, certains chantent. D'autres se tapent sur le ventre en crachant sur le chariot.

Sur son toit, vous distinguez le cadavre d'un guerrier de haute stature. Ils l'ont attaché, sa tête pend dans le vide vers l'avant, visiblement ils ont voulu l'ériger comme leur trophée. Vous le reconnaissez instantanément. Vous serrez les dents.

Cachée derrière un arbre, vous épiez groupe après groupe ces fiers-à-bras. Ce qui vous surprend, c'est qu'en fait, ils ont tous l'air de se saouler ; et rien d'autre. Aucune sentinelle sur le qui-vive. Certains trinquent sur leurs chevaux, d'autres assis par terre, une amphore ou une corne à la bouche. Quelques-uns encore en retrait soupèsent les lingots dans leurs mains.

La Poisse chuchote.

- La guigne, j'en compte que 40. Où sont les 10 autres ? S'ils sont cachés, on aura même pas d'effet de surprise.

Vous vous apprêtez à lui répondre quand celui perché sur le plus haut et le plus richement caparaçonné des chevaux, hèle ses hommes.

- Videz-moi ça, vite ! Foutez-moi vos armures dans le fossé, ça devrait déjà être fait. Vous voulez qu'harkonnen nous massacre. Allez, videz vos cornes. On se barre et on les laisse s'entretuer !

Vous laissez les chevaliers commencés à enlever les premiers éléments de leurs armures. Quand tous ont l'esprit ailleurs, vous surgissez des fourrés en lançant votre poignard sur leur officier.

- Crom, tonnez-vous !

Celui sur son cheval à moitié ivre est pris d'un hoquet en vous voyant. Votre arme le frappe en plein visage sans qu'il ait levé le petit doigt. Il s'effondre lourdement par terre en gémissant. Ses guerriers complètement ahuris n'ont même pas l'air de comprendre ce qui arrive. Les mercenaires d'Antocidas dissimulés également derrière des arbres, leur tombent dessus par derrière et réussissent à en égorger plusieurs.

- Aux armes ! Palsembleu ! En formation ! Se met à beugler à l'arrière, un chevalier à pied bien plus corpulent que les autres. Ils parviennent péniblement à se ressaisir. Quelques chevaliers bien armés apparaissent du fond des sous-bois, mais un certain nombre se fait encore trucher avant d'avoir pu se remettre en position.

Vous êtes trente. Mais eux aussi finalement. Livrez un combat d'escarmouche.

Si vous êtes vainqueur(e), [rendez-vous au 47](#).



## 10

Cette tente est des plus sommaires. Des pieux de bois et de fer en fixe l'ossature, quelques grandes voiles de tissus épais en couvrent certaines parties. En son centre, un brasero sert à y chauffer les métaux. Un casque nain est fixé à l'entrée par une tige en bronze.

Le nain Gilius Thunderhead termine une nouvelle armure en compagnie de ses frères Gimli et Gillibran.

Vous avez fait appel à lui le mois dernier. Son travail est toujours irréprochable.

Le teint rougeaud, les mains calleuses, il achève son ouvrage à coups de marteaux.

- A nous la cimmérienne.

- Tu as quelque chose à me proposer Gilius ?

- Toujours, surtout maintenant que tu as l'or de la reine.

- Tu m'as dit m'avoir vendu tes meilleures armes, tes meilleurs hauberts.

- Oui mais ça c'était avant. Depuis j'ai fait mieux, conclut-il l'air ravi.

- Très bien, tes frangins et toi, qu'est-ce que vous pourriez améliorer ?



- Pour un talent, je passe à la meule ton épée, les armes de tes orcs et celles de trois chefs de horde. Avec çà, vous les transpercerez comme du foin.

- Et quoi d'autre ?

- Pour deux talents, j'aiguise les armes et en plus je vous fournis seize hauberts vermeils à la place de ceux que vous avez. La meilleure qualité qui existe en Hyborien.

Vous réfléchissez, il est méchamment cher, c'est un nain. Seulement il faut faire vite.

Si vous refusez, vous devez partir de suite.

Si vous acceptez l'une de ses deux offres, déduisez le nombre de talents correspondant de votre or, et notez dans votre feuille d'aventure ce que Gilius Thunderhead vient de vous vendre.

Une fois parti(e), si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

- vous rendre dans la tente de la prêtresse orc pour obtenir la bénédiction des esprits des orcs tombés au combat sur cette plaine, [rendez-vous au 16](#)

- aller dans la tente de l'herboriste, pour y obtenir des potions au lotus noir, immunisant contre le poison, [rendez-vous au 22](#).

Si vous avez terminé vos visites, vous pouvez [vous rendre au 35](#).



## 11

- Pas question ! Orodès tu me prends pour ton âne ! Tu crois que je ne vois pas tes tueurs planqués dans les fourrés !

Orodès crache par terre de dépit. Effectivement un arbalétrier stygien couché par terre se fait injurier par son maître.

Dans vos rangs quelques-uns soupirent de soulagement. Sans vous la défaite était assurée.

Pourtant, Orodès se met à hausser le ton contre ses officiers. Plusieurs d'entre eux vous désignent de leurs glaives ou de leurs lances.

Quels autres plans ont-ils en réserve ? Aucun de leur piège n'ayant réussi, ils en avaient préparé un encore plus vicieux manifestement. Vous ne le saurez jamais. Orodès sort son fouet. Il se met à s'agiter, comme tapant des pieds, il menace l'ensemble de son entourage. Il a complètement perdu le contrôle de ses nerfs.

- Tu lui as joué un sacré tour vous complimente Turuk.

[Rendez-vous au 33](#).

## 12

Vous ordonnez à toutes vos forces à pied de charger la légion ennemie. Immobile depuis quasiment le début de cette bataille, elle campe sur ces positions.

Homme-lézards sur leurs dromadaires, orcs, gobelins, se déchainent face à cette troupe tétanisée. Le fracas de l'acier résonne dans toute la plaine.

Ligne après ligne, vos ennemis perdent du terrain.

Malheureusement vous n'avez pas anéanti la cavalerie ennemie.

Seleucidès enrage encore de votre manœuvre. Les montures ennemies ont eu le temps de reprendre leur souffle. Il ordonne à ses chevaliers de vous attaquer à revers en petits escadrons. Bien trop rapides, vos hommes-lézards n'arrivent pas à les stopper. Ils pénètrent vos lignes en un éclair, vous repoussant sur les pointes des épées de la Légion de Stygia.

Un premier chevalier vous percute en utilisant sa monture. Plusieurs cotes brisées, vous crachez un filet de sang avant de réussir à vous relever. Seleucidès au grand galop a dégainé son long sabre en direction de votre cou.

Expérimenté, il ne rate pas cette occasion de renverser le cours de cette guerre.

Votre aventure se termine ici.



## 13

Vous vous tenez tous en rang en une ligne parfaitement compacte : taurens, orcs, gobelins et hommes-lézards. Tous croient en vous. Vous empoignez votre épée de fangtane à l'horizontale, avec vos deux mains, la pointe bien en avant, en position de défi face à Harkonnen.

Il lève une fois encore bien haut la pointe de son arme. Un visage grimaçant semble se détacher de ce nuage noir. Il vous charge alors.

Quand il arrive vers vous, il stoppe sa monture et vous frappe de toutes ses forces. Vous résistez malgré votre position basse.

- Tu vas dormir en enfer tempête-t-il sur son étalon.

Autour de vous, tout n'est que confusion. Les cris des orques se lançant à l'assaut, ceux des guerriers blessés, mêlés aux bruits des armes, tous vous assourdissent.

Incapable de réussir à vous porter un coup mortel, Harkonnen met pied à terre. Vous respirez bruyamment, la transpiration dégouline sur vos yeux.

Ce chien vous frappe de toute sa puissance. Pas un instant vous ne parvenez à distinguer une faille dans ses bottes.

Un dos vient soudain se cogner contre le vôtre. Vous vous retournez prête à frapper, non, c'est Turuk. Lui aussi est éreinté. Son sang dégouline abondamment sur sa peau verte.

Vous balayez le champ de bataille d'un regard rapide. Les hordes du chaos sont venus à bout de vos mercenaires. Vous êtes cernés.

- Khorne ! Tu vas boire leur sang !

Harkonnen brandit une fois encore sa gigantesque épée vers les cieux. Une autre rune se met à luire quand la pointe se fixe vers son nuage des ténèbres. Cette fois, de sinistres éclairs se mettent à entourer la lame d'archaon.

Turuk la main sur sa gorge a encore la force de vous adresser ses dernières paroles.

- Iria, je suis honoré de mourir à tes côtés.

Votre aventure s'achèvera sur ce dernier choc.



## 14

A votre droite, Shaaka a déjà donné l'ordre aux taurens de charger. Les arbalétriers ennemis sont donc restés à bonne distance. Les imbéciles, leurs armes sont diminuées par leur remise sous la pluie. Du coup ils tirent sans précision, parfois même totalement à côté. A longue distance, cette force est ridicule. Les taurens chargent eux avec une irascible soif de sang. Silence les accompagne. Il est appelé ainsi car de vos orcs c'est lui qui a non seulement le plus de cicatrices mais également la mâchoire brisée après sa douzième campagne. Les taurens balaie la première ligne des arbalétriers. Les rangs suivants dégainent leurs courtes épées ou haches.

- Pitoyable réplique Aybak. Il n'y en a pas un qui va sauver sa peau.

Pas sûr, si la première ligne s'est faite aplatir, ils constituent une troupe de près de 2000 hommes. Les taurens ont souffert de l'attaque du mage. Silence a même l'air d'être débordé.

Vous vous retournez vers la légion. La dernière force. Vous entendez les ricanements de vos orcs. Aybak lui grogne.

- Leur héraut a fichu le camp leur dites-vous.

- Ben ouais ! On a vu ! Joli coup ! Maintenant on leur arrache les burnes éructe-t-il. Leurs hommes vont tous déguerpir pour sauver leur peau.

- Non stoppe Turuk. Leur cavalerie est en retrait. Il faut l'achever d'abord.

- Si on charge maintenant on gagne ! T'entends ! On gagne ! Ils fouttront tous le camp ces péteux ! À la victoire !

Qu'allez-vous décider :

- charger la légion, qui n'a plus ni chef ni courage d'avancer, [rendez-vous dans ce cas au 12](#)

- ou préférez-vous déclencher l'ordre de partir achever la cavalerie diminuée, dans ce cas [rendez-vous au 19](#)

- ou préférez-vous partir soutenir Silence qui a peut-être besoin d'aide lui-aussi, [rendez-vous alors au 24](#).

## 15

Ce faux-estropié de guerre a bel et bien l'air inoffensif, à terre. Seulement, il n'est pas plus estropié que vous, il avait ses deux jambes. Quand vous vous penchez vers lui pour donner votre réponse, une goutte de sueur coule sur le côté de son front avant de descendre sur sa joue.

- J'ignore combien de crimes tu as commis, mais je parie qu'il y en a assez pour remplir un cimetière.

- Noon, pitié je te jure que...

- Tu as un ou des complices ?

Ce tueur se tient coi. Il tente de se lever, mais Turuk lui pose la main sur l'épaule.

- Morogg, ramène Sa'ar.

Il retourne vers la ligne de front. Pourtant une minute plus tard une étrange flèche dégageant une fumée jaune est tirée de l'une meurtrière d'une tour de la ville. Turuk et vous distinguez bien ce trait. Qala'oun arrive vers vous en courant.

L'armée de face d'ananas se met en marche.

- Alors c'était ça ? C'était le signal ? Hein ? Demandez-vous à votre prisonnier avant de lui expédier à votre tour votre poing en pleine figure.

Il crache un filet de sang. Mais il reste muet. Qala'oun termine sa nouvelle.

- Quoutouz a été assassiné, empoisonné apparemment. Son assassin a filé. Personne ne l'a vu.

*Notez sur votre feuille d'aventure que Quoutouz est mort.*

Quelques minutes plus tard, votre fidèle Sa'ar, l'orc toujours bardé fer, se met à clouer votre comédien sur une croix. Il gémit à chaque grand clou rouge enfoncé dans le bois.

- Artaxerxès ! Hurlez-vous de toutes vos forces. C'est toi le prochain !

Du haut de son monstrueux éléphant, il a fait s'organiser et s'avancer son armée, mais là lui-même semble surpris. Il a parfaitement saisi le sens de votre avertissement. La grande croix de bois est

visible de toute la plaine.

Les hommes-lézards sur leurs dromadaires se frappent l'épaule de leur poing. Ceux qui maîtrisent votre langue hèle votre nom.

Le combat va être sans merci, vos hommes-lézards savent que vous allez être aussi dure qu'il le faudra pour venger leur chef.

Ajoutez un point à la rubrique : prière au Dieu Crom, puis [rendez-vous au 23](#).



## 16

La tente d'Akivasha ressemble à une porte de cimetière. Un tas de crâne de différentes espèces s'empile de chaque côté de l'entrée. En forme conique, la toile sombre qui la constitue est ornée de différentes peaux d'animaux. L'odeur qu'elles dégagent exhale la mort. Ce qui vous fait grimacer, c'est surtout qu'au sommet, vous percevez très distinctement un cobra noir prêt à mordre. Il n'y a aucun doute sur l'identité de ce dieu. Vous vous interrogez. Les orcs n'honorent pas Set.

- Il a une autre signification, baragouine une petite femelle orc, squelettique, qui se tient près de vous.

- Tu lis dans mes pensées ? Lui demandez-vous en continuant de froncer les sourcils.

- Non cimmérienne, répond-elle tête baissée et vidant dans une espèce de petite tranchée un seau rempli de sang et de tripes. Non. Nous devons nous prosterner devant lui, c'est tout.

Elle se voute et part derrière cette tente sans ajouter un son. C'est très encourageant.

Vous vous demandez si vous ne devriez pas la rattraper quand Akivasha la grande prêtresse orc ouvre la devanture de sa tente.

- Iria, roucoule-t-elle. Ils m'avaient dit que tu viendrais.

Cette femelle orc est réellement très belle. Sa robe ouverte sur le devant laisse aisément voir ses formes aussi superbes que généreuses. En plus c'est le seul vêtement qu'elle porte... Vous comprenez pourquoi tous les mâles s'empressent d'aller dépenser une bonne part de leur solde chez elle.

Une fois à l'intérieur, vous distinguez dans la pénombre différents autels et représentations de

dieux-démoniaques aujourd'hui oubliés. Dans le fond, se tient son autel sacrificiel. Elle vous invite à vous approcher tout en se tenant dans un coin particulièrement obscur. Elle boit lentement une grande coupe qu'une silhouette vient de lui apporter avant de disparaître aussitôt. A ce moment-là vous avez l'étrange impression qu'elle tient plus d'un vampire que d'une orc.

- Ceux de ta race ne croyez pas en moi, souffle-t-elle.

Elle se déplace lentement, comme si elle voulait vous examiner avant de passer à l'attaque.

- Que viens-tu chercher ?

- Peux-tu m'aider dans ce combat ? Peux-tu utiliser une de tes malédictions contre Set ce reptile puant ?

- Silence ! Tu es folle lâche-t-elle en bondissant vers vous. Ne prononce-pas le nom du vrai dieu de la puissance ! Un jour, il régnera.

Vous serrez vos poings.

- Tu te bats pour cette horreur ! Tu vas lui baiser la tête aussi quand il nous aura exterminés ! Lancez-vous.

Elle dégaine un long poignard recourbé, dissimulé derrière ses hanches.

- Tais-toi ! Cimmérienne ! Tu ne crois pas en cette force. Voilà pourquoi tu vas être vaincue.

- Alors dis-moi, à quoi est ce que tu sers ?

Elle se met à psalmodier dans sa langue orc, vous semble-t-il, avant de se mettre à genoux puis de se prosterner la pointe de son poignard sur son front. Quand elle relève la tête vous avez à nouveau ce sentiment étrange de discerner un vampire.

- Cimmérienne, je peux t'assurer la neutralité des dieux stygiens. Oui, je le peux.

Elle se lance ensuite dans une description de ses rituels d'absolution qui rapidement vous fait bailler.

- Ecoute finit-elle. Paye moi un talent, je sacrifierai un mouton pour calmer les dieux de ton insolence. Pour deux talents, c'est un bœuf que j'immolerais. Avec un tel don, la gloire te sera garantie par les esprits des rois orcs morts en brave dans ce pays.

Personnellement vous ne croyez qu'à la force, et ensuite à la prime que vous méritez. Toutefois, orcs, gobelins et sans doute les hommes lézards, parfois, sont sensibles à ce genre de présages avant une bataille risquée.

Si vous refusez, vous devez partir de suite.

Si vous acceptez l'un ou l'autre de ces sacrifices, déduisez le nombre de talents d'or correspondant et notez cet achat dans votre feuille d'aventure. Une fois avoir noté vos dépenses.

Une fois parti(e), si vous ne l'avez pas encore décidé, vous pouvez :

- vous rendre dans la tente de l'armurier pour aiguiser vos armes, [rendez-vous au 10](#).

- aller dans la tente de l'herboriste, pour y obtenir des potions au lotus noir, immunisant contre le poison, [rendez-vous au 22](#).

Si vous avez terminé vos visites, vous pouvez [vous rendre au 35](#).

La Poisse tend votre coffre dans votre direction. Vous crachez un juron. Face d'ananas a utilisé son arme la plus séduisante.

- Grishnakh ! Les orcs de la horde ont déjà été payés ! Vous ne voyez pas que c'est un piège !

Ougloulou éclate de rire. Il donne un coup de talon à son cochon noir géant avant détalé. Une bonne partie des orcs le suit. Grishnakh est un combattant de valeur, mais n'est définitivement pas un chef charismatique.

- En avant scande Artaxerxès.

Son nouveau heraut sonne dans un grand cor faisant connaître son ordre.

La légion de Stygia s'avance vers vous en rangs serrés. L'ensemble des groupes de mercenaires composant encore votre horde sont tous prêts à verser leur sang pour vous.

– Crom ! Tonnez-vous de toutes vos forces.

Votre cavalerie d'abord, vos taurens ensuite, enfin le restant des orcs et gobelins, chacun inflige des coups particulièrement meurtriers.

Malheureusement, la supériorité numérique de la légion est trop grande. Frais et dispos, leurs conscrits finissent par réussir à vous encercler. Vos mercenaires sont épuisés. Ceux qui ne s'enfuient pas finissent par tomber, les uns après les autres.

Le mumakill de l'autre face d'ananas finit par jaillir dans votre direction. Grâce à la force de ce monstre, il réussit à fendre le mur de protection infranchissable de vos douze compagnons.

L'animal vous frappe de toute la force de sa trompe, vous expédiant à plusieurs mètres. Vous arrivez à peine à reprendre vos esprits qu'avec sa patte il vous écrase.

Votre aventure s'achève ici.



- Des catins, alors que la fureur du champ de bataille nous appelle.

Shaaka en rigole avec vous.

- Quoutouz, n'est pas un rigolo...

Vous cessez de l'écouter. Ils se tiennent face à nous comme pour une partie de campagne. Ils attendent quelque chose. Un pressentiment vous fait serrer le poing gauche. Ce n'est pas normal.

- Une attaque surprise ? Demande-t-elle.

Vous vous retournez d'un coup sec, et vous précipitez vers les tentes des hommes-lézards.

Une tente rouge à l'écart : des miaulements de femelles émoustillées. Et Quoutouz qui a l'air d'aimer ça...

- La bouffe ou le cul c'est tout ce qui vous intéresse lancez-vous à Turuk resté près de vous silencieusement.

- C'est clair, glousse Shaaka qui vous a rejoints.

- Lance une de tes torches bleues, lui dites-vous.

Elle obéit, causant presque instantanément un feu sur la toile.

Vous bondissez avec Turuk, qui est resté les dents serrées devant votre commentaire.

Quoutouz est couché sur des coussins de soie rouge, une créature reptile, femelle, à cheval sur ses hanches, lui souffle de curieuses vapeurs colorées en le caressant avec ses ongles.

Au moment où vous dégainez vos épées, les deux autres créatures femelles qui elles étaient encore habillées, mais se contentaient d'encourager ou de masser les tourtereaux, fichent le camp à toute vitesse par derrière. Celle sur Quoutouz sort un stylet des lanières qui lui font office de tresses, mais elle est distraite par les flammes en train de faire tomber le sommet de la tente. Vous en profitez pour vous précipiter sur elle et lui loger un coup de pied en plein milieu du visage.

- Debout Quoutouz ! Lancez-vous, la sieste est finie !

Mais il est complètement ahuri. Elle a réussi à le « droguer ». La catin se relève, le nez en sang face à vous, son stylet toujours en main, mais Shaaka lui inflige un coup sur la nuque qui la met à terre en lui faisant perdre son arme.

Turuk qui est allé chercher un seau d'eau, le verse sur la tête Quoutouz. Mais vu la couleur du liquide, vous sursautez. Est-ce bien de l'eau que Turuk a trouvé si vite ?

- Pitié, s'écrie la tueuse, la face à moitié dégoulinante de sang. Je vous en supplie pitié.

Cette femme serpent porte une marque à la cheville que vous reconnaissez immédiatement.

- Un lotus jaune, dites calmement. Regarde Quoutouz, Artaxerxès ne compte pas sur ses soldats, mais sur ses meilleurs égorgeurs pour nous éliminer.

Encore un peu comateux, il tente de dégainer son sabre.

- Turuk, je ... Tue-la ! T'entends ! Iria ! Personne ne doit savoir ça, bafouille-t-il.

- Non gémit cette espionne-assassin prostrée à terre. Artaxerxès attend un signal. Laissez-moi la vie, je détaierai vers la mer, je rejoins mon bateau sans rien envoyer. Je le jure. Aucun signal.



Jamais vous ne me re...

- Ferme-la, la coupe Shaaka. Ton signal tu ne le donneras jamais quoi qu'il arrive.
- C'est un complice dans le camp qui va le lancer quand il m'aura vu larmoie-t-elle.

Shaaka et vous avez une hésitation. Turuk ne dit pas un mot. Elle est devenue inoffensive.

*Notez dans votre feuille d'aventure que Quoutouz est en vie.*

Maintenant, qu'allez-vous décider ?

Allez-vous tuer cet assassin ? [Dans ce cas, rendez-vous au 44.](#)

Ou êtes-vous prêt(e) à faire preuve de pitié par stratégie ? Dans ce cas, [rendez-vous au 32.](#)

## 19

- Seleucidès ! Il faut l'achever !
- Quoi ! Mugit Aybak.
- Non !! Ajoute Dunnrak. On les taille en morceaux !
- Ouvrez vos foutues prunelles. Turuk tu es prêt ?

Turuk a récupéré un cheval abandonné. Fier que vous lui donniez raison contre ces deux prétendants au titre de l'orc le plus valeureux, il arrange les cataphractaires.

Sur leurs chameaux, grâce à leurs longues piques, ils peuvent se lancer sans difficulté à la poursuite des cavaliers embusqués pour les achever.

Seleucidès réapparaît. Il espérait une faute de votre part. Il profère une nouvelle bordée d'invectives.

Les chameliers-lézards traquent sans merci leurs homologues stygiens avant de les transpercer. Vous souriez. Ces derniers n'ont aucune arme aussi longue que les lances des lézards.

- Archers ordonnez-vous.

Qala'oun avec son arc mortel n'attendait que cet ordre. Il décoche le premier, montrant aux lézards-archers où étriller l'ennemi.

La monture de Seleucides finit par s'effondrer. Blessée profondément, elle a perdu trop de sang. Lui à terre dégage son long sabre.

Les piquiers ne lui laisseront aucune chance. Les rares cavaliers survivants s'enfuient loin de ce charnier.

[Rendez-vous au 37.](#)

Quoutouz, éclatez-vous ! Massacre-les ! Vite !

Son dromadaire, caparaçonné d'écailles de dragon et doté d'un heaume semblable à une tête de dragon, se place en première ligne de ses troupes. Quoutouz a tourné brièvement sa tête vers vous, pas un mot. Il dégaine de l'arrière de sa selle une espèce de longue flute. En soufflant il en dégage un bruit strident, à vous rendre sourd, couvrant complètement les cris et bruits de jets des pyrodjins. Instinctivement, sa cavalerie se rediscipline. Ses arches se mettent à plaquer leur bouclier vers le ciel. Ensuite tous se mettent à faire courir leur monture en cercles à l'intérieur de votre armée. Il s'en dégage un peu de poussière, mais surtout, leur mouvement désoriente la nuée de vos agresseurs.

- Ras' al Ghouls ! Ordonne Quoutouz.

En entendant cette instruction, tous ses archers troque le bouclier pour leurs longs arcs. En un éclair, il décoche flèche sur flèche, toujours en plein mouvement.

Impressionnée, vous apercevez des hommes-lézards en train de tirer à l'arc mais en même temps se mettre debout sur leurs chameau, d'autres se retournent carrément pour tirer en arrière laissant la monture galoper sans contrôle.

Chaque volée fait s'égayer cette purulence. Quelques minutes plus tard, les derniers pyrodjins tentent pitoyablement de rejoindre leur créateur. Ils se font transpercer de part en part.

- Au baragouineur maintenant, lancez-vous à vos orcs.

- Trop lente Iria répond Qala'oun amusé.

Vous recherchez le mage des yeux.

Sur la plaine jonchée des dépouilles des monstres vous finissez par distinguer son cadavre. Une flèche est fichée, apparemment en pleine gorge.

- Il a tenté de se rapprocher discrètement. Il a tenté de bavasser un autre tour. Bref, il a tenté ; conclut votre orc archer.

- Brûle en enfer, finissez-vous.

Autour de vous, tous et toutes scandent le nom de Quoutouz le sauveur. Sans lui, la bataille s'achevait avant même d'avoir commencé. C'est vrai, même si cela vous rend quelque peu jalouse. [Rendez-vous au 27](#).



Vous retournez finalement à votre camp. Aucune flèche enflammée n'a volé. Pas d'attaque surprise. Ouf, vous respirez. L'assaut n'a pas encore commencé. Mais il n'y a plus un seul instant à perdre. Il faut mobiliser tous les groupes de mercenaires sur le champ.

Le chevronné Qala'oun debout sur la tour de guet de votre campement, son grand arc en os toujours en bandoulière, se jette sur la corde qui y pend pour se laisser tomber. Il vous a vu revenir. Il court à votre rencontre.

- Face d'ananas n'a pas bougé. Son armée est prête, mais il se pisse dessus, lance-t-il goguenard avant de faire craquer les articulations de sa nuque.

- Bien ! Allons-y.

Trois groupes d'armées demeurent encore cantonnés prêts au combat. Leurs chefs ont répondu à l'appel de vos orcs. Ils se languissaient tous de relever ce défi, sauf peut-être l'un d'entre eux.

Le premier, celui du nord est composé par les taurens, des minotaures.

Les Taurens sont des créatures énormes et bestiales qui vivent dans les landes herbeuses et ouvertes du centre de l'Allansia. Ils vivent en servant la nature et maintiennent l'équilibre entre les choses sauvages de la terre et l'esprit agité des éléments.

Malgré leur taille énorme et leur très grande force, les Taurens sont remarquablement paisibles et vivent dans une société calme et tribale. Cependant, lorsque le conflit intervient, les Taurens sont des combattants implacables qui utiliseront toute leur force pour écraser leurs ennemis. Menés par leur chef Torghun Sabot-de-Sang, les Taurens se sont alliés avec les Orcs durant l'invasion des troupes de Loup ardent.

Les deux races sont devenues depuis ces temps des alliés. Comme les Orcs, les Taurens se battent pour maintenir leur sens de la tradition et une identité noble.

Ils combattent en fantassins, cuirassés et bien protégés armés pour la plupart d'un grand marteau de guerre. Ils sont réputés pour leur ténacité ainsi que leur efficacité dans les batailles rangées.

Torghun commande presque 2 000 taurens. Vous lui serrez la patte sans broncher.

À l'inverse, les mercenaires du groupe d'armée centre sont des hommes-lézards combattant à cheval avec l'arc ou la lance. Les archers emploient un arc composite, renforcé de lames de cornes de chèvres sauvages et de tendons de cerfs ou de gazelles ; cet arc redoutable peut décocher des flèches au moins deux fois plus loin que celui des archers stygiens.

Ce groupe d'armée est mené par Quoutouz. Lui et les siens ont une revanche à prendre contre les stygiens. Leur groupe se compose de :

- 2 000 archers à cheval,

- et 1 000 cavaliers lourds, les cataphractaires, équipés d'une lance pouvant atteindre quatre mètres qui sert à repousser l'ennemi.

Sur leurs dromadaires, ces lézards entièrement caparaçonnés, peuvent aisément charger tous ensemble pour effectuer une percée meurtrière.

Quoutouz vous signale qu'il a en plus une réserve de 100 dromadaires.

Torghun et Quoutouz ont déjà combattu à vos côtés. Ils savent qu'une cimmérienne n'a qu'une parole. En échange du paiement de ce que la reine leur doit, ils acceptent de reprendre les armes sous votre commandement.

- Le groupe d'armée du sud est mené par Ouglouk, l'orc des monts pourpres. Il est le seul à ne pas se tenir debout devant vous. Il est resté quelques mètres en arrière assis. Avec trois de ses fidèles, il termine de manger une curieuse créature, qu'ils viennent de faire rôtir à la broche. Vous fronchez les sourcils, pas moyen de déterminer de quelle viande il s'agissait.

- Un morceau ? Vous demande le plus grassouillet des orcs entourant Ouglouk.

Les deux espèces de gros pieds poilus à moitié grillé qu'il vous montre dans une écuelle, ne vous disent rien qui vaille. Ouglouk et ses sbires ont la panse bien arrondie. Eux se sont visiblement régalés.

Il baille bruyamment en se levant. Il a sous ses ordres près de 4 000 orcs et gobelins, tous guerriers à pied. Ce sont des tueurs, tous d'anciens mercenaires de la horde du poing d'acier ; ce qui signifie que chacun d'eux vaut facilement deux guerriers stygiens.

Il va falloir s'imposer, faire ce qu'il faut, ou y mettre le prix, car sans eux aucune victoire n'est possible.

- La avance princesse Iria. Maintenant la besoua de nous orcs. Hein ? Quoi sentent pas bons hein ? A va être très très gentille.

Ouglouk murmure quelques mots en langage orc. Lui et son groupe se mettent tous à éclater de rire.

Vous vous avancez la main levée vers la poignée de votre épée. Ouglouk dégaine sa hache en la pointant vers vous.

- Ah pas bouger gentille ! Menace-t-il. L'ananas i' paiera cher pour avoir tête à cimmérienne.

- Combien tu veux ?

- Double ! Toi donner le double : 6 talents or. Ou orcs dire adieu à toi.

- Tes guerriers n'ont pas touché de solde depuis des mois.

Il baisse sa hache. Mais son regard haineux n'a pas vacillé. A-t-il été acheté par les stygiens ? Ou est ce qu'il veut seulement voir jusqu'ou il peut vous pousser ?

- Toi donner six talents, se contente-t-il de conclure, les paupières plissées.

Torghun et Quoutouz sont prêts à reprendre les armes avec vous pour 3 talents, chacun. Pas de discussion, ils le méritent.

Pour Ouglouk, cela signifie qu'il vous faut en déboursier 6.

Si vous acceptez son offre, [rendez-vous au 34](#).

Si vous être prêt(e) à prendre le risque de refuser son offre, [rendez-vous au 2](#).



La tente de Gandalf le gris est en train d'être démontée. Vous vous dépêchez donc de la rejoindre. Les apprentis en retirent les toiles extérieures. Vous voyez nettement de longues trainées de fumée verte s'échapper de ce lieu à chaque pan de la tente que ces bleus débouclent. Pas de doute, il est encore là...

- Gandalf l'appellez-vous.

A la troisième fois une réponse parvient.

- Humm, ah oui pardon. Viens la cimmérienne. Je réfléchissais.

Encore à fumer son interminable pipe. Son tabac empeste l'intérieur de ce qui reste de la tente. Ce vieil illuminé dans sa robe grise, on dirait qu'il n'en change jamais, il continue de fumer sa chicha sur son tas de coussin en compagnie de quelques connaissances.

- Iria, une bonne bouffée avant ton combat ?

Vous secouez la tête agacée. Vous vous avancez et donner un coup de pied qui fait voler un énorme coussin qui soutenait son dos. Du coup, son dos tombe sur son tapis sèchement. Il en tousse bruyamment.

- Noon , noon , « kof » « kof », fallait le dire, « kof » kof »... Sauvages, vous êtes ... kof kof un tas de sauvage...

Il se relève péniblement en se massant une hanche.

- Ecoute la cimmérienne, arrive-t-il à articuler, c'est l'heure de tirer ma révérence. Tu vois, j'ai embarqué presque tout le stock. Pour ton combat, j'ai quand même encore quelques perles. Je peux te vendre ceci.

Il vous désigne une magnifique table en bois massif. Magnifiquement sculptée, elle sert à mettre en valeur ses meilleurs créations d'alchimiste.

- Là, au premier rang, je peux te vendre la série de mes six meilleurs antidotes et contre-poisons. En haut, tu as la rangée de mes sept potions de vigueur, elles redonnent une force maximum à n'importe quel soldat.

- Combien ?

- Un talent pour chaque série de potion. Je ne peux pas t'en vendre plus. C'est tout ce qui me reste.

- Deux talents pour la tablée, c'est du vol !

- A prendre ou à laisser ma belle, je pars dans une heure.

Vous réfléchissez, ces potions sont vendues bien trop chères. Ce diable d'herboriste empestant le tabac à plein nez profite de la situation. Mais le temps manque pour négocier.

Si vous refusez, vous devez partir de suite.

Si vous acceptez l'une ou ses deux offres, déduisez de votre or le nombre de talents correspondant à vos achats, et notez dans votre feuille d'aventure ce que Gandalf l'herboriste vient de vous vendre.

Une fois parti(e), si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

- vous rendre dans la tente de l'armurier pour aiguiser vos armes, [rendez-vous au 10](#).

- aller dans la tente de la prêtresse orc pour obtenir la bénédiction des esprits des orcs tombés au combat sur cette plaine, [rendez-vous au 16](#).

Si vous avez terminé vos visites, vous pouvez [vous rendre au 35](#).



## 23

La bataille va commencer. Les formations ennemies cette fois s'organisent clairement de tous côtés, ainsi que La Poisse vous en avait informé, pas de surprise de ce point de vue.

Malheureusement la ligne des mumakills ne s'avance que de quelques mètres. Lorsqu'ils sont pratiquement à portée de vos archers, face d'ananas leur fait signe de s'arrêter. Son armée reste toujours bien en retrait.

Un curieux individu descend du trône du roi ennemi. Vous le distinguez à son couvre-chef : un mage, ou un archimage, enfin bref un bafouilleur de sortilèges. Il s'avance de quelques mètres dans votre direction. Vous reconnaissez un symbole familier brodé au niveau de son torse : un soleil noir surplombant une lune noire. Aïeta : un de ses vêtements était similaire.

- Préparez-vous au premier assaut, tonnez-vous à vos trois groupes d'armées. Un magicien confirmé !

Lancez un dé :

Si le résultat est de 1 à 3 : [rendez-vous au 6](#)

Si le résultat est de 4 à 6 : [rendez-vous au 40](#)



Un cheval sans maître trotte derrière vous. Vous l'enfourchez sous les yeux de vos orcs avant de piquer des deux vers les arbalétriers. Les taurens sont sur leur terrain. Mais ils sont largement inférieurs en nombre. Leurs ennemis vendent chèrement leur vie.

Quand vous les rejoignez, vous distinguez immédiatement Silence, à terre, se protégeant des coups de hache qu'un grand nain avec un bouclier de chêne lui assène.

- Crom ! Hurlez-vous en sautant de votre selle.

Une escouade de nains, tous armés de haches à deux tranchants, se jette sur vous.

Le premier n'a pas le temps de réagir. Vous sautez aussi haut que vous le pouvez. Il soulève sa hache avec ses deux mains pour s'en servir comme protection. Vous dégainez votre lame dans les airs. Une fois retombée vers lui vous tranchez la poignée de son arme, avant de lui fendre le crâne d'un second moulinet de votre épée.

- Kili ! Clame l'un d'eux.

Il tente de vous frapper mais par une botte vous le déséquilibrez avant de le décapiter. L'un après l'autre ils tentent de vous arrêter. Une par une, leurs têtes tombent.

Le commandant des arbalétriers se tient au-dessus du corps de Silence, apparemment assommé, il dégage deux fléaux d'armes et commence à les faire tourner.

- Thorin ! Ensemble !

Un nain avec un bouclier de chêne fixé à l'épaule, tire avec son arbalète. Vous saisissez une des haches à terre avant de la lui expédier en pleine poitrine. Son trait vous écorche la joue. Lui agonise au pied de l'officier.

Ce dernier se précipite vers vous ses deux fléaux tournoyant sur ses côtés. Vous courez vers lui. Au moment où il s'apprête à vous frapper, vous glissez entre ses cuisses, les pieds en avant. A l'instant où vous passez entre ses cuisses vous le frappez à cet endroit, du tranchant de votre épée. Il lâche ses armes en hurlant. Les cuisses pliées, les mains sur ses bijoux de famille, un filet de sang s'en écoule. Vous vous relevez derrière lui, en un éclair vous transpercez l'arrière de son crâne avec la pointe de votre arme.

Votre épée perce aisément son casque, et en ressort par la bouche de votre victime. La bouche grande ouverte, tentant de hurler. Il ne le peut plus : un long jet de sang en a jaillit. Le reste des nains en voyant cette scène détalent en courant. Les arbalétriers en font aussitôt de même.

Vous extirpez votre épée du cadavre de votre ennemi. Vous saisissez la bannière des arbalétriers avant de vous retourner vers la légion qui commençait à vouloir avancer.

- Crom ! Leur lancez-vous en même temps que l'étendard.

Silence qui vous a rejoint, lui, leur jette la tête décapitée de ce commandant. Il se met à reculer, revenant à leur place.

- Crom ! Répétez-vous. Amuse-toi devant ce gros tas de pleutres !

Un tauren, blessé par plusieurs carreaux à l'une des pattes ainsi qu'à la poitrine, arrive en boitant vers vous.

En contemplant la petite rangée de cadavre qui mène à vous, il brame votre nom à tous ses compagnons.

*Incrémentez d'un point votre total à la rubrique « prière au Dieu Crom ».*

La légion est à deux cent mètres, peut-être un peu plus. Face à ces couards incapables de se décider, vous vous préparez à reprendre vos positions.

Du coup, vous pouvez encore vous décider :

- donner l'ordre à Aybak de charger la légion, [rendez-vous dans ce cas au 12](#)

- ou préférez-vous lancer l'ordre à Turuk de partir achever la cavalerie, [dans ce cas rendez-vous au 19](#).

## 25

Tant pis pour Antocidas, tonnez-vous ! Pas de temps à perdre. Son homme est mort, il serait resté à l'écart. Pour lui plus rien n'a d'importance.

Beaucoup déglutissent, votre décision les surprend mais La Poisse en finit :

- Il aurait pas voulu se battre pour de l'or. Iria a raison. Il est juste en train de maudire ceux qui lui ont arraché Barka.

Tous se ravisent et soutiennent votre décision. Pas la peine de compter sur lui. Vous quittez votre tente au pas de course. Les chefs des trois hordes de mercenaires encore prêts au combat sont venus à votre appel.

Turuk toujours à vos côtés malgré que vous ne soyez plus que des compagnons d'armes, vous mène à eux. Il s'est déjà occupé de les préparer.

- La horde d'il y a cinq ans n'est plus ce qu'elle était. Pourtant, aujourd'hui nous allons réduire l'alliance des stygiens en morceaux, leur annonce-t-il.

Cette fois tous autour de vous hurlent de satisfaction en levant leurs armes. Ils attendaient ça depuis longtemps.

Les mercenaires situés au nord, le groupe d'armée nord, sont des taurens, des minotaures.

Les Taurens sont des créatures énormes et bestiales qui vivent dans les landes herbeuses et ouvertes du centre de l'Allansia. Ils vivent en servant la nature et maintiennent l'équilibre entre les choses sauvages de la terre et l'esprit agité des éléments.

Malgré leur taille énorme et leur très grande force, les Taurens sont remarquablement paisibles et vivent dans une société calme et tribale. Cependant, lorsque le conflit intervient, les Taurens sont des combattants implacables qui utiliseront toute leur force pour écraser leurs ennemis. Menés par leur chef Torghun Sabot-de-Sang, les Taurens se sont alliés avec les Orcs durant l'invasion de la Légion Ardente.

Les deux races sont devenues depuis ces temps des alliés. Comme les Orcs, les Taurens se battent pour maintenir leur sens de la tradition et une identité noble.

Ils combattent en fantassins, cuirassés et bien protégés par leur grand bouclier. Ils sont réputés pour leur ténacité et leur efficacité dans les batailles rangées comme lors des sièges.

Torghun commande presque 2 000 taurens. Vous lui serrez la patte sans broncher. Il n'en pouvait plus d'attendre que Yasmela prenne une décision.



À l'inverse, les mercenaires du groupe d'armée centre sont des hommes-lézards combattant à cheval avec l'arc ou la lance. Les archers emploient un arc composite, renforcé de lames de cornes de chèvres sauvages et de tendons de cerfs ou de gazelles. Cet arc redoutable peut décocher des flèches au moins deux fois plus loin que celui des archers stygiens.

Ce groupe d'armée est mené par Quoutouz. Lui et les siens ont une revanche à prendre contre les stygiens. Leur groupe se compose de :

- 2 000 archers à cheval,

- et 1 000 cavaliers lourds, les cataphractaires, équipés d'une lance pouvant atteindre quatre mètres qui sert à repousser l'ennemi. Sur leurs dromadaires, ces lézards entièrement caparaçonnés, peuvent aisément charger tous ensemble pour effectuer une percée meurtrière.

Quoutouz vous signale qu'il a en plus une réserve de 100 dromadaires.

Torghun et Quoutouz vous connaissent. Ils savent qu'une cimmérienne n'a qu'une parole. En échange du paiement de ce que la reine leur doit, ils acceptent de se battre à vos côtés sans broncher.

- Le groupe d'armée du sud est mené par Ougloul, l'orc des monts pourpres. Il est le seul à ne pas se tenir debout devant vous. Il est resté quelques mètres en arrière. Avec quelques-uns de ses fidèles. Il termine de faire griller un ... Un quoi ?

Oui vous ne rêvez pas : il fait griller un hobbit bien grassouillet sur une broche. Un de ses hommes fait tourner la petite créature, empalée et habilement ficelée, une pomme dans la bouche. Un autre lui verse du jus de graisse au moyen d'une petite louche sur le corps pour que ce dernier garde son onctuosité, très certainement. Le dernier verse une bonne lampée de vin rouge dans la corne d'Ougloul.

Lui vous fixe dans les yeux, toujours assis, en buvant.

Il a sous ses ordres près de 4 000 orcs et gobelins, tous guerriers à pied. Ce sont des massacreurs parfaitement aguerris, tous d'anciens mercenaires de la horde du poing d'acier - ce qui signifie que chacun d'eux vaut facilement deux guerriers stygiens.

Il va falloir s'imposer, faire ce qu'il faut, ou y mettre le prix, car sans eux aucune victoire n'est possible.

Vous vous avancez vers lui. Ses compagnons en retrait vous fixent dans le blanc des yeux. Lui arrache de ses griffes un morceau de cuisse du hobbit avant de s'en empiffrer goulûment.

- La fatigue pas Iria grommelle-t-il en bavant. Na rien à chier de savoir qui gagnera.

- Tu te lèves ou je t'enfonce ta gueule dans le cul du hobbit !

Ses orcs grognent de rire. Ougloul vous foudroie du regard, ses derniers chicots serrés. Il s'essuie la hure d'un revers du poignet. Il reste assis.

- Ta double notre solde tout de suite, sinon ah repars voir argent reine là-haut, finit-il en désignant du menton les murs de la cité. Horde Ougloul. Cimmérienne pas chef orc. Moi veux six talents, pas moins. Sinon rien face à Dieu Set.

- Tes orcs ne te suivront pas répliquez-vous sûre qu'il cherche la provocation.

- Six ! Paye six talents or ! Persifle-t-il entre ses chicots gâtés.

Torghun et Quoutouz sont prêts à reprendre les armes avec vous pour 3 talents, chacun. Pas de discussion, ils le méritent.

Pour Ouglouk, il vous faut donc en déboursier 6.

Si vous êtes d'accord pour doubler sa solde, [rendez-vous au 34](#).

Si vous voulez refuser et essayer de lui forcer la main, [rendez-vous au 41](#).



## 26

Vous placez votre pouce sous votre gorge, et faites un signe discret du pouce indiquant le chiffre un.

- Un seul talent d'or chuchotez-vous à Turuk. Voilà ce que j'ai promis.

Lui grimace.

- On va voir, répond-t-il.

Le héraut a bien vu votre réponse. Un étendard orné d'un aigle doré s'élève en premier. La légion toute entière s'avance vers vous. Tous vos mercenaires s'impatientaient. Lorsque les deux armées viennent à en découdre, le choc des aciers déchire les tympanes. Mais le héraut fait ensuite bouger deux autres étendards. Les arbalétriers se placent complètement sur votre droite et à proximité. Le nombre de légionnaire vous empêche de dégager des troupes face à eux. De près, ces tireurs redeviennent redoutables, même avec des armes trempées.

- Il faut reculer déclare Turuk. Vite !

Vous ordonnez de reculer et à chacun de se protéger des tirs. Malheureusement un carreau vous touche à la hanche. Le combat à l'avant continue de faire rage. Plusieurs légionnaires tentent de vous occire. Vos orcs les taillent en pièces. Vous vous préparez à donner l'ordre à tous vos groupes de se dégager de cette tenaille, mais les arbalétriers vous martèlent de leur trait. Impossible de se déplacer aisément. Un deuxième, puis un troisième trait vous touche à la jambe.

- C'est une sacrée journée pour mourir conclut Dunrak.

- Debout ! Assérez-vous. Ce n'est pas encore fini.

Chacun se bat comme un dément. Pourtant vous ne distinguez plus le dernier ordre du valet d'Artaxerxès. La cavalerie s'est scindée en petits escadrons. Plus rapides, ils réussissent ainsi à passer entre les mailles de la ligne de vos cataphractaires. Leur chef, un grand homme du désert son sabre long à la main veut sa victoire.

Dès qu'il vous aperçoit, il pique des deux vers vous.

Blessée, encerclée, personne ne peut vous protéger cette fois. Son coup sera mortel.



## 27

Artaxerxès est piqué au vif. Debout sur son cabanon de commandement, il se prépare à donner l'ordre à son armée d'attaquer, quand une boule de feu apparaît dans le ciel. Elle frappe son camp retranché loin derrière vous. Puis une deuxième suit la même cible, puis encore une troisième. Artaxerxès est immédiatement alerté. Il se retourne. Ses nobles se l'imitent, avant de gesticuler dans tous les sens. Son camp prend feu. Les flammes sont si hautes que vous pourriez les mesurer, même de là où vous vous trouvez.

Paniqué, il fait faire demi-tour à son pachyderme, sans explication. Ses lèches-bottes sur leurs propres proboscidiens font de même. Ce faisant, ils bousculent, écrasent même des soldats ou des équipages.

- Gagné ! vous gratifie Turuk fièrement. Tu vas gagner ! Il va devoir se battre sur deux fronts.

La ligne des mumakills a prestement disparu vers l'arrière garde.

- Les gars, passez le message à chaque régiment. Aucun mumakill à l'avant, et par derrière Harkonnen va les saigner à blanc.

Chacun de vos groupes d'armées recommencent à se faire plaisir. Ils raillent, insultent et provoquent l'ennemi. Les officiers adverses ne tiennent plus en place. Vous le distinguez bien. Ils exigent de pouvoir répliquer. Un noble sur un plus petit mumakill revient rapidement parmi eux. Vous le reconnaissez à son étendard. C'est Orodès, le cousin vaniteux. Il lève un gigantesque fouet de cuir pour imposer le silence. Il se baisse face à quelqu'un que vous connaissez, le héraut de l'armée.

Ce dernier accourt vers vous avant de placer ses mains autour de sa bouche en porte-voix.

- Cimmérienne ! Clame-t-il. Tu as perdu. Tu n'as aucune chance.

Des éclats de rire fusent instantanément de vos rangs. Une fois le calme revenu, l'autre reprend.

- Le grand Orodès, grand trésorier de l'empereur, prince des territoires stygiens du nord, second général après Artaxerxès le Conquérant, accepte de faire preuve de pitié. Il ne veut pas assister à

un autre massacre. Il te propose de régler cette guerre selon la coutume ancienne. Un combat singulier entre vous deux.

Vos douze orcs éclatent de rire dans l'instant en désignant le messager. Ils sont suivis de toute votre horde. Orodès fait avancer sa monture. Il claque à nouveau de son fouet dans les airs.

Un page doté lui d'un porte-voix en bronze prend alors la parole.

- Orodès le Grand déclare que les sauvages de ton espèce sont justes bons à injurier les nobles. Les cimmériens n'ont jamais eu de courage. Si tu as peur de te battre, avoue-le immédiatement.

Turuk vous conjure de refuser, c'est un piège. Cette provocation au duel pue le guet-apens à plein nez. Il a raison. Orodès ne se battra jamais. Ce grassouillet d'usurier a acheté son grade de commandant. Face à vous, il sait qu'il ne gagnerait jamais.

Dunnrak, sa fronde mortelle à la main, lui, vous presse d'accepter. Piège ou non, peu importe, selon lui vous n'avez rien à perdre et tout à gagner.

Allez-vous refuser, [rendez-vous dans ce cas au 11](#).

Ou voulez-vous accepter, [dans ce cas rendez-vous au 3](#).

## 28

Vos trois groupes d'armés sont prêts et disposés à répandre du sang stygien.

Gri'im, l'orque à la carrure d'un troll des collines vous fait signe. Il a choisi une petite butte, une sorte d'ancienne tombe, surélevée où vous pouvez voir la longue plaine du champ de bataille.

Face à vous de la terre battue traversée en son centre par la grande route commerciale d'Ylion, ou du moins ce qu'il en reste : un chemin dont les pavés ont pratiquement tous été arrachés ou brisés. Sur votre gauche, se trouvent des restes de forêt : arbres calcinés, souches, et débris du fort de patrouille ; enfin votre droite un tertre.

Si vous êtes allé à la recherche du trésor dans la forêt des maléfices, [rendez-vous dans ce cas aussitôt au 35](#).

Si vous n'êtes pas allé à la recherche du trésor perdu, Gri'im vous désigne de ses longues griffes trois tentes arborant chacune un blason spécifique. Vous auriez presque pu les oublier ces profiteurs de guerre. Vous avez le temps pour quelques investissements supplémentaires.

Deux de vos compagnons vous ont précédé. Bahja vous recommande d'aller voir la prêtresse-orc, le vieux Morogg, le plus âgé de la bande, lui : le nain maître-armurier, même si visiblement ces deux-là touchent une petite commission au passage. Il y a aussi un herboriste dont les services pourraient être utiles.

Vous pouvez décider de vous rendre dans la tente de l'armurier pour aiguiser vos armes, [rendez-vous au 10](#).

Vous pouvez décider de vous rendre dans la tente de la prêtresse orc pour obtenir la bénédiction des esprits des orcs tombés au combat sur cette plaine, [rendez-vous au 16](#).

Vous pouvez décider de vous rendre dans la tente de l'herboriste, pour y obtenir des potions au lotus noir, immunisant contre le poison, [rendez-vous au 22](#).

Lorsque vous aurez terminé vos visites, vous pourrez vous [rendre au 35](#).

- Grishnakh, tu peux me dire pourquoi les officiers de la horde du poing d'acier sont en train d'hésiter ? Clamez-vous parfaitement sereine.

La Poisse soulève votre coffre. Grishnakh a vu ce qu'il voulait voir.

- Hey ! Les gars ! Tonne-t-il. Vous vous prostituez pour deux talents ? Yen aura le double dès que vous les aurez tous déchirés !

*Rayez trois talents de votre or.*

Les rires comme les hurlements recommencent à fuser de votre côté. Ce pourceau d'Ouglouk donne l'ordre à l'un de ses hommes de sonner de la corne. Il n'en aura pas le temps. Une partie de son crâne s'arrache de son visage au moment où il finit de baragouiner sa consigne. Dunnrak vient d'ajouter un crâne à sa collection.

Artaxerxès détale sans demander son reste. Il ne reste même pas devant ses hommes. Il repart à l'arrière.

- Grishnakh, nouveau commandant ! Tambourinent tous les chefs orcs.

Ce dernier pointe de sa hache leur ancien chef qui tente de déguerpir les mains sur son visage, dégoulinant de sang. Il glisse, puis tombe maladroitement à genoux. Ses trois acolytes sont déjà loin du champ de bataille, emportant avec eux aussi bien le grand cochon noir que les deux sacs d'or.

- Ouglouk ! Je te crucifie tout à l'heure, proclamez-vous. En avant !

La horde toute entière reprend la position de profil. La charge va envoyer sous terre l'ennemi stygien.

[Rendez-vous au 39.](#)

Ces créatures maléfiques continuent de lacérer vos troupes. Des fines lames tombent les unes après les autres.

- Que les soldats reforment les rangs ! Vous entendez ! Vite ou c'est la mort assurée !

En réunissant vos trois groupes d'armées vous parvenez à vous placer en position de défense. Vous ordonnez des contre-attaques. Vous menacez les fuyards, vous frappez ceux qui commencent à tourner le dos. Vos trois groupes de mercenaires forment un rectangle compact prêt à la contre-attaque.

Le Mage réapparaît alors à peine une centaine de mètres devant vous.

- Darkstorm grimacez-vous en le reconnaissant. Quelle poisse.

Vous vous préparez à ordonner à reculer.

Le mage projette alors un nouveau sortilège : de ses deux mains il déclenche un puissant éclair qui frappe le centre de vos soldats.

Cette fois c'est la fin. Vos mercenaires sont chevronnés, certes, mais ils savent du coup d'un bref regard quand un combat est perdu d'avance. Chacun s'enfuit, votre autorité n'y changera rien. Seul un petit groupe de fidèles dont vos douze orcs reste à vos côtés.

Quand les deux milles cavaliers stygiens se ruent sur vous au grand galop, vous ne pouvez même plus tenter de les bloquer. Ils sont bien trop nombreux.

Votre aventure s'achève ici.



Un grondement violent fait trembler la plaine. Un tremblement de terre se fait ressentir, même les animaux se cambrent sous le stress.

Le ciel brille d'un seul coup. Un éclair violent déchire cette nuée ténébreuse sur laquelle Harkonnen comptait. Cet éclair s'abat exactement sur lui. Sa monture est littéralement réduite en morceaux, lui est projeté violement au sol. Les chevaliers du chaos s'observent stupéfaits avant de se reprendre. Ils se regroupent autour de leur champion. Ce dernier a été touché. Son arme à terre, il a besoin d'aide pour se redresser, tête basse. Une partie de son armure semble avoir été calcinée par cette foudre.

A ce moment un cri véhément vous fait vous retourner. La milice de la ville, appuyée par d'innombrables habitants armés est sortie pour vous prêter main forte. Ils se jettent, déchainés vers les armées du Chaos. Ils jurent, ils insultent, ils font beaucoup de bruit. Certains n'ont même pas d'armure. Des amateurs pour la plupart. Mais par Crom leur renfort était nécessaire.

- Iria ! Entendez-vous scander de toutes parts.

Vous chargez de votre côté après avoir repris votre souffle. Vos douze orcs n'en reviennent pas non plus. Turuk lève son épée.

- Ce soir on va faire une fête comme on en a encore jamais vue dans Ylion !

Fléau rugit en dégainant ses deux fléaux d'armes déjà copieusement badigeonnés de sang.

Une demi-clepsydre plus tard, le front sévèrement ouvert, votre sang s'écoule abondamment jusqu'à votre joue droite. Votre casque en bouille n'est plus qu'un souvenir ; votre épée brisée également. Heureusement la bataille s'achève.

Vous tournez votre tête à gauche, puis à droite. Des morts, des morts par centaines. Vous distinguez çà et là les cadavres d'anciennes connaissances. La poisse, non, lui aussi... pas de beuverie avec lui ce soir. Vous avez transpercé plusieurs chevaliers du chaos. Malheureusement, pas de trace d'Harkonnen.

Une fine pluie commence à tomber sur votre tête. Vous tonitruiez à plein poumon.

- Victoire !

Tous vos mercenaires autour de vous lèvent leurs armes et acclament également cette victoire. Harkonnen apparaît alors au loin. Il s'efface du champ de bataille, porté par deux de ses chevaliers. Visiblement, une jambe et un bras brisés, le groin baissé dégoulinant de sang, ce charognard n'impressionnera plus jamais personne. Son corps d'élite est détruit.

Face d'ananas mort, les stygiens vont se battre entre eux pour savoir quel nouveau chef aura la jolie petite couronne en onyx et pourra profiter du harem.

Le combat a été particulièrement acharné. Pourtant tous autour de vous sont soulagés. Les armées ennemies avaient de quoi vous exterminer.

Votre compagnie vous appelle alors. Shaaka, les autres, toute la bande est là. Non, il en manque un, celui qui a veillé sur vous toute cette bataille. Tous blessés, sales, exténués comme vous, il en manque bien un. Vous arrivez près d'eux. Aucune parole n'est de circonstance. Turuk est à terre. Vous tombez assise devant lui. Vous posez l'une de vos mains sur sa poitrine, l'autre sur ses yeux, pour les refermer.

Dunnrak boitillant se pose à côté de vous.

- Turuk je te promets que l'on va boire pour toi ce soir.

Au crépuscule, des bûchers funéraires ont été élevés tout le long de la plaine. Un par un, les meilleurs soldats de chaque unité les mettent en feu. Pour Turuk, vous vous en êtes chargée vous-même. Vous l'avez lavé, ainsi que son armure. Il apparaît tel que son âme a été auprès de vous : magnifique. Un orc droit, courageux, loyal. Lui et vous vous étiez jurés de ne jamais vivre l'un sans l'autre, à une époque. Vous placez une pièce d'or dans sa bouche avant de vous décider à introduire la torche sous son linceul de bois.

Son corps commence à se consumer. Une heure plus tard, quand le bûcher n'est plus que cendres. Vous levez les yeux vers le ciel. Vous vous agenouillez en levant vos bras, votre arme dans une main, celle de Turuk dans l'autre, vous les croisez ensuite contre votre poitrine. C'est ainsi que celle qui vous a donné la vie rendait gloire à Crom.

Vous restez ainsi, tête baissée, sans prononcer un seul mot. Quand une bise vous fouette le visage. Votre dieu en a assez.

Vous vous levez avant de repartir rejoindre les autres, rengainant vos armes.

Grâce soit rendue à Crom.

Jamais le courage de tous les mercenaires qui ont versé leur sang pour la population de cette gigantesque ville ne sera oublié. Yasmela va faire graver dans des plaques de marbre chaque nom, ces dernières seront ensuite scellées aux murs d'enceinte.

C'est ce jour qu'Iria remporta la bataille d'Ylion face aux adorateurs de Set mais aussi de Khorne. Le temps s'écoula, et elle put repartir à l'aventure avec ses compagnons.

Elle poursuivit son odyssee au-delà des plaines et des montagnes, voyageant plus loin qu'aucun aventurier ne l'avait jamais pu auparavant.

Les dieux vaincus conçurent longuement l'événement qui leur permis d'obtenir vengeance.

Mais, ceci est une autre histoire...





Cette femelle serpent se tortille à terre. Vous l'avez démasquée, elle n'a plus d'arme.

- Allez, disparaît d'ici.

- Oh, ... je... je ne sais pas quoi ...

- Tu rigoles peste Shaaka furieuse ! Je l'aurais bien fait écarteler !

Cette femme-serpent se tient coi. Elle hait votre sœur d'armes du regard, mais elle ne prononce plus un mot.

- Pourquoi faire ? Sa mort va changer quelque chose ?

Personne ne dit plus rien. Même Quoutouz encore honteux de s'être fait piéger, fulmine. Ses poings nerveusement serrés.

- On va pas se battre Iria pour cette catin. Si je te retrouve je t'écorche vive lui siffle-t-il en la désignant du doigt avant de partir retrouver ses guerriers.

Elle file de la tente. Pourtant une minute plus tard Qala'oun vous apporte une mauvaise nouvelle.

L'armée de face d'ananas se met en marche. Ils se sont sortis les doigts au moment où une flèche est partie de la ville.

- La fille nous a trahit ? Questionnez-vous.

- Non. Il dégluti avant de finir. C'est Torghun, il a été assassiné. Son assassin a filé. Personne ne l'a vu.

*Notez sur votre feuille d'aventure que Torghun sabot de sang est mort.*

Quelques minutes plus tard, vous êtes de retour au premier rang.

- Artaxerxès ! Hurlez-vous de toutes vos forces. Tout le monde est prêt à te massacrer !

Du haut de sa monture, il a fait s'organiser et s'avancer son armée.

Les taurens cognent leurs marteaux de guerre contre leurs boucliers produisant le maximum de vacarme. Ils enragent face à la mort honteuse de leur chef.

Le combat va être sans merci ; [rendez-vous au 23](#).

Orodès est furieux. Il perd le contrôle de ses nerfs facilement en voyant que rien n'avance comme il le souhaite. Habitué à acheter ou faire chanter ses adversaires, le mur inflexible que vous incarnez lui fait perdre tout sens tactique.

Il donne un violent coup de fouet à ses serviteurs placés en avant de sa bête. Ces derniers se regardent, aucun n'ose faire quelque chose. Finalement ils se tournent vers leur maître. La face d'Orodès a viré au rouge sanguin. Il se lève pour leur infliger un nouveau coup de fouet plus sévère que le précédent. Mais il n'en aura pas le temps. A l'instant où il lève son bras armé, quelque chose vient de faire éclater une partie de son visage. Il est comme jeté par-dessus sa monture, avant de retomber à terre lourdement sur le dos.

Vous reprenez votre souffle en contemplant cette armée de serviteurs, paralysée devant ce spectacle.

- Toujours aussi serviable Dunnrak, prononcez-vous amusée.

- A ton service Iria répond-t-il immédiatement.

Avec satisfaction, il recommence à faire tourner sa fronde dans sa main droite.

Orodès mutilé au crâne gémit devant les troupes. Il parvient péniblement à se relever aidé par ses esclaves. Il s'enfuit le visage baissé, boitant, sanglotant. Il s'est enfoncé le crâne dans les bras d'un des serviteurs qu'il venait de fouetter. Aucun autre officier n'ose plus s'avancer.

Dans vos rangs, l'hilarité a repris de plus belle. Cette armée gigantesque qui était sûre de vous anéantir, est carrément tétanisée. Vos troupes se mettent à les insulter, certains baissent leurs chausses et leur montre leur arrière train ou d'autres parties de leur anatomie.

Les sous-officiers ennemis sont définitivement hors d'eux. Leurs chefs les laissent se faire cracher dessus, avec pour seule consigne de rester en rang. Pas besoin d'avoir un œil d'aigle pour apercevoir qu'ils exigent un ordre d'attaquer. Aucun noble ne s'avance, malgré les quolibets particulièrement grossiers de vos mercenaires.

Le héraut s'avance avec ses bannières. A sa droite, un grand officier de cavalerie se prépare, il lève son grand sabre à l'attention de ses troupes. A sa gauche, sur la butte, un officier trapu agite une haute bannière. C'est le chef des arbalétriers qui met ses tireurs en ligne. Ils veulent vous frapper sur les flancs avant d'envoyer les hommes à pied.

Le héraut vous fait un signe du pouce baissé. C'est le signal convenu entre vous deux. Malheureusement, il le relève aussitôt.

- Qu'est ce ...

La Poisse surgit par derrière vous avec une mauvaise nouvelle.

- Il m'a fait parvenir son message.

- Qui ?

- Ton espion tiens ! Celui dont tu voulais pas cracher un morceau ! Il m'a envoyé son message par corbeau. Il veut le double pour fausser l'ordre final.

Vous rugissez un juron en fixant la Poisse ! Il en recule d'un bon mètre effrayé à l'idée de se faire raccourcir d'une tête.

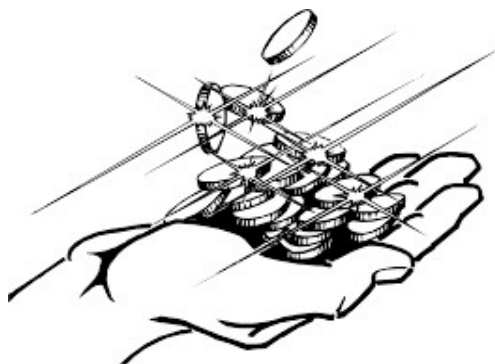
- Ehhhhh ! Tu ne vas pas me ...

- La ferme ! Tu sais ce que ça veut dire !

Votre complice sait qu'en ce moment précis il est en position de force. La somme qu'il exige finalement pour duper face d'ananas est désormais de deux talents d'or. Ce félon de héraut avait promis d'être prêt à se damner pour vous pour un seul talent d'or. Est-ce qu'il bluffe ? Ou est ce qu'il a fait monter les enchères avec son maître ? Et si vous donnez votre parole de les verser, est ce qui lui tiendra la sienne cette fois ?

Si vous avez cette somme, et que vous êtes prêt(e) à la payer, [rendez-vous au 8](#).

Si nous n'avez pas cette somme, ou si vous l'avez mais décidez de refuser de la payer, [rendez-vous au 26](#)



## 34

Ougloulk a le regard qui s'illumine en entendant votre accord. Il tend une patte de côté. L'orc lui tend une petite main boudinée, qu'il attrape lentement avant de mordre avidement dedans.

- Bon choix cimmérienne, mâchonne-t-il. Horde du poing d'acier invincible. Orcs jamais battus finit-il par prononcer en plissant les yeux tout en se pourléchant ses babines.

Vous soupirez de soulagement, Turuk et Qala'oun derrière vous également Une sueur froide a coulé dans votre dos. Ce chacal aurait bien été capable de vous faire chanter en réclamant encore d'avantage d'or.

- La Poisse, appelez-vous d'un signe de tête. Même de loin, il a compris la scène et commence à compter les sacs d'or.

Faites vos comptes et soustrayez 12 talents de votre or pour vos trois meutes de mercenaires.

Ensuite, [rendez-vous au 28](#).

Les stygiens apparaissent. Ils commencent à recouvrir votre champ de vision.

- Que chacun passe au crible nos rangs dites-vous à vos orcs. Surveillez bien que personne ne sorte de sa position, ou n'essaie de jouer les héros.

Shaaka et Turuk sortent immédiatement pour surveiller vos régiments. La « tempête du désert » s'avance vers vous comme une marée silencieuse. Vous l'observez se déployer.

La masse des cinq mille légionnaires au centre.

A votre gauche : entre 2 000 et 2500 cavaliers, à votre droite les arbalétriers sur la butte.

Enfin la ligne de mumakills, ces énormes pachydermes aux quadruples défenses traversent sereinement les rangs de la légion. Sur leur coup, leurs conducteurs tapent sur des tambours pour les guider, ou peut-être aussi pour tenter de vous impressionner. Vous pouffez. Vous en avez déjà vu quelques-uns.

Les informations de La Poisse étaient bonnes.

Les officiers stygiens à pied, en armure dorée vous observent, vous désignent de leurs armes les uns après les autres. Ils vous ont tous reconnus, pourtant : rien de plus. Ils bouent à peine, ils se postent seulement face à vous. Quelques quatre cent mètre vous séparent, pas d'avantage.

Quelque chose cloche. Cette armée avance à un rythme ridicule. Elle avance ? Non, Artaxerxès a même carrément stoppé ses troupes. Vous le distinguez : il est perché au sommet du plus haut des mumakills, sa demi-tente de commandement au sommet de l'animal, son trône surélevé pour dominer tout le monde. Il discute avec des autres nobles, eux aussi sur un de ces éléphants de guerre.

Pourquoi n'attaque-t-il pas ? Il attend des renforts ? Ou va-t-il essayer de vous acheter pour abandonner la place ?

Aybak méfiant et Grishnak l'ambitieux en sont convaincus.

- Ils jacassent à propos du pot-de-vin qu'ils vont aligner, tiens-toi prête. Dix contre un qu'il va cracher au bassinet, débute Aybak.

- On pourrait bien se mettre dans les poches de quoi faire une sacrée foire ! Lancent-ils ensuite à l'unisson.

Vous n'avez pas le temps de répondre que Bahja langue de pute vous glisse à l'oreille que Quoutouz est allé calmer son impatience entre les bras de trois femelles.

Vous vous préparez alors à faire un commentaire graveleux, mais au moment où vous tournez la tête pour répondre, vous remarquez un curieux estropié.

Il est en béquille, il emmène discrètement Torghun vers l'ancienne catapulte que les chevaliers du Chaos ont réussi à incendier partiellement le mois dernier. Qu'est-ce qu'il fabrique à aller scruter cet engin, personne n'a pu le réparer ?

Si vous souhaitez les suivre, [rendez-vous au 4](#).

Ou préférez-vous aller chercher Quoutouz pour le remettre illico en rang, dans ce cas [rendez-vous au 18](#).

Ou préférez-vous les laisser se détendre avant le combat, après tout un chef doit aussi savoir laisser ses soldats évacuer leur « tension nerveuse ». Dans ce cas vous vous tenez prête face à Artaxerxès, prête à recevoir son éventuelle proposition indécente, [rendez-vous au 46](#).



## 36

Le second golem s'avance, sa masse gigantesque traîne sur le sol. L'autre continue de frapper à droite et à gauche massacrant quiconque se trouve à sa portée. Les taurens à votre droite commencent à s'enfuir.

Torghun fait de grand mouvement circulaire avec son gigantesque marteau de guerre. Il abat un de ses taurens qui incitait les autres à fuir.

- Torghun ! Vociférez-vous. Commande de les briser !

Ce chef vous entend. L'un des siens lui lance une longue défense de mumakill. Il la porte à sa bouche avant d'en dégager le signal de la croix sanglante.

Sans un mot, les taurens se mettent à s'incliner, puis à taper sur le sol de leur sabot. Le deuxième golem comme hypnotisé s'interrompt, il se tourne mécaniquement vers eux et marchent dans leur direction.

Les taurens continuent leur raffut du diable mais en se déplaçant tout autour de leur premier ennemi, toujours dans cette position. Vous n'en revenez pas. Comme accroupis, le bouclier sur le côté, ils vont se faire massacrer comme un seul homme.

Pourtant non.

Le boucan qu'ils génèrent perturbe complètement les deux géants. Ahuris, ils tournent, ils tournent encore et encore sur eux-mêmes, incapables de savoir où se trouve l'ennemi.

Torghun discrètement déplacé sur un côté du plus proche des monstres, lui jette une amphore sur le visage. Un curieux liquide vert pâteux s'y répand. Un autre taurens lui jette alors une petite torche. Le feu prend alors sur ce visage de pierre.

Le géant lâche instantanément son arme. Il se frappe lui-même le visage, encore, et encore.

Torghun lâche un cri de guerre. Plusieurs taurens cessent de marteler le sol. Ils sortent des chaînes, les placent derrière le deuxième géant et pour finir, ils foncent vers l'avant. Les chaînes

poussent le deuxième grand dadais par le dos. Ils le poussent dans la direction de son congénère.

- Incroyable sursautez-vous. Les deux golems... Ils se tapent dessus.

Oui, le second avec sa massue frappe le visage toujours couvert de poix du premier. Ce dernier riposte en mettant ses deux mains en massue pour punir l'autre. Quand celui au visage brûlé est finalement réduit en débris, les taurens attachant les jambes du survivant avec leurs chaînes, le font tomber lourdement. Il n'est même plus capable de se relever. D'autres taurens font tourner d'autres chaînes et s'en servent pour lui agripper les bras.

- Non, ils ne vont pas avoir assez de force...

- Tu nous prends pour qui la cimmérienne, vous coupe Torghun couvert de poussière et de sueur.

Si ! Les quatre groupes de taurens écartèlent le golem. En quelques instants, ils lui arrachent les membres...

Les autres taurens, Torghun à leur tête, sortent leurs marteaux de guerre et détruisent le lambeau de tronc encore en mouvement.

Torghun soulève un morceau de la tête du golem.

- Face d'ananas braille-t-il ! Même lui il est moins laid que toi !

Des cris, des vivats, puis ensuite des flots d'insultes fusent de vos rangs à destination de l'ennemi. Certains baissent leurs chausses, exhibent leur derrière, ou carrément leur sexe vers votre ennemi.

Arataxerxès est debout sur son mumakill. Vous ne distinguez pas son visage à une telle distance, mais il ne doit pas être de bonne humeur. Personne ne peut l'insulter sans être empalé.

Vous pouffez de rire, avant de vous écrier.

- Le magot ! Où est cette face de fossile ?

Aybak, siffle devant vous, tout en faisant tourner un de ses disques tranchants avec son index.

- J'ai déjà raccourci cette crevure, vous dit-il en désignant un des deux cratères.

Vous apercevez le cadavre de cet ennemi, une bonne flaque de sang se dégage du haut de son torse.

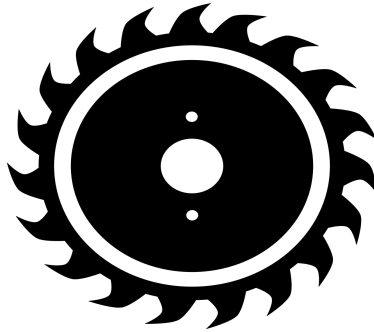
- Joli ! Lui aussi il a meilleure mine que face d'ananas.

Vous en rigolez tous deux. Mais Turuk votre fidèle lame s'interpose entre vous.

- Je suis là aussi, je veille moi aussi Iria. Gare au prochain assaut, il va être encore plus serré. On les massacre cette fois.

Vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire. Aybak pourrait être votre père, il n'a aucune raison d'être jaloux de cet orc-là.

[Rendez-vous au 27.](#)



### 37

La légion de Stygia se tient immobile. Il ne reste donc plus qu'elle. Cinq mille combattants armés, pas spécialement courageux, même si la longue série de cris, d'injures et autres gentilleses de vos camarades les ont quelque peu agacés.

Seulement, ils n'ont plus aucun soutien.

Les officiers à pied se résignent à donner l'ordre du combat. Ils ont rameuté aussi une petite troupe d'esclaves, vous la distinguez à l'arrière. Ce sont les esclaves qui sont affectés à l'intendance. Au moment où enfin le choc se profile, un mumakill revient.

Seul, son armure arrachée de part en part. Il boite, une de ses pattes a même l'air d'avoir été blessée, salement même.

- Face d'ananas grondez-vous ! Il revient.

Turuk le détaille de la pointe de son épée.

- Ce n'est même pas sa monture. La sienne était bien plus imposante.

- Il vient de se faire fouetter le cul en rigole Morogg le vétéran.

- Attention, il sent que la journée va très mal finir. Il a obligé tous les esclaves du camp à se joindre au combat, prévenez-vous.

En vous entendant, tous les chefs de groupe se placent de profil. Vous frappez alors le plat de votre arme sur votre bouclier pour donner le signal. Tous vous imitent. Vos soldats se mettent à taper du pied en avançant pour faire le plus de bruit possible.

Au moment où vous avancez, vous tonnez votre ordre.

- Les archers à l'arrière. Qu'ils déchainent les enfers dès que les stygiens bougeront.

Shaaka transmet votre ordre aux hommes-lézards.

Quelque chose cloche. Vos mercenaires d'orcs se sont arrêtés. Face d'ananas donne l'ordre à sa légion de reculer d'un pas. Lui s'avance. Sa grosse bête claudique vers votre droite.

- Ougloulk ! Lance Turuk. Regarde !

L'orc est monté sur un gros sanglier noir, aux défenses impressionnantes. Ses trois garde-chiourmes, toujours derrière, courent à pied. Il a rejoint votre ennemi, ce dernier du haut de son trône mouvant lui jette un gros coffre. Ougloulk l'ouvre, et en sort deux gros sacs.

- Tram-ka, profère-t-il en exhibant son pot-de-vin.

Il vous dévisage avant de s'esclaffer, hilare.

Ses chefs de régiment l'ont bien observé. Certes, ils se battent pour de l'or, rien d'autre. Seulement, les orcs et gobelins de la horde du poing d'acier n'ont encore jamais baissé leur culotte à une seconde du choc final.

- Lok'tar Ogar ! La victoire ou la mort assène alors Grishnakh, l'un de votre bande. Cet ancien bras-droit d'Ougloulk a l'opportunité qu'il avait tant espéré du temps où il se battait dans cette armée. Il brûle du désir de s'imposer aux yeux des orcs des monts pourpres, les plus féroces qui existent.

Mais est ce que cet appel à la bravoure sera suffisant ? De votre côté, vous sentez qu'il serait plus prudent de leur verser assez d'or pour les remotiver. Face d'ananas a jeté deux talents à Ougloulk.

Si vous n'avez pas plus de deux talents, [rendez-vous au 17](#).

S'il vous reste au moins trois talents, et que vous êtes prêt(e) à les dépenser pour contrer cette trahison, [rendez-vous au 29](#).

S'il vous reste plus de deux talents, mais si vous décidez de refuser de les payer et préférez-vous imposer par autorité, [rendez-vous au 43](#).



## 38

Ce faux-estropié de guerre a bel et bien l'air inoffensif, à terre. Démasqué, il ne sert à rien.

Vous crachez par terre.

- Fiche le camp, finissez-vous par lâcher à contrecœur.

- Quoi ! Beugle Torghun.

- Oh ! Tu es encore vivant non ! Tu as oublié qui vient de te sauver la vie ! N'importe quel meurtrier peut tuer ! Moi j'ai besoin de stratèges.

- Et alors demandent Morogg et Torghun à l'unisson.

- Alors qu'il dégage. Qu'il aille faire son rapport. Et qu'il dise bien à ses chefs qu'il faudra des hommes d'une autre trempe pour nous battre ! Tu as entendu ?



Le tueur se tient coi. Il se contente de hocher la tête. Les autres bougonnent devant votre noblesse d'âme.

- Allez disparaître avant que je ne change d'avis.

Il dévale en vitesse vers l'arrière de la cité.

Une minute plus tard une étrange flèche dégageant une fumée jaune est tirée d'une meurtrière d'une des tours de la ville. Turuk et vous distinguez bien ce trait. Qala'oun arrive vers vous en courant.

L'armée de face d'ananas se met en marche. Mais je viens d'apprendre que Qala'oun a été assassiné, empoisonné apparemment. Son assassin a filé. Personne ne l'a vu.

*Notez sur votre feuille d'aventure que Quoutouz est mort.*

Quelques minutes plus tard, vous êtes de retour en première ligne.

- Artaxerxès ! Hurlez-vous de toutes vos forces. J'ai épargné ton assassin ! Toi, tu serviras à manger aux corbeaux !

Vos hommes-lézards scandent leurs cris de guerre. Leur chef doit être vengé sévèrement.

Du haut de sa monture, il a fait s'organiser et s'avancer son armée. Il se lève et vous désigne de son fouet.

Le combat va être sans merci ; [rendez-vous au 23](#).

## 39

Les dernières forces d'Artaxerxès détalent pour sauver leur peau. Une clepsydre, l'affrontement aura duré ce temps, pas d'avantage. Les débris de sa cavalerie déguerpissent à côté de ceux de sa légion loin de la ville. Son armée est définitivement anéantie. Vous reprenez votre souffle. La sueur vous inonde encore plus que le sang ennemi.

- Iria ! Clame Turuk, bientôt suivi par vos autres compagnons.

Pourtant, un grondement de tonnerre fait s'obscurcir le ciel.

Un chevalier à l'armure entièrement noir, une aura en forme de volutes de fumée noire apparaît à l'autre bout du champ de bataille. Les fuyards détalent du coup également de cet endroit. Le casque orné de deux longues cornes sur les côtés, ne laisse planer aucune ambiguïté.

- Harkonnen, exclamez-vous !

Il s'avance seul dans votre direction. Bravache, il tient une tête décapitée par les cheveux dans sa main gauche. Il la soulève, il la pointe exactement dans votre direction. Gri'im ; le plus massif de vos compagnons, panse une de ses blessures à la poitrine, mais en même temps arrive à la distinguer.

- Face d'ananas ! Il l'a crevé !

Harkonnen jette la tête dans votre direction avec le plus total mépris. Il dégaine alors sa terrible épée à deux mains. Il semble se pencher vers sa lame pour lui parler quand elle se met à luire. La base de la lame change de couleur. Même à une bonne cinquantaine de mètres vous la distinguez devenir incandescente. De légères flammes se mettent à la recouvrir. Derrière lui se dégage les silhouettes de son armée. Un autre chevalier du Chaos, un casque assez semblable, quoique

moins sinistre que celui d'Harkonnen plante une longue croix dans le sol. Le héraut, votre espion. Il l'a capturé. Maintenant il le crucifie.

- Cacat ! Prononce tremblant La Poisse revenu près de vous.

Cette abomination de l'enfer a tout compris. Il sait tout. Ce qui veut dire qu'il sait que c'est vous qui avez échangé le message d'Artaxerxès pour les monter l'un contre l'autre.

- Mercenaires, hurlez-vous de toute vos forces ! Le dernier combat !

Mais vos guerriers sont fatigués, beaucoup sont blessés. Auront-ils la force de briser cette dernière charge ? Vous hésitez. Au-dessus d'Harkonnen un vortex noir est en train de prendre de l'ampleur.

- Khorne, dites-vous tout haut.

Turuk toujours à vos côtés, déglutit.

- Son dieu, il invoque son dieu ajoute-t-il.

Effectivement Harkonnen brandit son arme, pourtant aussi longue qu'un homme, à une main la pointe tendue vers ce cirrus divin.

- Crom, lancez-vous en regardant le soleil. La vaillance te satisfait. Accorde-nous un combat loyal. J'en appelle à ton pouvoir.

Si le nombre de points que vous avez inscrit dans l'onglet « Prière au Dieu Crom » est inférieure à 5, [rendez-vous 13](#).

Si le nombre de ces points est égal à 5, [rendez-vous au 31](#).

Si le nombre de ces points est supérieur à 5, [rendez-vous au 49](#).

## 40

La robe de ce zouave qui s'agite sur la plaine vous rappelle définitivement quelque chose. Des bandelettes ornées de glyphes sont accrochées à sa robe pourpre. Un haut gradé dans la hiérarchie. Un grimoire à la couverture de cuir ornée de nombreuses pierres précieuses en fait mention.

Ce volume était le plus grand et imposant de tous ceux qu'Aïeta entreposait précieusement dans sa bibliothèque.

Le cliquetis de l'armure à plates de Sa'ar vous ramène à la réalité.

L'individu donne l'impression de voler dans les airs. Seuls ses pointes de pied touchent le sol quand il avance. Il s'arrête au bout de quelques toises. Prudent, il est resté à bonne distance de votre horde. Il croise les bras en passant ses mains à l'intérieur de ses longues manches. Il baisse la tête en marmonnant tout seul. Quand il la relève, ses mains sortent de ses manches, tenant chacune un long pieu pointu. Il les jette devant lui. Ils se plantent dans le sol. Ses yeux ainsi que ses mains se mettent à luire. Il s'agenouille à terre. Il colle le plat de ses mains contre le sol.

- Tremor invoque-t-il tête baissée vers le sol. Un flash lumineux éclate alors soudainement de son corps.

Tout le monde tourne la tête ou tente de fermer les yeux. Quand vous les rouvrez, la terre commence à trembler. Autour de chacun des deux pieux, un grand cercle de terre se met à bouillonner. Une main de pierre géant sort de ce curieux cratère. Elle en saisit le pieu qui se met

instantanément à grossir. Dans le même temps, c'est un avant-bras, puis un bras entier qui sort de terre. Finalement vous observez ébahie un golem. Un golem de pierre géant s'extirpe du cercle. Il a désormais dans sa main une massue de pierre, aussi longue que lui. De l'autre côté, c'est le même spectacle. Un autre golem a jailli des profondeurs avec là aussi la même arme.

- Cimmérienne, Crom le bouffon va se bidonner devant ton cadavre, raille de loin Artaxerxès.

Vous voudriez lui fermer son clapet. Vous serrez les dents. Il faut vaincre d'abord. Seulement ces deux monstres sont insensibles aux flèches, projectiles et même à la fronde de Dunnrak. Vos mercenaires les criblent de tout ce qui leur passe sous les griffes. Rien ne les écorche. Le premier golem fait tourner sa massue au-dessus de sa tête avant de frapper le sol. Tout le monde se met à trembler sur ses jambes, incapables de se mettre en garde ou d'attaquer. Le deuxième en profite pour sauter de plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol.

C'est incroyable. Il retombe en plein milieu de vos guerriers en générant une violente explosion sur le sol. Il se met dans l'instant à les frapper en faisant de grands moulinets avec sa matraque de roc.

La panique s'empare des troupes. Chacun commence à vouloir sauver sa peau.

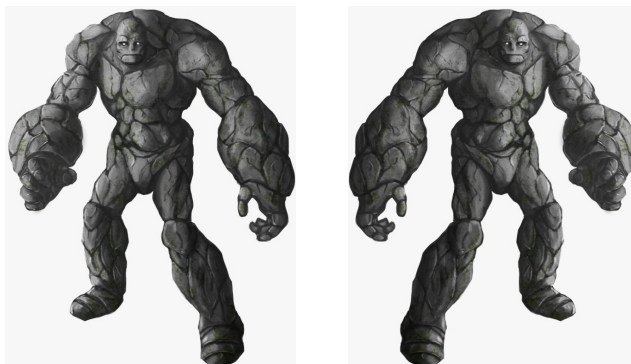
Vous n'avez que quelques secondes pour réagir.

Si Torghun est toujours vivant, [rendez-vous au 36](#)

Si non, il faut remobiliser à l'instant vos mercenaires taurens, eux seuls ont une chance de terrasser ces blocs de gravats vivants.

Voulez-vous utiliser votre autorité pour vous imposer comme leur nouveau chef, dans ce cas [rendez-vous au 30](#).

Ou voulez-vous leur proposer de doubler leur solde, donc leur verser trois talents de plus si vous disposez encore de cette somme cela va de soi, dans ce cas [rendez-vous au 5](#)



## 41

Ce n'est pas normal. Cet orc bas de plafond grogne en finissant d'achever son cuissot. A l'instant où il mord dedans et commence à avaler vous vous élancez vers lui en donnant un grand coup de pied dans sa broche.

Le hobbit ficelé vole vers deux de ses gardes du corps. Ouglouk avale mais se met à tousser en se relevant. L'imbécile, comme vous l'aviez imaginé. Vous l'attrapez par le col avant de le soulever puis de le faire passer par-dessus votre épaule. Il atterrit derrière vous. A terre, il recrache son petit déjeuner. Vous le saisissez de nouveau par le col l'épée brandie, votre lame à côté de son visage. Plié sur le côté, il n'a même pas pu agripper sa hache.

- Tu as vu ton ancien second, Grishnakh. Il est avec moi. Je suis sûre qu'il serait ravi d'avoir à nouveau la chance de prendre ta place. Et vu que tu baffres comme un goret alors que tes hommes ont la dalle, personne ne m'en voudra.

Aucun des orcs derrière lui n'avait imaginé votre réaction. De toute façon, à votre gauche Turuk a la main sur son épée, à votre droite Qala'oun a immédiatement dégainé son arc et se tient prêt à décocher un de ses traits mortels. Personne n'a envie de mourir pour ce chef qui mange avant tout le monde.

- Tranquille cimmérienne. Souais pas Crom. Finit-il par dégorger. D'accord pour tuer, d'accord avec toi.

- Donc tu prends 3 talents comme tous les mercenaires de ma horde. Après tu pourras dire à tes guerriers que ce soir ils vont fêter une nouvelle victoire sous tes ordres.

Il hoche la tête. Ses acolytes soupirent de soulagement.

Vous reculez lentement en le gardant à l'œil. Il se tâte la joue où vous lui avez collé votre lame.

- Où ?

- La Poisse est de ce côté lui indiquez-vous. Il déjà en train de payer les autres. Vas-y maintenant si tu veux sentir l'or dans tes griffes.

Il s'exécute en grommelant.

Turuk vous prend à part. Une fois Ouglouk éloigné il vous avertit.

- On a eu chaud. J'aurais pas cru qu'il céderait, et devant ses gardes du corps en plus. Mais méfie-toi. Pour quelques coffrets de sels précieux, non seulement il vendrait sa propre mère mais en plus il la ferait bosser au bordel.

- T'en fais pas. Il restera avec nous tant qu'on aura assez d'or.

Turuk s'essuie le front. Il est soulagé, néanmoins à son regard vous sentez que cette montée de tension l'a stressé. Même Qala'oun oblique du menton surpris de s'en sortir sans bagarre.

Soustrayez 9 talents de votre or pour payer à tous leur solde, puis *ajoutez 1 point à l'onglet « prière au Dieu Crom »*.

[Rendez-vous au 28.](#)

## 42

Yasmela vous a manifesté sa confiance. Elle vous a accroché officiellement la médaille du mérite du Haut Commandement Général ... En examinant cette breloque autour de votre cou, vous vous demandez immédiatement combien d'hommes l'ont reçu avant vous, en se promettant qu'ornés de ce colifichet ils allaient être immortels sur le champ de bataille...

La Poisse vous conduit jusqu'à la partie de la Forêt des Maléfices, où le précieux chariot a été piégé. Un petit feu à pas mal de lieux vous en donne la confirmation : ce sont des chevaliers du Chaos camouflés à l'écart du champ de bataille.

Harkonnen s'est bien mis en tête de faire main basse sur les lingots. La Poisse a payé ce qu'il fallait à qui il fallait, bien joué le félicitez-vous.

Dans les pages ci-après figure une carte de cette région de la Forêt : vous y pénétrez

accompagnée bien évidemment de la trentaine de mercenaires volontaires pour cette noble tâche. Turuk, furieux a finalement accepté de vous obéir et de retourner au camp principal. Vous avez été claire. Si vous ne revenez pas, c'est lui qui sauvera la ville.

Sur la carte ci-après vous vous trouvez en E 12.

Les chevaliers du Chaos ont pris une longueur d'avance sur vous. En outre, ils savent où se trouve le trésor, ils ne vont donc pas tarder à vous souffler le butin. Ils essaieront ensuite de détalier.

Le trésor perdu dans le chariot se trouve en C 6.



A l'aide d'un crayon, vous allez inscrire vos déplacements et ceux de vos ennemis sur la carte.

Ces déplacements se font ainsi : lancez un dé, puis consultez le tableau ci-dessous et agissez suivant le résultat obtenu.

1°) Durant les deux premiers lancers de dés, vous êtes seul(e) à bouger.

Vous disposez donc de 2 lancers pour vous rapprocher le plus possible de la case C6.

2°) Votre déplacement, puis celui de votre adversaire est fonction du résultat du dé, et est décrit dans le tableau suivant la carte de la forêt.

3°) Au troisième « tour », les chevaliers du chaos se sont emparés du trésor. Ils vont chercher à vous échapper.

4°) Lancez le dé pour connaître votre 3<sup>ème</sup> mouvement.

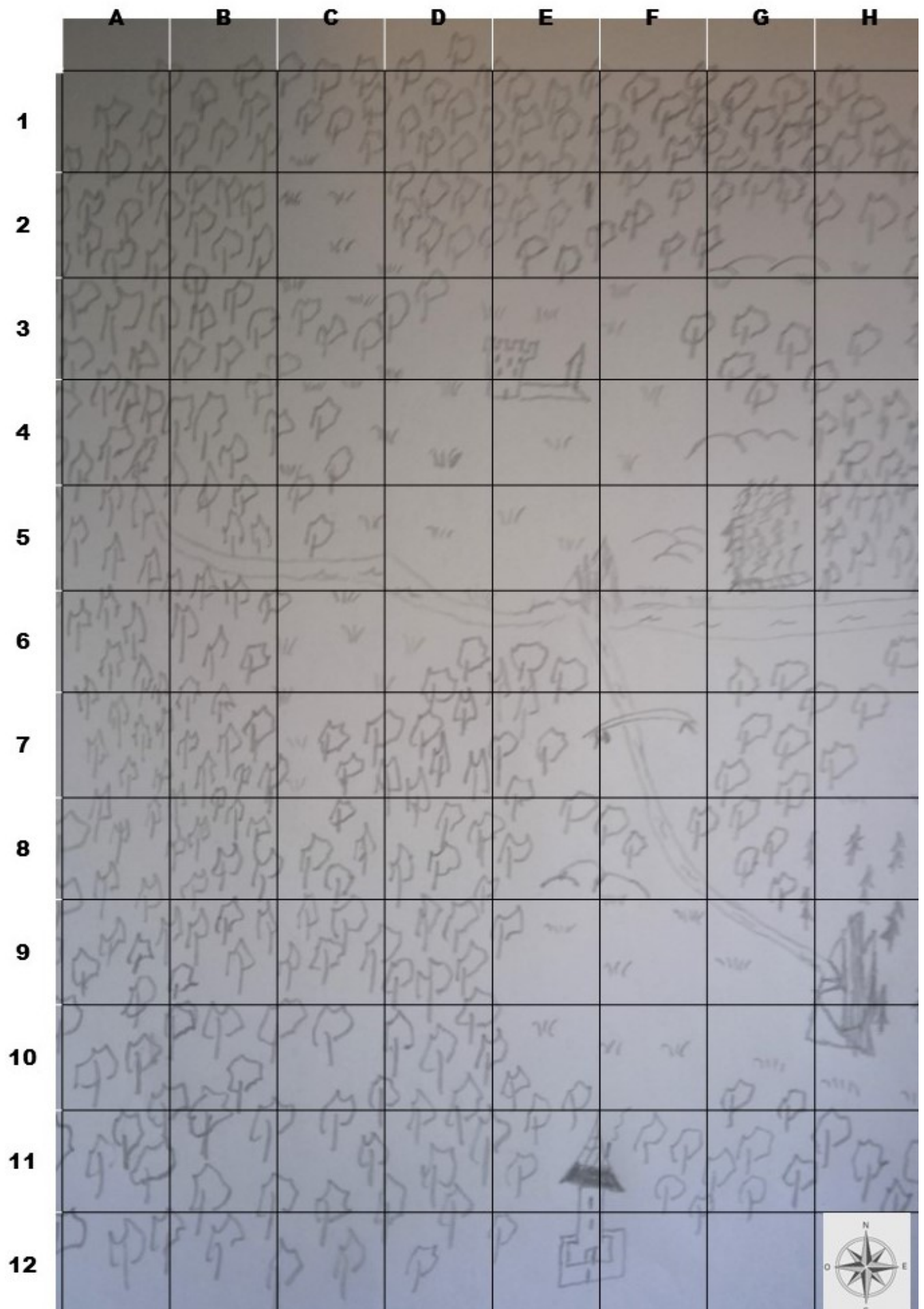
Ensuite, lancer également un dé pour obtenir le déplacement de l'ennemi.

En tout, vous avez droit à 5 lancers de dé pour tenter de rejoindre vos adversaires.

Vos adversaires disposeront donc également, de cinq déplacements pour tenter de fuir.

Si vous réussissez à rattraper ce maudit trésor, [rendez-vous au 9](#).

Si vous ne parvenez pas à les rattraper, cette mission est un échec. Dans ce cas, vous devez retourner au camp principal, [rendez-vous alors au paragraphe 21](#).



<b>Dé :</b>	<b>Iria :</b>	<b>Chevaliers du Chaos :</b>
<b>1</b>	Vous vous déplacez d'une case vers le nord, puis de deux cases vers l'est	Se déplace d'une case vers le sud
<b>2</b>	Vous vous déplacez de deux cases vers le nord et d'une case vers l'ouest	Se déplace d'une case vers le nord
<b>3</b>	Vous vous déplacez de deux cases vers le nord	Se déplacent d'une case vers l'est
<b>4</b>	Vous vous déplacez de deux cases dans n'importe quelle direction, ou de deux fois une case dans les directions de votre choix	Se déplacent d'une case vers l'ouest
<b>5</b>	Déplacez vous d'une case vers l'ouest	S'arrêtent pour examiner un lieu d'embuscade, pas de mouvement
<b>6</b>	Vous avez perdu la piste des ennemis, vous ne vous déplacez pas	Désorientés, ils se déplacent d'une case dans la direction de votre choix

*N.B. : Si à un moment donné, le résultat du dé obligerait l'un ou l'autre groupe à « sortir » de la carte, dans ce cas ce groupe s'en tient à la case « limite » de la carte jusqu'au prochain lancer. Un groupe ne « sort » jamais de la carte.*

- Vous tous ! Regardez ce que j'ai !

La Poisse soulève votre coffre ouvert. Les chefs orcs peuvent parfaitement voir que vous avez bien plus à offrir que face d'ananas.

- Pas un seul écu !

Les orcs se regardent, certains vous fusillent de leur prunelle.

- Tout le monde se bat contre ces deux fils de chienne ! Tout de suite ! Après, on partage le butin ! Le premier qui veut taper dans la caisse avant les autres, qu'il avance ! Crom ! Je le crucifierai moi-même ! Rugissez-vous en les fusillant tous du regard.

Vos douze orcs ont tous leurs armes prêtes à servir contre leur propre congénère.

- Alors ! On les massacre oui ! Achève d'ordonner Grishnakh.

Les orcs et gobelins grimacent, certains hésitent, mais pas longtemps. Les sous-officiers les gratifient du fouet pour se remettre en rang. Le message est compris, ils gagneront plus mais après la victoire.

Artaxerxès s'est déjà enfui. Vous le cherchez, il a disparu derrière ses lignes. Il n'a même pas essayé de surenchérir.

Ougloulk lui tente de s'enfuir sur son gros verrat.

Grishnakh saisit une lance qu'un orc lui tend. Il la projette transperçant ce traître à la poitrine. Ce dernier tente de se relever, mais il se contente de cracher son sang. Ses trois anciens-fidèles eux se sont enfuis avec les deux talents d'or.

- Ougloulk ! Les vautours te boufferont ce soir !

Tous scandent votre nom. Vos douze orcs eux ont plutôt l'air s'essuyer la sueur de leur front, face à ce dénouement.

*Augmentez d'un point le total à la rubrique « Prière au Dieu Crom ».*

A votre signal, tous sont de nouveau en rang, bien ordonnancés. Chacun bat le plat de son arme contre son bouclier ou contre son épaule : le branle-bas avant l'assaut. La horde toute entière va annihiler l'ennemi stygien.

[Rendez-vous au 39.](#)



- Tu mens très mal répondez-vous à cette créature lubrique en vous approchant votre visage du sien.

- Noon, pitié je te jure que...

- Tu as un ou des complices ?

Cette femme-serpent se tient coi. Elle vous hait du regard, mais elle ne prononce plus un mot.

- Shaaka, va me chercher Sa'ar.

Elle file de la tente. Une minute plus tard Qala'oun vous apporte une mauvaise nouvelle.

L'armée de face d'ananas se met en marche. Ils ont arrêté de se goberger au moment où une flèche est partie de la ville.

- Quelqu'un nous a vendu ? Questionnez-vous.

- Non. Il dégluti avant de finir. Torghun, il a été assassiné. Son assassin a filé. Personne ne l'a vu.

*Notez sur votre feuille d'aventure que Torghun sabot de sang est mort.*

Quelques minutes plus tard, votre fidèle Sa'ar, l'orc toujours bardé fer, se met à clouer cette reptile nue sur une croix. Dans l'armée ennemie, des prêtres de Set sortent des rangs pour vous maudire.

- Artaxerxès ! Hurlez-vous de toutes vos forces. C'est toi le prochain !

Du haut de sa monture, il a parfaitement saisi le sens de votre avertissement. La grande croix de bois est visible de toute la plaine.

Les taurens cognent les manches de leurs marteaux de guerre contre leurs boucliers produisant le maximum de vacarme. Certains tapent aussi de leurs sabots en vous regardant. Ceux-là grognent votre nom et en ajoutant vengeance.

Turuk lève son arme vers le ciel en promettant que personne d'autre que vous ne sera capable de venger Torghun. Tous les taurens crient alors votre nom.

*Ajoutez un point à la rubrique : prière au Dieu Crom.*

[Rendez-vous au 23.](#)

Chaque chef de groupe commence à épier ce que l'autre va faire. Ce typhon mortel recouvrant vos têtes va tous vous calciner.

Un calacorm à la musculature aussi impressionnante que Gri'im, a l'air d'être perché sur le chameau qui appartenait à Quoutouz. Le heaume en forme de tête de dragon qui couvre le crane de sa monture se distingue nettement des autres.

- Toi ! Hurlez-vous au milieu des cris de douleur dus aux soldats qui se font bruler vifs. Trois talents ! Tu entends ! Trois de plus et tu les massacres !

Un petit homme-lézard à pied, à côté de lui sautille de joie.

Il bredouille de curieuses paroles, dans leur langue visiblement. Il lui tend une espèce de fléau. Le baton dispose de longues cordellettes fines, se terminant par de curieux longs batonets d'acier troués. Le calacorm tourne ses deux têtes vers vous en vous pointant du doigt.

- Chef roi Kîtbûqâ. Pairas moi !

Il fait alors tourner sa curieuse arme. A votre grande surprise, les tiges d'acier produisent un sifflement qui s'amplifie rapidement au point de recouvrir le champ de bataille.

Fléau, l'orc, s'approche de vous par derrière pour vous chuchoter par derrière.

- C'est une arme d'alerte. Elle peut aussi massacrer les timpanes des humains.

- Pas mal répondez-vous. Je ne connaissais pas répondez-vous en vous bouchant les oreilles.

Les hommes-lézard se remettent en ordre. Ils reforment leur rang et plaquent leur bouclier vers le ciel. Ensuite, petit à petit ils se mettent à faire courir leur monture en cercles à l'intérieur de votre armée. Les nombreux petits incendies ainsi que le désordre des morts ont désorganisé votre horde. Leur attaque en cercle met un peu de temps avant de prendre de l'ampleur.

Heureusement pourtant, leur mouvement désoriente la nuée de vos agresseurs.

- Ras' al Ghouls ! Ordonne Kîtbûqâ.

En entendant cette instruction, tous ses archers troquent le bouclier pour leurs longs arcs. En un éclair, ils décochent flèche sur flèche, toujours en plein mouvement.

Impressionnée, vous apercevez des hommes-lézards tirer à l'arc et en même temps se mettre debout sur leurs dromadaire. D'autres se retournent carrément pour tirer en arrière laissant la monture galoper sans contrôle.

Chaque volée fait s'égayer cette purulence. Quelques minutes plus tard, les derniers pyrodjins tentent pitoyablement de rejoindre leur créateur. Ils n'auront aucune chance de s'en tirer. Tous se font transpercer de part en part.

- Au baragouineur maintenant, lancez-vous à vos orcs.

- Trop lente iria répond Qala'oun amusé.

Vous recherchez le mage des yeux.

Sur la plaine jonchée des dépouilles des monstres vous finissez par distinguer son cadavre. Une flèche l'a fait taire, vraisemblablement dans sa gorge.

- Il a tenté de se rapprocher discrètement. Il a tenté de gesticuler pour faire apparaître un autre guignol. Bref, il a tenté sa chance, conclut votre maître-archer.

- Que son âme brûle, finissez-vous. Je retrouverai d'où il est venu.

Vous crachez en direction de ce cadavre, quand le petit homme-lézard qui accompagnait le robuste double face arrive clopinant dans votre direction.

- Pas la peine de prononcer une syllabe, lui lancez-vous. Je sais ce que je dois.

*Déduisez de trois talents votre total d'or.*

Cette demi-portion repart aussitôt sa lance dans les mains vers son seigneur et maître pour confirmer cette nouvelle. Autour de vous, tous et toutes scandent le nom de Kîtbûqâ le nouveau chef de la horde des hommes-lézards.

Sans lui, la bataille s'achevait avant même d'avoir commencé. Les pertes ont été notables. Votre ennemi avait sacrément bien préparé son offensive.

[Rendez-vous au 27.](#)



Cette armée d'un peu plus de dix milles combattants reste face à la vôtre. Ils affutent leurs armes. Les montures se font nourrir. Artaxerxès lui-même a les bras croisés. Il vous fixe. Qu'est-ce qu'il attend ragez-vous.

Soudainement, un cor se met à sonner à côté de face d'ananas. Il a l'air d'exulter. Il vous désigne d'un revers de la main, clairement méprisant. Qala'oun, akilina son imposant arc en os à la main, vous attrape par l'épaule.

- Regarde Iria !

Derrière vous, en provenance même des remparts, deux flèches enflammées, produisant une étrange couleur jaune viennent d'être tirées.

- Voilà ce qu'il attendait depuis des lustres ajoute Qala'oun. Voilà pourquoi il était immobile.

- Turuk !

- J'y vais répond-il dans l'instant.

Il fonce vers les remparts pour découvrir ce qui s'est tramé. Une minute plus tard il revient au pas de course, c'est un coup de burin sur votre crâne qu'il vous rapporte.

- Torghun et Quoutouz ont été assassinés. Personne n'a vu s'enfuir leurs assassins.

Vous criez un juron en tapant du pied. Vous dégainez votre épée, la lame en direction d'Artaxerxès.

- Face d'ananas ! Prépare-toi à mourir !

De tous côtés et surtout de celui des Taurens et des hommes-lézards la haine est palpable. Chaque groupe de mercenaires peine à refouler son désir de meurtres désormais féroce contenu dans ses tripes. Leurs chefs, leurs meilleurs éléments, occis en douce par des lâches... La lutte va être effroyable.

*Notez dans votre feuille d'aventure que Torghun et Quoutouz sont morts.*

[Rendez-vous maintenant au 23.](#)

Lorsque vous revenez avec le butin, le campement scande votre arrivée. Partout les mercenaires frappent leurs boucliers avec le plat de leurs armes. Turuk frappe de toute la force de sa poigne sur son épaule et commence à scander votre nom. Vous vous fixez mutuellement dans les yeux. Il est toujours autant attiré par vous. Pourtant votre histoire remonte à quels temps maintenant. Vous revenez à la réalité quand les mercenaires du colosse noir se mettent à l'imiter.

Votre nom finit par résonner dans toute cette partie du camp. Vous déposez vous-même le corps du guerrier mort, et dont vos ennemis avaient voulu profaner la dépouille. Habillé d'une armure bleu-or, des longs cheveux bruns, vous l'avez bien sûr décroché du chariot et nettoyé pour lui rendre une apparence décente.

Antocidas, qui ne voulait plus donner signe de vie, surgit alors derrière vous. Vous vous écarterez immédiatement pour le laisser examiner le guerrier défunt. Il s'agenouille, passe ses mains sur le corps, avant de reposer son front sur ce torse sans vie.

Après un moment, dans le silence le plus absolu, Antocidas passe sa main sous la nuque de son compagnon. Il le regarde, l'examine, observe attentivement son bras sectionné par une brûlure, puis finalement son cou où une trace de morsure profonde se distingue encore nettement.

Se redressant, il hurle, le visage tendu vers le ciel. Il s'agite, dégaine son énorme glaive accroché en bandoulière, hurle encore avant de fendre une part du chariot.

Un regard rempli de folie, il continue de s'acharner sur l'engin, avant de se retourner, bouche ouverte mais mâchoire crispée. Les yeux d'un dément, il fixe la cage où il détient des prisonniers stygiens, avant de hurler encore une fois, puis de s'y précipiter.

Vous rugissez un avertissement faisant signe à tous de s'écarter. Tous obéissent dans l'instant.

Quelques minutes plus tard, Antocidas réapparaît enfin, ressortant du bois. Les yeux en larme, le visage ainsi que le haut du torse trempés de sueur. Le bras droit qui tient son arme pend sur son côté. La pointe de son glaive maculé de sang traîne par terre.

Ses mercenaires se lèvent et se regroupent autour de vous, hagards.

Après un long moment de silence, vous ressentez que la raison a enfin repris le dessus. Son attention est revenue, il lance alors :

- Merci Iria. Je t'ai encore jamais remercié. Barka, il ... Enfin, tu sais... Il détestait les cimmériens. Il croyait que ...

- Pas besoin de parler. Toi et moi n'avons jamais été doués pour déblatérer, lui répondez-vous en lui tendant une corne d'hydromel.

Il la prend de la main gauche, avant de la vider d'une traite. Une fois rassasié, il vous renvoie la corne vide, avant de se tourner vers ses hommes.

Il lève alors bien haut son glaive.

- Mercenaires ! Hurle-t-il à pleins poumons. Ceux qui ont tué Barka sont ces putains de reptiles !

Antocidas déverse alors des tombereaux d'insultes à l'encontre de tous ceux qui se prosternent devant Set.

- Vous avez entendu ! Continue-t-il de hurler. Des serpents ! Il n'a même pas eu droit à une mort digne !

Il ravale sa salive avant de reprendre.

- Tout le monde au combat ! La solde ! Elle est là ! Vous entendez ! Mais celui qui me rapportera la tête d'un prêtre de Set ! Il aura dix fois sa solde de ma poche !

Des cris fusent de toutes part. La moitié de vos orcs, qui a rappliqué en apprenant la nouvelle, s'en bouche les oreilles. Tous ces mercenaires endurcis seront là pour en découdre. Vous vous détendez, soulagée d'un seul coup.

- Crom, lancez-vous à Dunnrak l'orque surnommé le briseur de crâne qui se tient à votre droite ! J'espère que vos armes sont bien affûtées. Tu passeras le message aux autres, celui qui abat le moins d'ennemis paye la tournée ce soir.

Dunnrak crache par terre ravi avant de vous répondre.

- Sa'ar, Gri'im, Shaaka, et moi on a d'jà une soif de pendus ! Ce soir t'es ruinée la cimmérienne !

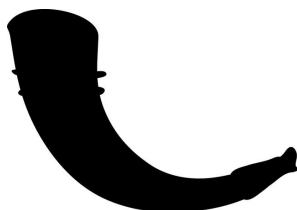
Cette fripouille s'empresse d'aller annoncer la bonne nouvelle.

Antocidas, sa célèbre corne du Valhalla également en bandoulière, part préparer ses mercenaires. Il vous annonce qu'il lui faudra un bon moment avant de rassembler et surtout de remettre en ordre de marche l'intégralité de son régiment. Un bon nombre s'est éparpillé pour aller boire, chasser, ou se détendre en bonne compagnie. Il vous demande donc de ne pas l'attendre et de partir de suite affronter Artaxerxés.

Si durant la bataille, vous estimez que le moment est venu de faire appel à ces renforts : ajoutez 11 au paragraphe où vous vous trouvez.

Si la suite du combat est cohérente, cela signifiera que le colosse noir viendra se battre à vos côtés, ainsi que la totalité de sa troupe d'élite.

[Rendez-vous maintenant au 21.](#)



Vous frappez de toutes vos forces le bras gauche de Kratos et vous le lui tranchez net. Il crache un cri de douleur. Il en baisse la tête et se tient le moignon. Vous lui infligez un violent coup de pied entre les cuisses. Sa tête se penche vers l'avant sous le choc, vous l'enchaînez en frappant la crosse de votre épée contre son nez. Vous entendez le bruit des os se briser. Un flot de sang noir s'éjecte de son visage qui n'est plus rien d'autre qu'une grimace sanglante. Il tente de se redresser mais vous ne le laissez pas s'éloigner. Toujours proche de lui, vous lui décochez un second coup de pied entre les cuisses encore plus violent que le premier. Cette fois il est à genoux.

- Crom ! Hurlez-vous avec haine, avant d'exécuter un tour sur vous-même pour donner plus de puissance à votre coup de taille. Vous le décapitez net.

Vous saisissez sa tête qui a volé sur le côté, avant d'y enfoncer vos ongles aussi profondément que possible.

- *Anál nathrach, orth' bhais's bethad, do chel denmha !* Prononcez-vous avant d'embrasser sur les lèvres ce faciès encore chaud.

A cet instant, l'âme de Kratos s'élève de son cadavre. Cette silhouette fantomatique, entière, semble reprendre vie. Elle s'élève de son corps, lentement. Des flammes commencent à recouvrir des petites parties de l'âme. Kratos donne l'impression d'être en vie face à cette douleur. Les flammes prennent de l'ampleur. Elles explosent de chaque partie de son corps, au fur et à mesure qu'il prend de la hauteur. Lui se met à hurler de douleur en s'agitant dans tous les sens. Pourtant plus son âme continue de s'élever dans les cieux, plus la douleur des flammes semblent le torturer violemment.

Il continue de s'élever lentement et en même temps de souffrir toujours d'avantage. Quelques instants plus tard il finit par disparaître dans les nuages hurlant dans la souffrance la plus abominable.

- La malédiction d'Arcana, dites-vous calmement en fixant les cieux où son âme a été bannie.

Vos compagnons vous scrutent tous le regard stupéfié. Voilà des années que vous ne pratiquez plus la magie des anciennes elfes noires. Pourtant vous êtes satisfaite de constater qu'il vous en reste quelques souvenirs efficaces.

Dans vos rangs, vos guerriers raillent les stygiens sans ménagement. Chaque chef de groupe leur montre le cadavre de Kratos en leur promettant qu'ils vont tous finir de la même façon. Fléau avec Bahja langue de pute scandent votre nom. Vos soldats lèvent tous leurs armes en les imitant.

*Augmentez le score de la prière à Crom d'un point.*

[Rendez-vous au 33.](#)

Tricheur – ou tricheuse !!!! Peu importe qui que vous soyez ! Une tricherie reste une tricherie !

Un tel score est impossible ! Comment osez-vous tenter de tromper un maître de jeux et en plus durant le concours du miniyaz !!!!

Honte à vous !!!

Une main gigantesque s'élève au-dessus de vous avant de vous ramener au [paragraphe 1](#).

Recommencez-tout depuis le début. Et CETTE FOIS sans tricherie, l'auteur vous en saura gré.





Au moment où vous vous apprêtez à donner le signal de cette dernière charge, quelqu'un vous agrippe le bras pour vous retenir. Vous vous retournez instinctivement, prête à frapper.

- Antocidas ! Vous exclamez-vous.

Vous clignez des yeux. Vous aviez presque failli l'oublier. Le moment est venu de faire appel à son appui.

- Celui-là, il est pour moi, vous lance-t-il calme et serein. Bardé d'acier dans son armure à plates, il rabat la visière de son casque avant de dégainer lui aussi sa lame à deux mains.

Il lève son arme. La lame luit aussitôt. Son second derrière lui sonne aussitôt d'un grand oliphant orné de différentes runes.

Des proclamations de victoire, des rires, des cognements d'armes contre les boucliers se font entendre au sein de toute votre armée.

La corne du Valhalla, comprenez-vous. Vous-même vous mettez instinctivement à lever la main en avant pour inciter Harkonnen à venir avant de vous tordre de rire. Vous rengainez votre épée en bandoulière avant de détacher votre casque, puis de le jeter. Vous montrez ce pourceau de l'index avant de faire signe de trancher la gorge avec le pouce, puis d'éclater à nouveau de rire.

Cet idiot lève sa trogne au ciel. Il continue de parler à son dieu avant de s'égosiller :

- Archaoooooooooon ! Bois leur sannnnnng !

Inconscient, fou à lier, prévisible, il fonce au galop seul vers l'ennemi sans même attendre ses chevaliers. Son épée brille comme une torche, tellement les runes d'incandescence agissent avec intensité. La horde des chevaliers du chaos pique sur ses montures pour rattraper leur champion. Les mercenaires d'élite d'Antocidas sortent de vos rangs. Frais, dispos, ils ont revêtu leur cote de maille doublée d'une armure à plate eux aussi. Chacun porte à sa gauche un bouclier aussi haut et large qu'un taurens, à droite ils ont une longue hallebarde.

Antocidas avait déjà anticipé cette charge. A son commandement ils avancent lentement, formant rapidement devant vous un mur de bouclier, puis tendent leur pique vers l'avant. Quand les chevaux ennemis arrivent pour les écraser, ces chevaliers se font transpercer les uns après les autres. Le mur ne vacille même pas d'un seul pouce.

- Barka ! Entendez-vous soudainement, sans reconnaître la voix d'Antocidas.

La corne du Valhalla sonne alors de nouveau au milieu de la troupe. Le rictus de Khorne au-dessus de vos têtes n'y changera rien. Les mercenaires s'avancent, piétinant les cadavres ou achevant les mourants à terre. Les quelques chevaliers encore valides face à la ligne d'acier sont vites jetés à bas de leur monture puis tués à leur tour. Cette seconde ligne noire formée par les guerriers du chaos, à pied, tente de les charger.

Aveugles ou stupides, sans meneur, ils espèrent éviter le désastre. La tuerie est rapide. Les mercenaires d'Antocidas subissent quelques pertes, mais à chaque fois qu'un des leurs tombe, celui de derrière le remplace aussitôt avant de massacrer impitoyablement son opposant.

- Victoire sans faille acclame Turuk à votre adresse.

Vous le fixez à votre tour en lui empoignant la main. Du sang s'écoule sur votre œil gauche. Vous ne l'aviez pas remarqué.

Vous inspectez autour de vous, ne trouvant aucune hauteur, vous commandez à vos compagnons de vous hisser au plus haut qu'ils peuvent. Ils obéissent immédiatement. Ils savent ce que cela signifie.

- Victoire rugissez-vous à tout rompre, en formant le V de la victoire de vos deux bras !

Partout des vivats inondent la vallée.

- Iria ! Iria ! iria ! Entendez-vous partout, y compris en provenance des remparts d'Ylion.

Les derniers régiments adverses, les poltrons de Stygia restés tapis dans leur coin, contemplent le spectacle. Ils sont rejoints par leurs anciens alliés, restés en arrière. Vous pointez votre arme dans leur direction. Ces minables s'enfuient la queue entre les jambes. Quand vos orcs vous reposent à terre, vous repartez vers les mercenaires d'Antocidas. Eux sont restés silencieux. A votre arrivée, ils forment une haie d'honneur vers un guerrier au sol. Vous vous essuyez le front. Pas besoin d'en dire davantage. Lorsque vous arrivez face à ce corps sans vie, vous constatez que c'est bien Antocidas.

Le colosse noir était bien décidé à terrasser de ses propres mains autant d'ennemis que ses muscles le lui permettaient.

Le lieutenant d'Antocidas, Lexion, celui qui sonnait de la corne, s'avance à votre droite. Il vous tend la gigantesque épée runique d'Harkonnen : Archaon. Il a cherché partout, il n'a pas trouvé trace du cadavre de son propriétaire. Mais il est certain que c'est bien ce dernier qui a porté le coup mortel à Antocidas.

Le lendemain matin, aux premières lueurs du soleil, le bucher funéraire est prêt. Tous ont perdu un ou plusieurs compagnons dans cette bataille. De votre côté, vous vous tenez sur le plus haut de tous les monticules formés de buches et de morceaux d'arbres. Vous y avez porté les dépouilles embaumées de Barka avec à ses côtés Antocidas. Tous deux portent leurs armures parfaitement nettoyées, leurs armes à leurs côtés, une couronne de feuilles de chêne autour de leurs têtes.

Vous les regardez l'un après l'autre. Vous glissez une pièce d'or dans la bouche de chacun d'eux.

Autour de vous, tous les combattants sont venus. Ils demeurent silencieux, armes et boucliers à la main, eux aussi en parfaite tenue. Vous vous retournez. La reine ses servantes, ses ministres, tous les nobles de la ville se sont déplacés, mais ils restent en retrait. Vous arrivez à fixer Yasmela dans les yeux même au milieu d'une telle assemblée. Jamais elle n'oubliera une telle bataille. Jamais elle n'oubliera ce qu'elle vous doit.

Lexion vous apporte une torche. Vous la placez sous les autels de bois érigés pour porter les corps. Une fois le feu commençant à brûler, vous descendez lentement de l'autel de bois.

Ce soir, toute la ville se lancera dans une fête absolument inoubliable. Mais pour le moment chacun reste digne, rendant hommage aux deux combattants qui ont permis cette victoire extraordinaire.

Ainsi Iria sauva la cité d'Ylion ainsi que le trône de la reine Yasmela la Clémente.

Un mois plus tard, n'ayant plus d'engagement, Iria repartit à l'aventure avec ses compagnons dans le nord.

Toth-Amon prépara méticuleusement sa vengeance. Ungoth le Prince des Ténèbres déploya des légions de morts-vivants en Hyborien. Durant plus de deux ans, Mollah le chevalier Kai réprouvé pourchassa Iria sans relâche.

De nombreuses guerres et de nombreuses querelles dut affronter Iria. Honneur et crainte furent unies à son nom.

Et un jour, elle devint reine de ses propres mains.

Mais ceci est une autre histoire...