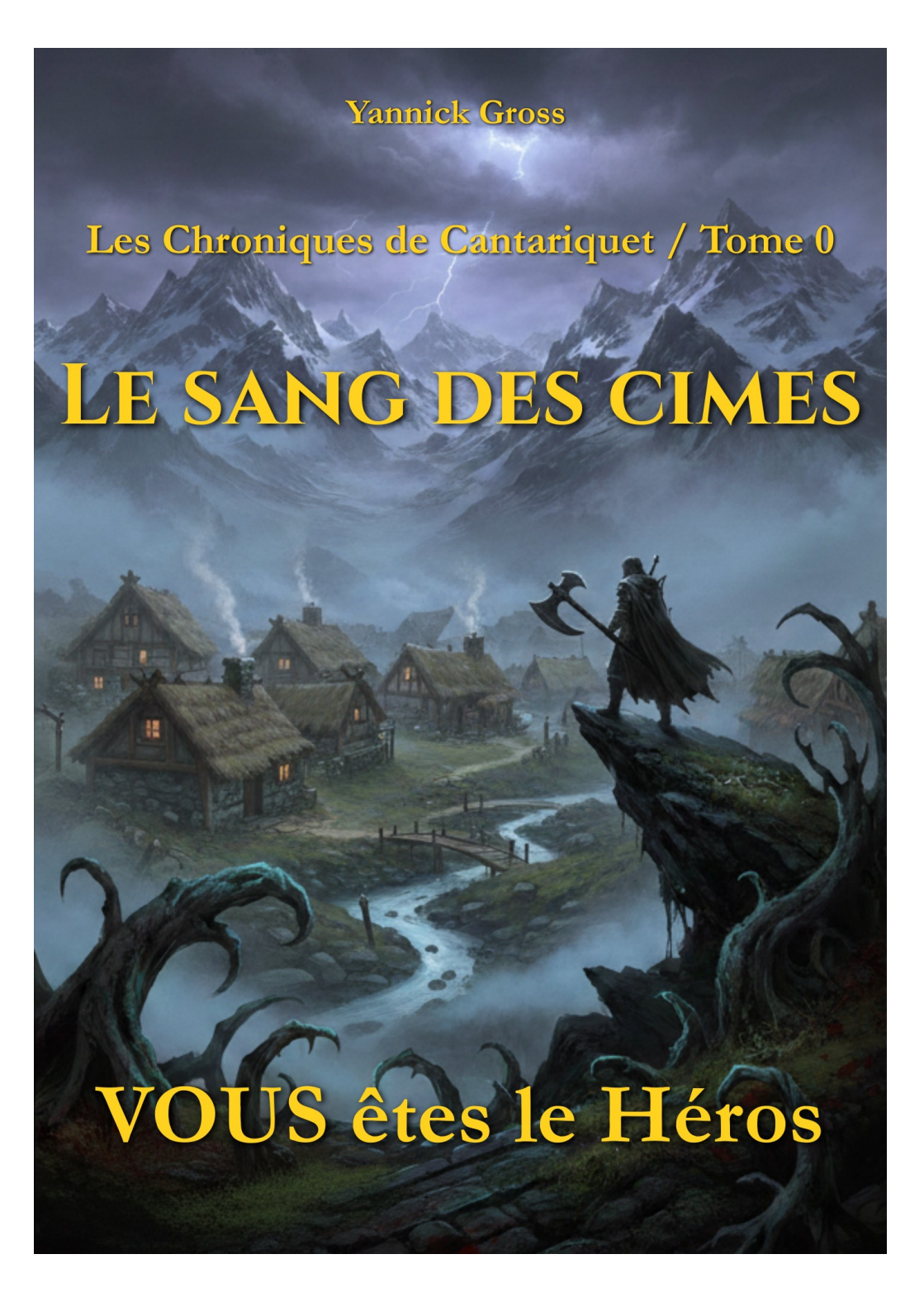


The background of the cover is a detailed illustration of a dark, atmospheric landscape. In the foreground, a figure in a dark cloak and armor stands on a jagged rock ledge, holding a large battle-axe. Below them, a small village with several thatched-roof houses is nestled in a valley. Smoke rises from the chimneys of the houses. A small wooden bridge crosses a stream that flows through the village. In the background, towering, snow-capped mountains rise against a dark, stormy sky with a bright lightning bolt striking down. The overall tone is dark and epic.

Yannick Gross

Les Chroniques de Cantariquet / Tome 0

LE SANG DES CIMES

VOUS êtes le Héros

QUATRIÈME DE COUVERTURE

Tout commence dans le sang et la cendre.

Sur le continent de Cantariquet, la paix n'est plus qu'un souvenir. Ce matin, le cri de guerre d'une horde implacable a balayé la chaîne d'Argent. En quelques instants, votre village est rayé de la carte. Le destin des rares survivants bascule entre vos mains : vous êtes leur dernier rempart.

Dans ce prélude épique, guidez un groupe de fugitifs à travers des étendues sauvages pour atteindre le Fortin de la Garde Noire. Mais la traque est lancée. Sur ces terres indomptables, la ruse sera votre meilleure alliée et l'acier votre seul recours. Ferez-vous face ou choisirez-vous l'ombre pour survivre ? Chaque décision forgera votre légende ou vous mènera à une fin solitaire sous la neige.

Découvrez les origines de la saga dans ce prélude interactif :

- Une introduction idéale : Plongez dans l'univers sombre des Chroniques de Cantariquet.
- Système sans dés : Seules vos compétences et votre Vitalité dictent votre destin.
- Le poids de vos choix : Protégez les rescapés ou sacrifiez tout pour votre propre salut.

Le massacre a commencé. Votre voyage ne fait que débuter.

Cet ouvrage contient des scènes de violence et de noirceur propres au genre de la Dark Fantasy. Destiné à un public averti.

Yannick Gross

Le Sang des Cimes

Les Chroniques de Cantariquet / Tome 0

Relecture et correction de XXX

Illustration de XXX



« Un jour pas si lointain viendra où un conquérant venu de par-delà les frontières de l'Hellas, emportera avec lui dans son épopée les vestiges d'un empire qui aimait trop les livres, qui chérissait le Bien et le Bon avec démesure.

Ce jour-là, nos philosophes ne prendront pas les armes comme ils le font si bravement contre nous, ennemis bien innocents et inoffensifs. Ils chercheront en vain dans leur arsenal de mots et d'idées une manière de donner raison à leur faiblesse et tort à leur crainte.

Ces philosophes méprisent les Spartiates qu'ils considèrent comme des bêtes de somme, mais ils devraient bien plutôt écouter leur leçon : le combat est père de toute chose. »

— Olivier Saint-Vincent, Socrate mon frère, mon ennemi.

AVANT-PROPOS

Ce livre est né d'une nostalgie profonde : celle des soirées passées, une fiche de personnage et un crayon à la main, à explorer les labyrinthes de papier des années 80 et 90. Ce Tome 0 est un hommage vibrant aux classiques qui ont forgé notre imaginaire, à cette époque où l'aventure se vivait autant qu'elle se lisait, imprégnée de l'esthétique sombre et brute de la fantasy de cette période charnière.

Toutefois, soyez prévenus : *Le Sang des Cimes* s'inscrit dans la lignée de la Dark Fantasy. L'univers que vous vous apprêtez à parcourir est brutal, impitoyable et sanglant. Ici, la morale est souvent une entrave et l'acier, l'unique juge. En raison de sa violence et de la noirceur de ses thèmes, cet ouvrage est destiné à un public averti.

Ce récit est le point d'entrée d'une vaste saga narrative. Ce Tome 0, conçu comme une introduction immersive aux mécaniques et à l'atmosphère de Cantariquet, se compose de 200 paragraphes. Il pose les fondations d'un cycle majeur dont la structure est déjà établie :

- **Huit tomes supplémentaires** sont actuellement prévus pour clore cet arc narratif.
- Chaque tome à venir montera en puissance et en complexité, avec une structure étendue à **400 paragraphes** par volume.

Ce projet est avant tout le fruit d'une passion. Chaque intrigue, chaque personnage et chaque choix cruel de ce récit ont été pensés pour vous offrir une immersion totale dans cet univers.

Vous ne tenez pas seulement un livre entre vos mains, mais une porte vers un continent où chaque décision pèse le poids du sang.

Préparez votre équipement. La traque commence.

Yannick Gross

LES RÈGLES DE SURVIE

Introduction : Les lois de l'acier

Ce livre ne se lit pas de manière ordinaire. Ici, vous ne lirez pas les pages dans l'ordre (1, 2, 3...). Vous allez vivre une aventure où chaque décision vous mènera vers un numéro différent. À la fin de chaque paragraphe, vous devrez faire un choix.

Par exemple :

Si vous décidez de combattre le barbare, rendez-vous au 172.

Si vous préférez fuir par le ravin, rendez-vous au 29.

Pour jouer, vous n'avez pas besoin de dés. Munissez-vous seulement d'un crayon, d'une gomme et de la *Feuille d'Aventure* située après les règles. Ce sont vos compétences et vos choix qui décideront de votre survie, pas le hasard.

Conseils de survie :

Recopiez votre *Feuille d'Aventure* : La mort vous surprendra souvent. En ayant des copies, vous pourrez recommencer plus facilement.

Prenez des notes : Dessinez une carte et notez les lieux que vous visitez. Cela vous aidera à ne pas refaire les mêmes erreurs lors de votre prochaine tentative.

La Vitalité : Votre feu intérieur

Vous commencez l'aventure avec une Vitalité de 10. Chaque fois que vous subissez une blessure ou un revers cuisant, vous devrez déduire des points à ce score. Effectuez le décompte sur votre *Feuille d'Aventure*. Si votre Vitalité tombe à zéro, votre sang gèlera dans la neige : l'aventure s'arrête là

pour vous. Vous pourrez parfois regagner de la Vitalité en mangeant ou en vous soignant, mais votre score ne pourra jamais dépasser son niveau initial de 10.

Les Compétences : Votre héritage

Elles représentent votre savoir-faire et votre instinct de survie. Choisissez deux compétences parmi la liste suivante et notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* :

Escrime : Maîtrise des lames. Indispensable pour affronter les barbares de front.

Chasse : Survie en milieu hostile et tir à l'arc. Utile pour pister ou trouver des chemins dérobés.

Furtivité : L'art de se mouvoir sans bruit. Essentiel pour éviter les patrouilles ennemies.

Médecine : Connaissance des herbes et des soins. Permet de stabiliser les blessures et regagner de la Vitalité.

Chamanisme : Sensibilité aux esprits et aux présages. Donne un avantage face aux phénomènes étranges des sommets.

Éloquence : Savoir convaincre et diriger. Crucial pour rallier les survivants et organiser la résistance.

Équipement de départ : Le minimum vital

Vous quittez le refuge des vôtres avec le strict nécessaire pour affronter la sauvagerie du monde, vous pouvez noter ces possessions sur votre *Feuille d'Aventure* :

Vos vêtements de cuir usés.

Une hache de bûcheron.

Une besace contenant de quoi survivre brièvement.

10 Anneaux, la monnaie locale.

Selon vos compétences, vous possédez également un objet spécifique :

Escrime : Une épée de fer froid.

Chasse : Un arc court et une poignée de flèches dans un carquois.

Furtivité : Une cape de camouflage.

Médecine : Une trousse de soins (onguents et bandages).

Chamanisme : Un talisman d'os gravé.

Éloquence : Aucun objet, votre voix est votre arme.

Si par exemple vous avez choisi les compétences : Escrime et Médecine, vous débuterez avec une épée et une trousse de soin en plus.

Les mots clés : Vos connaissances et vos actes

Dans certaines circonstances et suivant vos choix, le livre vous demandera de noter des « mots clés » sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces mots représentent vos connaissances et vos choix qui auront une répercussion, ou pas, sur la suite de l'aventure.

Survivants

Le thème principal de cette aventure est la survie. La vôtre et celle des rescapés du village de Skarn. Il est donc important de sauver le maximum de personnes. La valeur de Survivants représente le nombre de personnes qui vous accompagnent et que vous devez protéger. Parfois au péril de votre vie. Comptabilisez simplement le nombre de Survivants au cours de l'aventure. Le nombre de Survivants au départ est de 0.

Les Soupirs de Soulagement (Points de Sauvegarde)

Les Chroniques de Cantariquet est une aventure éprouvante. La mort peut frapper au détour de chaque sentier et il peut être frustrant de devoir tout recommencer depuis les cendres de votre village. Pour vous aider dans votre quête, vous rencontrerez des Points de Sauvegarde. Ce sont des moments clés de l'histoire où le destin semble vous accorder un répit. Comment ça marche ? Lorsque le texte l'indique, vous pouvez noter le numéro du paragraphe actuel. Enregistrez alors l'état exact de votre *Feuille d'Aventure* (Vitalité, Compétences, Objets, Survivants et Mots-clés). En cas de mort : Si votre aventure s'achève tragiquement, vous avez le choix : accepter votre destin et périr dans l'oubli, ou reprendre votre souffle au dernier Point de Sauvegarde noté, avec les statistiques que vous aviez à ce moment-là.

Note aux braves : Bien sûr, les véritables "Enfants de la Montagne", ceux qui cherchent le défi ultime, choisiront de repartir du début pour prouver leur valeur.

Feuille d'Aventure

Nom :		
Vitalité (max 10)		
Compétences		
1	2	
Objets	Survivants	
Sauvegarde		
Anneaux (max 50)	Mots clés	

L'INVASION DE LA HORDE

Le froid n'est pas une sensation, c'est une morsure. Elle s'insinue sous votre tenue, engourdit vos membres et transforme chaque respiration en une vapeur glacée. En ce matin à la fin de l'automne, le village de Skarn repose sous un fin manteau de neige d'un blanc si pur qu'il en est douloureux. Vous vérifiez les réserves de bois lorsque le silence est déchiré. Ce n'était ni le craquement d'une branche, ni le hurlement d'un loup. C'était le son d'un cor de guerre, un mugissement métallique et spectral qui a fait vibrer vos os. Puis, les premiers cris ont jailli du bas de la vallée. En courant vers le rebord du surplomb, l'horreur vous frappe. Une colonne de fumée noire s'élève déjà des premières chaumières. En bas, des silhouettes massives, vêtues de fourrures sombres et d'un acier brut sans aucun emblème, déferlent dans les ruelles. Ces envahisseurs sont des spectres de fer : ils massacrent avec une précision glaciale, sans un cri, sans une revendication. Ils ne sont pas venus pour piller, mais pour effacer toute trace de vie. L'odeur de la paille brûlée et le goût du sang sur vos lèvres gercées vous ramènent à la réalité. Vous êtes un enfant des montagnes, un survivant. Alors que votre main se resserre sur le manche de votre hache, vous sentez déjà que vous n'êtes plus seulement une cible, mais une proie dans une chasse qui ne fait que commencer. Le massacre a débuté. Si vous ne réagissez pas à l'instant même, Skarn deviendra votre tombeau. Rendez-vous au [1](#).

1

Le temps n'est plus à la réflexion, mais à la survie. Vous enfiler vos vêtements de cuir usés, saisissez votre arme habituelle dont le poids vous rassure un instant et ajustez votre besace sur vos épaules. Par la fenêtre de votre chaumière, le spectacle est apocalyptique : l'attaque semble coordonnée par une sombre sorcellerie, comme si ces envahisseurs étaient nés de la neige elle-même. Ces "spectres de fer" patrouillent par petits groupes, massacrant tout ce qui se dresse sur leur chemin avec une précision glaciale. Les cris de terreur qui résonnent dans la vallée vous arrachent un frisson. Les montagnards de Skarn ne sont pas des guerriers et se font exterminer sans défense. Le fortin de la Garde Noire, au sud, est votre seul espoir, mais la route principale serait un suicide. Votre instinct vous dicte de plonger dans la Forêt des Murmures. Si ses esprits et son relief accidenté peuvent ralentir la Horde, ils seront aussi vos juges. Des bruits de pas lourds et le cliquetis d'acier contre la roche gelée retentissent tout près : une patrouille approche de votre porte. Rester ici équivaut à attendre la mort. Il faut partir, maintenant. Plusieurs issues s'offrent à vous. Si vous décidez de descendre dans les ruelles pour affronter les barbares et ralentir leur progression, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez escalader le toit pour vous échapper par les hauteurs en toute discrétion, rendez-vous au [167](#). Si vous choisissez de rallier la petite place du village pour secourir les survivants qui doivent se rassembler devant la maison du chef, rendez-vous au [68](#).

2

Face à l'Arbre d'Or, le temps semble suspendre sa course. Sa présence est un défi aux lois de la nature : alors que tout gèle aux alentours, une chaleur vibrante émane de son tronc massif. Pourtant, malgré cette lumière salvatrice, l'endroit est étrangement silencieux. Aucun oiseau ne niche dans ses branches et aucun insecte ne bourdonne autour de ses feuilles. C'est une beauté pure, presque minérale. Vous savez que le temps presse, mais

l'occasion est trop belle. Vous ne pouvez prélever de sève sans outils appropriés, mais vous cueillez avec précaution quelques *Fenilles d'Or*. Elles sont lourdes, froides comme le métal, mais souples comme de la soie.

Notez les *Fenilles d'Or* sur votre *Fenille d'Aventure*.

Poussé par la curiosité, vous posez la paume de votre main sur l'écorce dorée. Instantanément, une pulsation parcourt votre bras, comme si vous touchiez un cœur battant. Ce sont les Esprits. Pour le commun des mortels, ils ne sont qu'un murmure dans le vent, mais ici, leur présence est presque tangible. Les chamans racontent que ces entités peuvent guider les voyageurs égarés, mais préviennent aussi de leur nature capricieuse : un esprit peut vous offrir la clé de votre destin ou vous conduire vers un précipice par pur amusement. Dans votre situation désespérée, leur aide serait inestimable. Mais les Esprits ne répondent qu'à ceux qui parlent leur langage. Si vous possédez la compétence *Chamanisme* et que vous souhaitez tenter d'entrer en contact avec les entités de l'arbre, rendez-vous au [140](#). Si vous ne possédez pas cette compétence ou préférez ne pas risquer votre santé mentale, vous pouvez aller fouiller les ruines, rendez-vous au [197](#). Si vous décidez que ce lieu est trop étrange et préférez reprendre la route vers le sud, rendez-vous au [62](#).

3

Point de Sauvegarde

Si vous le souhaitez, vous pouvez noter le numéro de ce paragraphe ainsi que l'état actuel de votre *Fenille d'Aventure*. Si votre quête s'achève tragiquement par la suite, vous aurez la possibilité de reprendre votre souffle ici, en conservant les caractéristiques et objets notés à cet instant précis.

Skarn n'est plus qu'une plaie béante dans la montagne. L'air n'est qu'un mélange suffocant de suie et d'oxygène raréfié qui vous lacère la gorge à chaque inspiration. Derrière vous, les rares silhouettes qui ont survécu à l'enfer des ruelles se serrent les unes contre les autres, tels des fantômes égarés dans la brume de cendre. Sous vos bottes, la neige a capitulé : souillée par les cendres, elle s'est muée en une boue noirâtre et tiède, semblable à du sang coagulé. Vous progressez vers le Nord du village, les muscles hurlants de fatigue, jusqu'à ce que la silhouette massive de la porte se dessine à travers le rideau de fumée. C'est la sortie. Mais l'espoir s'étrangle dans votre gorge en contemplant le sol : il est jonché de corps immobiles, fauchés dans leur fuite. La majeure partie de la population a été méthodiquement effacée. Près du lourd battant de bois, une femme est affalée contre un talus de neige. Le groupe de rescapés s'immobilise à distance, pétrifié par la scène. Le feu ne l'a pas épargnée, mais une longue mèche de ses cheveux d'un noir de jais, épargnée par les flammes, retombe sur son épaule, contrastant violemment avec la blancheur de la neige souillée. La moitié de son visage n'est plus qu'une morsure écarlate et boursouflée, et ses vêtements calcinés collent à sa chair à vif. Dans ses bras, elle serre un enfant d'une douzaine d'années, étrangement épargné par les brasiers, le visage enfoui contre son torse. Dans un râle qui siffle entre ses lèvres brûlées, elle lève les yeux vers vous. Ce n'est plus une voix, mais un dernier souffle de vie qu'elle vous confie :

— S'il vous plaît... Protégez-le...

Ses yeux se révulsent alors que l'agonie l'emporte. Vous saisissez la main de l'enfant pour l'arracher à ce spectacle macabre. Lorsqu'il se redresse et tourne la tête vers vous, son calme est plus terrifiant que n'importe quel cri. Son visage est d'une neutralité désarmante, presque absente. Mais c'est son regard qui vous fige sur place : ses iris ne sont ni bruns, ni bleus, mais d'un rouge profond, comme deux gouttes de sang frais sur de la porcelaine. Vous avez déjà entendu les anciens murmurer des récits sur des yeux de ce type mais vous n'auriez jamais cru croiser un jour ce regard

écarlate. Si vous possédez la compétence *Chamanisme* et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [56](#). Si vous n'avez pas cette compétence ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [129](#).

4

Vous vous agenouillez près des blessés. Le premier homme que vous croisez est Fred. C'était un villageois paisible de Skarn, un homme sans histoire qui vivait pour sa femme Solène et sa fille Myriam. Aujourd'hui, il ne reste de lui qu'un corps brisé, agrippé à sa poitrine ensanglantée. En vous reconnaissant, ses yeux s'écarquillent, emplis d'une panique qu'il ne parvient plus à contenir.

— Ils sont arrivés comme une ombre sur la neige, halète-t-il, sa voix s'interrompant dans un sifflement douloureux. Des cavaliers masqués sur des destriers noirs... On aurait dit la Garde Noire, mais c'était le chaos. Des flammes ont surgi de nulle part, faisant éclater les barricades comme du bois sec. Les chaumières brûlaient de l'intérieur, dévorées par un feu qui ne semblait pas naturel.

Il s'arrête, secoué par un tremblement, et des larmes creusent des sillons de sel sur son visage couvert de suie.

— Un homme est apparu. Grand, immense... monté sur un monstre noir. Son masque était un crâne humain, d'un blanc d'ivoire. Il m'a frappé avec sa hache, un geste dédaigneux, comme si j'étais un insecte. Et Myriam... il l'a jetée en travers de sa selle comme un vulgaire sac de céréales. Il m'a laissé là, mourant, pour que je voie ma fille disparaître. J'ai fui comme un lâche jusqu'ici... J'ai abandonné mon sang.

Le récit de Fred est une plaie ouverte, plus profonde encore que celle de son torse. Vous tentez de rester de marbre et déballez votre matériel de soin. L'acier qui l'a frappé était d'une finesse chirurgicale : la blessure est

nette, mais par miracle, la lame n'a fait que glisser sur les côtes sans perforer les organes. Vous nettoyez la plaie et appliquez un bandage propre en murmurant des paroles rassurantes. Vous savez, pour l'avoir vu, que la Horde ne fait pas de prisonniers sans raison. Si Myriam a été emmenée vivante, c'est qu'un destin différent l'attend. En vous relevant, votre regard est attiré par une scène étrange. Un peu plus loin, l'enfant s'occupe d'une jeune adolescente aux yeux d'un vert limpide, si clair qu'ils semblent briller malgré l'épuisement de son visage. Une fille aux jolis yeux. Avec une douceur et une dextérité surprenantes, l'enfant nettoie une entaille sur l'avant-bras de la jeune fille. Puis, il sort de sa poche un ruban d'un bleu profond, une étoffe fine qui semble venir d'un autre monde. Il s'en sert avec soin pour fixer la compresse, nouant le ruban avec une délicatesse infinie. Cet enfant est un mystère qui ne cesse de s'épaissir. Vous n'avez pas le temps de l'interroger, car au bout de la cour, une silhouette imposante s'avance vers vous : le chef de la Garde Noire vient réclamer votre rapport. Rendez-vous au [67](#).

5

Vous choisissez de suivre le vieux muret de pierres sèches. C'est le chemin le plus aisé, mais aussi le plus exposé : sur ce ruban de terre dégagé, vous n'avez nulle part où vous cacher. La lumière du matin, désormais franche et vive, baigne le sentier d'une clarté presque ironique tant votre situation est précaire. Vous avancez avec une prudence de loup, les sens aux aguets, conscient que chaque craquement de givre sous vos bottes résonne dans le silence matinal. Le sentier file en ligne droite sur plusieurs dizaines de mètres avant d'entamer un virage brusque vers la droite, contournant un imposant buisson d'églantier dont les épines brillent comme des aiguilles de verre. En dépassant l'obstacle, votre cœur rate un battement et vous vous figez instantanément, le sang glacé dans vos veines. À quelques pas de vous, un Traqueur de la Horde trône au milieu du chemin. Il ne se cache pas ; il semble vous attendre. Sa silhouette est d'une maigreur effrayante, prolongée par une taille anormalement haute. Ses vêtements de

cuir aux teintes de terre et de mousse se confondent avec l'écorce des arbres, mais ce sont ses griffes d'acier qui attirent votre regard : elles luisent d'un éclat cruel sous les rayons du soleil. Contre toute attente, la créature ne bondit pas. Elle reste immobile, les bras croisés sur sa poitrine étroite, vous observant d'un air presque détaché, comme un prédateur certain de sa victoire. Si vous décidez de braver votre peur et de vous approcher pour tenter de communiquer : rendez-vous au [114](#). Si vous préférez éviter cet affrontement et vous enfoncer prestement dans la forêt, vers l'ouest, pour rejoindre le chemin du Sud : rendez-vous au [188](#).

6

Vous vous enfoncez dans les entrailles de la Forêt des Murmures, là où les troncs se serrent les uns contre les autres comme les barreaux d'une prison végétale. Sous ce dôme végétal étouffant, la lumière n'est plus qu'un lointain souvenir et l'obscurité vous enveloppe, protectrice mais oppressante. Vous vous persuadez que personne ne pourrait vous débusquer dans ce chaos de racines et d'ombres. Pourtant, une angoisse sourde vous tenaille les entrailles. Ce n'est pas le silence qui vous inquiète, mais les bruits qui le ponctuent : le craquement sec d'une branche morte sous un poids trop lourd, là-bas, derrière ce rideau de fougères... le frémissement d'un buisson alors que l'air est parfaitement immobile. Vous vous sentez à l'abri des regards, mais votre instinct vous hurle le contraire. Soudain, un froissement d'ailes au-dessus de vos têtes rompt le charme. Un croassement rauque, puissant, déchire l'air. Levant les yeux, vous apercevez trois silhouettes d'ébène, des corbeaux d'une taille anormale, massifs comme des rapaces. Ils ne se contentent pas de survoler la forêt ; ils plongent avec une précision chirurgicale sous la canopée, leurs yeux vitreux balayant les fourrés. Ce ne sont pas des charognards ordinaires. Chaque fois qu'ils vous repèrent, leur cri change de fréquence, comme s'ils signalaient votre position. Si vous possédez la compétence *Furtivité*, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

Vous jaillissez de l'obscurité, le cœur serré par un pressentiment funeste. Vos craintes se confirment à l'instant même où vous atteignez la lumière grise de l'entrée. L'un des membres de votre escorte gît au sol, immobile. La mort a été foudroyante : une plaie béante et nette à la gorge, œuvre de l'acier froid des Traqueurs. Le sang s'écoule encore, fumant légèrement dans l'air glacial, mais l'assassin s'est déjà volatilisé dans le dédale de rochers extérieurs. Les éventuels autres membres du groupe, pétrifiés par la terreur ou ayant miraculeusement échappé au regard du tueur, vous regardent avec des yeux hagards, incapables de prononcer un mot. La leçon est amère : votre présence a été repérée et la Horde vient de prélever son premier tribut. Vous n'avez pas le temps de pleurer ce compagnon d'infortune ou de lui offrir une sépulture.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Le soleil décline et l'ombre des montagnes s'allonge sur la plaine comme une main prête à vous saisir. Le visage sombre, vous ordonnez au reste de la troupe de se lever immédiatement. Pour quitter cette zone maudite, vous devez traverser un dernier lambeau de forêt avant de pouvoir enfin descendre vers le Fortin. Rendez-vous au [62](#).

Vous vous précipitez tête baissée dans la gueule du brasier, poussé par un instinct de sauvetage qui occulte toute raison. Dès que vous franchissez le seuil, la réalité vous frappe avec la force d'un marteau : le danger n'est pas tant le feu qui lèche les murs, mais la fumée. Une nappe noire, épaisse et grasse, stagne au plafond et descend avec une vitesse terrifiante. En deux secondes, vous êtes aveugle. En quatre secondes, vous êtes à genoux. L'air que vous tentez d'aspirer n'est qu'une soupe de suie brûlante qui calcine vos poumons de l'intérieur. Vous tentez de tâtonner le sol pour trouver

l'escalier, mais la désorientation est totale. Vos yeux pleurent des larmes de sang, irrités par les gaz toxiques. Au-dessus de vous, les cris des villageois s'étouffent, remplacés par des bruits de suffocation identiques aux vôtres. Entrer ici était une erreur monumentale, un choix dépourvu de toute logique de survie. Dans cet environnement, la bravoure ne vaut rien face à l'asphyxie. Vos muscles perdent toute leur force, votre cerveau, privé d'oxygène, sombre dans une léthargie brumeuse. Vous vous écroulez sur le sol chauffé à blanc. Alors que les poutres du premier étage cèdent dans un fracas de fin du monde, vous réalisez trop tard que vous ne serez pas le sauveur de Skarn, mais simplement une carcasse de plus, carbonisée sous les décombres d'une maison anonyme.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début.

9

Vous vous retournez brusquement, les muscles tendus, le regard rivé sur le sommet du mur. Le bruit de la pierre venait de là, vous en êtes certain. Mais alors que vous scrutez les ruines, une glaciale certitude vous frappe : c'était une feinte. Le véritable danger ne vient pas d'en haut, mais d'en bas. Surgissant de l'ombre d'un muret, une silhouette se détend avec une vitesse fulgurante. C'est un Traqueur de la Horde. Sa tenue, d'un gris minéral parfaitement identique à la pierre des ruines, le rendait virtuellement invisible. Il s'est adapté à son environnement comme un prédateur ultime. Vous tentez de dégainer, mais l'assassin est déjà sur vous. Dans un mouvement circulaire d'une précision chirurgicale, il déploie les griffes de sa main droite. L'acier déchire vos vieux vêtements de cuir et s'enfonce dans votre chair, traçant une diagonale sanglante sur toute la longueur de votre poitrine. La douleur est fulgurante, vous arrachant un cri de souffrance qui déchire le silence du hameau. Le Traqueur ne cherche pas à engager le combat ; fidèle à sa doctrine de harcèlement, il bondit en arrière et escalade le mur de la ferme avec une grâce féline avant

de disparaître dans les frondaisons, vers la sortie de la forêt. Vous vous écroulez à genoux, les mains pressées sur votre torse. Le sang coule abondamment entre vos doigts, mais vous sentez que vos vêtements ont amorti l'essentiel du choc : la plaie est longue et cuisante, mais elle n'a pas atteint vos organes vitaux.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez avec difficulté, le visage pâle. Après avoir bandé votre blessure tant bien que mal, vous ordonnez à l'enfant et aux éventuels survivants de presser le pas vers le Sud. Rendez-vous au [62](#).

10

Un sourire confiant s'esquisse sur vos lèvres alors que vos doigts parcourent les chapeaux orangés. Le profane y verrait un piège mortel, mais pour vous, c'est un garde-manger et une pharmacie à ciel ouvert. Votre mère, qui tenait ses secrets des anciennes herboristes du Royaume d'Argent, vous a appris que la nature ne livre ses trésors qu'à ceux qui savent la lire. Vous sortez votre trousse de soins, dont les instruments de cuir et de cuivre cliquettent doucement dans le silence de la forêt. Avec une précision chirurgicale, vous cueillez les Oronges charnues, mais vous ne délaissez pas pour autant leurs cousines toxiques. Vous prélevez délicatement un fragment de chapeau d'Amanite Tue-mouches ; à haute dose, c'est un poison, mais en quantité infime, ses propriétés stimulantes agissent comme un coup de fouet sur un organisme épuisé. Sous le regard fasciné de l'enfant, vous installez un petit mortier de voyage. Vous broyez les champignons avec quelques racines de ginseng sauvage et des baies de genièvre trouvées à proximité. En y ajoutant une fiole d'eau pure et de la sève d'Arbre d'Or de votre réserve, la mixture se met à réagir. Sous l'effet d'une réaction connue de vous seul, le mélange se transmue en un liquide

ambré, presque lumineux, qui semble capturer la faible clarté de la forêt. Vous venez de fabriquer une *Potion de Vitalité*.

Vous la conservez et la notez sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez l'utiliser à tout moment pour récupérer 3 points de Vitalité. Rayez-la de votre liste après usage. Rappelez-vous que votre score de Vitalité ne peut jamais dépasser son total de départ.

Revigoré par cette alchimie forestière, vous rangez votre matériel. Le temps presse, car les vapeurs de la potion, bien que bénéfiques, dégagent une odeur musquée qui pourrait attirer des narines moins amicales. Vous reprenez votre route vers le sud afin d'atteindre le torrent, rendez-vous au [136](#).

11

Un silence pesant s'installe, seulement rompu par les pulsations sourdes de l'Arbre d'Or. Puis, la chorale de voix reprend, cette fois avec une pointe d'ironie grinçante qui vous fait grimacer.

— Félicitations, Enfant de Skarn. Tu as réussi à connecter tes trois neurones pour résoudre cette énigme de nourrisson. C'est presque... impressionnant, pour une créature de ta condition.

La vibration dans votre crâne se fait plus douce, presque caressante, bien que le mépris des entités reste palpable. L'Arbre semble briller d'un éclat plus vif, comme pour sceller ce pacte éphémère.

— Tu as gagné le droit de puiser dans notre savoir millénaire. Mais ne sois pas trop gourmand, nous ne t'accorderons qu'une seule et unique réponse avant de retourner au grand vide. Choisis judicieusement, car une question gâchée ne se rattrape jamais.

Quelle question souhaitez-vous poser aux Esprits ?

« Pourquoi la Horde recherche-t-elle cet enfant aux yeux rouges ? », rendez-vous au [53](#).

« Parlez-moi de la Horde. Qui sont réellement ces barbares ? », rendez-vous au [112](#).

« Comment pouvons-nous vaincre nos ennemis ? », rendez-vous au [179](#).

12

Votre regard se pose sur une charrette de transport, lourdement chargée de rondins de bois et de peaux de bêtes située un peu plus loin. Si vous parvenez à la déplacer et à l'immobiliser au centre du pont, elle formera un rempart infranchissable. Vous vous précipitez vers la charrette et vous vous jetez contre l'arrière du véhicule, les muscles saillants, mais l'attelage reste immobile, ancré dans la neige et la boue. Vous sifflez un volontaire pour vous prêter main-forte. Il s'exécute, abandonnant ses deux compagnons à leur sort face aux colosses de fer. À deux, la progression reste laborieuse. Chaque mètre gagné est une éternité. Ce temps perdu, la Horde le convertit en sang. Derrière vous, les deux spectres repoussent les derniers défenseurs, bien trop inexpérimentés pour espérer survivre. D'un coup de lance précis, ils transpercent les jambes des villageois avant de les charger pour les envoyer s'écraser au sol. La suite n'est plus un combat, c'est une boucherie. Les envahisseurs dégainent leurs haches de guerre et s'acharnent sur les malheureux qui se tordent au sol comme des vers de terre. Les lames d'acier brut s'abattent avec une régularité de métronome, transformant les cris en gargouillis étouffés. La neige devient pourpre sous l'impact des coups qui arrachent des lambeaux de chair et des morceaux d'os. Dans cette furie de fer et de muscles, un bras, puis un pied volent dans les airs, témoins de la sauvagerie pure de la Horde. Le massacre est total. Profitant de cette diversion macabre, vous n'avez d'autre choix que d'abandonner la charrette et de fuir avec l'unique survivant encore valide.

L'ombre de la Forêt des Murmures est votre seul salut et le passage par la porte Nord semble le chemin le plus sûr.

Retirez 2 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*. Il nous vous reste qu'un seul Survivant.

Rendez-vous au [105](#).

13

Le grondement sourd se transmute en un sifflement strident, un chœur de milliers de poumons minuscules aspirant l'air rare. Avant que vous ne puissiez esquisser un geste, la marée surgit des ténèbres. Ce n'est plus un groupe d'animaux, c'est une masse de muscles, de poils souillés et de dents jaunies qui déferle comme une coulée de boue vivante. Vous tentez de repousser ce flot à coups de bottes, mais pour chaque rat écrasé, dix autres vous grimpent sur les cuisses. La panique, froide et visqueuse, s'empare de la petite cellule de survivants. Dans le chaos des corps qui se bousculent, la main de la jeune fille glisse de celle de son frère. Elle trébuche.

— Non ! hurle le garçon, sa voix se brisant dans un craquement désespéré.

L'horreur est un rouleau compresseur. La marée ne s'arrête pas pour dévorer ; elle est portée par une frénésie de fuite qui ne connaît pas d'obstacle. Les milliers de griffes acérées agissent comme autant de minuscules scalpels, labourant ses vêtements, son visage, sa vie. Vous plongez pour la saisir, mais vous êtes submergé. La douleur vous fustige le bras et la jambe alors que des incisives enfiévrées tentent de percer vos vêtements de cuir. Vous sentez le poids de la multitude vous clouer au sol pendant que le tapis de fourrure passe, impitoyable, sur la malheureuse. Quand la dernière queue disparaît dans l'ombre, le silence qui retombe est plus lourd que le vacarme précédent. La torche, tombée au sol, éclaire une

scène de cauchemar. La jeune fille n'est plus qu'une silhouette méconnaissable, une poupée de chair déchiquetée dont la robe n'est plus qu'un lambeau rouge. Ses yeux, autrefois pleins d'espoir, ne reflètent plus que le néant. Son dernier souffle s'échappe dans un sifflement de gorge tranchée sous les yeux pétrifiés de son frère.

Retirez 2 point de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Le garçon se relève avec la raideur d'un cadavre. Il ne pleure pas. La douleur est trop vaste pour les larmes. Il ramasse un morceau de tissu ensanglanté, le serre dans son poing et vous suit désormais comme un automate, l'esprit brisé par l'atrocité de ce qu'il vient de voir. Vous devez continuer. La mort vous talonne, qu'elle vienne d'en haut ou d'en bas. Rendez-vous au [173](#).

14

Vous sortez la solide corde de chanvre tressée par Victor le charpentier. Sans cet équipement, l'écorce du séquoia, bien que rugueuse, resterait une muraille infranchissable. Vous fixez une branche robuste à l'extrémité du cordage pour improviser un grappin. Après plusieurs tentatives infructueuses pour atteindre la première branche — située à une hauteur vertigineuse — le crochet finit par mordre dans le bois millénaire. Sous le regard admiratif de l'enfant qui applaudit silencieusement, vous commencez l'ascension. L'exercice est moins ardu qu'il n'y paraît : vos pieds trouvent naturellement prise dans les crevasses profondes de l'écorce rouge. De branche en branche, vous vous élevez, laissant vos éventuels compagnons se reposer au pied du géant. Bientôt, vous percez le plafond de verdure. Le spectacle qui s'offre à vous est à couper le souffle, mais votre cœur se serre. Vers l'Est, Skarn n'est plus qu'une plaie béante dans la montagne. Des colonnes de fumée s'élèvent encore des

décombres, restes fumants du massacre de la veille. Au pied du village, une tache sombre s'agite : une troupe de guerriers vêtus de noir, certains montés sur de puissants destriers, se rassemble. La Horde a terminé sa sinistre besogne, mais elle ne quitte pas la région. Ils semblent se préparer à marcher vers le Fortin de la Garde Noire.

Le temps presse. Vous scrutez l'horizon Sud pour planifier votre fuite :

Au Sud-Ouest : Un marécage instable où des geysers de vapeur vomissent leurs gaz sulfureux. Au-delà, le terrain devient rocheux, truffé de grottes où rôdent probablement des loups.

Au Sud-Est : La forêt semble plus praticable. Un sentier débouche sur un croisement qui paraît étrangement paisible. Plus loin, vous distinguez des ruines antiques

Plein Sud : Vous voyez un étang aux eaux sombres et inquiétantes. Vous pouvez le rejoindre quelque soit votre choix.

Vous voyez aussi la fin de la forêt derrière le terrain rocheux l'étang ou les ruines.

Cette dernière est un véritable labyrinthe de racines et de mystères. Satisfait de ces précieuses informations, vous redescendez en rappel. Hélas, une fois au sol, votre grappin reste coincé dans les hauteurs du monarque végétal. Vous devez abandonner votre matériel.

Retirez la *Corde* de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous choisissez de vous diriger vers le Sud-Ouest et le marécage brumeux, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez passer par le Sud-Est pour rejoindre le sentier et le croisement, rendez-vous au [47](#).

En choisissant le gros rocher plat qui trône fièrement au milieu du torrent, vous optez pour la prudence et la stabilité. Vous testez l'appui avec la pointe de votre botte : la pierre est froide, massive, et malgré les embruns qui la mouillent, elle ne bouge pas d'un millimètre. Vous sautez d'un pas sûr et vous y installez, offrant une main ferme à l'enfant pour l'aider à vous rejoindre. Les éventuels survivants suivent votre exemple, rassurés par votre discernement. Tout se passe sans encombre. Le fracas de l'eau glacée bouillonne autour de vous, mais vous restez au sec sur votre îlot de granit. Quelques bonds supplémentaires suffisent pour atteindre la rive opposée. L'enfant vous regarde avec un soupçon de gratitude ; il semble que votre calme face aux éléments commence à regagner sa confiance. Vous reprenez votre marche vers le sud. Après une heure de progression à travers les fourrés, un spectacle étrange s'offre à vous. Face à vous, des sortes de geysers de brume épaisse et chaude semblent sortir du sol à différents endroits de la forêt, comme si vous marchiez sur le toit d'une chaumière géante percée de nombreuses cheminées de vapeur. La neige a totalement disparu ici, laissant place à une terre sombre et spongieuse. Une odeur tenace d'œuf pourri envahit l'atmosphère. La zone semble praticable, mais profondément anormale. Si vous décidez de traverser cette zone de "cheminées", qui est le chemin le plus direct vers le Sud, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez éviter cet endroit malfaisant en partant vers le Sud-Est, vers le cœur de la forêt, rendez-vous au [137](#). Si vous voulez simplement faire le tour de cette zone en passant par l'Ouest, rendez-vous au [182](#).

Le saut vers la chaumière à l'Ouest est facile pour un enfant des cimes. Avec un élan mesuré, vous franchissez le vide et atterrissez avec souplesse sur le chaume. Mais le répit est de courte durée : les flammes ont déjà mordu les chevrons et une chaleur insupportable commence à traverser la

semelle de vos bottes. Il ne faudra pas s'attarder sur ce perchoir incandescent. De votre position dominante, vous contemplez le quartier des éleveurs, un peu plus loin à l'Ouest. C'est de là que le désastre a commencé. Les réserves de foin, accumulées pour l'hiver, ont été transformées en gigantesques brasiers par la Horde, envoyant des colonnes de fumée noire occulter le ciel. La zone est devenue un véritable labyrinthe de feu. Juste devant vous, la prochaine chaumière est déjà la proie d'un incendie vorace. Son toit craque de manière sinistre sous l'assaut du brasier. Tenterez-vous un saut risqué sur cette structure agonisante pour rester hors de portée des patrouilles, ou préférerez-vous regagner la terre ferme, dans l'ombre d'une ruelle étroite mais incertaine ? Si vous décidez de braver les flammes en sautant sur la prochaine chaumière, rendez-vous au [52](#). Si vous choisissez la prudence en descendant dans la ruelle pour poursuivre au niveau du sol, rendez-vous au [122](#).

17

L'épaisse maçonnerie des abris ancestraux vous enveloppe d'une fraîcheur protectrice. En franchissant le seuil, vous ressentez un soulagement immédiat : le vent ne peut plus vous atteindre ici. Vous aidez l'enfant à s'installer sur un banc de pierre moussue et les survivants, s'ils sont avec vous, s'effondrent de gratitude dans ce havre de silence. Pendant que le calme s'installe, vous examinez vos entailles et vos ecchymoses. Ce temps mort est une bénédiction pour votre corps épuisé. Vous bandez vos plaies avec les moyens du bord, écoutant le silence irréel de la forêt qui semble s'être arrêtée de respirer autour de ce sanctuaire de pierre.

Si vous possédez la compétence *Médecine*, vous récupérez 3 points de Vitalité.

Si vous ne possédez pas cette compétence, vous récupérez 2 points de Vitalité.

Cependant, le temps presse. Plus vous restez immobile, plus la Horde gagne du terrain.

Si le mot-clé *Battue* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-le et écrivez à la place le mot *Traque*.

Si le mot-clé *Pistage* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-le et écrivez à la place le mot *Battue*.

Si aucun de ces deux mots n'est inscrit : écrivez le mot « Pistage » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Une fois vos forces partiellement retrouvées, vous vous relevez. Le visage de l'enfant semble détendu. Vous franchissez à nouveau le seuil de pierre pour faire face à votre destin. Si vous suivez le sentier vers l'étang, rendez-vous au [88](#). Si vous vous engagez sur le chemin sauvage, rendez-vous au [135](#).

18

Vous vous glissez vers le spectre qui monte la garde devant l'entrée de l'étable. La silhouette massive est immobile, sa hache de guerre levée et son bouclier noir parant son flanc. Face à lui, trois jeunes villageois sont acculés contre des bottes de paille. Pourtant, à votre grande surprise, la hache n'est pas encore retombée. Le guerrier ne semble pas vouloir les exécuter. Son attention est focalisée sur l'une d'entre eux : une jeune femme dont les cheveux roux s'échappent de son capuchon déchiré. Le colosse l'observe avec une fixité glaciale, presque clinique, comme s'il comparait ses traits à un souvenir ou à un ordre précis. Sa main gantée de fer s'avance même vers le visage terrifié de la jeune fille, ignorant totalement les deux autres garçons qui tremblent à ses côtés.

N'attendant pas qu'il achève son inspection, vous vous précipitez et frappez de toutes vos forces dans le dos de l'envahisseur. Le geste manque de noblesse, mais dans cet enfer, seule l'efficacité compte. Sous l'impact, le colosse bascule en avant et s'écrase lourdement dans l'étable. Les jeunes rescapés en profitent pour reculer vers le centre du bâtiment en flammes. Vous pénétrez à votre tour dans le brasier. La chaleur y est suffocante et les poutres de la charpente gémissent sous l'assaut du feu ; le toit ne tiendra plus que quelques minutes. Tandis que vous cherchez une issue, le guerrier noir se redresse d'un bloc, avec une fluidité surnaturelle, comme si votre attaque n'avait été qu'une piquûre d'insecte. Il ignore désormais les civils pour pointer sa hache vers votre gorge, furieux d'avoir été interrompu dans sa quête. Le duel est inévitable. Si vous possédez la compétence *Escrime* et que vous engagez le combat, rendez-vous au [44](#). Si vous voulez affronter ce guerrier sans posséder la compétence *Escrime*, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez ordonner aux survivants qui vous accompagnent d'intervenir, rendez-vous au [132](#). Si vous possédez la compétence *Éloquence*, vous pouvez tenter de galvaniser les trois jeunes villageois pour qu'ils se joignent à vous, rendez-vous au [186](#).

19

L'instinct de survie prend le dessus. D'un geste brusque, vous plaquez l'enfant contre le sol spongieux et ordonnez aux éventuels villageois de faire de même. Sans hésiter, vous plongez dans cette boue noirâtre et tiède qui dégage une odeur de soufre entêtante. Vous en étalez de larges poignées sur votre visage, vos vêtements et la peau nue de l'enfant, jusqu'à ce que vous ne soyez plus qu'une forme indistincte parmi les racines et les sédiments. Le silence retombe, lourd, seulement troublé par les sifflements des geysers de vapeur. À travers un rideau de brume, vous les voyez enfin. Des silhouettes fines et informes s'avancent avec une lenteur calculée. Ce sont les Traqueurs de la Horde. Ils s'arrêtent à quelques mètres de votre cachette, leurs têtes pivotant de manière saccadée. Ils semblent scruter l'invisible, cherchant une trace ou une émanation vitale. La boue chaude

semble agir comme un bouclier, troublant leurs sens. Après de longues minutes qui vous semblent des siècles, les Traqueurs reprennent leur marche et s'enfoncent dans le brouillard, guidés par les croassements des corbeaux au-dessus d'eux. Vous émergez de la vase, sale et trempé, mais en vie. L'enfant crache un peu de boue, ses yeux écarquillés par la terreur, mais il est sauf. Vous ne perdez pas un instant pour vous remettre en route avant qu'ils ne reviennent sur leurs pas. Le marécage s'étend encore devant vous, mais la visibilité s'améliore légèrement. Bientôt, le terrain se divise à nouveau. Si vous choisissez de bifurquer vers le Sud-Ouest pour quitter le marécage et rejoindre une zone rocheuse qui semble plus stable : rendez-vous au [181](#). Si vous préférez continuer vers le Sud Est, attiré par ce qui ressemble à un étang au loin sous la brume : rendez-vous au [88](#).

20

Vous déposez votre besace sur le sol humide, là où la neige ne parvient pas à recouvrir totalement la mousse noire. Il est temps de faire une pause. Se précipiter dans l'obscurité naissante serait une erreur fatale ; vos muscles brûlent et votre esprit a besoin de clarté. Tandis que vous laissez l'enfant vaguer à ses occupations sous votre surveillance, vous vous mettez en quête de pommes sauvages et de baies. Vous profitez de ce répit pour inspecter vos blessures et ajuster vos bandages. Cependant, à mesure que le silence s'installe, la paranoïa vous reprend à la gorge. Le verger, qui semblait accueillant quelques minutes plus tôt, prend une allure de piège. Au loin, à la lisière des arbres sombres, des branches s'agitent de manière chaotique, un mouvement saccadé qui ne doit rien à la brise légère. Qu'est-ce que c'est ? Un animal ? Ou quelque chose d'autre ? L'enfant s'arrête brusquement de marcher. Il fixe la même direction que vous, ses petits poings serrés, incapable de prononcer un mot mais le regard chargé d'une terreur muette. Vous ne vous sentez plus chez vous dans cette forêt. Une certitude glaciale s'installe : quelque chose vous observe. Mais quoi ? Si les guerriers de la Horde étaient à vos trousses, leurs bottes ferrées et leurs armures lourdes résonneraient sur le sol gelé. Ici, la menace est fluide,

silencieuse, presque invisible. Le repos aura été de courte durée. Cet endroit est devenu malsain, chaque tronc d'arbre semblant se rapprocher de vous dans la pénombre. Vous ramassez vos affaires, le cœur battant, prêt à fuir cette présence innommable.

Si vous possédez la compétence *Médecine* : vous récupérez 3 points de Vitalité.

Si vous ne possédez pas cette compétence : vous récupérez 2 points de Vitalité.

Notez le mot-clé : *Pistage* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez continuer vers le Sud-Est pour atteindre la zone des arbres fruitiers plus denses, rendez-vous au [87](#). Si vous choisissez de ne pas vous attarder et de repartir vers le Sud-Ouest pour retrouver le sentier principal et rejoindre le torrent, rendez-vous au [155](#).

21

Vous vous agenouillez dans la cendre auprès du vieil homme et de la jeune femme. La situation est atroce : l'intense chaleur de l'incendie a fait fondre le tissu de leurs vêtements, qui colle désormais à leur chair à vif dans un mélange hideux de laine brûlée et de peau boursofflée. Malgré la panique qui hurle en vous, les paroles de votre mère, la guérisseuse, résonnent dans votre esprit avec une clarté salvatrice : « On ne bâtit rien sur une souillure, nettoie la plaie avant d'espérer la guérir. » Armé de cette certitude, vous commencez à retirer méticuleusement les tissus calcinés. C'est un travail de boucher et de saint. Lambeau après lambeau, vous décollez la fibre noire ; parfois, des morceaux de derme partent avec le vêtement, révélant la chair rouge et fumante. Les malheureux gémissent, un son déchirant qui vous transperce le cœur, mais vous ne faiblissez pas. Une fois les plaies à nu, vous appliquez généreusement les herbes « Coupe-Feu ». L'effet est

presque immédiat. Une vapeur légère s'élève des brûlures tandis que la fraîcheur naturelle des plantes neutralise le feu qui dévorait encore leurs membres. Ce n'est pas un miracle, mais ces herbes désinfectent et apaisent la douleur assez pour leur rendre un semblant de conscience. Avec l'aide d'un linge propre tendu par un autre survivant, vous fixez les bandages. Vous utilisez toutes vos herbes.

— Tenez bon, murmurez-vous en les aidant à se redresser. Vous allez vivre, mais nous devons quitter cet enfer à l'instant !

Vous pouvez ajouter 2 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous rassemblez également les rescapés valides qui errent encore sur la place.

Vous pouvez ajouter 6 Survivant sur votre *Feuille d'Aventure* (pour un total de 8 Survivants en tout).

Vous ne leur laissez pas le temps de vous remercier. Déjà, vous poussez le petit groupe vers les ruelles sombres, fuyant l'Hôtel de Ville. Les Spectres de Fer ne sont pas loin. Vous entamez votre marche forcée vers les limites du village. Rendez-vous au [3](#).

22

L'étal du marchand est une anomalie de couleurs et de tissus fins au milieu du gris de la pierre et du noir des capes. L'enfant, fasciné par la brillance d'une boucle d'or, s'approche à vos côtés. L'homme qui vous fait face semble avoir la trentaine ; il lisse nerveusement sa tunique noire brodée de fils d'or, tandis que deux serviteurs s'affairent en silence derrière lui.

— Par les Esprits, une telle tenue sous ces remparts ? l'interpellez-vous avec une pointe d'ironie.

Vous semblez bien loin des salons des Cités Libres.

Le marchand vous gratifie d'un salut poli, bien que ses yeux trahissent une angoisse profonde.

— Je me nomme Valerien, répond-il d'une voix mélodieuse. Je voyage entre les cités pour échanger le luxe contre le nécessaire. Je suis venu dans votre Royaume d'Argent en pensant que le peuple des montagnes manquerait de certains raffinements... J'ai présumé de ma chance.

— Vous avez surtout failli perdre la tête, répliquez-vous. Skarn est en cendres.

Valerien soupire en ajustant un coffret de bois précieux.

— Je l'ai appris à mes dépens. Mon convoi se dirigeait vers votre village quand nous avons vu les fumées. Nous avons couru jusqu'ici in extremis. Ma logique est simple, étranger : soit la Horde défonce ces portes et mon or ne me servira qu'à lester mon cadavre, soit nous tenons le coup, et j'aurai fait fructifier mon périples. Le profit est le meilleur remède contre la peur.

Il vous dévisage, remarquant sans doute votre équipement usé par la forêt.

— Vous n'avez pas l'air d'un simple paysan. Vous possédez peut-être des objets qui pourraient m'intéresser... ou alors, c'est vous qui avez besoin de mes services. Que puis-je pour vous ?

Si vous souhaitez essayer de lui vendre certains de vos objets pour obtenir des anneaux : rendez-vous au [110](#). Si vous voulez consulter ses marchandises pour vous équiper : rendez-vous au [185](#). Vous pouvez enfin

rejoindre vos quartiers pour vous reposer. Dans ce cas rendez-vous au [130](#).

23

Ne possédant pas la finesse des maîtres d'armes, vous empoignez votre hache de bûcheron à deux mains, les jointures blanchies par l'effort. Vous dépassez les villageois pour faire face aux spectres, ignorant les manœuvres complexes pour privilégier la force brute. Vous abattez votre lame sur la hampe de la première lance. L'impact est lourd, mais le bois étranger résiste ; il faudra bien plus d'un coup pour le briser. Le spectre, d'une rapidité mécanique, ne vous laisse aucune chance de récupérer. Il projette sa lance dans un mouvement de piston et la pointe de fer froid s'enfonce dans votre flanc. La douleur est fulgurante, une morsure brûlante qui vous arrache un cri. Vos vêtements de cuir usés, bien que rudimentaires, ont freiné l'acier juste assez pour éviter que vos entrailles ne soient perforées.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Hurlant votre rage pour masquer la douleur, vous saisissez le bois de la lance de votre main libre juste avant que l'ennemi ne puisse la retirer. Bloqué, le guerrier de la Horde ne peut empêcher votre second coup de hache de s'abattre, puis un troisième, avec la force du désespoir. Au quatrième impact, le bois cède enfin. La pointe de la lance pend mollement, ne tenant plus que par quelques fibres, rendant l'arme d'hast inutilisable. Inspirés par votre sacrifice, les survivants imitent votre sauvagerie et s'acharnent sur la seconde lance à coups de haches et d'outils, finissant par la neutraliser à leur tour. Mais les envahisseurs ne connaissent pas la retraite. Dans un cliquetis de métal sinistre, ils commencent à dégainer leurs haches de guerre à la ceinture. La fin du combat ne sera plus qu'un tourbillon de sang et de brutalité. Si vous décidez de ne pas leur laisser le temps de stabiliser leur garde et d'attaquer

le premier, rendez-vous au [161](#). Si vous ordonnez aux villageois de lancer un assaut final pour submerger les deux guerriers par le nombre, rendez-vous au [73](#).

24

Vous tentez de dompter la panique qui vous tord les entrailles. Les blessés sont à l'abri, et pour l'instant, la Garde Noire tient bon. Au niveau de la brèche, le mur de boucliers forme un rempart de cuir et d'acier contre lequel viennent s'écraser les guerriers de la Horde. Les Traqueurs, ces silhouettes arachnéennes, s'infiltrant par les murs, mais leur nombre reste gérable. Leur mission est abjecte : achever les mourants. Cependant, vous gardez espoir. En prélevant quelques soldats de l'arrière-garde pour traquer ces assassins, la situation pourrait encore basculer en votre faveur. Fort de ce plan, vous filez vers Taram, qui hurle ses ordres au milieu du fracas des lames. Vous traversez la cour, mais soudain, la réalité semble se déformer. Un silence anormal, une sorte de succion atmosphérique, fige les combattants. À la brèche, soldats et assaillants sont brutalement aspirés les uns vers les autres, comme si un vide invisible venait de s'ouvrir entre eux, les compactant en une masse de chair confuse. Au-dessus de cette mêlée impuissante, l'air sature. Des millions de points cuivrés se mettent tourbillonner dans un sifflement strident, une vibration qui fait saigner vos oreilles. Une pensée terrifiante vous foudroie : *Elles ne vont pas oser... pas au milieu de leurs propres hommes !*

— Fuyez ! hurlez-vous, la voix brisée par l'effroi.

Trop tard. Le vide implose. Les étincelles jaillissent, et la poussière cuivrée s'enflamme dans une détonation apocalyptique. Kael, lassé de ce siège, vient de sacrifier ses propres troupes pour arracher la victoire. L'explosion de feu n'est pas une simple flamme, c'est une vague de pression incandescente qui transforme la brèche en un abattoir à ciel ouvert. Le spectacle est une insulte à l'humanité. Des corps sont projetés comme des

poupées de chiffon, démembrés par le souffle ou transformés en torches hurlantes avant même de toucher le sol. Les armures lourdes des guerriers de la Horde, loin de les protéger, deviennent des fournaies de métal brûlant où ils meurent rôtis vifs. La Garde Noire est pulvérisée, son arrière-garde fauchée par la déferlante de chaleur. Au milieu de cette horreur, un homme reste de marbre. Kael franchit les débris fumants sur son destrier sinistre. Il avance au pas, ses yeux froids balayant les restes calcinés de ses alliés et de ses ennemis avec le même mépris souverain. Il lève sa hache à double tranchant, dont le reflet sanglant semble se nourrir des incendies environnants. Derrière lui, les jumelles entourées de leurs gardes du corps, s'avancent, le visage pâle et les mains encore nimbées de cette vapeur cuivrée mortelle. Elles ont le regard vide de celles qui ont vidé leur propre sang pour semer la mort. La cour du Fortin n'est plus un bastion, c'est une fosse commune. Les survivants de la Garde Noire se regroupent désespérément au centre, encerclés par les flammes et l'acier. Si vous voulez vous ruer vers les recoins sombres pour intercepter les Traqueurs, rendez-vous au [64](#). Si vous choisissez de défier l'horreur de front en affrontant les Spectres de Fer et les jumelles de feu, rendez-vous au [119](#). Si vous tentez une action désespérée pour stopper Kael et ses cavaliers, rendez-vous au [166](#).

25

En pénétrant au cœur de cette zone de geysers, l'atmosphère change radicalement. L'air froid de la forêt est remplacé par une vapeur moite et épaisse qui colle à votre visage. Le sol, dépourvu de neige, est devenu meuble, presque spongieux, et une boue tiède s'insinue entre vos bottes. Malgré l'odeur de soufre, la sensation de chaleur est un luxe presque divin après tant d'heures passées à grelotter. Vous finissez par trouver un petit sentier surélevé, une langue de terre ferme et stable qui serpente entre les colonnes de brume. À cet endroit précis, une source d'eau chaude affleure, réchauffant la pierre de manière naturelle. C'est un véritable refuge thermique au milieu de l'hiver. L'enfant s'arrête, les yeux lourds, ses

tremblements cessant enfin sous l'effet de cette "chaudière" géante. Si vous avez des survivants, ils vous regardent avec espoir, leurs corps meurtris réclamant une pause. L'endroit est idéal pour panser vos plaies, mais vous savez que chaque minute d'arrêt est une minute offerte à vos poursuivants. Si vous décidez de vous accorder un court repos pour reprendre des forces, rendez-vous au [54](#). Si vous refusez de vous arrêter et forcez le groupe à continuer malgré la fatigue pour garder votre avance, rendez-vous au [131](#).

26

Porté par l'adrénaline et la chute de la première sorcière, vous commettez l'erreur fatale de sous-estimer une bête blessée. Vous vous redressez et vous élanchez, hurlant votre rage, l'arme levée pour fendre le crâne de la survivante. Mais alors que vous n'êtes qu'à quelques mètres, son regard se plante dans le vôtre. Ce n'est plus de la peur. C'est une folie lucide, une volonté de destruction totale. Elle ne recule pas. Elle avance la main, les doigts crispés comme une serre. Un premier claquement sourd retentit. Une déflagration ponctuelle vous percute l'épaule droite avec une violence inouïe. Votre bras est projeté en arrière dans un craquement sec ; votre épaule est littéralement déboîtée et la chair instantanément carbonisée. Votre arme s'échappe de vos doigts inertes. Vous titubez, le souffle coupé, mais elle n'en a pas fini. Dans un nouveau sifflement d'air surchauffé, une deuxième explosion vous frappe le genou gauche. Vous voyez, presque au ralenti, vos vêtements voler en éclats et votre rotule se briser sous l'impact. Vous tombez lourdement à genoux, le corps secoué par des spasmes. La douleur est si intense qu'elle en devient une absence de sensation.

— Tolaris... t'attend... crache-t-elle, les yeux révoltés par l'effort.

Les détonations s'enchaînent alors sans pitié. Elle vide ses dernières réserves de magie dans une exécution méthodique. Chaque impact est une ponctuation de feu qui vous déchiquette. Un coup dans le flanc vous brise

les côtes et expose vos poumons à l'air brûlant. Un autre vous arrache une partie de la mâchoire, étouffant votre cri dans un gargouillis de sang et de cendres. Vous n'êtes plus qu'un pantin désarticulé, frappé encore et encore par des décharges de flammes cuivrées qui vous soulèvent du sol avant de vous y clouer à nouveau. La dernière vision que vous emportez est celle de la sorcière, debout au-dessus de vous, le visage maculé de sang, ses mains fumantes tremblant d'un plaisir sadique. Elle lève ses doigts vers votre front pour le coup de grâce. Le monde devient blanc, puis le néant.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis votre dernier point de sauvegarde.

27

Vous fixez Valérien droit dans les yeux, ignorant les reflets d'or de sa tenue pour vous concentrer sur la sueur qui perle à ses tempes. Vous posez une main lourde sur le rebord de son étal et baissez la voix, adoptant ce ton calme mais implacable que vous a enseigné la vie dans les montagnes.

— Valérien, regardez autour de vous, commencez-vous en désignant d'un geste large les remparts et les blessés qui gémissent. Vous vendez des cordes et du poison comme si nous étions sur une place de marché dans une cité ensoleillée. Mais la réalité est plus brutale : si je n'ai pas de quoi me battre, si je tombe face aux Spectres de fer parce que votre bouclier était trop cher, ce fort tombera avec moi.

Vous vous rapprochez encore, assez pour qu'il ne puisse pas détourner le regard.

— Si la Horde franchit ces portes, vos anneaux ne seront que de la ferraille inutile. Ils ne négocient pas, ils ne marchendent pas. Ils brûlent. Faites-moi une réduction maintenant, voyez cela comme une assurance sur

votre propre vie. Soit je sors d'ici équipé pour les arrêter, soit nous mourons tous, et vos richesses finiront dans les cendres de ce Fortin.

Le marchand déglutit péniblement. Son instinct de profit lutte contre la peur viscérale qui lui noue les entrailles. Finalement, il baisse les yeux et réajuste nerveusement ses articles.

— Vous avez... une manière très convaincante de présenter les choses, balbutie-t-il. Soit. Pour la cause, je consens à un geste. Mais ne le répétez pas, ou les gardes vont me piller !

Grâce à votre *Éloquence*, vous obtenez les nouveaux tarifs suivants :

Une Corde :	2 Anneaux (au lieu de 3)
Un Bouclier :	3 Anneaux (au lieu de 5)
Une Potion de Vitalité :	6 Anneaux (au lieu de 8)
Une Fiole de Poison :	10 Anneaux (au lieu de 12)

Faites vos achats à ces prix réduits, mettez à jour votre *Feuille d'Aventure*, puis quittez le marchand pour aller enfin chercher un peu de repos. Rendez-vous au [130](#).

28

Vous choisissez de suivre votre instinct : la porte Nord est votre salut, et ce tunnel semble y mener en ligne directe. La galerie grimpe selon une pente douce, s'enfonçant dans les racines de la montagne. Ici, un calme irréel succède au chaos de la surface. Le silence n'est rompu que par le crépitement de votre torche et le pas léger des adolescents qui vous collent de près, leurs yeux cherchant dans votre dos une assurance que vous peinez à ressentir. Les parois, étrangement lisses et froides, témoignent de l'expertise de la Garde Noire ; ce réseau n'était pas un simple terrier, mais une œuvre d'ingénierie pensée pour la survie. Votre progression s'achève

devant une trappe de bois brut. En la poussant, vous débouchez dans une cave encombrée d'étaux, de rabots et de longs copeaux de bois dont l'odeur résineuse vous est familière. C'est l'ancre de Victor le charpentier. Un homme bourru et désordonné, mais dont le talent pour travailler le mélèze était sans égal à Skarn. La poussière n'a pas encore eu le temps de retomber sur ses outils, preuve qu'il a quitté les lieux dans l'urgence. En fouillant rapidement parmi les établis, vos doigts rencontrent la texture rugueuse d'une corde de chanvre, épaisse et tressée avec soin. Une pièce d'équipement indispensable pour qui veut braver les crevasses de la région ou sécuriser une descente périlleuse.

Si vous voulez prendre la *Corde*, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous grimpez l'échelle menant à l'atelier. Victor avait pris soin de dissimuler l'accès sous un lourd tapis de laine, une précaution de paranoïaque qui vous permet aujourd'hui d'émerger sans être repéré. Vous restez un instant immobile dans l'atelier, le cœur battant, écoutant les craquements de la charpente. La maison ne brûle pas encore, mais l'air chaud s'insinue déjà par les jointures des fenêtres. Vous prenez une grande inspiration et poussez la porte de la chaumière. L'enfer de Skarn vous percute de plein fouet. Si ce quartier est encore debout, le reste du village n'est plus qu'une mer de braises. En progressant prudemment vers le Nord, des sanglots déchirants percent soudain le fracas des flammes. En contrebas, au détour d'une ruelle, une scène macabre se joue. Un Spectre de Fer, silhouette monumentale et sombre, domine trois villageois agenouillés dans la neige souillée. Le guerrier ne se presse pas. D'une main gantée de métal, il saisit le menton d'une jeune femme, scrutant ses traits avec une insistance malsaine. Déçu par sa trouvaille, il lâche prise et lève sa hache de guerre pour l'exécuter froidement. Il est trop loin pour que vous puissiez intervenir au corps à corps, mais votre angle de vue est parfait pour un tir de précision. Si vous possédez la compétence *Chasse* et que vous voulez tenter de l'abattre avec votre arc, rendez-vous au [102](#). Si vous

ne possédez pas cette compétence ou si vous refusez de révéler votre position, rendez-vous au [189](#).

29

Le sifflement des projectiles sature l'air, une mélodie de mort qui vous force à réagir en une fraction de seconde. Les tireurs invisibles ne vous visent pas directement ; ils cherchent à abattre les villageois pour briser votre moral et ralentir votre fuite. Un carreau noir vient s'écraser sur une pierre à quelques centimètres du pied de l'un de vos compagnons, libérant une odeur âcre de venin. Vous comprenez immédiatement que le moindre impact sera fatal. Il n'y aura pas de blessure légère : quiconque est effleuré par cet acier huileux finira ses jours dans les convulsions atroces que vous redoutez tant. Dans ce couloir de mort, votre seule chance est de faire rempart de votre propre corps pour couvrir la retraite des plus faibles. C'est ici que votre équipement va décider de la survie de votre groupe. Si vous possédez un *Bouclier*, rendez-vous au [98](#). Si vous ne possédez pas de *Bouclier*, rendez-vous au [172](#).

30

L'air semble s'être figé à l'entrée de la grotte. Vous débouchez à l'air libre, les sens hurlant au danger, mais vous arrivez trop tard. L'acier des Traqueurs a frappé avec une cruauté méthodique. Devant vous, l'horreur prend la forme d'un double sillage sanglant sur la pierre grise. La Horde ne s'est pas contentée d'une seule victime ; elle a fauché deux vies dans le même mouvement circulaire, avec une efficacité qui glace le sang. Si vous ne voyageiez qu'avec un seul compagnon, celui-ci gît désormais sans vie, et l'autre corps n'est qu'un sinistre rappel de la violence de l'assaut. Si votre groupe était plus nombreux, deux de vos alliés ont été abattus avant même d'avoir pu crier. Le silence qui suit est lourd de reproches. L'enfant se détourne, incapable de soutenir le regard des morts. Vous scrutez les rochers environnants, mais les tueurs sont déjà loin, fondus dans le

paysage minéral. Votre négligence, ou votre manque de discrétion, vient de coûter très cher à votre escorte.

Retirez 2 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous en aviez qu'un, votre compteur tombe à 0.

Il n'y a plus de temps pour les remords. Le soleil décline et la menace est partout. Vous forcez les éventuels survivants à se relever et à presser le pas. Le salut se trouve au bout du sentier, après un dernier passage obligé sous le couvert de la forêt. Rendez-vous au [62](#).

31

Ce n'est pas tant votre capacité à agiter votre talisman d'os qui vous guide aujourd'hui, mais les souvenirs tenaces de votre jeunesse. Avant de devenir le protecteur que vous êtes, vous avez été l'apprenti d'Adria. Comme beaucoup de ceux qui manipulent les forces invisibles, la chamane aimait l'isolement, laissant sa réputation de sorcière tenir les curieux à distance. Pourtant, Skarn lui doit beaucoup : ses onguents ont apaisé bien des fièvres et son dévouement lors de la grande grippe des montagnes reste gravé dans les mémoires. Vous vous enfoncez vers l'ouest, naviguant dans un labyrinthe de troncs moussus et de racines affleurantes. Vous utilisez des repères que seul un œil exercé peut percevoir : une entaille rituelle sur un vieux chêne, la courbure anormale d'un frêne... Enfin, elle apparaît. La cabane semble avoir poussé directement du sol, ses murs de bois et de terre cuite fusionnant si parfaitement avec la forêt qu'un voyageur distrait passerait à un mètre sans la voir. Trouver cette demeure était d'ailleurs votre toute première épreuve d'apprenti. Pendant cinq ans, sous ce toit, vous avez appris à écouter le murmure des esprits et à déchiffrer les secrets du monde que les érudits des cités ignorent. Votre formation s'est achevée il y a quatre ans déjà, mais le lien ne s'était jamais rompu, jusqu'à ce que la mort ne l'emporte. En pénétrant à l'intérieur, vous êtes saisi par l'odeur persistante de la sauge séchée et de la résine. Le mobilier semble

sortir des parois en courbes organiques, comme si Adria avait chanté aux arbres pour qu'ils façonnent son foyer. Vous fouillez fébrilement les étagères encombrées de fioles et de talismans poussiéreux. Rien ne semble immédiatement utile à votre fuite, jusqu'à ce que votre main tombe sur son journal de cuir tanné. Une pointe de fierté vous pince le cœur en lisant les pages où elle louait votre rigueur et votre potentiel. Mais plus loin, une note datée de mars 1128 attire votre attention :

« Judy progresse vite, mais son cœur est trop lourd depuis la maladie de son enfant. La peur est une mauvaise conseillère pour une chamane. J'ai peur que son désespoir ne l'entraîne sur des sentiers où même ma lumière ne pourra plus la guider. »

Le nom de Judy résonne dans le vide. Malgré vos années passées à Skarn, cette femme vous est inconnue. Le Royaume d'Argent connaît de nombreux flux migratoires, et il n'est pas rare que des citoyens cherchent la pureté de l'air montagnard pour soigner leurs maux, s'installant en périphérie sans jamais vraiment s'intégrer. Judy devait être l'une de ces âmes errantes. Un peu déçu de ne pas trouver d'arme ou de remède miracle, vous refermez le registre. Avant de partir, vous sortez votre talisman d'os et murmurez une prière pour que les esprits veillent sur ce lieu. Vous revenez ensuite sur vos pas, regagnant la bifurcation des chemins. Si vous choisissez de vous enfoncer dans la forêt par le chemin de droite, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez suivre le sentier de gauche, rendez-vous au [165](#).

32

La soif est un bourreau qui ne connaît pas la raison. En dépit de l'odeur de soufre et de la couleur d'encre de l'étang, vous vous approchez de la rive. L'enfant vous regarde avec appréhension, mais vous le rassurez d'un geste de la main. Vous plongez vos mains dans le liquide huileux et portez vos paumes à vos lèvres. Le premier contact est trompeur : l'eau est tiède, presque douce. Mais dès que vous avalez, la sensation change du tout au

tout. C'est comme si vous veniez d'ingurgiter du plomb fondu mêlé à de la cendre. Une amertume corrosive envahit votre palais, et vos yeux se mettent à pleurer instantanément. Vous recrachez violemment le reste, mais le mal est fait. Une douleur lancinante part de votre œsophage pour irradier dans toute votre cage thoracique. Votre vision se brouille, les rochers autour de vous semblent se liquéfier et la brume jaune de l'étang prend des teintes violacées. Vous tombez à genoux, secoué par des hauts-le-cœur qui vous déchirent les entrailles. Votre corps n'est pas de taille face aux poisons des entrailles de la terre. Les spasmes deviennent des convulsions incontrôlables. Votre cœur s'emballe avant de s'éteindre sous la pression des minéraux toxiques.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

33

Votre arrivée sur la place est accueillie comme une bénédiction par les cinq montagnards acculés. Dans leurs regards embrumés par la peur, vous lisez un immense soulagement : ils reconnaissent en vous un enfant des montagnes aguerri et n'hésiteront pas à suivre vos ordres pour rester en vie.

Ajoutez 5 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le pont de bois, étroit et glissant, devient votre unique rempart. Si son étroitesse empêche la Horde de vous submerger, elle joue aussi contre vous : les deux spectres de fer avancent épaule contre épaule, leurs boucliers de métal et de cuir imbriqués dans une formation de phalange impénétrable. Leurs lances, plus longues et acérées, tiennent les fourches de vos alliés à distance respectable. Malgré votre supériorité numérique, l'équipement et la discipline de ces guerriers sont bien supérieurs à la rage désespérée des villageois. Vous savez qu'un seul faux pas projetterait l'un

d'entre vous dans le torrent déchaîné en contrebas. Il faut briser cette avance avant que le pont ne soit forcé. Si vous voulez organiser les survivants en une ligne de défense serrée pour créer un mur de piques improvisé, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez tenter une manœuvre brutale pour briser leurs lances ou enfoncer leurs boucliers par la force, rendez-vous au [157](#).

34

L'adrénaline est une conseillère traîtresse. Obnubilé par le Traqueur qui rampe vers le dortoir, vous vous ruez vers la muraille avec vos compagnons. Dans un élan désespéré, vous agrippez les pierres saillantes pour entamer l'ascension. Avec l'aide d'un de vos soldats, vous parvenez à saisir les chevilles de l'assassin. Vous tirez de toutes vos forces, l'arrachant à la paroi dans un grognement de victoire. Mais alors que l'ennemi bascule, une vérité glaciale vous percute l'esprit. Vous êtes exposé. À découvert. Et surtout, vous venez d'offrir votre dos aux deux tireurs restés en bas. La morsure est brève, une piqûre sèche dans le haut de la fesse gauche, mais l'effet est immédiat. Ce n'est pas la douleur qui vous tue, c'est la foudre chimique qui envahit vos veines. Vos doigts se dérobent, incapables de maintenir la moindre prise sur la pierre. Vous chutez lourdement sur le sol battu, mais l'impact n'est rien comparé à l'incendie qui ravage vos nerfs. L'agonie est totale. Vous vous écroulez sur le dos, le corps brusquement arqué par des convulsions violentes qui vous brisent les dents dans un craquement sinistre. Une écume épaisse et jaunâtre s'écoule de vos lèvres, tandis que votre cage thoracique se verrouille, refusant de laisser entrer l'air. C'est comme si vos poumons s'étaient changés en pierre. Vos membres s'agitent de manière désordonnée, frappant le sol poussiéreux dans un rythme macabre, un tambour de mort pathétique sous le regard indifférent des Traqueurs. Vos yeux s'embuent, fixés sur le ciel de nuit où tourbillonnent encore les étincelles cuivrées des jumelles, alors que le poison achève de consumer votre conscience dans une ultime convulsion.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

35

Vous laissez la stèle derrière vous et rejoignez le petit groupe. En vous voyant arriver, les visages se tournent vers vous, un mélange d'espoir et de détresse pure se lisant dans leurs yeux rougis par la fumée. Huit survivants. Mais en vous approchant, votre cœur se serre. Deux d'entre eux, un vieil homme et une jeune femme, sont étendus sur le sol gelé. Leurs vêtements ont fusionné avec leur chair sous l'effet d'une chaleur atroce. Ils respirent par saccades, leurs corps secoués de frissons malgré la température ambiante. Sans un onguent spécifique pour apaiser les brûlures et ralentir l'infection qui s'installe déjà, ils ne passeront pas l'heure. Ils mourront ici même, sur cette place, avant que vous n'ayez atteint la lisière de la forêt.

— Le Chef est parti, bafouille l'un des villageois valides en vous agrippant le bras. Il a pris ses derniers gardes et il est descendu vers la porte principale pour contenir l'invasion... On n'a plus aucune nouvelle. On n'entend que les cris de là-bas...

Le silence qui suit est lourd de sens. Le Chef et ses hommes sont probablement tombés, laissant ces gens sans guide. C'est désormais à vous de décider de leur sort. La porte Nord n'est plus très loin, c'est votre porte de sortie vers la Forêt des Murmures. Mais partir maintenant, c'est condamner les deux blessés à une agonie certaine. L'échoppe de l'apothicaire se trouve dans une ruelle adjacente, à quelques dizaines de mètres. C'est un détour risqué, car les patrouilles de la Horde se rapprochent, mais c'est là que sont stockés les remèdes nécessaires pour sauver ces deux vies. Si vous décidez de ne pas perdre de temps et de mener les survivants valides vers la porte Nord, abandonnant les mourants à leur sort, rendez-vous au [184](#). Si vous choisissez de risquer votre vie

pour aller chercher des soins chez l'apothicaire afin de sauver les deux blessés, rendez-vous au [120](#).

36

Alors que vous tendez la main pour cueillir une pomme givrée, le silence du verger devient soudainement lourd, presque solide. L'illusion de paix vole en éclats. Votre instinct de survie hurle un avertissement, mais il est déjà trop tard : l'enclave enchantée se transforme en un piège mortel. Sans un bruit, la végétation semble prendre vie autour de vous. À votre gauche, un buisson d'épines se détend comme un ressort. Sur votre droite, une masse de lichens que vous preniez pour une souche bascule et fond sur vous. Vous n'avez pas le temps de comprendre ce qui vous arrive. Ce ne sont que des formes floues, des lambeaux d'écorces et de fourrures qui se meuvent avec une rapidité dépassant l'entendement humain. L'air est déchiré par des sifflements métalliques. Vous voyez seulement des silhouettes mouvantes qui se fondent dans le décor sitôt qu'elles frappent. Le chaos s'installe instantanément. L'enfant pousse un cri perçant alors que ces "ombres végétales" s'abattent sur votre groupe avec une précision chirurgicale. Dans la panique, vous réalisez avec horreur que vous n'êtes pas la seule cible. Si vous avez 3 Survivants ou plus avec vous, rendez-vous au [127](#). Si vous avez 1 ou 2 Survivants avec vous, rendez-vous au [143](#). Si vous n'avez aucun Survivant avec vous (vous ne voyagez qu'avec l'enfant), rendez-vous au [178](#).

37

La panique prend le dessus. Vous tirez l'enfant par le bras, vos poumons brûlant sous l'effort, alors que la boue vous entrave comme des chaînes de plomb. Les battements d'ailes des corbeaux au-dessus de vous se transforment en un vrombissement mécanique insupportable. Vous ne voyez plus le sentier, seulement la vapeur qui danse. Soudain, la mare de boue devant vous explose dans un geyser noir. Une silhouette, d'un noir

d'obsidienne, jaillit de la vase avec une vitesse surnaturelle. Avant même que vous ne puissiez porter la main à votre arme, un choc sourd et glacé vous frappe en plein abdomen. Le Traqueur vient de vous transpercer. Ses griffes métalliques, longues comme des dagues et dentelées, ont traversé votre cuir et vos chairs pour ressortir dans votre dos dans un craquement de vertèbres brisées. Sous le choc, votre souffle se coupe instantanément. Le monstre vous soulève de terre. Vous agrippez ses bras dans un geste désespéré, vos pieds battant le vide alors que le sang inonde vos entrailles et s'écoule le long de ses membres. L'enfant hurle, mais sa voix semble s'éloigner alors que votre vue se brouille. Le Traqueur vous rejette au sol comme un déchet inutile dans le limon tiède. Tandis que le froid de la mort remplace enfin la morsure de l'acier, vous voyez des Traqueurs de la Horde s'emparer de ceux que vous deviez protéger.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

38

Vous repoussez doucement l'enfant vers le groupe des blessés, sans le quitter des yeux. Un simple hochement de tête aux soldats de la Garde Noire suffit : ils comprennent que vous allez porter leurs espoirs une dernière fois. Votre lame vient se placer au niveau de votre hanche, la pointe dirigée vers la gorge du géant. C'est la posture de la charrue, l'une des bases fondamentales de votre art. Autour de vous, le cercle est complet. Même si vous terrassez ce monstre, les cavaliers et les Traqueurs ne vous laisseront jamais quitter ce toit vivant. Tant pis. Vous combattez avec la dignité du roc, comme Taram. Kael n'attend pas. Il rugit et déclenche une attaque foudroyante, une frappe en diagonale de haut en bas. Sa hache à double tranchant est une arme vicieuse ; elle lui permet d'enchaîner les coups sans jamais briser son élan, le revers de la lame suivant la trajectoire du premier. Mais son style est prévisible : il mise tout sur une puissance capable de fendre une enclume. Vous exécutez une

torsion précise du buste. La hache siffle à quelques centimètres de votre épaule. Kael enchaîne immédiatement avec le revers, complétant un « X » mortel gravé dans l'air. Vous esquiviez à nouveau et, d'un mouvement sec, vous venez plaquer le fort de votre lame contre le fer de sa hache alors qu'elle est au point le plus bas de sa course. C'est l'instant de faiblesse mécanique de son arme : il doit forcer pour la relever. Vous jaillissez. Votre pointe remonte en diagonale vers son masque de mort. Kael, plus vif qu'on ne le croirait pour sa taille, opère un retrait de sa tête, un rictus de mépris se dessinant sans doute sur ses lèvres invisibles. Mais il a mordu à l'hameçon. Votre attaque était une feinte. Votre épée est désormais au-dessus de votre tête, idéalement placée pour le « coup de maître » que votre grand-père appelait le Double Coup. D'un mouvement de poignet fluide, vous faites tourner votre lame dans un moulinet horizontal. Le premier impact percute le côté droit de son casque dans un fracas de métal contre métal qui lui fait perdre l'équilibre. Avant qu'il ne puisse stabiliser sa tête, vous inversez la rotation. Le tranchant opposé revient comme un boomerang et frappe cette fois de plein fouet, en plein centre du visage. Le choc est différent. Ce n'est pas le tintement de l'acier, mais le craquement sec de l'ivoire. Le masque macabre de Kael n'était pas fait de métal, mais d'os humains blanchis, sans doute le crâne d'un ancien roi vaincu. Trop sûr de lui, il n'avait rien placé dessous pour le renforcer. Le masque vole en éclats et tombe sur les dalles dans un cliquetis sinistre. Le visage du Destructeur est enfin mis à nu. Si vous possédez la compétence *Éloquence*, vous savez que les mots peuvent être plus tranchants que l'acier face à un homme dont l'orgueil vient d'être brisé. Rendez-vous au [199](#). Sinon, vous devez continuer ce duel par la force des bras. Rendez-vous au [169](#).

Vous vous laissez glisser le long du chaume, mais à quelques mètres du sol, la paroi de bois calciné se dérobe. Vous n'avez d'autre choix que de lâcher prise. Vous retombez lourdement, le choc vibrant dans vos articulations, et

le bruit de vos bottes frappant la boue gelée résonne dans l'étroite ruelle comme un arrêt de mort. Les deux silhouettes pivotent d'un seul bloc. De face, leur apparence est à glacer le sang. Leurs masques d'acier noir, dépourvus de bouche, ne laissent entrevoir que deux fentes étroites où brille une lueur meurtrière. Aucun cri de surprise, aucune insulte, aucune hésitation : ce sont des automates de chair et d'acier, voués à une seule tâche. Leurs haches de guerre, maculées de sang frais, se lèvent dans un ensemble parfait. Ils se ruent sur vous avec une vitesse déconcertante pour des colosses de cette stature. Leurs pas ne font presque aucun bruit sur le sol souillé, rendant leur charge plus terrifiante encore. À deux contre un, face à ces prédateurs qui ne connaissent ni la peur ni la fatigue, chaque seconde pourrait être votre dernière. Si vous possédez la compétence *Furtivité* et que vous voulez tenter de vous fondre dans les ombres avant qu'ils ne vous acculent, rendez-vous au [111](#). Si vous ne possédez pas cette compétence ou si vous décidez de faire face à ces monstres de fer, rendez-vous au [195](#).

40

Trop lent. Trop bruyant. Avant même que vous n'ayez pu amorcer votre rotation, une morsure d'acier glacée vous laboure les reins. Le Traqueur a frappé par l'arrière, ses griffes s'enfonçant profondément dans les muscles de votre dos. Vous poussez un hurlement de pure agonie, une plainte animale qui s'étrangle dans votre gorge alors que vous tentez désespérément de faire face. Mais la surprise est totale et l'assassin, lui, est déjà en mouvement. À peine êtes-vous retourné qu'une seconde attaque fend l'air avec un sifflement de mort. Les griffes vous cisailent la poitrine sur toute sa largeur, dans un déchirement de cuir et de chair. Votre sang gicle violemment, maculant le masque d'acier du Traqueur qui brille d'un éclat cruel sous les reflets de l'Arbre d'Or. Le choc vous cloue au sol. À genoux dans la neige rougie, vous luttez pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Le Traqueur, fidèle à sa tactique de harcèlement, n'achève pas sa proie ; il s'évapore dans les ruines, sa silhouette grise se fondant

instantanément dans le granit des chaumières. Ils ne font qu'un avec la pierre.

Retirez 4 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, l'enfant se précipite sur vous, ses petites mains tremblantes tentant de presser vos plaies pour stopper l'hémorragie. Vous sentez le froid s'engouffrer dans votre dos ouvert, tandis que vous luttez pour bander votre torse. Vos vêtements de cuir sont en lambeaux, mais ce sont eux qui ont sauvé votre vie en empêchant les lames d'atteindre votre colonne vertébrale. Une fois la douleur devenue supportable, vous ordonnez le départ immédiat. Sortir de cette forêt maudite n'est plus un choix, c'est une urgence vitale. Rendez-vous au [62](#).

41

Vous dépassez la zone la plus meuble du vallon, pensant avoir laissé le danger derrière vous. Mais dans cette forêt, l'horreur ne vient pas toujours de face. Derrière votre dos, le tapis de mousse que vous veniez de fouler s'anime dans un silence surnaturel. La terre semble se liquéfier alors qu'une forme humanoïde s'en extrait avec une lenteur cauchemardesque, comme si le sol lui-même accouchait d'un démon. Le camouflage du Traqueur est si parfait qu'il ne ressemble d'abord qu'à un monticule de racines avant de se redresser brusquement. L'enfant, pétrifié, lâche un cri de terreur pure. Vous pivotez sur vos talons, mais la silhouette est déjà sur vous, ses griffes d'acier jaillissant de l'ombre pour chercher votre chair. La douleur est fulgurante : le métal s'enfonce dans votre ventre dans un déchirement atroce. Grâce à vos réflexes de survie, vous parvenez à saisir le poignet de l'agresseur au dernier instant, empêchant les lames de vous embrocher totalement.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Dans un rugissement de rage et de douleur, vous repoussez violemment la créature. Mais au lieu de contre-attaquer, le Traqueur profite de votre déséquilibre pour bondir en arrière. D'un mouvement fluide et fulgurant, il se fond littéralement entre les troncs et les fougères. En une seconde, il a disparu, ne laissant derrière lui que le balancement d'une branche. Le cœur battant à tout rompre, vous plaquez une main tremblante sur votre blessure pour tenter de juguler l'hémorragie. Vous comprenez avec effroi leur stratégie : ils ne cherchent pas le combat frontal, ils pratiquent le harcèlement systématique. Ils vont vous épuiser, vous vider de votre sang goutte après goutte, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus porter l'enfant. Si vous êtes encore en vie, vous n'avez pas d'autre choix que de fuir cette zone maudite avant que le "sol" ne se relève à nouveau. Vous entraînez vos compagnons vers l'Ouest, au plus profond du cœur sombre de la forêt. Rendez-vous au [137](#).

42

Le doute vous tenaille un instant, mais la faim est une conseillère plus pressante que la peur. Vous vous remémorez les vieux dictons des cueilleurs de Skarn : « Le jaune est d'or, le blanc est mort ». Avec une main hésitante, vous écartez les spécimens aux lamelles blanches pour ne récolter que les champignons aux lamelles d'un jaune safran et dont la base est protégée par une petite poche blanche. C'est une prise miraculeuse. Il s'agit d'Oronges, les "Champignons des Césars", réputés pour être aussi savoureux que nutritifs, même sans cuisson. Vous les nettoyez rapidement de la neige et de la terre avant de les distribuer. L'enfant les croque avec une faim de loup, tandis que vos survivants, s'ils sont encore à vos côtés, murmurent des remerciements en dévorant leur part. Pour la première fois depuis l'incendie, la lueur de terreur dans leurs yeux s'efface un instant, remplacée par une gratitude silencieuse. Ce simple repas partagé crée un lien invisible entre vous : vous n'êtes plus seulement un guide, mais leur pourvoyeur de vie. La chair est ferme, avec un subtil goût de noisette qui redonne immédiatement un peu de force à vos

membres engourdis par le froid. Ce festin improvisé ne remplace pas un vrai repas chaud, mais il suffit à apaiser les crampes de votre estomac et à réchauffer votre esprit. Vous avez évité le poison, et cette petite victoire sur la forêt vous redonne espoir.

La consommation des champignons comestibles vous permet de récupérer 1 point de Vitalité.

Cependant, vous ne pouvez pas vous éterniser. Le grand silence de la forêt semble de plus en plus lourd, et chaque craquement de branche au loin vous fait sursauter. Il est temps de reprendre la marche. Pour rejoindre le cours du torrent plein sud, rendez-vous au [136](#).

43

À l'intérieur du bastion, l'air est lourd de l'odeur de la poussière ancienne et de la sueur froide. Taram organise la défense avec la célérité d'un homme qui sait qu'il joue sa dernière carte. Il dispose les soldats valides en une phalange serrée face à l'entrée, tandis que les blessés et les civils sont repoussés dans l'ombre, au fond de la salle, là où les murs de pierre sont les plus épais. Dans ce couloir étroit, la supériorité numérique de la Horde ne signifie plus rien... en théorie. Mais alors que le silence s'installe, vous comprenez que vous n'affrontez pas des hommes, mais des prédateurs. Soudain, le premier coup retentit. Bam. Puis un second. Bam. Des haches massives percutent le bois ferré de la porte avec une cadence métronomique, d'une régularité terrifiante. C'est une musique de mort : un guerrier frappe, et tandis qu'il lève son arme pour le coup suivant, un autre prend le relais sans laisser une seconde de répit au bois qui gémit. Taram hurle, la voix brisée par l'effort :

— Attendez qu'ils entrent ! Ne rompez pas les rangs ! Tenez-vous prêts !

Puis, dans un fracas de gonds arrachés et de bois pulvérisé, la porte est projetée vers l'intérieur comme un simple jouet. La poussière n'est pas encore retombée que les premiers monstres franchissent le seuil. Ce sont les cavaliers de Kael. Même à pied, ces hommes sont des colosses. Enveloppés dans des armures d'acier sombre intégrales, les épaules recouvertes de fourrures de loups gris dont les crocs semblent encore mordre le vide, ils dégagent une aura de puissance brute. Le massacre qui suit est d'une sauvagerie inouïe. Les lances de la Garde Noire, si efficaces dans la cour, sont sectionnées comme des brindilles par les haches lourdes des cavaliers. Chaque pas des guerriers de la Horde laisse un sillage de sang. Ils avancent inexorablement, leurs visages invisibles derrière leurs fentes de vision, frappant avec une précision mécanique. Un soldat de Taram se fait fendre le crâne, un autre est littéralement fauché au niveau de la poitrine.

— Bon sang ! s'époumone Taram en parant un coup qui fait trembler tout son bras. On se fait massacrer ! Il faut gagner les escaliers ! On doit les prendre en hauteur, sur la terrasse du toit ! Repli !

Mais l'ordre est presque impossible à exécuter. Chaque fois qu'un soldat tente de pivoter pour fuir vers l'escalier, il offre une ouverture que les haches de la Horde ne ratent jamais. Le couloir devient un abattoir où l'on ne peut que reculer en mourant. Si vous avez au moins 3 Survivants avec vous, rendez-vous au [86](#). Si vous avez moins de 3 Survivants, rendez-vous au [115](#).

44

La chaleur devient insupportable alors que vous dégainez votre lame de fer froid. Face à la hache de guerre de votre adversaire, vous analysez froidement la situation : il possède une puissance de frappe redoutable mais une portée courte, limitée aux coups de taille. Votre épée permet l'estoc et la taille, mais son bouclier lourd reste un rempart qu'il faudra

contourner pour ne pas finir broyé sous son acier. Le plafond de l'étable gémit, crachant des flammèches, mais votre esprit fait abstraction du chaos pour ne se concentrer que sur le duel. Vous adoptez la posture de la « longue pointe », le corps droit, la lame dirigée vers la gorge du spectre. Comme prévu, l'envahisseur lève son bouclier noir pour protéger son visage. Il ignore que votre grand-père ne vous a pas seulement légué une épée, mais aussi des « coups de maître » capables de déjouer les gardes les plus solides. Une poutre enflammée s'effondre dans un fracas d'étincelles. C'est le signal. Vous vous élancez, mais au lieu d'une charge frontale, vous effectuez un pas de côté fulgurant. Tandis que vous plongez votre arme, vos poignets pivotent avec une fluidité millimétrée, donnant à votre trajectoire une courbe imprévisible. C'est la Frappe Lorgnante, une technique complexe qui mime un estoc direct pour mieux contourner la défense adverse. La pointe de votre épée évite le bord du bouclier et s'enfonce profondément dans l'épaule du spectre, celle-là même qui manie la hache. Sans lui laisser le temps de réagir, vous retirez l'acier et frappez l'avant-bras ennemi d'un mouvement ascendant tout en tournant dans son dos. Un craquement d'os fendu confirme la réussite de votre assaut. Désormais derrière lui, vous abattez votre lame sur sa nuque dans une frappe de taille meurtrière : deux vertèbres cervicales se séparent sous l'impact. Le colosse s'effondre à genoux, son lien avec le monde des vivants définitivement rompu. D'un geste impérieux, vous ordonnez aux trois jeunes de fuir le bâtiment. Juste avant de franchir le seuil, vous ramassez le lourd bouclier du guerrier déchu. Il n'en aura plus l'utilité, et il pourrait bien vous sauver la vie lors des prochains affrontements.

Si vous décidez de conserver le *Bouclier*, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Ajoutez 3 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous regardez l'étable s'affaïsser dans un ultime panache de braises avant de reprendre la route vers la porte Nord, le cœur battant de la rage de vaincre. Rendez-vous au [3](#)

Vous avancez d'un pas pressé, espérant que la discrétion de vos pas suffira à vous protéger. Mais dans les montagnes de la chaîne d'Argent, le silence est un prédateur. Alors que vous passez à la hauteur de la plus grande cavité, un grognement guttural fait vibrer l'air. Avant que vous ne puissiez crier gare, trois masses de poils gris et de crocs jaillissent de l'obscurité. L'attaque est d'une sauvagerie inouïe. Un loup massif vous percute de plein fouet, ses crocs s'enfonçant dans votre épaule alors que vous tentez de protéger votre gorge. Vous parvenez à le repousser, mais la douleur est fulgurante.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le chaos s'installe. Les bêtes ne s'attaquent pas qu'à vous. Dans la panique, les prédateurs profitent de la vulnérabilité de votre groupe. L'enfant pousse un cri déchirant alors qu'une bête lui lacère le bras. Vous intervenez in extremis, mais le mal est fait. Si vous avez des villageois avec vous : Les loups, affamés, ne font aucune distinction. Malgré vos efforts, deux d'entre eux sont mortellement touchés dans la mêlée.

Retirez 2 Survivants de votre *Feuille d'Aventure* (si vous en aviez deux ou moins, ils périssent tous).

Hurlant de rage, vous brandissez votre arme et frappez avec la force du désespoir. Le tranchant de votre acier entame le museau du mâle dominant qui bat en retraite dans un jappement de douleur. Voyant leur chef reculer, les autres loups s'enfoncent à nouveau dans l'ombre des grottes, laissant derrière eux une traînée de sang et de gémissements. Vous ne restez pas une seconde de plus. Soutenant l'enfant et les éventuels rescapés, vous quittez ce lieu maudit en boitant, le cœur lourd. Rendez-vous au [194](#).

Le piège se referme avec une coordination terrifiante. Alors que vos yeux sont rivés sur le Traqueur qui vous fait face, celui-ci esquisse un mouvement de recul. Dans une démonstration d'agilité inhumaine, il enchaîne une série d'acrobaties vers l'arrière, disparaissant presque instantanément dans la pénombre des arbres. Ce n'était qu'un signal. Avant même que vous ne puissiez pivoter, deux ombres jaillissent des buissons sur vos flancs. Vous n'avez que le temps de faire écran de votre corps pour protéger l'enfant. Les deux assaillants ne s'arrêtent pas pour engager le fer ; ils passent en courant à une vitesse fulgurante, tels des éclairs d'acier. Leurs lames courtes lacèrent l'air et votre dos dans un même mouvement fluide. La douleur est fulgurante. Vous sentez le métal mordre profondément votre chair à deux reprises. Mais alors que vous vous apprêtez à riposter, les deux ombres se sont déjà volatilisées dans l'épaisseur du mur végétal, comme si elles n'avaient jamais existé. Seul le bruit de vos propres battements de cœur et les pleurs étouffés de l'enfant troublent à nouveau le silence de la forêt.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, vous serrez les dents malgré la brûlure de vos plaies qui ensanglantent votre tunique, vous comprenez que rester ici équivaut à une sentence de mort. Ils vont revenir. Saisissant l'enfant par la main, vous battez en retraite, fuyant cette impasse maudite. Vous courez sans demander votre reste jusqu'à retrouver la zone des cheminées de brume. Dans ce chaos, leurs sens seront peut-être brouillés. Rendez-vous au [25](#).

Le sentier débouche sur un croisement d'une sérénité inattendue. Ici, la forêt semble retenir son souffle, loin du chaos de la Horde. Vous

découvrez de petits abris circulaires en pierres grises, patiemment assemblées. Ces haltes datent d'une époque oubliée, où les voyageurs et les pèlerins parcouraient la forêt sans crainte. À l'intérieur de ces édifices, des bancs de pierre moussus vous invitent irrésistiblement à la pause. L'épaisse maçonnerie offre un refuge parfait contre le vent glacial et l'humidité, créant un cocon de silence protecteur. C'est l'endroit idéal pour panser vos plaies, calmer l'enfant ou simplement reprendre vos esprits avant la prochaine épreuve. Deux voies se dessinent à partir de ce havre de paix : Vers le Sud-Ouest : Un sentier encore bien délimité par d'anciennes bordures de pierre s'enfonce vers ce qui semble être un étang. Bien que l'eau reste invisible d'ici, l'air y est plus frais et limpide. Vers le Sud-Est : Un chemin plus sauvage et moins emprunté s'enfonce sous des voûtes de branches entrelacées. Le mystère y est total, car la végétation masque ce qui se trouve au bout de cette piste. Si vous choisissez de profiter de la sécurité de ces abris pour vous reposer : rendez-vous au [17](#). Si vous préférez suivre le sentier vers l'étang, rendez-vous au [88](#). Si vous décidez de vous engager sur le chemin sauvage, rendez-vous au [135](#).

48

Vos observations étaient justes : la densité des arbres diminue brusquement pour laisser place à une vaste clairière naturelle. Le spectacle est presque irréel ; la neige vierge y forme un tapis d'un blanc étincelant, captant la moindre lueur du ciel pour la refléter avec une intensité qui vous fait plisser les yeux. Après l'obscurité oppressante des fourrés, ce lieu semble hors du temps. Vous décidez de rester à la lisière, là où les branches protectrices des sapins offrent un abri contre le vent tout en profitant de cette luminosité retrouvée. C'est un moment de répit bienvenu. Le silence est soudain brisé par un murmure liquide, cristallin : le torrent qui traverse Skarn serpente également ici, au cœur de la forêt. Il gronde quelque part au sud. Retrouver son cours vous permettrait de vous orienter avec certitude, mais la zone est découverte et donc dangereuse. Face à vous, deux options se dessinent. Un sentier vers le sud-est semble

plus facile à suivre, bien qu'il semble s'éloigner de votre destination directe pour s'enfoncer de nouveau sous les arbres. Si vous voulez profiter de ce lieu pour vous accorder un peu de repos, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez continuer plein sud pour atteindre le torrent sans tarder, rendez-vous au [136](#). Si vous choisissez de faire un détour par le sentier du sud-est, rendez-vous au [198](#).

49

Alors que vous franchissez les premières sentinelles de bois de la forêt, un mouvement dans un fossé enneigé vous fait sursauter. Vous portez la main à votre arme, mais ce n'est pas un ennemi qui s'extraît de la brume. Un vieil homme à la barbe givrée, traînant une jambe blessée, soutient une jeune fille dont le regard trahit une terreur muette. Ce sont des rescapés de Skarn, des ombres rescapées du brasier qui ont réussi à s'échapper avant que les Spectres de Fer ne bouclent le secteur Nord. Le vieillard s'immobilise en vous voyant, le souffle court, s'appuyant lourdement sur l'épaule de sa compagne d'infortune pour ne pas s'effondrer.

— Ne nous laissez pas ici, je vous en supplie, murmure-t-il d'une voix brisée par le froid. Elle est encore jeune, elle est vive... elle pourra aider. On ne survivra pas une heure de plus seuls dans ces bois.

Vous pensez au village en flamme. Vous ne pouvez pas les abandonner au froid. Malgré le risque que représente leur lenteur, vous leur faites signe de vous suivre. La jeune fille, bien que tremblante, semble puiser dans votre présence une volonté nouvelle ; ses doigts se serrent nerveusement sur une petite dague de cuisine qu'elle gardait dissimulée dans sa manche.

Ajoutez 2 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous reprenez votre marche, le groupe s'enfonçant sous la voûte sombre des grands arbres. Rendez-vous au [61](#).

Le nuage de poussière ne s'est pas encore dissipé que déjà, le martèlement des bottes résonne contre les dalles de la cour. Taram, le visage maculé de suie et de sang, rugit des ordres pour rallier les survivants. Les soldats de la Garde Noire se massent devant la brèche béante, formant un rempart de fortune avec leurs lances et leurs corps. Face à eux, les Spectres de Fer s'engouffrent dans le fortin avec une discipline effrayante. Ils avancent d'un pas mécanique, leurs boucliers verrouillés, transformant l'ouverture en un hachoir à viande où chaque coup de lance est porté avec une précision chirurgicale. En arrière-plan, les deux jumelles reculent d'une dizaine de mètres, escortées par deux colosses en armure noire. Leur triomphe a un prix : leur peau a pris une teinte de cire et leurs yeux, autrefois brillants, semblent éteints. La "poussière de cuivre" a drainé leur vitalité, les laissant vulnérables, mais leur œuvre de destruction est accomplie. Soudain, un son de cor lugubre, tel le cri d'une bête agonisante, déchire le tumulte. Les cavaliers de la Horde lancent la charge, Kael le Destructeur en tête, sa hache pointée vers le ciel. Dans leur sillage, les Traqueurs se dispersent de manière chaotique, disparaissant derrière les tentes ou escaladant les ruines avec une agilité inhumaine. Ils ne cherchent pas l'affrontement frontal ; ils cherchent des proies isolées. Le fortin est en train de devenir un abattoir. Vous devez agir, et vite. Si vous possédez une *Corde* : vous pouvez tenter une manœuvre audacieuse pour descendre rapidement du rempart, prendre la Horde de flanc et aider la Garde à tenir la brèche. Rendez-vous au [117](#). Si vous n'avez pas de *Corde* : vous devez emprunter ce qu'il reste de l'escalier intérieur, en partie obstrué par les gravats, pour rejoindre le camp des blessés et protéger ceux qui ne peuvent se défendre. Rendez-vous au [174](#).

À peine avez-vous franchi le seuil du bâtiment central que le chaos vous saute au visage. L'air est saturé de cris, de cliquetis d'acier et du martèlement des bottes sur le sol gelé. L'ambiance n'est plus à l'attente, mais à la panique. Dans la cour, les serviteurs et les rares villageois valides courent en tous sens, transportant des seaux d'eau ou des ballots de flèches, tandis que du côté du campement de fortune, les blessés s'agitent sur leurs paillasses, leurs gémissements transformés en hurlements de terreur. Vous parvenez à saisir au vol le bras d'un soldat de la Garde Noire qui s'élançait vers l'escalier des remparts.

— Que se passe-t-il, soldat ?

— Ils sont là ! parvient-il à articuler, le visage blême et le regard fixe. La Horde... ils ont jailli de la brume et se sont regroupés dans la plaine. Je dois rejoindre mon poste !

Il se libère de votre emprise et grimpe les marches quatre à quatre. Les doutes de Taram se matérialisent de la pire des manières. Le silence de la veille n'était qu'un piège. Mais comment ces barbares comptent-ils s'emparer d'une forteresse de pierre sans équipement de siège ? Quelle force obscure les pousse à s'exposer ainsi ? Vous sentez l'appel du combat, mais un regard vers les blessés vous fait hésiter. La panique qui les gagne pourrait entraver la défense du fort. Si vous voulez vous rendre directement sur la muraille pour voir l'ennemi de vos propres yeux : rendez-vous au [152](#). Si vous préférez passer par le camp des blessés pour tenter de calmer la situation ou aider une dernière fois avant le choc : rendez-vous au [128](#).

Votre détermination est telle que vous ignorez les signaux d'alerte. Vous vous élancez vers le toit suivant, alors même que des geysers d'étincelles s'en échappent. Mais là où vous espériez trouver une prise solide, vous ne rencontrez que la fragilité d'une charpente agonisante. Sous l'impact de votre poids, le chaume noirci cède dans un fracas sinistre. Vous traversez la toiture dans un nuage de poussière brûlante et de débris enflammés, avant de vous écraser lourdement sur le plancher de l'habitation.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le souffle coupé par l'impact et la fumée âcre, vous vous relevez péniblement. Vos mains, noircies par le chaume calciné et brûlées par le bois vif, tremblent tandis que vous essuyez la suie qui obscurcit votre vue. Autour de vous, les murs gémissent ; la bâtisse menace de se transformer en votre tombeau. Vous vous ruez vers la sortie, manquant d'être écrasé par une poutre incandescente, et vous déboulez dans la ruelle en toussant violemment. Le chemin des cimes vous est désormais fermé. Pour contourner les patrouilles qui bloquent les axes principaux, vous bifurquez par les enclos des éleveurs de chèvres. Le spectacle y est atroce : les granges de bois sec sont devenues des bûchers crépitants, et l'odeur de laine et de chair carbonisée vous soulève le cœur. Soudain, entre deux craquements de charpente, des voix humaines percent le fracas du brasier. Ce sont des supplications déchirantes, des appels à une merci que la Horde ignore. Les cris proviennent de la grande étable la plus proche. Une silhouette massive de Spectre de Fer bloque la porte principale, sa hache levée, observant froidement ceux qui n'ont pu fuir. Si vous décidez de braver les flammes et l'acier pour secourir les malheureux, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez étouffer votre conscience pour sauver votre peau et les abandonner à leur triste sort, rendez-vous au [176](#).

Les Esprits vous répondent d'une seule voix, dont la résonance semble faire vibrer la sève même de l'Arbre d'Or :

— Cet enfant est d'une nature tout à fait ordinaire, héritier de Skarn. Tu te méprends sur les intentions de la Horde. Ce qu'ils traquent avec cette ferveur fanatique, ce n'est pas l'âme du petit, mais le liquide qui coule dans ses veines. Ce qu'ils nomment le Calice de Sang n'est que le réceptacle.

Le silence se fait une seconde, avant que la voix ne reprenne, plus grave :

— Ce sang ne provient d'aucun dieu. Il appartient aux Chimères, des créatures arrivées lors du fondement de Cantariquet, il y a plus de mille ans. Terrées dans l'ombre de leurs tanières, elles ont dû s'attacher des serviteurs pour agir en leur nom, les liant à elles par leur sang. Ce fluide est d'une puissance terrifiante : il ne se contente pas de colorer les iris en rouge. Il forge une constitution d'acier, offre l'accès aux arts interdits et, par-dessus tout, il arrête le sablier du temps. Une fois adulte, ce petit ne vieillira plus jamais. Il pourrait traverser les éons, à moins de subir une mort violente. Tu comprendras aisément qu'un tel don soit l'objet de toutes les convoitises... ou de toutes les haines.

Une fois ces mots prononcés, la pression dans votre crâne s'évapore brusquement. Les voix s'estompent, vous laissant seul avec le battement de votre propre cœur. Vous contemplez l'enfant, qui vous regarde avec une innocence déchirante. Les yeux rouges ne sont que la surface d'un océan de convoitise : c'est l'immortalité que la Horde pourchasse. Vous adressez une prière silencieuse au pied de l'Arbre d'Or, reconnaissant pour cette vérité brutale. Cependant, alors que vous vous préparez à partir, une interrogation parasite persiste dans votre esprit : « C'est quoi... un neurone ? » Si vous souhaitez fouiller les ruines des chaumières environnantes,

rendez-vous au [197](#). Si vous préférez quitter ce lieu et continuer vers le sud pour sortir de la forêt, rendez-vous au [62](#).

54

La tentation est trop forte. La chaleur qui émane du sol est un appel auquel vos muscles endoloris ne peuvent résister. Vous faites signe au groupe de s'installer sur les dalles de pierre chauffées par l'activité géothermique. L'enfant s'écroule presque instantanément dans un sommeil lourd, bercé par le ronronnement sourd des profondeurs de la terre. Les survivants, s'il en reste, retirent leurs bottes trempées avec des soupirs de soulagement, laissant la vapeur sécher leurs vêtements froids. Vous profitez de ce calme pour nettoyer vos plaies avec l'eau tiède d'une source claire. La vie semble revenir dans vos membres, et vous sentez votre vigueur remonter doucement. Pourtant, vous ne parvenez pas à fermer l'œil. Assis à l'écart, la main sur votre arme, vous fixez les rideaux de brume qui vous entourent. Le silence est ici différent : les bruits de la forêt sont étouffés par le sifflement des cheminées de vapeur. Vous avez l'impression d'être dans un cocon, mais un cocon transparent. Vous savez que la neige, à l'extérieur de cette zone, conserve vos traces. En restant ici, vous permettez aux éclaireurs de la Horde de réduire l'écart, de flairer votre piste et de s'organiser. Chaque minute de sommeil de l'enfant est une minute où le cercle des Traqueurs se resserre autour de vous.

Si vous possédez la compétence *Médecine* : vous récupérez 3 points de Vitalité.

Si vous ne possédez pas cette compétence : vous récupérez 2 points de Vitalité.

Si le mot-clé : *Battue* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-le et écrivez à la place le mot : *Traque*.

Si le mot-clé : *Pistage* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-le et écrivez à la place le mot : *Battue*.

Si aucun de ces deux mots n'est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, écrivez le mot : *Pistage*

Après ce qui vous semble être une éternité d'angoisse, vous secouez les dormeurs. Il faut repartir, avant que la brume ne devienne votre linceul. Rendez-vous au [131](#).

55

La chute de Kael provoque une onde de choc qui fige le temps. Pendant un court instant, le seul bruit est celui du vent qui siffle dans les créneaux. Puis, comme un barrage qui cède, la fureur éclate. Les blessés, les civils, les soldats survivants : tous, portés par une décharge d'adrénaline pure, se jettent sur les envahisseurs. Le combat sur la terrasse vire à la bagarre générale, hideuse et sans pitié. Les Traqueurs, perchés sur les rebords, sont les premiers à subir cette folie. Des hommes et des femmes déjà mourants rampent vers eux et s'agrippent à leurs jambes avec la force des damnés. On voit un réfugié de Skarn, le ventre ouvert, se jeter dans le vide en enserrant un Traqueur dans ses bras, l'entraînant dans une chute fatale vers les dalles de la cour. La Garde Noire, galvanisée, ne recule plus. Ils attaquent les cavaliers d'élite à trois contre un, tels une meute de loups harcelant des ours. Ils ne cherchent plus la belle parade : ils s'agrippent aux bras, tirent sur les capes, et renversent les colosses au sol. Une fois à terre, les guerriers de la Horde perdent leur superbe ; on leur arrache leurs casques, on cherche la faille dans les gorgerins avec des couteaux de cuisine. La volonté de la Horde est brisée. Sans les ordres de Kael, sans la sorcellerie des jumelles, ces brutes ne sont plus que des hommes de fer sans âme. Ils affrontent une armée qui n'a plus rien à perdre, et rien n'est plus dangereux qu'un homme qui a déjà accepté sa propre mort. Vous voyez une femme d'âge mûr, le visage couvert de suie et de larmes, sauter

sur le dos d'un cavalier dans une crise d'hystérie guerrière ; elle hurle des imprécations tout en enfonçant frénétiquement son couteau de boucher à travers les fentes du masque de l'oppresseur jusqu'à ce que celui-ci s'effondre. Le sang recouvre les dalles de la terrasse, rendant le sol glissant comme une patinoire de boucherie. Le bastion tremble sous les cris, les râles et le fracas des armures que l'on piétine. La Garde Noire est en train d'exterminer les derniers débris de la Horde dans une agonie collective. Vous, au milieu de ce carnage, vous réalisez que le Fortin n'est plus qu'un tombeau à ciel ouvert, mais c'est un tombeau qui appartient enfin à ses défenseurs. Rendez-vous au paragraphe [200](#).

56

Le regard de l'enfant vous fige. Tandis que le chaos hurle autour de vous, les paroles d'Adria, la Chamane de Skarn remontent des profondeurs de votre mémoire, comme un écho ancien. Elle vous avait initié aux murmures des esprits, et ses mises en garde étaient claires : la nature ne produit jamais d'iris écarlates par hasard. Ce rouge n'est pas une simple teinte, c'est le sceau d'une lignée oubliée. Bien avant que les hommes ne foulent la terre, les Chimères — ces entités divines nées des fondations du monde — parcouraient les sommets de la Chaîne d'Argent. Pour s'assurer des serviteurs dévoués, ces créatures ont mêlé leur essence à celle de simples mortels. C'est de ce pacte ancestral que découle le sang des sorciers, mais ici, la manifestation dépasse tout ce que vous avez appris. Ces yeux rouges sont le signe du sang le plus pur, le fragment brut d'une puissance originelle. Là où les érudits des cités lointaines y verraient le secret de l'immortalité et une source de pouvoir incommensurable, les gens de Skarn n'y voyaient qu'une bizarrerie, une curiosité de naissance parmi tant d'autres. Ils se trompaient. Cet enfant n'est pas simplement un rescapé ; il est une relique des temps anciens. Le destin vient de vous confier une charge bien plus lourde que la simple survie d'un orphelin. Rendez-vous au [129](#).

Vous vous avancez vers votre adversaire, la main fermement crispée sur la garde de votre arme. Le cuir de votre ceinture craque dans le silence matinal.

— Très bien, j'accepte ton offre, lancez-vous d'une voix dépourvue d'hésitation. Réglons nos comptes ici même, sur ce sentier.

Le Traqueur semble prendre ce défi avec une solennité presque religieuse. Il redresse sa haute stature, ses articulations craquant sous son armure de cuir, et scande d'une voix soudainement claire :

— Je suis Loric, de la Horde du Crépuscule, membre du clan du Corbeau de Brume. Sache que je n'aurai aucune pitié pour toi, enfant de Skarn. Mais ma parole est d'acier : je la tiendrai.

Vous le fixez avec un air de défi, cherchant la faille dans cette silhouette déguingandée.

— Dans ce cas, Loric, retire ton masque. Je veux voir le visage de celui que je vais tuer.

À ces mots, Loric déploie ses grands bras comme une ombre s'étirant au soleil. Il dénoue d'abord sa coiffe de cuir, alourdie par des lambeaux de camouflage, puis retire lentement son masque facial. Ce que vous découvrez alors vous trouble profondément. Loric est humain. Étonnamment jeune, même. Sous le masque se cache un visage imberbe et osseux, encadré par des cheveux noirs en bataille, bien loin de l'image du monstre sanguinaire que vous aviez imaginée. Les guerriers de la Horde ne sont pas des démons ; ils sont humains. Trop humains.

Un sourire froid étire vos lèvres alors que vous dégainez votre arme :

— Tu n'as pas une gueule de porte-bonheur, Loric. À nous deux.

Si vous possédez la compétence *Escrime*, rendez-vous au [78](#). Si vous ne possédez pas cette compétence, rendez-vous au [190](#).

58

Désireux de vous assurer que la grotte est totalement sûre, vous vous enfoncez de quelques mètres dans l'obscurité, l'enfant agrippé à votre cape. Vos pas résonnent doucement sur la roche jusqu'à ce qu'un clapotis cristallin attire votre attention. Au fond de la cavité, une source s'écoule d'une fissure dans la paroi, remplissant un bassin naturel d'une eau pure et d'une fraîcheur saisissante. C'est une bénédiction inespérée. Le silence de la grotte n'est troublé que par ce chant aquatique, offrant une sérénité que vous n'auriez jamais cru trouver dans ce lieu. Vous vous agenouillez près du bassin pour boire à longs traits. L'eau est si froide qu'elle semble laver non seulement votre soif, mais aussi une partie de votre épuisement. Vous en profitez pour nettoyer vos plaies et changer vos bandages de fortune. Le calme de la pierre et la pureté de cette source agissent comme un baume sur vos sens meurtris.

Vous récupérez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cependant, vous ne pouvez vous permettre le luxe d'une longue halte. Le soleil, visible à travers l'entrée de la grotte, décline dangereusement sur l'horizon, étirant les ombres vers l'Est. Vous ne voulez pas être surpris par la nuit totale sur ces sentiers escarpés. Vous quittez ce havre de paix et reprenez votre marche. Le chemin vous oblige à plonger une dernière fois sous le couvert des arbres pour contourner un éperon rocheux infranchissable, avant de déboucher enfin sur la plaine. Rendez-vous au [62](#).

Vos mains parcourent fébrilement les alignements de flacons. Vous écarterez des dizaines de fioles étiquetées « Remède contre la Grippe ». Vous les contemplez un instant avec une amertume mêlée de colère : de pures foutaises. Vous savez mieux que personne, après l'hiver 1128, que personne ne vainc la Grippe des Montagnes avec de simples sirops. Pourtant, au milieu de ce fatras de médecines impuissantes, une petite fiole de verre épais attire votre regard. Elle contient un liquide ambré, presque lumineux, qui semble pulser doucement. C'est une *Potion de Vitalité*, un concentré de racines rares capable de redonner force et vigueur aux corps les plus meurtris.

Vous pouvez conserver cette *Potion de Vitalité* et la noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez l'utiliser à tout moment (hors combat, sauf indication contraire) pour récupérer 3 points de Vitalité. Rayez-la de votre liste après usage. Rappelez-vous que votre score de Vitalité ne peut jamais dépasser son total de départ.

Galvanisé par cette trouvaille, vous poursuivez votre fouille jusqu'au fond de l'étagère. Là, dans un coffret de bois scellé, vous trouvez enfin ce que vous cherchez : des herbes « Coupe-Feu ». C'est le remède le plus précieux des montagnes contre les brûlures graves. Vous en saisissez plusieurs poignées que vous glissez précieusement dans les poches de votre tenue de cuir. Vous avez ce qu'il faut. Les blessés sur la place ont encore une chance. Mais alors que vous vous redressez pour quitter l'échoppe, un son vous glace le sang. À l'extérieur, le fracas de l'incendie est soudain couvert par des bruits de pas lourds, métalliques, qui martèlent le sol gelé. Quelque chose de massif approche. Si vous vous précipitez au-dehors pour voir qui approche, au risque d'être surpris, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez vous tapir dans l'ombre, derrière le comptoir de chêne, pour observer sans être vu, rendez-vous au [139](#).

Les jumelles s'avancent vers vous. Leur démarche est spectrale, animée par une confiance absolue qui frise la démence. Malgré leurs traits tirés et la sueur qui perle sur leurs fronts livides, leurs mouvements demeurent parfaitement synchronisés, comme si une seule volonté habitait leurs deux corps. Leurs tuniques de soie pourpre et noire, brodées de motifs ésotériques, jurent avec la boue et le sang de la cour. Leurs mains, ornées de bagues et de bracelets raffinés, dessinent dans l'air de grands arcs circulaires. Autour d'elles, l'air sature. Ce n'est plus un simple scintillement, c'est une tempête de vapeur cuivrée qui tourbillonne, une poussière si dense qu'elle rend l'atmosphère opaque. Elles ont franchi le point de non-retour : la sécurité de leurs alliés n'existe plus. La survie n'est plus l'objectif. Seule compte la destruction. Leurs mains se rejoignent au-dessus de leurs têtes dans une lenteur cérémonielle avant de s'écarter violemment. Leurs bouches s'ouvrent sur un cri inhumain, un hurlement qui déchire le ciel. Vous savez ce qui va suivre. Sans perdre une seconde, vous plongez au sol et vous vous glissez sous le cadavre massif d'un Spectre de Fer, utilisant sa lourde armure comme un bouclier de fortune. Le vide se crée. Une aspiration terrifiante broie l'air, attirant les malheureux qui se trouvent à proximité vers le centre du cyclone. Les derniers guerriers de la Horde, hurlant de terreur, sont aspirés vers leurs propres maîtresses. Puis, l'étincelle. L'explosion qui suit est une onde de choc thermique pure. Le souffle balaie la zone avec une violence telle que les cadavres calcinés sont projetés comme des fétus de paille. Sous votre protection de viande et de métal, vous sentez la chaleur vous irradier et vous glissez sur deux mètres, emporté par la puissance de la détonation. L'odeur de chair brûlée devient insoutenable. Le silence retombe, lourd, seulement brisé par le crépitement des flammes. Vous repoussez le cadavre et vous vous relevez, chancelant. Les jumelles sont là, pliées en deux au milieu d'un cercle de terre calcinée et de corps fumants. Elles halètent, leurs corps secoués de spasmes alors qu'elles tentent de forcer leurs poumons à aspirer l'air vicié. Elles sont vulnérables, leur folie les ayant laissées au bord de

l'évanouissement. C'est l'unique fenêtre de tir. Si vous possédez la compétence *Chasse* et que vous voulez l'utiliser pour porter un coup fatal à distance, rendez-vous au [90](#). Si vous possédez la compétence *Furtivité* et que vous voulez vous glisser dans leurs angles morts pour les surprendre, rendez-vous au [126](#). Si vous ne possédez aucune de ces compétences, vous pouvez leur foncer dessus avec la rage du désespoir, rendez-vous au [160](#), ou faire un grand détour en restant à distance pour évaluer la situation, rendez-vous au [191](#).

61

Un silence sépulcral règne dans la Forêt des Murmures, brisant net le fracas du massacre que vous laissez derrière vous. Ici, les pins colossaux et les mélèzes séculaires s'élèvent comme les piliers d'une cathédrale oubliée, leurs cimes s'entrelaçant pour étouffer la faible lueur du jour. L'air, chargé d'une humidité glaciale, porte en lui des bruits étranges : le gémissement du vent dans les hautes branches et des craquements furtifs qui ne ressemblent à aucun animal connu. Le calme n'est qu'une façade ; vous sentez, sur votre nuque, le poids de regards invisibles. La journée est déjà bien entamée et le Fortin de la Garde Noire est encore à des lieues de marche. À vos côtés, l'enfant se déplace comme une ombre silencieuse, ses yeux rouges fixés sur les profondeurs boisées. En observant les alentours, un souvenir d'enfance émerge de la brume de votre esprit : c'est ici, quelque part vers l'ouest, que vivait Adria, la chamane de Skarn. Elle s'est éteinte après la grande grippe des montagnes, emportant ses secrets peu après vos propres parents, mais sa demeure pourrait receler des ressources précieuses pour votre groupe. Face à vous, la forêt se divise en direction du Sud. À droite, un chemin forestier étroit s'enfonce sous des ronces épaisses. À gauche, un sentier plus large semble régulièrement emprunté, bien que sa visibilité vous inquiète. Si vous possédez la compétence *Chamanisme* et que vous souhaitez retrouver la cabane d'Adria, rendez-vous au [31](#). Si vous choisissez de vous enfoncer dans la forêt par le chemin de

droite, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez suivre le sentier de gauche, rendez-vous au [165](#).

Point de Sauvegarde

Si vous le souhaitez, vous pouvez noter le numéro de ce paragraphe ainsi que l'état actuel de votre *Feuille d'Aventure*. Si votre quête s'achève tragiquement par la suite, vous aurez la possibilité de reprendre votre souffle ici, en conservant les caractéristiques et objets notés à cet instant précis.

Le sentier s'enfonce une dernière fois sous la canopée, là où l'ombre est la plus épaisse. Mais après une demi-heure de marche forcée, la forêt semble soudain s'écarter devant vous. Au bout du tunnel formé par les arbres vénérables, une clarté éblouissante explose. Le soleil de fin d'après-midi, bas sur l'horizon, s'engouffre dans cette brèche comme une bénédiction dorée. C'est la sortie. Vous franchissez la lisière de la Forêt des Murmures et, instantanément, l'angoisse qui vous oppressait la poitrine s'évapore. L'enfant et les éventuels survivants laissent échapper un long soupir de soulagement, leurs visages se décrispant sous la caresse de la lumière. Le spectacle qui s'offre à vous est saisissant de sérénité : devant vous s'étend une vaste plaine rocheuse, un plateau d'altitude où le granit luit sous les rayons solaires. En bas d'une pente douce et régulière, le Fortin de la Garde Noire dresse fièrement ses murs de pierre contre le ciel. Ses remparts massifs semblent vous appeler, promettant la sécurité et des réponses. Un chemin de terre et de dalles, parfaitement tracé à travers la lande pierreuse, descend en serpentant vers les portes de la forteresse. Pour la première fois depuis le massacre de Skarn, l'espoir n'est plus un concept abstrait, mais une silhouette de pierre bien réelle au pied de la montagne. Le cœur plus léger, vous entamez la descente vers le Fortin. Rendez-vous au [133](#).

Vous quittez la relative sécurité du sentier battu pour vous enfoncer vers le sud-est, là où la végétation semble avoir repris ses droits sur un ancien domaine oublié. Les arbres aux silhouettes tourmentées s'avèrent être un verger sauvage, vestige d'une époque où des hommes vivaient encore au cœur de cette forêt. Sous une fine pellicule de neige, des pommiers aux troncs nouveaux se dressent comme des sentinelles fatiguées. Quelques fruits flétris, brûlés par les premières gelées, pendent encore aux branches couvertes de lichens gris. Près d'eux, des buissons d'égantiers croulent sous des baies rouges et charnues, offrant une promesse d'énergie vitale. Si des survivants vous accompagnent, leurs visages marqués par l'épuisement s'éclairent devant cette manne inattendue. La faim, cet ennemi silencieux qui rongait les estomacs, trouve enfin un répit. Alors que vous croquez dans une pomme gelée au goût âpre et sucré, un grondement sourd, lointain mais puissant, monte du sud. C'est le vacarme de l'eau vive : le torrent qui baigne Skarn déchire la forêt quelque part plus bas. L'enfant, pourtant, reste de marbre. Indifférent aux fruits, il se tient à l'écart, le regard perdu dans l'entrelacs des branches sombres. Il semble écouter une rumeur imperceptible, un secret que le vent de la montagne ne murmure qu'à lui. Sa vigilance vous rappelle brutalement que la lumière décline déjà derrière les sommets et que chaque minute d'arrêt vous expose davantage. Si vous décidez de prendre le temps de vous reposer et de cueillir des fruits, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez ignorer la faim et continuer au Sud-Est pour atteindre la zone des arbres fruitiers plus denses, rendez-vous au [87](#). Si vous choisissez de ne pas vous attarder et de repartir vers le Sud-Ouest pour retrouver le sentier principal et rejoindre le torrent au plus vite, rendez-vous au [155](#).

Taram et les derniers défenseurs reculent avec une discipline admirable, malgré le chaos qui hurle derrière eux. Leurs boucliers forment une carapace de cuir et d'acier qui s'enfonce méthodiquement vers les portes du bâtiment central. C'est leur seule chance : à l'intérieur, l'étroitesse des couloirs annulera l'avantage numérique de la Horde, et chaque blessé encore debout pourra devenir un rempart. Pourtant, une menace plus discrète vous fait bouillir le sang. Vous ne pouvez pas laisser les Traqueurs s'infiltrer dans le dos de la retraite. D'un geste sec, vous désignez trois soldats de la Garde Noire.

— Avec moi ! Si ces hyènes entrent, le bâtiment deviendra un tombeau !

Vous repérez immédiatement trois cibles. Le premier, agile comme un insecte, plante ses griffes de métal dans la pierre du bâtiment central. Il escalade la façade avec une rapidité contre-nature, visant une fenêtre du premier étage

— Sans doute celle du dortoir où gisent les plus faibles.

Un étage plus bas, deux autres Traqueurs dans la direction opposée s'immobilisent, leurs silhouettes sombres à peine visibles dans la fumée. Ils arment leurs arbalètes lourdes. Vous devinez le reflet huileux du poison sur les pointes de leurs carreaux : une toxine biologique conçue par les clans sauvages pour paralyser les muscles en quelques secondes. L'air vibre encore des explosions précédentes, et une fine pellicule de poussière cuivrée crépite sous vos pas. Il faut agir vite avant que les jumelles n'aient repris assez de souffle pour une nouvelle déferlante. Si vous voulez vous ruer vers le bâtiment pour intercepter celui qui tente de grimper avant qu'il n'atteigne le dortoir, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez engager les deux tireurs pour éviter qu'ils ne fauchent vos soldats durant leur repli, rendez-vous au [103](#). Si vous décidez de diviser votre petit groupe : vous et un

soldat pour le grimpeur, tandis que les deux autres chargent les arbalétriers, rendez-vous au [193](#).

65

Le soleil du matin commence enfin à percer la voûte de branches, projetant de longues colonnes de lumière dorée qui font scintiller le givre sur les fougères. Malgré la menace qui pèse sur vos talons, la forêt offre ici un visage presque paisible. Le sentier, après avoir franchi le pont, s'infléchit dans une descente régulière et douce, serpentant à travers des bosquets de charmes et de hêtres centenaires. L'air est frais, vivifiant, et la perte d'altitude se fait sentir par une respiration plus aisée, même si chaque mètre descendu vous prive un peu plus de la vue sur les sommets lointains. Vous progressez sur un tapis de feuilles mortes encore croquantes de gelée. L'enfant semble moins tendu, fasciné par un écureuil qui détaille à votre approche, mais vous restez sur vos gardes : dans cette lumière matinale, vos ombres s'étirent démesurément sur le sol, signalant votre présence à quiconque se trouverait en contrebas. Devant vous, la forêt semble se diviser pour offrir trois options de progression : Le sentier continue sa descente vers le Sud-Est en longeant un ancien muret de pierres sèches, vestige d'une frontière oubliée. C'est la voie la plus confortable pour économiser vos forces. Vers le Sud-Ouest, la pente devient plus boisée et sombre. La lumière y pénètre plus difficilement, mais l'épaisseur des troncs offre un couvert idéal pour rester invisible. Plein Sud, vous pouvez quitter toute trace de sentier. La pente y est un peu plus prononcée, couverte d'un tapis de mousses épaisses qui étouffent totalement le bruit de vos pas. C'est un raccourci audacieux pour gagner du temps. Si vous suivez le sentier et le muret vers le Sud-Est, rendez-vous au [5](#). Si vous plongez dans les bois denses au Sud-Ouest, rendez-vous au [137](#). Si vous coupez à travers les mousses plein Sud, rendez-vous au [188](#).

Enfin, vous débouchez sur la place de l'Hôtel de Ville. La transition est brutale. Le bâtiment se dresse, massif et solennel, ancré sur son promontoire rocheux comme un ultime bastion face à la tempête. Depuis cette position dominante, il semble observer d'un œil de pierre le quartier qui se consume en contrebas. L'air ici est saturé de cendres, mais l'espace ouvert de la place vous permet enfin de reprendre votre souffle. Au centre, baignée par la lueur orangée des incendies, vous distinguez un petit attroupement. Huit silhouettes hébétées, certaines prostrées, d'autres se soutenant mutuellement. Des survivants. C'est dérisoire par rapport aux centaines d'âmes qui peuplaient Skarn, mais c'est une lueur d'espoir. Le Chef du village est invisible ; soit il prépare la défense, soit le destin l'a déjà rattrapé. Entre vous et le groupe se dresse la Stèle des Morts. Ce monolithe de granit sombre, où sont gravés les noms de ceux que la montagne a repris au fil des siècles, semble aujourd'hui dérisoire face à l'ampleur du massacre. Si toutefois quelqu'un survit à cette nuit, il faudra une montagne entière pour graver les noms de tous les disparus. Si vous voulez vous rendre directement vers l'attroupement de villageois, rendez-vous au [35](#). Si vous voulez accorder un instant à la stèle et au souvenir des vôtres, rendez-vous au [125](#).

Après une attente qui vous a paru durer une éternité, une silhouette massive s'approche de vous. Pas besoin de présentation : chaque habitant de la région connaît Taram, le commandeur de la Garde Noire. C'est un homme dont la ruse n'a d'égale que la force, un chef qui, en temps de paix, aimait s'inviter aux tables des villageois pour s'assurer de leur bien-être. Aujourd'hui, derrière sa barbe blanche broussailleuse, son visage est un masque de gravité, mais ses yeux brûlent d'une détermination farouche. Il vous salue d'un signe de tête solennel avant de vous écouter. Vous lui dépeignez l'horreur : l'incendie de Skarn, le massacre aveugle, la fuite

désespérée par la forêt des Murmures et l'ombre des Traqueurs qui vous ont collé à la peau. Taram encaisse chaque mot, les sourcils froncés.

— Je sais ce que tu penses, finit-il par dire d'une voix de rocaille. Et sache que mon cœur saigne autant que le vôtre. La dernière grippe des montagnes a décimé mes rangs, me laissant avec des effectifs dérisoires. Je n'ai pas pu sauver Skarn ; j'ai dû choisir de protéger ce fort et ceux qui s'y trouvaient déjà. Mais ton rapport est précieux. Un ennemi identifié est à moitié vaincu. Mes éclaireurs ont abattu l'un de ces Traqueurs à la lisière des bois... Des combattants étranges, d'une nature que je ne saurais nommer.

Vous hochez la tête. La Garde Noire est un rempart, pas une armée de conquête, et vous savez qu'une bataille rangée contre la Horde aurait été un suicide. Taram poursuit, le regard tourné vers les remparts :

— Les nouvelles sont sombres. La Horde se rassemble aux abords des ruines de Skarn. Ils préparent quelque chose de plus grand qu'un simple raid. Mais qu'importe, nous ferons face. Après tout, ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort.

Vous ne pouvez vous empêcher de jeter un coup d'œil aux amputés et aux agonisants qui jonchent la cour, puis vous croisez le regard du vieux chef avec un sourire amer.

— Ou handicapé, lâchez-vous avec froideur. Je doute que les malheureux là-bas, qui ont perdu un membre ou leur famille, partagent votre optimisme philosophique.

Un silence pèse un instant, puis Taram éclate d'un rire puissant qui fait vibrer son armure.

— Le pragmatisme des enfants de la montagne ! Tu me plais ! Dans ce cas, nous nous battons simplement parce qu'il n'y a pas d'autre option. Viens, tu as besoin de repos.

Il vous désigne les quartiers résidentiels, mais alors que vous vous apprêtez à le suivre, un mouvement attire votre attention. Près d'un chariot couvert, un homme aux vêtements soignés, bien trop riches pour un réfugié, expose des marchandises hétéroclites. Un marchand itinérant ? Ici, alors que le monde s'écroule ? La vision est presque surréaliste. Si vous voulez voir ce que cet homme a à vendre avant de dormir, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez rejoindre vos quartiers pour vous reposer immédiatement, rendez-vous au [130](#).

68

Vous vous élancez vers l'Est, le cœur battant à tout rompre contre vos côtes. L'air n'est plus qu'un mélange suffocant de suie et de mort. Vous savez que le salut réside dans l'Hôtel de Ville, la résidence massive du Chef. C'est là que les protocoles de défense de Skarn convergent ; c'est là que les survivants devraient s'être massés, cherchant désespérément la protection du promontoire de roche et des réserves souterraines. Votre plan est gravé dans votre esprit : rassembler ceux qui peuvent encore marcher, les guider vers la porte Nord et s'enfoncer dans la Forêt des Murmures. Un trajet terrifiant, certes, mais c'est l'unique chance d'atteindre le Fortin de la Garde Noire sans se faire massacrer. Skarn n'est plus qu'un immense bûcher. Des braises incandescentes retombent sur vous comme une neige de feu, brûlant vos vêtements et votre peau. Les cris qui s'élèvent des ruelles voisines sont insoutenables ; des hurlements qui s'éteignent brusquement dans le fracas de l'acier ou le crépitement des charpentes qui s'effondrent. La Horde semble être partout, frappant avec une synchronisation démoniaque, transformant chaque foyer en un piège mortel. Soudain, sur votre droite, une chaumière attire votre regard. Ce n'est déjà plus qu'une carcasse de bois hurlante sous les assauts des

flammes. Mais à travers l'épaisse fumée noire qui s'échappe d'une fenêtre à l'étage, vous voyez des mains s'agiter désespérément. Des cris de terreur pure percent le vrombissement du brasier. Ils sont là, à quelques mètres de vous, prisonniers d'un cercueil de feu qui s'apprête à s'écrouler. Le temps presse. Chaque seconde passée ici est une seconde de moins pour atteindre le point de rassemblement, mais pouvez-vous ignorer ces appels à l'aide ? Si vous voulez tenter de sauver ces villageois prisonniers des flammes, rendez-vous au [116](#). Si vous jugez que la situation est sans espoir et que vous devez poursuivre votre route, rendez-vous au [151](#).

69

Au loin, le carré de la Horde s'ébranle. Leur formation est d'une précision géométrique, un bloc dense où chaque bouclier s'imbrique dans le suivant pour former un toit d'acier impénétrable. Ils avancent d'un pas lent, méthodique, presque machinal, rappelant les récits oubliés sur les légions antiques ou des machines de guerre parfaitement huilées. Derrière eux, les cavaliers et les Traqueurs restent immobiles, spectateurs silencieux d'une pièce de théâtre dont ils connaissent déjà la fin sanglante.

— Ils visent la porte principale, Chef ! s'exclame un soldat sur votre droite, la voix étranglée par l'incompréhension.

Taram fronce les sourcils, les mains crispées sur le parapet.

— Par la porte ? Sans bélier ? Ils sont fous ou suicidaires...

Une pluie de flèches part des remparts dans un sifflement désespéré, mais elles ne font que ricocher inoffensivement sur la carapace de fer de la "tortue". Taram lève aussitôt la main pour stopper le massacre inutile de munitions.

— Arrêtez ! hurle-t-il. Gardez vos traits pour les Traqueurs. Attendez qu'ils soient au pied du mur, et écrasez-les avec les pavés ! La gravité ne fait pas de distinction entre un bouclier et un crâne !

La stratégie est logique, mais la Horde n'est pas composée d'amateurs. À une dizaine de mètres de l'entrée, hors de portée des jets de pierres, la formation s'arrête brusquement. Dans un cliquetis sinistre, le centre de la tortue s'entrouvre. Deux silhouettes en émergent, protégées par le rempart d'acier qui les entoure. Ce sont des jumelles. Leur apparence est une insulte à la rudesse de ce champ de bataille : sveltes, la peau pâle, des cheveux d'un noir de jais coupés à l'épaule. Elles portent des tenues de soie et de cuir finement ouvragées, d'un style étranger aux montagnes du Nord. D'un mouvement parfaitement synchrone, dans une chorégraphie silencieuse et gracieuse, elles lèvent leurs mains fines vers le ciel avant de les pointer vers les battants massifs de la porte principale. Un étrange scintillement semble déjà saturer l'air autour de leurs doigts. Si vous possédez la compétence *Chamanisme*, rendez-vous au [124](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

70

Vous vous précipitez vers la sortie, mais le silence qui règne à l'extérieur est déjà une sentence de mort. En débouchant sur le plateau rocheux, la vision qui vous frappe est celle d'un anéantissement total. Il ne reste plus aucun survivant. L'acier de la Horde a été implacable, ne laissant derrière lui que des corps sans vie affalés contre la pierre froide. Que vous ayez réussi à guider une seule âme ou un petit groupe jusqu'ici, la traque vient de s'achever dans le sang. Les Traqueurs n'ont laissé aucune chance à votre escorte, frappant avec une précision chirurgicale avant de s'évanouir dans l'ombre des rochers. L'enfant lâche un gémissement étouffé et se cache les yeux contre votre jambe. Vous restez un instant immobile, le regard fixé sur ce massacre qui signe l'échec de votre mission de protection. Vous êtes

désormais seul avec l'enfant, unique dépositaire de sa survie dans ce monde à l'agonie.

Mettez le nombre de Survivants à 0 sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le vent se lève, emportant avec lui l'odeur du sang et la chaleur du jour. Le soleil disparaît derrière les sommets, vous rappelant cruellement que rester ici est une invitation à mourir à votre tour. Sans un mot, vous serrez la main de l'enfant et le forcez à avancer. Vous devez franchir le dernier rideau d'arbres avant que l'obscurité ne soit totale. Rendez-vous au [62](#).

71

Vous vous agenouillez auprès du vieil homme et de la jeune femme, les mains tremblantes. Le feu a fait des ravages : leurs vêtements collent à leur peau boursouflée. Vous essayez de vous rappeler les gestes de votre mère, la guérisseuse, mais vos souvenirs sont flous, étouffés par les cris et l'odeur de la chair brûlée. Dans votre précipitation, vous arrachez les tissus trop brutalement. Un hurlement de pure agonie s'échappe de la gorge du vieil homme lorsque vous emportez de larges lambeaux de chair avec le tissu calciné. Le sang se remet à couler, vif et incontrôlable. Paniqué, vous tentez d'appliquer les herbes « Coupe-Feu », mais vous ignorez comment les appliquer correctement. Vous parvenez tant bien que mal à apaiser les souffrances de la jeune femme, dont les blessures étaient moins profondes, mais pour le vieillard, le mal est fait. Il est entré dans un état de choc traumatique ; ses yeux révulsés ne voient plus rien et ses membres restent désespérément inertes.

— Je... je n'y arrive pas, murmurez-vous, les mains couvertes de sang et d'herbes.

Vous aidez la jeune femme à se relever, mais alors que vous tentez de soulever le vieil homme, il s'effondre comme une poupée de chiffon. Son

souffle est court, haché par la douleur. Vous savez qu'il est condamné. Le laisser ici est une sentence de mort, mais essayer de le porter ralentirait tout le groupe et vous condamnerait tous à finir sous les haches des Spectres de Fer. Le cœur lourd, vous détournez le regard. La jeune femme pleure silencieusement alors que vous l'entraînez loin de son compagnon d'infortune. Le vieil homme agonise dans la poussière de l'Hôtel de Ville, ses doigts grattant faiblement le sol gelé. Vous avez utilisé toutes vos herbes.

Vous pouvez ajouter 1 seule Survivante sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous rassemblez également les rescapés valides qui errent encore sur la place.

Vous pouvez ajouter 6 Survivant sur votre *Feuille d'Aventure* (pour un total de 7 Survivants en tout).

Vous n'avez plus de temps pour les remords. La lueur des torches ennemies se rapproche. Vous poussez les rescapés vers les ruelles sombres, fuyant le massacre en direction des limites du village. Rendez-vous au [3](#).

72

D'un réflexe pur, vous plongez. Le carreau d'arbalète percute votre bouclier avec un bruit sourd et sec. Une substance noire et visqueuse s'écoule de la pointe de fer : une huile étrange, la signature empoisonnée des Traqueurs. Le survivant ne demande pas son reste et s'engouffre dans le bâtiment principal tandis que l'assaillant, avec une dextérité de reptile, enclenche déjà un second projectile. Vous ne lui en laissez pas le temps. Hurlant un cri de guerre qui couvre le fracas ambiant, vous chargez, le bouclier levé comme un bélier. Un second tir claque et vient se ficher dans votre protection, mais vous êtes déjà sur lui. L'impact est brutal. Le

Traqueur, surpris par votre vitesse, est soulevé de terre et projeté au sol. Alors que vous le surplombez, son camouflage étrange et sa silhouette longiligne réveillent un souvenir brûlant dans votre esprit. Cette façon de se mouvoir, cette stature... Aucun doute possible : c'est lui. Le minable qui a osé poser ses mains sur l'enfant dans la forêt. C'est ce lâche qui a guidé Kael jusqu'ici, vendant vos vies pour quelques pièces ou par pure cruauté. La haine, pure et brûlante, s'empare de vous.

— Toi... grognez-vous, la voix déformée par la rage. Tu es bien brave quand il s'agit d'enlever des enfants ou d'abattre des blessés dans le dos. La lâcheté personnifiée !

Vous levez votre arme, dépassant les limites de votre propre force. Sous son masque d'acier froid, le Traqueur lève ses avant-bras dans un geste dérisoire de protection. Une voix étranglée et terrifiée s'échappe de sa grille faciale :

— Non, attends ! Je...

Trop tard. Votre lame s'abat comme le couperet de la justice. Le premier coup fracasse le masque. Le second fend le crâne. Vous frappez encore, et encore, une dizaine de fois, transformant le métal et l'os en une bouillie informe. Chaque coup est une réponse pour Skarn et pour l'enfant. Vous reprenez votre souffle, les muscles tremblants, et crachez sur le cadavre méconnaissable :

— Prends ça dans tes dents, sale cafard !

Le traître est mort, mais les cris provenant du donjon vous rappellent à la réalité. Le véritable massacre commence à peine. Rendez-vous au [24](#).

Vous jetez vos dernières forces dans un cri de guerre qui déchire le fracas du torrent, ordonnant l'assaut final. Galvanisés par votre fureur, les villageois se ruent sur le pont au moment précis où les spectres stabilisent leurs haches de guerre. Ce n'est plus un combat, c'est une boucherie désordonnée où les coups pleuvent sans grâce, arrachant des lambeaux de chair dans une mêlée confuse. L'étroitesse du pont trahit votre nombre : vous vous retrouvez à combattre en première ligne, épaule contre épaule avec un montagnard courageux, dans un face-à-face mortel. Vous frappez avec la rage du désespoir. Bien que l'ennemi pare vos assauts avec son bouclier noir, il recule sous la brutalité de votre agressivité. L'ouverture se présente enfin. Vous parvenez à écarter son écu d'un coup de garde violent et plongez votre lame vers son masque de fer. Le spectre est rapide ; dans un dernier réflexe, il vous inflige une coupure cuisante au bras gauche.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Mais cette morsure d'acier n'est rien face à la puissance de votre coup. Votre arme percute son visage de plein fouet, tordant le masque et l'enfonçant dans les os du crâne. Un cri étranglé jaillit de derrière le métal alors qu'une coulée de sang noirci s'échappe des orifices visuels. Sans lui laisser de répit, vous l'achevez d'un second coup au visage, puis d'un troisième à la gorge. Il s'écroule, vidé de sa vie. Votre compagnon n'a pas eu votre chance. La hache de guerre du second spectre s'est logée profondément dans sa clavicule, le clouant au sol dans un craquement sinistre. Mais en restant coincée dans le corps du malheureux, l'arme a rendu l'envahisseur vulnérable. Les autres villageois se jettent sur lui et lui transpercent la gorge d'un coup de fourche vengeur. Les cadavres des deux spectres sont projetés sans ménagement dans le torrent. Votre compagnon expire dans la neige, mais son sacrifice a permis de briser le siège du pont.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Haletant, le corps tremblant d'adrénaline et de froid, vous rassemblez les rescapés. Il n'y a plus de temps pour les adieux. La sortie du village la plus sûre est la porte Nord. Vous devez la rejoindre au plus vite pour vous enfoncer dans l'ombre de la Forêt des Murmures. Rendez-vous au [105](#).

74

Le timing est serré. Sous vos ordres, les soldats pivotent pour dresser un hérisson de piques face à la menace galopante des cavaliers. Mais en protégeant vos flancs, vous créez une brèche béante au centre, là où les derniers Spectres de Fer attendent l'ordre de charger. Les jumelles, malgré leur épuisement, ne sont pas aveugles à la stratégie militaire. Elles voient la faille et, d'un geste impérieux, lancent leurs gardiens à l'assaut. Étrangement, elles n'utilisent pas leur magie immédiatement. Leurs corps vacillent, drainés de leur magie. Taram doit faire des miracles pour diviser ses rangs et contenir la poussée des guerriers de la Horde. Ces derniers avancent avec une hésitation visible : le massacre de leurs propres frères par le feu des mages a brisé le lien de confiance. Ils se battent par peur de Kael, non par loyauté. Puis, le tonnerre des sabots couvre les cris. Kael a vu le mur de piques s'amincir et il s'engouffre dans la brèche. Le choc est d'une brutalité innommable. Un soldat parvient à ficher sa lance en plein poitrail d'un destrier ; le cri de la bête est déchirant et son sang gicle en une pluie chaude qui macule les boucliers. Le cavalier, désarçonné, est projeté dans les rangs de Taram où il finit égorgé par une dague impitoyable. Mais la masse de chair et de muscles des autres chevaux est inarrêtable. Le destrier noir de Kael vous percute de plein fouet. Dans un réflexe désespéré, vous plongez au sol alors que sa hache fend l'air juste au-dessus de votre crâne, dans un sifflement de mort. Le flanc de la monture vous frappe avec la force d'un boulet de canon, vous projetant plusieurs mètres plus loin.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez dans un râle, sentant chaque os de votre carcasse protester dans un craquement sinistre. La poussière et le sang vous aveuglent, mais le spectacle qui s'offre à vous est galvanisant. Le courage des montagnards n'est pas un mythe : Taram, debout au milieu du carnage, tient Kael en respect avec une lance récupérée au sol. Il évite de justesse un sabot dévastateur et hurle au visage du colosse, la barbe couverte de givre et de sang :

— Arrière, fils de truie galeuse ! Va donc brouter la sève de tes ancêtres, espèce de sac à fumier !

Le juron est si puissant et inattendu que même le destrier noir de Kael semble marquer un temps d'arrêt. Les cavaliers, gênés par l'exiguïté de la cour et déstabilisés par la fureur verbale de Taram, n'ont d'autre choix que de rompre le contact pour manœuvrer. C'est l'ouverture que vous attendiez. Les jumelles sont à découvert. Elles sont livides, leurs mains tremblant sous l'effort de rassembler le nuage cuivré qui flotte autour d'elles. Une aura de flammes commence à lécher le sol gelé à leurs pieds, transformant la cour en un cercle rituel embrasé. Le temps de la fuite est terminé. Rendez-vous au [60](#).

75

Votre instinct ne vous a pas trompé. Tandis que les autres ne voient que des trous noirs dans la roche, vous déchiffrez les signes invisibles : une trace de griffes sur une pierre, une touffe de poils gris accrochée à une épine. D'un geste sec, vous saisissez l'arc qui bat contre votre épaule et encochez une flèche, tout en faisant signe à votre petit groupe de se figer dans l'ombre des rochers. Vous connaissez les règles de ce continent : ici, le vent est autant un allié qu'un traître. Vous contournez la zone avec une

agilité de prédateur, veillant à rester sous le vent pour que votre odeur ne parvienne pas aux narines des bêtes. Après une escalade silencieuse, vous dominez l'entrée des cavités. L'attente est brève. Une truffe humide fend l'obscurité, suivie par la silhouette massive d'un loup gris. Il est énorme, les flancs creusés par la faim, l'œil sauvage. Deux autres suivent ses pas, leurs griffes crissant sur la pierre sèche. Vos compétences de chasseur viennent de vous sauver la vie : si vous étiez passé devant ces grottes sans les voir, vous auriez été déchiqueté en quelques secondes. La corde de votre arc chante. La première flèche fend l'air avec un sifflement de mort et se loge avec une précision chirurgicale à la base du crâne du dernier loup. Il s'effondre sans un cri. Pris de panique, les deux autres tournent sur eux-mêmes, cherchant désespérément une cible dans ce labyrinthe rocheux, mais vous restez invisible, haut perché. Deux autres tirs, rapides et implacables, achèvent votre besogne. Le silence retombe sur la montagne. Après avoir inspecté les environs pour vous assurer qu'aucune autre bête ne rôde, vous redescendez avec une dignité glaciale. Vous récupérez vos flèches sur les cadavres encore chauds et essuyez la pointe de votre lame. D'un signe de tête, vous rassurez l'enfant et les éventuels survivants. Vous reprenez votre marche, longeant la lisière de la forêt avec une vigilance renouvelée. Rendez-vous au [194](#).

76

D'un geste sec, vous commandez l'immobilité absolue. Si des survivants vous accompagnent, ils se jettent face contre terre, s'incrutant dans l'humus froid comme s'ils voulaient disparaître sous la mousse. L'enfant, de son côté, s'accroupit sans un bruit, son regard rouge braqué sur les cimes. Vous déployez alors votre précieuse cape de camouflage. C'est un chef-d'œuvre d'artisanat forestier : une face de laine brune pour l'humus des étés, et une face d'un blanc cassé, tachetée de gris, pour les hivers neigeux. Vous basculez le côté hivernal sur vos épaules et vous vous laissez glisser au sol. À travers les deux fentes pratiquées dans la capuche, vous scrutez le ciel. Le silence retombe, lourd, seulement brisé par le

sifflement du vent sur des ailes. Les trois volatiles plongent à nouveau sous la canopée, passant si près que vous pourriez compter leurs plumes. Ils ne croassent plus. Ce silence est bien plus terrifiant : ils cherchent, ils scrutent, ils attendent le moindre mouvement qui trahirait une présence humaine. Mais grâce à votre cape et à votre discipline, vous ne faites plus qu'un avec le sol rocailleux et les racines blanchies par le gel. Finalement, les battements d'ailes s'éloignent. Le ciel est à nouveau vide. Vous ne vous relevez pas tout de suite. En restant proche du sol, vous progressez par reptation sur plusieurs dizaines de mètres avant d'oser vous redresser. La prudence a payé. Le cœur battant, vous reprenez votre marche forcée vers le sud. Bientôt, un murmure familier s'élève au-dessus du craquement des branches : le grondement sourd d'une eau vive. Le torrent de Skarn, cette veine d'eau glacée qui traverse le village et la forêt, est là. Une fois franchi, vous savez que la lisière sud et le Fortin se rapprochent. Satisfait d'avoir déjoué la vigilance des sentinelles ailées, vous accélérez le pas. Rendez-vous au [136](#).

77

Kael s'approche de vous d'un pas lent et savouré. Il s'arrête à deux pas de votre corps brisé, lève son arme immense vers le ciel nocturne et pousse un rugissement de triomphe. Il fanfaronne, se délectant de la terreur qu'il lit dans les yeux des blessés autour de vous. C'est sa dernière erreur. Dans l'ombre de votre chute, un soldat agonisant fait glisser vers vous votre arc et une unique flèche. Pendant le duel de Taram, vous aviez pris le temps d'enduire cette pointe du venin huileux des Traqueurs, cette substance infâme qui brise les corps de l'intérieur. Kael se tourne enfin vers vous pour le coup de grâce. À cet instant précis, vous basculez sur le dos. Dans un mouvement fluide, vous bandez votre arc. L'angle est parfait : vous visez juste sous le rebord de son masque. Vous lâchez la corde en hurlant :

— Évite celle-là, Kael le Destructeur ! Goûte à ton propre poison !

La flèche siffle et s'enforce violemment dans son menton, transperçant la chair tendre pour se loger dans sa bouche. L'effet est instantané. Ce n'est pas une mort propre, c'est une démolition. Kael lâche sa hache, qui s'écrase dans un fracas dérisoire. Ses mains remontent à son visage, mais avant qu'il ne puisse toucher la flèche, son corps est secoué par une première convulsion électrique. Ses yeux se révulsent. Le poison des Traqueurs surcharge son système nerveux à une vitesse terrifiante. Le colosse de deux mètres s'effondre sur les genoux, son armure de plaques cliquetant misérablement contre la pierre. Puis, l'horreur s'intensifie. Ses membres se mettent à s'agiter dans des angles impossibles, ses muscles puissants se contractant avec une telle force qu'ils menacent de briser ses propres os. Il n'est plus un guerrier, il n'est plus un meneur d'hommes : il n'est plus qu'un pantin désarticulé qui se tord dans la poussière. Des bruits de succion et de craquements sourds s'échappent de son armure alors que ses tendons lâchent les uns après les autres. Il finit par s'écrouler sur le ventre, la bave qui coule de son masque, ses doigts griffant désespérément le sol de la terrasse dans un dernier spasme nerveux. Le grand Kael meurt dans une agonie convulsive, traité exactement comme ses sbires traitaient leurs victimes. Une fin de rat pour un homme qui se croyait un dieu. Le silence retombe, lourd, sur la terrasse. Les cavaliers de la Horde, privés de leur chef et pétrifiés par cette vision d'impuissance, baissent leurs armes. Ils ne voient plus en vous une proie, mais le fléau qui a terrassé le Destructeur. Rendez-vous au [55](#).

78

Ce jeune homme est pétri d'arrogance ; il est temps de lui donner une leçon de géométrie mortelle. Vous adoptez une garde d'attente déguisée, bien solide sur vos appuis, l'épée pointée vers le sol : la célèbre Garde du Fou. Un sourire moqueur étire vos lèvres alors que vous le fixez droit dans les yeux.

— Alors Loric ? On hésite ?

Fou de rage, le Traqueur se jette sur vous. Il tente un large mouvement circulaire pour vous trancher la gorge avec ses griffes droites. C'est un coup prévisible, une attaque de paysan dépourvue de finesse. Ce garçon n'est pas un guerrier, juste un assassin trop sûr de lui. D'un pas de côté vif comme l'éclair, vous laissez passer sa griffe dans le vide. Votre épée remonte alors dans une frappe de taille ascendante, fendant l'air avec un sifflement aigu. Le double tranchant de votre lame fait merveille : le coup est si rapide que Loric n'a pas le temps de reculer. Le métal mord cruellement son avant-bras, détournant son attaque. Sans lui laisser de répit, vous cassez la distance et le percutez d'un violent coup d'épaule. Loric trébuche sur le sol gelé, son corps déséquilibré basculant vers l'avant. Dans un élan de mépris total pour ce traître, vous lui assénez un coup de pied magistral dans l'arrière-train qui l'envoie mordre la poussière. Il tente de se relever, haletant comme un vieil homme, mais vous êtes déjà sur lui. Vous basculez dans la Posture du Toit, votre lame dominant son crâne. Puis, dans un pas glissé vers l'avant, vous libérez la technique que votre grand-père vous a enseignée : la Frappe Crânienne. L'acier s'abat avec une précision chirurgicale, s'enfonçant entre ses deux yeux. Vous retirez votre arme d'un coup sec pour reprendre votre garde. Loric lâche un râle d'agonie caverneux.

— RHEUUUUUUUUU

Avant que son corps ne s'effondre comme un pantin dont on aurait coupé les fils.

Sa carcasse gît là, ridicule. Il ne possède rien d'utile, et ses griffes sont des instruments trop complexes pour un profane. D'un geste sans haine, vous traînez son cadavre pour le dissimuler dans le buisson d'églantier. Loric n'était peut-être qu'une brebis galeuse en quête de gloire, mais il avait eu le courage de vous affronter seul. Vous murmurez une brève prière aux Esprits pour saluer sa bravoure, puis vous reprenez votre route vers le

Sud. Loric n'avait pas menti : personne ne vous barre la route. Sa parole était bel et bien d'acier. Rendez-vous au [47](#).

79

Ce répit est une bénédiction. À l'abri sous la voûte protectrice des grands sapins, vous prenez enfin le temps de panser vos plaies et de calmer les battements frénétiques de votre cœur. Le silence de la clairière agit comme un baume sur vos nerfs à vif. Une confiance nouvelle, presque grisante, s'insinue en vous : vous avez survécu à l'enfer de Skarn et cette forêt semble soudain n'être qu'une simple formalité avant d'atteindre le Fortin. Vous vous persuadez que les guerriers de la Horde, avec leur acier lourd et leurs armures rigides, sont incapables de vous suivre dans ce dédale végétal. D'un point de vue stratégique, vous en êtes convaincu : vous avez pris la meilleure décision. Pourtant, à mesure que les minutes s'écoulent, l'atmosphère devient pesante. Des corbeaux, noirs comme des taches d'encre, décrivent d'étranges cercles au-dessus de la clairière. Au loin, des branches s'agitent brusquement, alors qu'aucun souffle de vent ne parcourt la lisière. Votre gorge se noue. Est-ce le contrecoup du traumatisme de Skarn, ou une menace bien réelle qui se dessine entre les troncs ? Vous tentez de balayer ces pensées sombres, mais le sentiment d'être observé par des yeux invisibles ne vous quitte plus.

Si vous possédez la compétence *Médecine* : vous récupérez 3 points de Vitalité.

Si vous ne possédez pas cette compétence : vous récupérez 2 points de Vitalité.

Notez le mot-clé : *Pistage* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le repos est terminé. Il est temps de bouger. Si vous décidez de continuer plein sud pour atteindre le torrent, rendez-vous au [136](#). Si vous choisissez de faire un détour par le sentier du sud-est, rendez-vous au [198](#).

80

Vous tentez d'organiser les montagnards en une "stratégie du porc-épic", les incitant à serrer les rangs et à pointer leurs fourches vers l'ennemi pour transformer le pont en un mur de piques impénétrable. Satisfait, vous observez la manœuvre se mettre en place. Pourtant, un froid plus vif que celui du matin vous saisit les entrailles : vous réalisez trop tard l'absurdité de votre tactique. Un mur de piques n'a de valeur que si vos armes sont plus longues que celles de l'adversaire. Les spectres de fer n'hésitent pas une seconde. Derrière leurs boucliers de métal, ils avancent d'un pas mécanique et frappent en simultané, avec une précision chirurgicale. La scène est d'une violence sans nom. Les deux premiers villageois sont embrochés comme du bétail avant même d'avoir pu esquisser un geste. Les lances de fer froid traversent les poitrines dans un craquement de côtes brisées, ressortant dans leur dos en une gerbe de sang écarlate. Puis, dans un mouvement de piston coordonné, les lances se retirent, laissant les corps s'effondrer comme de vulgaires pantins désarticulés. L'homme robuste en première ligne s'écroule, les yeux grands ouverts sur un ciel de plomb qu'il ne verra plus, une expression de terreur pure figée sur son visage. À ses côtés, la jeune femme à la chevelure brune glisse mollement sur le bois rougi du pont pour finir par basculer dans le torrent déchaîné. Son corps roule dans les eaux glacées, heurtant les rochers comme un simple caillou emporté par le courant. Ils ne sont pas morts en héros ; ils ont été balayés comme des obstacles insignifiants. Vous maudissez votre décision, mais le sang est déjà versé.

Retirez 2 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*.

Le moral des rescapés s'effondre en même temps que leurs camarades. Il faut changer de tactique avant que le massacre ne soit total. Si vous voulez tenter une manœuvre désespérée pour briser les lances des spectres de fer, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez laisser les survivants restants se débrouiller seuls pendant que vous cherchez une autre issue, rendez-vous au [12](#).

81

L'entrée de la grotte se présente comme une large fente horizontale dans la paroi granitique, dissimulée derrière un éperon rocheux. En vous glissant à l'intérieur, vous êtes immédiatement frappé par le changement d'atmosphère : le sifflement du vent s'étouffe et l'air, bien que frais, possède une stabilité rassurante. Vous avancez de quelques pas, l'arme à la main par réflexe, mais l'endroit semble désert. La lumière déclinante du jour pénètre assez loin pour révéler un sol de terre battue et de sable sec, parsemé de quelques ossements blanchis de petits rongeurs. C'est un sanctuaire de pierre, immobile et silencieux, qui semble n'avoir pas vu d'âme humaine depuis des décennies. L'enfant s'assoit contre la paroi, laissant ses épaules retomber sous le poids de la fatigue, tandis que ses yeux parcourent les parois sombres avec une curiosité mêlée d'appréhension. Vous inspectez les recoins de la cavité. Aucune trace de prédateur récent, aucun piège. Ce lieu n'offre rien d'autre que le silence et l'ombre, mais dans votre situation, c'est un luxe inespéré. Vous prenez un instant pour évaluer vos forces et la logistique de votre groupe avant de décider si vous devez vous y installer pour la nuit ou simplement y reprendre votre souffle. Si vous êtes accompagné de Survivants, rendez-vous au [168](#). Si vous êtes seul avec l'enfant, rendez-vous au [58](#).

Kael revient du bord du gouffre en écartant ses bras massifs, offrant son torse d'acier aux cieux comme s'il s'abreuvait de la mort qu'il vient de donner. Il pousse un rugissement farouche, un cri de prédateur alpha qui glace le sang des derniers défenseurs. Les soldats de la Garde Noire, brisés par la chute de leur chef, s'écartent lentement. Leurs lances tremblent. Ils ont vu l'invincible Taram se faire broyer ; ils ne sont plus que des hommes perdus, cherchant un miracle qui ne vient pas. Puis, le cauchemar s'étend. Dans un cliquetis sinistre, des grappins d'acier mordent les rebords de la terrasse. Les derniers Traqueurs, ces démons agiles, surgissent des ombres et s'accroupissent sur les murets. Ils ne bougent pas, leurs griffes prêtes à trancher, attendant simplement le signal pour transformer le cercle des blessés en un abattoir. Kael s'avance vers vous. Son pas est lourd, faisant vibrer les dalles de pierre. Autour de lui, ses cavaliers entament un chant de mort, frappant leurs haches contre leurs plastrons dans un rythme hypnotique :

— Kael ! Kael ! Kael !

Lorsqu'il s'arrête devant vous, l'ombre de sa stature vous recouvre entièrement. Deux mètres de muscle et de haine, une montagne de métal qui sent la sueur et le carnage. Il baisse son masque vers vous, et son souffle fétide s'échappe des fentes. Sa voix n'est plus qu'un grondement de terreur pure :

— Je vais t'arracher la tête et te chier dans le cou !

Ce n'est pas une insulte, c'est une promesse qu'il a déjà dû tenir. L'espoir s'étouffe dans votre gorge. Des sanglots éclatent derrière vous, parmi les blessés. Vos propres yeux s'embuent. Vous revoyez Skarn en flammes, la forêt, le sang des compagnons tombés... Tout cela pour finir ici, sous le talon d'une bête. C'est alors que vous sentez une pression sur votre main.

Quelque chose de doux, de chaud, de terriblement vivant. C'est la main de l'enfant. Il serre vos doigts de toutes ses forces. Vous baissez les yeux vers lui. Ses iris rouges, héritage d'une lignée oubliée, brillent d'une intensité surnaturelle, comme des braises dans la nuit. Des larmes tracent des sillons clairs sur son visage barbouillé de suie. Il tremble, oui, mais ses yeux ne lâchent pas le monstre. Il se tourne vers Kael, puis, d'une voix d'une clarté absolue, sans l'ombre d'un tremblement, il vous adresse ces deux mots qui pèsent plus lourd que tout l'acier de la Horde :

— Tue-le !

Ce n'est pas un ordre, c'est une prière. C'est le cri de tous ceux qui ont tout perdu. Un frisson de feu parcourt votre échine. Vous n'êtes plus seul. Vous êtes le bras armé de leur vengeance. Si vous maîtrisez la compétence *Escrime*, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [177](#).

83

Dès les premiers rayons du soleil, vous bouclez votre besace. Vous réveillez doucement l'enfant qui dormait profondément, le visage encore marqué par l'épuisement des épreuves passées. Si des survivants vous accompagnent, ils se lèvent avec une mine sinistre, témoins d'une nuit hantée par l'insomnie et la peur. Devant vous se dresse l'étape suivante : traverser le torrent pour vous enfoncer dans la partie la plus dense et la plus ancienne de la Forêt des Murmures. De mémoire d'homme, aucun habitant de Skarn ne s'est jamais aventuré aussi loin sous cette cathédrale de bois millénaire. C'est un risque, mais c'est aussi votre meilleure chance de semer définitivement la Horde. En longeant la rive, vous découvrez un lieu qui semble presque irréel dans ce chaos : une petite cascade naturelle formée par des rochers massifs qui encombrant le lit du torrent. Le fracas de l'eau est apaisant, mais le danger est bien réel. Vous vous lancez en premier pour tester la stabilité des pierres. Elles glissent sous vos bottes, mais ne bougent pas. Un à un, vous faites traverser l'enfant, puis les

éventuels villageois, les guidant par la main au-dessus de l'écume glacée. Arrivé au milieu du cours d'eau, le chemin se sépare : Voulez-vous sauter sur le gros rocher plat devant vous, une masse de granit qui semble imperturbable malgré le fracas de l'eau, rendez-vous au [15](#). Sinon voulez-vous sauter sur le rocher plus petit, à moitié submergé et violemment balayé par le courant, rendez-vous au [104](#).

84

Vous n'avez pas le temps de vous retourner. Depuis les vestiges d'un second étage invisible, une ombre nichée au sommet des murs s'abat sur vous. C'est un Traqueur de la Horde. Il fond sur votre nuque avec la précision d'un rapace nocturne, ses griffes d'acier brillant d'un éclat sinistre sous la lumière de l'Arbre d'Or. Le choc est d'une violence inouïe. Les lames de métal froid s'enfoncent profondément sous vos clavicules, perforant vos chairs et s'ancrant dans vos poumons avec un bruit de succion écœurant. Projeté en arrière, vous frappez le sol durci par le froid tandis que l'assassin vous plaque au sol, ses genoux broyant votre cage thoracique. Le souffle coupé, vous ouvrez la bouche pour appeler à l'aide, mais seul un flot de sang bouillonnant et épais s'en échappe. Le goût métallique envahit votre palais, et chaque tentative d'inspiration se transforme en un sifflement humide : l'air ne parvient plus à vos poumons noyés. Vos forces s'évaporent, vos doigts grattant vainement la terre alors que votre vision se pique de points noirs. Avec une grâce inhumaine, presque insultante, le Traqueur retire ses griffes d'un coup sec. Vous sentez le vide glacial s'engouffrer dans vos plaies béantes. Sans un regard pour votre agonie, l'ombre se relève et s'évanouit dans les décombres comme une vapeur fétide, vous laissant là, telle une vieille paille vide de sa paille. Au loin, les cris de panique de l'enfant ne sont plus qu'un écho lointain, étouffé par le bourdonnement de votre propre mort.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou charger votre dernier point de sauvegarde.

Vous saturez l'espace de cris et de mouvements brusques, multipliant les assauts futiles contre le bouclier noir du spectre. Pour cet envahisseur, vous n'êtes qu'un combattant désespéré et inexpérimenté qui s'épuise contre son rempart. Il reste ancré sur ses appuis, sûr de sa force, attendant l'instant où il pourra vous cueillir d'un simple revers de hache. Mais son arrogance sera sa perte. Soudain, l'assurance du guerrier vacille. Dans son dos, l'un des survivants surgit des fumées et plante sa fourche de toutes ses forces entre les plaques de son armure, au niveau des lombaires. La douleur arrache au monstre un cri de gorge déchirant, étonnamment humain, qui brise son masque d'impassibilité. Avant qu'il ne puisse pivoter, deux autres montagnards se jettent sur lui, agrippant chacun un bras avec la force de ceux qui n'ont plus rien à perdre. Paralysé, forcé à genoux par la fourche qui fouille ses chairs, le spectre lève vers vous un regard où l'incompréhension se mêle à l'agonie. Vous esquissez un sourire sombre en levant votre arme. La solidarité des gens de Skarn est un lien que l'acier ne peut trancher, et cet envahisseur vient d'en faire l'amère expérience. Vous abattez votre lame sur son crâne, une fois, deux fois, encore et encore, jusqu'à ce que le casque s'enfonce et que le corps s'effondre dans une flaque de sang noirci. Sans perdre un instant, vous évacuez les jeunes rescapés de l'étable avant que la charpente ne leur serve de tombeau. Sur le seuil, vous ramassez le bouclier du défunt, un trophée lourd qui pourrait bien détourner le prochain coup mortel.

Si vous décidez de conserver le *Bouclier*, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Ajoutez 3 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous laissez le brasier s'effondrer derrière vous dans un fracas de braises et reprenez votre course vers la porte Nord. Rendez-vous au [3](#).

86

Le chaos dans le couloir est indescriptible, mais au milieu des râles et de l'acier qui s'entrechoque, le regard d'un réfugié de Skarn, un homme que vous avez sauvé, accroche le vôtre. Il y a une clarté nouvelle dans ses yeux, la sérénité terrible de celui qui a accepté son destin.

— Allez-y, montez à la terrasse ! Hurle-t-il par-dessus le vacarme. Nous, les blessés et les survivants, on va les ralentir. Attaquez-les d'en haut, brisez-les, mais ne les laissez pas gagner ! Les gens des montagnes ne meurent pas couchés !

Dans un geste de pure folie héroïque, il lève sa hache de bûcheron ébréchée et pousse un cri de guerre qui fait vibrer les murs. À sa suite, une poignée de civils et de blessés valides se jettent comme des possédés sur le mur d'acier des cavaliers de la Horde. Vous voyez le réfugié asséner un coup de hache sur l'armure d'un colosse ; le métal étincelle, sans céder, mais le choc surprend l'ennemi. Ce sacrifice désespéré offre à Taram la seconde nécessaire pour réorganiser ses soldats.

— Tout le monde au dernier étage ! Sur le toit, vite ! tonne le capitaine.

Vous vous élanchez le premier, porté par une mission cruciale. Vous grimpez les marches de l'escalier en colimaçon, le cœur battant contre vos côtes. Arrivé au premier étage, vous enfoncez la porte du dortoir. Le silence y est de plomb. Vous vous précipitez vers le lit près de la fenêtre, là où vous aviez trouvé un court repos la veille. Sous le sommier, deux petits pieds s'agitent frénétiquement. Vous tirez l'enfant de sa cachette. Il est

livide, ses membres secoués de tremblements si violents que ses dents s'entrechoquent.

— Tu vas bien ? Demandez-vous en lui saisissant les épaules.

— J-j'ai peur... ils arrivent, n'est-ce pas ? Balbutie-t-il d'une voix qui s'éteint dans un sanglot.

Vous n'avez pas le temps pour les longs discours. Vous le relevez d'un geste ferme et l'entraînez vers le sommet. L'air se rafraîchit brusquement alors que vous débouchez sur la terrasse. C'est une vaste plateforme carrée de pierre brute, le point le plus haut du Fortin. De là-haut, la vue est déchirante : au loin, les ruines de Skarn crachent encore une colonne de fumée noire qui souille le gris de l'aube naissante. Les blessés arrivent en premier, s'écroulant contre les créneaux. Vous leur confiez l'enfant avant de voir Taram et les derniers soldats émerger de l'étroit escalier. Le visage du capitaine est un masque de fureur et de deuil. Sa cape est déchiquetée, son armure maculée de sang qui n'est pas le sien.

— Ils ont massacré tout le monde en bas...souffle-t-il, les yeux fixés sur la porte de l'escalier. Tenez-vous prêts. Cette fois, la fuite n'est plus possible.

Retirez 3 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*.

Il se tourne vers vous, l'expression durcie par le devoir :

— Toi, reste derrière. Protège l'enfant et les faibles. Tâche de rester en vie pour raconter ce qui s'est passé ici. Laisse la Garde Noire faire son travail une dernière fois.

Les derniers soldats de la Garde Noire se déploient en un demi-cercle d'acier, pointant leurs lances vers l'unique accès au toit. Taram se place au centre, en première ligne, sa lame dressée vers le ciel. Le silence retombe

sur la terrasse, seulement troublé par le sifflement du vent des cimes. Puis, le bruit de bottes ferrées résonne dans l'escalier. Ils montent. Rendez-vous au [146](#).

87

Vous progressez avec précaution, guidé par la silhouette des arbres fruitiers qui se densifient. Votre instinct ne vous a pas trompé : vous pénétrez soudain dans une enclave qui semble avoir été oubliée par le déclin du monde. Ici, le vieux verger révèle sa véritable splendeur d'autrefois. Les arbres ne sont plus disposés au hasard, mais suivent un quadrillage précis, dessiné par la main de l'homme il y a plusieurs générations. C'est un lieu presque enchanteur, un îlot de vie préservé où le givre semble s'être transformé en parure de cristal. Contre toute attente, les fruits sont ici plus nombreux, leurs joues rouges et fermes ayant miraculeusement survécu aux premières morsures de l'hiver. Tout autour de ce sanctuaire végétal, d'énormes buissons d'églantiers, chargés de baies écarlates, s'entrelacent pour former une barrière naturelle impénétrable, filtrant le vent et étouffant les bruits inquiétants de la forêt. Dans cette bulle de calme, l'odeur sucrée des pommes blettes et de la terre gelée vous ferait presque oublier l'horreur qui vous talonne. Votre garde se relâche imperceptiblement, bercée par ce silence protecteur... Si le mot-clé : *Pistage* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

88

L'étang noir s'étend devant vous comme une plaie béante dans la roche grise. Sa surface, d'une planéité surnaturelle, n'est pas agitée par le vent ; elle ressemble à une nappe de liquide noir ou à un miroir d'obsidienne polie. Contrairement aux ruisseaux gelés des sommets, cette eau semble bouillonner de l'intérieur, de lourdes bulles de gaz crevant la surface dans un clapotis huileux. Une brume épaisse, d'un jaune maladif, ondule au-

dessus des rives, portée par une chaleur moite qui vous frappe au visage comme un souffle fiévreux. Alors que vous longez la rive composée d'un sable cendré et gluant, l'air devient lourd, chargé d'une odeur de soufre et de musc qui vous brouille la vue. À travers les volutes de vapeur, vous croyez distinguer des formes oniriques : des fleurs aux pétales de cristal, d'un bleu électrique et d'un blanc pur, semblent flotter au milieu du chaos noir. Elles émettent une lueur douce, presque hypnotique, qui semble promettre la paix et l'oubli. Votre gorge, desséchée par le froid et la poussière de la route, vous brûle. L'eau de l'étang, malgré sa couleur d'encre, paraît soudainement d'une pureté salvatrice, une source de vie miraculeuse au cœur de ce désert minéral. Si vous décidez de vous accroupir pour boire une gorgée de cette eau tiède et calmer votre soif : rendez-vous au [32](#). Si vous voulez vous avancer dans la vase pour cueillir l'une de ces fleurs, rendez-vous au [106](#). Si vous ordonnez à tout le monde de partir vers la rive opposée, rendez-vous au [158](#).

89

En tant que chasseur, vous savez que la panique est une bête qu'on peut dompter. Vous ne reculez pas.

— Ne bougez plus ! hurlez-vous aux adolescents en les plaquant contre la paroi.

D'un geste vif, vous arrachez un linge imbibé de résine des mains du jeune homme et l'approchez de l'extrémité de votre torche. Vous l'enflammez pour créer un brasier aveuglant, tout en poussant un cri de prédateur guttural qui résonne dans la galerie. Vous frappez violemment les parois avec le bois enflammé, créant un mur de lumière et de vibrations. L'instinct de la meute bascule. Effrayés par ce prédateur qui semble commander au feu, les rats se scindent en deux colonnes frénétiques, vous frôlant sans vous mordre. Pendant de longues secondes, vous êtes une île au milieu d'un fleuve de chair et de dents. Puis, le silence revient, ne

laissant que l'odeur de la suie et le battement de vos cœurs. Les survivants sont sains et saufs. Rendez-vous au [173](#).

90

Leur magie est une arme de destruction massive, aveugle et chaotique. Votre arc, lui, est l'instrument de la justice chirurgicale. Tandis que les deux sœurs halètent au centre de leur cercle de cendres, vous extrayez une flèche de votre carquois. Le bois glisse entre vos doigts avec une familiarité apaisante. Vous encochez. Le monde semble ralentir. Vous ne cherchez pas seulement à toucher ; vous cherchez à éteindre cette fournaise une bonne fois pour toutes. La distance est courte, mais la concentration doit être absolue. Vous visez la jumelle la plus proche, celle qui semble la plus instable. Vous bandez l'arc de toutes vos forces, le bois gémit sous la tension, la corde vient s'écraser contre votre joue. Vlan. La flèche part avec un sifflement de prédateur. Dans un mouvement fluide, presque artistique, le projectile déchire l'air vicié, sa pointe d'acier fendant la fumée cuivrée. La sorcière est de profil, encore courbée par l'effort. Elle n'a même pas le temps de lever un cil. La flèche la percute de plein fouet, se logeant juste derrière la tempe pour ressortir de l'autre côté du crâne dans une explosion de sang et de débris osseux. Sous l'impact, son œil gauche est expulsé de son orbite, lui conférant un ultime regard asymétrique et terrifiant. Elle s'effondre comme une poupée dont on aurait coupé les fils, la face contre terre, goûtant enfin la poussière qu'elle a elle-même calcinée. Sa sœur se fige, le visage déformé par une horreur indicible.

— Tolaris ! Non ! hurle-t-elle, sa voix se brisant dans un cri de pure agonie.

Vous ne pouvez retenir un cri de triomphe alors que vous abaissez votre arc :

— Une de moins ! Pour Skarn et pour la Garde !

La survivante perd la tête. La douleur de la perte brise les dernières barrières de sa maîtrise. Elle hurle de toutes ses forces, ses bras tendus vers vous comme des griffes. La fumée cuivrée jaillit en lignes erratiques, s'enflammant instantanément en gerbes de feu foudroyantes. Vous plongez au sol, sentant le souffle brûlant lécher vos vêtements. L'attaque est rapide, mais désordonnée ; sa haine aveugle la rend imprécise. Elle multiplie les déflagrations, ses mains tremblantes de fatigue et de rage, transformant la cour en un champ de mines incandescentes. Elle est à bout, son énergie vitale s'évapore à chaque explosion. Si vous pensez que c'est le moment de profiter de son hystérie pour lui foncer dessus et l'achever, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez rester à distance et attendre qu'elle se consume totalement avant de porter le coup de grâce, rendez-vous au [142](#).

91

Vous empoignez votre lourde hache de bûcheron, le cœur battant d'une détermination farouche. Mais face à ce prédateur d'acier, votre arme semble soudainement dérisoire : trop pesante, mal équilibrée, elle est l'outil d'un travailleur, pas celui d'un duelliste. Le spectre, protégé par un assemblage complexe de cuir bouilli, de fourrures épaisses et de plaques de métal, semble invulnérable derrière son lourd bouclier noir. Vos propres vêtements de cuir usés ne sont qu'une piètre barrière contre le destin qui s'avance. Vous hurlez votre rage et abattez votre lame vers son crâne. D'un mouvement sec, presque méprisant, l'envahisseur lève son bouclier. Votre attaque s'y écrase inutilement, l'impact faisant vibrer vos os jusqu'aux épaules. Profitant de votre déséquilibre, le spectre fait fuser sa hache de guerre, plus légère et redoutable, qui vient mordre profondément votre flanc. Désespéré, vous multipliez les assauts, frappant encore et encore contre ce mur de fer. Mais la chaleur étouffante du brasier et la précision mécanique de votre adversaire épuisent vos forces. Vos capacités

de combat rudimentaires ne font pas le poids face à cette machine de guerre. Un simple coup de bouclier, porté avec la force d'un roc, vous envoie trébucher dans les décombres fumants. Alors que vous tentez de relever la tête, le monde semble se figer. Vous voyez l'acier noir de la hache fondre sur vous avec une rapidité foudroyante. Le choc est d'une violence absolue, fendant votre crâne du front jusqu'au menton. Tandis que l'obscurité vous submerge, une dernière pensée s'élève pour les villageois que vous n'avez pu sauver. Vous avez été brave, certes, mais dans cet enfer, le courage sans la maîtrise n'est qu'un chemin plus court vers la tombe.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début.

92

Le silence qui suit votre réponse est plus humiliant qu'une giflle. Dans votre esprit, la chorale de voix se transforme en un ricanement discordant, un bruit de verre brisé qui vous vrille les tympans. Vous sentez leur mépris couler en vous comme un poison froid.

— Ainsi, l'héritier de Skarn ne sait même pas compter les cycles qui régissent son propre monde ? Murmure une voix avec une condescendance insupportable. Comment espères-tu guider un enfant à travers les cendres si ton esprit est incapable de résoudre une équation de nourrisson ? Tu es aussi niais que les bêtes qui broutent dans la vallée. Nous aurions peut-être dû te proposer une énigme à ta portée, du genre : "Qu'est-ce qui est petit et marron ?" Un marron, sans doute ? Pour un esprit de ta trempe, c'est déjà un sommet...

La vibration s'estompe brutalement, vous laissant une migraine atroce et un goût de fer dans la bouche. Les Esprits se sont retirés dans le grand vide, jugeant que votre intellect ne mérite pas leur guidance. Autour de

vous, l'Arbre d'Or continue de briller de sa lumière souveraine et de pulser sa chaleur éternelle, indifférent à votre échec. Ce n'était qu'un catalyseur, un pont entre les mondes que vous n'avez pas su traverser. Vous restez planté là, seul face à l'écorce dorée, sous le regard inquiet de l'enfant qui attend un signal de votre part. Il ne vous reste plus qu'à ravalier votre fierté et à décider de votre prochaine étape. Si vous souhaitez fouiller les ruines des chaumières environnantes, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez quitter ce lieu et continuer vers le sud pour sortir de la forêt, rendez-vous au [62](#).

93

La faim est un voile qui obscurcit le jugement. Convaincu que ces taches blanches sur les chapeaux orangés ne sont que des restes de neige, vous ramassez avec enthousiasme les spécimens aux lamelles d'un blanc pur. Vous les distribuez rapidement, chacun s'empressant de dévorer cette offrande inespérée de la forêt. Le goût est trompeur, presque doux. Mais à peine quelques minutes plus tard, le piège se referme. Une sueur glaciale perle sur votre front. Votre vision se trouble, les arbres se mettant à onduler comme des algues sous l'eau. Des spasmes douloureux tordent votre estomac tandis que des nausées violentes vous terrassent. Autour de vous, si des survivants vous accompagnent, le spectacle est atroce : certains s'effondrent en proie à des délires fiévreux, hurlant contre des démons invisibles. Pour les plus faibles du groupe, le poison est foudroyant. Leurs visages virent au gris et ils s'éteignent dans un dernier souffle saccadé, victimes de votre erreur. Au milieu de ce chaos, l'enfant reste debout. Il a mangé autant de champignons que vous, mais il ne montre aucun signe de souffrance. Il vous observe vomir et trembler avec une curiosité clinique, ses yeux rouges brillant d'une lueur étrange dans la pénombre. Le poison qui foudroie les hommes semble n'être pour lui qu'une simple friandise.

L'Amanite Tue-mouches est toxique : Vous perdez 3 points de Vitalité.

Si vous avez des Survivants : Le groupe est décimé par l'empoisonnement. Retranchez 2 Survivants de votre liste (si vous n'en aviez qu'un ou deux mettez le compteur de Survivant à 0).

Si le mot-clé : *Pistage* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-le et écrivez à la place le mot : *Battue*. Sinon écrivez le mot : *Pistage*.

Il vous faut de longues minutes pour retrouver un semblant de lucidité et de force pour ramper loin de ce lieu maudit, laissant derrière vous les corps de ceux qui n'ont pas survécu au "festin". Si vous êtes encore en vie, vous vous hâtez de rejoindre le torrent plein sud, rendez-vous au [136](#).

94

Kael s'avance, sa hache levée, le visage nu exposé aux vents froids de la terrasse. Sans son masque, il semble presque plus terrifiant : un homme de chair et de sang qui a choisi de devenir un monstre. Ses yeux gris sont fixés sur votre gorge, calculant déjà la trajectoire de l'acier qui va vous séparer de la vie. Vous tentez de ramper, de saisir votre épée, mais votre corps ne répond plus. Soudain, un cri frêle déchire le fracas du vent. Une jeune fille de Skarn, que vous aviez protégée à travers les bois, s'interpose entre vous et le géant. Elle n'a rien pour se défendre, ses mains sont vides, mais son regard est d'une pureté insoutenable. Kael ne ralentit pas. Pour lui, elle n'est qu'un obstacle, une paille sur le chemin de sa gloire. D'un mouvement de revers désintéressé, il abat sa hache. Le fer s'enfonce dans son épaule et descend avec une force démente jusqu'à sa hanche, la fauchant comme un brin de blé. Elle s'écroule sur vous, son sang chaud inondant votre tunique, ses yeux s'éteignant dans un dernier souffle.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Ce sacrifice agit sur vous comme une décharge électrique. La douleur disparaît, remplacée par une haine glaciale et cristalline. Alors que Kael s'apprête à dégager sa lame du corps de la malheureuse, il commet l'erreur de vous regarder avec un sourire de mépris. Vous basculez sur le côté, vos doigts se refermant sur la poignée de votre épée. Dans un cri de fureur qui semble émaner des entrailles de la montagne, vous vous jetez en avant.

— Meurs ! Kael le Destructeur !

L'estocade est parfaite. La pointe de votre épée pénètre juste sous son menton, traverse le palais et ressort par le sommet de son crâne mis à nu. Kael se fige, les yeux écarquillés, l'expression de surprise figée à jamais sur son visage humain. Il lâche un gargouillis de sang, puis ses genoux cèdent. Le colosse s'effondre lourdement sur les dalles, le visage contre la pierre, rejoignant dans la mort celle qu'il vient de massacrer. Le silence retombe sur le bastion, lourd et sacré. Les cavaliers de la Horde, voyant le visage de leur maître souillé de sang, semblent soudainement redevenir de simples hommes, frappés par la terreur. Rendez-vous au paragraphe [55](#).

95

D'un geste fluide, vous dégainez votre épée de fer froid. L'acier siffle dans l'air glacé tandis que vous effectuez un moulinet destiné autant à éprouver votre équilibre qu'à galvaniser les survivants. Vous vous postez en première ligne, face aux deux colosses, et adoptez la « posture du toit » : une garde haute, immuable, conçue pour asséner des frappes de taille dévastatrices. Dans l'escrime, tout est une question de maîtrise de l'espace et du temps. Vous avez été entraîné pour cet instant précis. Le premier spectre déclenche une estoc fulgurante, un mouvement mécanique d'une rapidité inhumaine. Mais vos réflexes sont ceux d'un prédateur des cimes. Dans un mouvement presque félin, vous pivotez pour esquiver la pointe et abattez votre lame en un arc de cercle parfait. Votre épée, léguée par votre grand-père et maître d'armes, fend le bois pourtant solide de la lance

comme s'il s'agissait de paille sèche. Inspirés par votre prouesse, les villageois rugissent et s'élancent, abattant leurs propres haches de bûcheron sur les hampes ennemies. Bien que leurs outils ne soient pas adaptés à la finesse de l'escrime, la répétition des coups finit par briser la seconde lance. Désarmés mais nullement ébranlés, les spectres ne reculent pas. Dans un cliquetis sinistre, ils commencent à dégainer leurs haches de guerre. Ce combat va désormais se régler dans la brutalité pure, à bout portant. Si vous décidez de ne pas leur laisser le temps de stabiliser leur garde et d'attaquer le premier, rendez-vous au [161](#). Si vous ordonnez aux villageois de lancer un assaut final pour submerger les deux guerriers par le nombre, rendez-vous au [73](#).

96

Vous émergez de l'obscurité, l'arme au poing et les sens en alerte, prêt à faire face à une abomination de la Horde. Mais le spectacle qui vous attend à l'entrée de la grotte brise instantanément votre tension. Il n'y a eu aucun massacre. Votre escorte a simplement succombé à un sommeil de plomb, à bout de forces contre la paroi rocheuse. Le silence qui vous avait tant effrayé n'était que celui de l'épuisement total. En observant un visage marqué par la fatigue, vous ne pouvez réprimer un sourire intérieur : si le sommeil a pu l'emporter ainsi, c'est que votre discrétion tout au long de la traversée de la forêt a payé. Vous n'avez pas été suivis, et ce bref répit a fini par étouffer la terreur. Cependant, la réalité vous rattrape bien vite. En levant les yeux vers l'ouverture, vous constatez que le soleil décline dangereusement. La nuit sera votre pire ennemie si elle vous surprend ici. À regret, vous tirez tout le monde de sa léthargie. On se réveille en sursaut, avec désorientation, mais vous faites signe de garder le silence. Le chemin devant vous s'annonce encore ardu ; pour contourner les escarpements rocheux qui barrent la route au Sud, vous n'avez d'autre choix que de replonger une toute dernière fois sous le couvert de la forêt avant de pouvoir enfin atteindre la plaine du Fortin. Rendez-vous au [62](#).

Le sang de votre père, conseiller du chef, ne coule pas en vain dans vos veines. Vous savez que la peur est un poison que seule une autorité naturelle peut neutraliser. En quelques secondes, vous analysez l'étroite lucarne à l'étage et le sol gelé en contrebas. Vous gonflez votre poitrine et, d'une voix de stentor qui couvre le vrombissement des flammes, vous hurlez vers la lucarne :

— Écoutez-moi ! Si vous restez là, vous êtes déjà des cadavres ! La fumée va vous voler votre dernier souffle avant que le feu ne vous touche ! Sautez maintenant !

Tout en parlant, vous agissez avec une rapidité féroce. Vous saisissez des tonneaux vides qui traînaient contre la paroi voisine et les roulez sous l'ouverture. Vous y jetez deux bottes de paille détrempée pour créer un semblant de réception. La chaleur vous brûle les sourcils, mais vous ne reculez pas.

— Maintenant ! Je vous réceptionne ! Sautez ou vivez vos dernières secondes dans la douleur !

Votre charisme et la force de vos ordres brisent enfin leur paralysie. Le premier jeune homme bascule dans le vide, bientôt suivi par le second. Ils percutent l'empilement de fortune dans un fracas de bois brisé et de paille. La chute est brutale, le souffle coupé, mais ils sont vivants. Sans leur laisser le temps de réaliser leur chance, vous les relevez par le col de leurs tuniques.

— Debout ! La mort est à vos trousses ! Suivez-moi si vous voulez voir l'aube !

Les deux rescapés, bien qu'hébétés et couverts de suie, vous emboîtent le pas, conscients qu'ils viennent d'échapper de justesse à un bûcher certain.

Ajoutez 2 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous reprenez votre progression vers l'Hôtel de ville, avec deux ombres derrière vous. Rendez-vous au [66](#).

98

Vous réagissez avec la rapidité d'un vétéran. Empoignant fermement les courroies de la protection récupérée sur la dépouille du Spectre de Fer dans le village, vous vous interposez entre les fourrés hostiles et les villageois terrifiés. Un choc brutal fait vibrer votre bras jusqu'à l'épaule : un carreau noir vient de percuter la surface sombre du bouclier avec une force prodigieuse. Sans cet écu, le projectile aurait transpercé la gorge du vieil homme qui trébuchait juste derrière vous.

— Restez groupés derrière moi ! hurlez-vous par-dessus le sifflement des traits.

Vous avancez pas à pas, formant une muraille mobile. Deux autres impacts résonnent contre la surface incurvée, projetant des éclats de bois et de venin huileux qui glissent inoffensivement sur ce matériau étrange, à la fois froid et incroyablement dense. La discipline paie. Les tireurs, réalisant que leur proie est désormais protégée par une défense impénétrable, cessent brusquement leur harcèlement. Ils ne gaspilleront pas leurs munitions contre un rempart qu'ils ne peuvent percer. Le silence retombe enfin, pesant et chargé de la peur des survivants. Vous ne baissez pas votre garde pour autant.

Notez le mot-clé : *Pistage* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Essoufflés, les muscles crispés par l'effort, vous pressez la marche. Vous entendez peu après, le grondement sourd et puissant d'un torrent qui s'élève à travers les arbres, couvrant enfin les battements de votre cœur. Rendez-vous au [155](#).

99

Vous progressez avec prudence, mais le silence des montagnes est trompeur. Bien que vous sentiez un malaise peser sur vos épaules à la vue de ces cavités sombres, votre attention est accaparée par la difficulté du terrain rocheux. Vous avancez face au vent, sans réaliser que votre sillage odorant est porté directement vers l'entrée des grottes, signalant votre présence à tout prédateur à l'affût. L'enfant trébuche sur une pierre instable, provoquant un éboulement léger dont l'écho résonne contre les parois de granit. Vous vous figez, la main sur votre arme, scrutant les ombres. Rien ne bouge, mais une odeur de bête sauvage et de charogne s'échappe des profondeurs de la roche. Vous avez le sentiment désagréable d'être observé par plusieurs paires d'yeux invisibles. Si des survivants vous accompagnent, ils échangent des regards inquiets ; le danger est palpable, tapi juste derrière le rideau d'obscurité des antres rocheux. Le temps presse et rester ici à découvert est une invitation au désastre. Si vous décidez de presser le pas et de passer rapidement devant les cavités rocheuses pour rester sur le sentier principal, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez jouer la sécurité et faire un grand détour par les hauteurs pour contourner la zone des grottes, au prix d'un effort épuisant, rendez-vous au [183](#).

100

Vous n'avez pas la patience de l'ombre, ni la science du mouvement invisible. La panique commence à battre ses tambours dans votre poitrine et vous savez que chaque seconde d'hésitation vous rapproche de la décapitation. Sans plan, vous vous jetez hors de votre cachette et détez

vers la lucarne basse. Le bruit de vos bottes sur le sol gelé alerte instantanément les deux Spectres de Fer. Ils pivotent avec une rapidité inhumaine. Alors que vous plongez tête la première vers l'ouverture étroite, l'un des colosses abat sa hache de guerre dans un sifflement sinistre. Vous n'êtes pas assez rapide. L'acier mord profondément dans le muscle de votre cuisse alors que vous vous engouffrez dans le soupirail. Une douleur fulgurante vous arrache un cri étouffé, tandis que le sang chaud imbibe déjà votre pantalon.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous tombez lourdement sur le sol de terre battue de la cave, dans un fracas de tonneaux renversés. Derrière vous, le métal de l'armure du spectre heurte violemment l'encadrement de pierre de la lucarne dans un bruit de tonnerre. Le guerrier tente de forcer le passage, mais sa stature massive et son harnois de fer le bloquent inexorablement à l'extérieur. Un grognement métallique, mélange de rage et de frustration, s'échappe de son masque. Il frappe encore une fois le mur de sa hache, faisant trembler toute la structure, mais il ne peut vous atteindre. Vous rampez dans l'obscurité, loin de l'ouverture, pressant votre main sur votre plaie pour contenir l'hémorragie. Vous êtes vivant, mais le prix de cette fuite est gravé dans votre chair. L'odeur de moisissure et de vin aigre vous enveloppe dans le silence de la cave. Rendez-vous au [180](#).

101

La descente à travers la plaine rocheuse est éprouvante, mais la vision du Fortin qui grandit à l'horizon agit comme un puissant moteur. Le soleil entame sa chute finale, étirant des ombres gigantesques sur le granit, mais vous savez que les portes seront atteintes avant que les ténèbres ne s'installent. Étrangement, l'horizon est vide : aucune trace des Spectres de Fer, aucune ombre de Traqueur. Ce calme est-il un signe de paix ou le prélude d'une tempête imminente ? Vous chassez ces sombres pensées

pour encourager vos compagnons dont les pas se font de plus en plus lourds. Après un dernier effort, vous vous tenez enfin devant les remparts massifs du Fortin de la Garde Noire. Au-dessus du portail en bois brut, deux sentinelles scrutent la lande. Elles n'attendent pas que vous vous annonciez ; l'épuisement gravé sur vos visages est un sauf-conduit universel. Dans un grincement de gonds mal huilés, les lourds battants s'entrouvrent, et vous vous glissez à l'intérieur avant même qu'ils n'aient fini de pivoter. L'atmosphère à l'intérieur est électrique, chargée d'une panique contenue. Trois guerriers de la Garde vous accueillent. Leurs capes noires volent au vent et leurs armures de cuir bouilli, conçues pour l'agilité des cimes, contrastent avec la lourdeur oppressante de l'équipement des barbares de la Horde. Ils vous dirigent d'un geste sec vers la cour intérieure. Le spectacle qui s'y déploie est déchirant. Un campement de fortune a été dressé à la hâte entre les casernes de pierre. Là, des dizaines de rescapés de Skarn gisent sur des paillasses de paille souillée. Les visages sont creusés, les membres ensanglantés et les regards vitreux, vidés de tout espoir. L'odeur du sang et du métal froid imprègne l'air. Vos éventuels compagnons, à bout de force, se laissent tomber parmi les blessés pour trouver un instant de repos. L'enfant, étrangement, semble métamorphosé. Comme si la pierre du Fortin lui insufflait une vigueur nouvelle, il s'éloigne de vous pour aller réconforter les malheureux, posant sa main sur des fronts brûlants de fièvre. Pendant ce temps, les gardes vous demandent de patienter le temps de prévenir leur chef. Si vous possédez la compétence *Médecine* et que vous souhaitez l'utiliser pour soulager les souffrances des blessés, rendez-vous au [4](#). Si vous ne possédez pas cette compétence ou préférez attendre le chef de la Garde, rendez-vous au [67](#).

Vous forcez vos poumons à se stabiliser et vos doigts à ignorer les morsures du froid. D'un geste fluide, vous saisissez une flèche dans votre carquois. Le bois siffle contre le repose-flèche alors que vous bandez votre

arc. En contrebas, la scène est figée : l'acier de la hache brille d'un éclat sinistre sous les reflets de l'incendie. Il n'y a pas de vent, l'air est lourd, saturé de suie. C'est le tir d'une vie. Vous vous redressez, le dos droit, la corde tirée jusqu'à la commissure de vos lèvres. Vous ne voyez plus le village, seulement le point de vulnérabilité entre le heaume et la cuirasse du Spectre. La hache entame sa descente. Vous expirez lentement, le monde ralentit, et vous libérez la tension. La flèche part avec un claquement sec. Durant une fraction de seconde, le temps semble se suspendre. Votre regard, aiguisé par des années de traque, semble s'envoler avec le projectile : vous suivez la rotation parfaite des plumes de l'empennage, vous voyez la pointe de fer fendre les volutes de fumée, se rapprochant inexorablement de la nuque massive. La pointe s'enfonce avec un bruit mat dans les cervicales, là où l'acier du heaume laisse place à la chair. Le choc est instantané. Le bras du guerrier, dont la force semblait surhumaine, retombe mollement sur le côté. Sa hache glisse de ses doigts et s'enfonce dans la neige avant que le colosse ne bascule vers l'avant, s'écroulant comme un chêne abattu. La jeune femme a juste le temps de se jeter de côté pour éviter d'être broyée par la carcasse de fer. Vous ne laissez pas le temps à la surprise de s'installer. Vous dévalez la pente en hurlant des ordres :

— Debout ! Maintenant ! Si vous voulez vivre, suivez-moi !

Vous saisissez la jeune femme par le bras pour l'arracher à sa stupeur et faites signe aux deux autres de vous emboîter le pas. La panique cède la place à l'instinct de survie. Vous n'êtes plus seulement un fuyard, vous êtes un guide, une lueur d'espoir au milieu des cendres.

Ajoutez 3 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Sans un regard en arrière pour le monstre qui gît dans la boue, vous entraînez votre petit groupe à travers les ruelles dévastées, fonçant tête baissée vers l'ultime issue. Rendez-vous au [3](#).

Vous gardez la tête froide malgré le chaos ambiant. D'un cri bref, vous ordonnez à vos trois soldats de former une "tortue" improvisée. Les boucliers de cuir bouilli s'imbriquent avec un claquement sec, créant un rempart mouvant contre lequel viennent s'écraser deux carreaux empoisonnés dans un choc sourd. Sans cette discipline, vous ne seriez déjà plus qu'un cadavre convulsant dans la poussière.

— Chargez ! hurlez-vous, protégé par l'abri des écus.

Le choc est d'une violence inouïe. Les Traqueurs, surpris par cette riposte coordonnée, n'ont pas le temps de rengainer leurs arbalètes. Les soldats de la Garde Noire, portés par une rage froide, ne leur laissent aucune chance. Le premier assassin est littéralement broyé contre le mur par un coup de bouclier dévastateur, avant qu'une lame courte ne lui transperce la gorge dans un gargouillis de sang noir. Le second tente d'utiliser ses griffes, mais vos hommes agissent avec une efficacité de bouchers : un coup de lance lui transperce les côtes, l'envoyant au sol où il est achevé sans pitié. Alors que vous reprenez votre souffle, un bruit de verre brisé vous fait lever les yeux vers le dortoir du premier étage. Vous voyez l'ombre du troisième Traqueur s'engouffrer par la fenêtre. Votre sang se glace : il va massacrer les blessés. Mais avant que vous ne puissiez faire un pas, un hurlement de défi retentit à l'intérieur. La fenêtre explose à nouveau, cette fois vers l'extérieur. Le Traqueur est éjecté violemment dans le vide, les membres désarticulés, le visage labouré et une fourche de fermier plantée dans l'épaule. Il s'écrase lourdement sur les pavés quelques mètres plus bas. Les survivants à l'intérieur, bien que diminués, ne comptent pas se laisser égorger sans rendre les coups. Malheureusement, ce dernier sursaut a coûté la vie à l'un de vos derniers hommes valides à l'étage, succombant à ses propres blessures dans l'effort.

Si vous possédez au moins 1 Survivant, retirer-en 1 de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'en avez plus c'est un blessé du camp qui a été tué par le Traqueur.

Le répit est de courte durée. Kael et ses cavaliers tentent de briser les défenses de la Garde Noire qui résiste envers et contre tous. Dans la cour, les cavaliers ne peuvent pas charger et les lances des montagnards font des miracles pour repousser les chevaux. Malheureusement, une lueur orangée, trop intense pour être naturelle, embrase soudain l'air derrière vous. Une vague de chaleur oppressante vous plaque les cheveux contre le crâne. Vous vous retournez juste à temps pour voir les deux jumelles s'avancer, leurs mains nimbées d'un halo cuivré tourbillonnant et enflammé. Elles ne regardent même pas les cadavres de la Horde ; leurs yeux sont fixés sur vous, et l'air autour d'elles commence à vibrer d'un sifflement de mort. Rendez-vous au [60](#).

104

Vous pensiez peut-être que ce petit rocher, lavé par les flots, offrirait une meilleure prise ? C'est une erreur qui manque de vous coûter cher. À peine votre pied touche-t-il la pierre étroite que celle-ci bascule sous votre poids, déséquilibrée par la force du courant que vous aviez sous-estimée. Vous basculez en avant, manquant de vous fracasser le genou. Dans un réflexe désespéré, vous vous rattrapez au gros rocher voisin, mais le choc est rude. L'enfant pousse un cri de terreur en vous voyant vaciller.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le choc et l'eau glacée vous font souffrir. Si vous êtes encore en vie, vous pestez contre votre propre manque de logique : pourquoi avoir choisi l'appui le moins stable ? Vous reprenez vos esprits et faites passer l'enfant, puis les éventuels survivants, sur le gros rocher. Une fois de l'autre côté du torrent, vous massez votre jambe meurtrie. Le cri de l'enfant résonne

encore dans votre tête, mais il y a une lueur d'espoir : au moins, il semble avoir retrouvé ses émotions. La peur l'a sorti de sa torpeur. Il est temps de continuer vers le sud. Après une heure de marche, un spectacle étrange s'offre à vous. Face à vous, des sortes de geysers de brume épaisse et chaude semblent sortir du sol à différents endroits de la forêt, comme si vous marchiez sur le toit d'une chaumière géante percée de nombreuses cheminées. La neige a disparu du sol, remplacée par une terre noire et spongieuse. Une odeur d'œuf pourri envahit l'atmosphère. La zone semble praticable, mais profondément étrange. Si vous décidez de traverser cette zone de "cheminées", qui est le chemin le plus direct vers le Sud, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez éviter cet endroit malsain en bifurquant vers le Sud-Est, en direction du cœur de la forêt, rendez-vous au [137](#). Si vous voulez faire le tour de cette zone par l'Ouest, rendez-vous au [182](#).

105

Vous forcez l'allure, entraînant les survivants capables de vous suivre, remontant les pentes de Skarn vers le Nord, votre ultime chance de salut. Autour de vous, le village n'est plus qu'une plaie béante de feu et de sang. Des colonnes de fumée grasse s'élèvent vers le ciel de plomb, tandis que la chaleur des incendies fait fondre la neige en ruisseaux boueux. Les hurlements des habitants que l'on égorge résonnent contre les parois rocheuses, s'insinuant dans votre crâne comme une mélodie macabre que vous ne pouvez faire taire. Pour éviter les patrouilles qui saturent la rue principale, vous bifurquez par les enclos des éleveurs de chèvres. Le spectacle y est atroce : les granges de bois sec se transforment en bûchers crépitants, et l'odeur de laine et de chair carbonisée vous soulève le cœur. Soudain, entre deux craquements de charpente, des voix humaines percent le fracas du brasier. Ce sont des supplications déchirantes, des appels à la merci que la Horde ne connaît pas. Les cris proviennent de la grande étable la plus proche, dont le toit menace de s'effondrer d'un instant à l'autre. Un spectre de fer silhouette la porte, sa hache levée pour achever

ceux qui n'ont pu fuir. Si vous décidez de braver les flammes et l'acier pour secourir les malheureux, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez étouffer votre conscience pour sauver votre peau et les abandonner à leur triste sort, rendez-vous au [176](#).

106

L'éclat des corolles lumineuses exerce sur vous un attrait magnétique. Dans ce paysage de désolation, une telle beauté ne peut être ignorée. Vous faites signe à l'enfant de rester sur la rive et vous vous avancez avec précaution. L'eau noire glisse contre vos jambes, d'une chaleur presque fiévreuse qui semble engourdir vos sens. À chaque pas, le fond de l'étang se dérobe un peu plus sous vos bottes, mais vous ne détachez pas votre regard de ces fleurs aux pétales de cristal. Elles pulsent doucement, projetant des reflets bleu électrique sur la brume jaune qui vous entoure désormais. Vous oubliez l'odeur suffocante du soufre, oubliez la fatigue et la Horde. Il ne reste que cette lueur, ce trésor fragile que vous voulez offrir comme un symbole d'espoir. Vous tendez le bras, le bout de vos doigts frôlant la surface huileuse. Vous retenez votre souffle et refermez brusquement la main sur la tige de la corolle la plus éclatante. Soudain, votre main ne rencontre que le vide. Il n'y a aucune fleur. Vos doigts ne saisissent qu'une bulle de gaz jaunâtre qui crève dans une odeur de décomposition insoutenable. Le choc de la réalité vous frappe alors que vos poumons inhalent une dose massive de ces vapeurs fétides. Votre vision vacille, les couleurs se tordent. La vase, qui semblait si douce, se transforme en un piège visqueux qui vous tire vers le bas. Vous réalisez avec horreur que vous avez marché sur un banc de limon instable et que l'étang est en train de vous aspirer. L'enfant hurle sur la rive, sa petite main tendue vers vous, mais il semble déjà à des kilomètres. Vous vous débattez, chaque mouvement vous enfonçant davantage dans cette mélasse toxique. Ce n'est qu'au prix d'un effort surhumain, les muscles brûlants et l'esprit au bord du gouffre, que vous parvenez à agripper une racine de bois mort

pour vous hisser hors de l'eau. Vous vous échouez sur le sable cendré, vomissant une bile amère, le corps secoué de spasmes.

Retirez 3 point de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes toujours en vie, vous mettez de longues minutes à retrouver vos esprits. Soutenu par l'enfant qui pleure de terreur, vous vous éloignez chancelant de ce lieu maudit. Rendez-vous au [158](#).

107

Vous décidez de rester sur la voie principale, espérant que la largeur du chemin vous offrira une meilleure visibilité. C'est une erreur. La Forêt des Murmures ne pardonne pas la confiance. Alors que vous progressez d'un bon pas, un sifflement bref déchire l'air, suivi d'un impact mat. Un carreau d'arbalète vient de se ficher dans le tronc d'un pin, à quelques centimètres de votre tempe. Avant que vous n'ayez pu crier un avertissement, une seconde salve part des fourrés denses qui surplombent le sentier. Vous ne voyez personne, seulement le mouvement furtif des branches et le reflet de l'acier entre les feuilles mortes.

— À terre ! Hurlez-vous.

Le chaos s'installe. Les projectiles se succèdent avec une régularité terrifiante. Ce ne sont pas des flèches rudimentaires de bandits, mais des carreaux courts, noirs, dont la pointe luit d'un éclat huileux. Un poison foudroyant. Vous sentez le souffle de la mort passer tout près alors que vous vous précipitez vers le fossé pour trouver un abri précaire. Les assaillants sont invisibles, parfaitement camouflés dans cette végétation de fin d'automne, et ils ne semblent pas décidés à engager le combat au corps à corps. Ils vous harcèlent, testant vos réflexes et votre chance. Après de longues minutes d'une tension insoutenable, les tirs cessent aussi brusquement qu'ils ont commencé. Un silence de mort retombe sur le

sentier, seulement troublé par le gémissement du vent. Vous restez aux aguets, le cœur battant, avant de réaliser que les tireurs ont profité de votre confusion pour se replier ou contourner votre position. Si au moins un villageois vous accompagne, rendez-vous au [29](#). Si vous voyagez seul avec l'enfant, rendez-vous au [134](#).

108

Vous êtes au sol, le souffle coupé, regardant la mort en face. Kael s'approche, une ombre gigantesque projetée par la lueur des incendies lointains. Il savoure chaque seconde de votre impuissance. Il lève sa hache à deux mains, l'acier brillant d'un éclat sinistre, prêt à vous transformer en un amas de chair informe. C'est alors qu'une silhouette frêle se jette entre vous et le bourreau. C'est une jeune femme de Skarn, que vous aviez aidée durant la traversée de la forêt. Elle n'a ni armure, ni épée, seulement un courage désespéré.

— Non ! Hurle-t-elle dans un dernier élan.

Le coup tombe avec une force dévastatrice. La hache de Kael ne s'arrête pas : elle la tranche net, de l'épaule jusqu'à la hanche, dans un jaillissement de sang pourpre qui vous éclabousse le visage. Elle s'effondre sans un cri, son corps brisé offrant l'ultime rempart dont vous aviez besoin.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

La rage supplante la douleur. Dans un sursaut d'adrénaline pure, vous vous redressez en position assise. Vos doigts se referment sur le manche de votre hache de bûcheron restée au sol. Kael tente de dégager son fer du corps de sa victime, mais il est trop lent. Vous hurlez toute votre haine en lançant votre hache de toutes vos forces :

— Prends ça dans ta face, Kael le Destructeur !

La hache tournoie deux fois dans l'air, un éclair de métal rustique fendant l'obscurité. Dans un bruit sourd et humide, le craquement net de l'os qui cède, le tranchant se plante profondément, en plein milieu du front de Kael. Le colosse se fige. Sa main lâche le manche de sa propre arme. Il reste debout quelques secondes, la hache de bûcheron plantée entre ses deux yeux, le sang commençant à couler sur son masque brisé. Puis, comme un chêne séculaire que l'on finit par abattre, il bascule en arrière et s'écrase lourdement sur les dalles de la terrasse. Le boucher des montagnes est mort, tué par l'outil de ceux qu'il méprisait. Le silence qui suit est assourdissant. Les cavaliers de la Horde reculent, incapables de comprendre comment leur dieu de chair a pu tomber. Vous êtes épuisé, couvert de sang, mais vous êtes le vainqueur. Rendez-vous au [55](#).

109

Vous vous précipitez au-dehors, les herbes « Coupe-Feu » dans vos poches, mais vous vous figez instantanément. À moins de trois mètres, deux silhouettes colossales barrent la ruelle. C'est la première fois que vous voyez les Spectres de Fer d'aussi près : des titans de métal noir drapés dans des fourrures de loups, dont les masques d'acier ne laissent filtrer qu'un silence de mort. Ils ne grondent pas, ils vous observent comme on observe un insecte gênant. Avant que vos doigts ne frôlent la garde de votre arme, le premier Spectre fait un pas lourd en avant. D'un mouvement d'une rapidité foudroyante, il ne frappe pas avec sa hache, mais utilise son bouclier noir. Le choc du disque vous percute de plein fouet en pleine poitrine. Vous entendez vos côtes éclater avec le bruit sec de branches mortes que l'on brise, et le souffle vous quitte instantanément. Propulsé en arrière, votre crâne heurte violemment le chambranle de pierre de l'échoppe. Une buée sanglante trouble votre vue. Alors que vous tentez désespérément d'inspirer, le second colosse s'approche. D'une main gantée de fer, il vous saisit à la gorge et vous soulève de terre comme une simple poupée de chiffon. Ses doigts se

resserrent sur votre trachée, broyant impitoyablement votre larynx. Vous battez l'air de vos jambes, vos mains griffant inutilement l'acier froid de son armure, tandis que votre visage vire au pourpre. Dans un dernier geste de mépris, il vous projette face contre terre dans la neige boueuse. Le premier Spectre lève alors son talon bardé de fer et l'abat avec la force d'un marteau sur votre nuque. Le monde bascule dans un noir définitif avant même que vous n'ayez pu ressentir la morsure du froid. Les deux guerriers ne s'attardent pas ; ils poursuivent leur progression méthodique, laissant derrière eux une carcasse brisée.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début.

110

Valérien vous observe avec un sourcil levé alors que vous fouillez vos poches et votre besace. Il écarte d'un geste poli quelques objets sans valeur marchande avant de se concentrer sur le reste de votre équipement.

— Voyons si vous cachez quelques trésors sous cette poussière de voyage, murmure-t-il avec un sourire cupide.

Après avoir inspecté vos possessions, il secoue la tête pour la plupart des articles, mais ses yeux s'attardent sur deux types de biens très spécifiques.

Si vous possédez des Potions de Vitalité : « Ces breuvages sont recherchés par les officiers qui craignent l'assaut. Je vous en offre 5 Anneaux l'unité. »

Si vous possédez des *Fenilles d'Or* : « Voilà une rareté qui ne perd jamais sa valeur, même sous les flèches. Je vous en donne 10 Anneaux. »

Si vous ne possédez aucun de ces deux objets, Valérien finit par écarter les mains dans un geste d'impuissance : « Je suis navré, mais je ne peux rien

tirer du reste de votre barda. Dans ce Fortin, seul ce qui brille ou ce qui soigne a un prix à mes yeux. »

Faites vos transactions si vous le pouvez, puis choisissez votre prochaine action. Si vous voulez maintenant voir ce qu'il a à vous vendre, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez quitter l'étal pour aller vous reposer, rendez-vous au [130](#).

111

La mort a une odeur : celle du fer froid et de la paille calcinée. Mais avant d'être un homme de devoir, vous étiez un enfant des cimes, habitué à semer les meutes de chiens sauvages dans les dédales de Skarn. Cette agilité de gamin des rues, gravée dans vos muscles, est aujourd'hui votre seule chance de salut. Le premier colosse fond sur vous, sa hache décrivant un arc de cercle mortel. Au moment précis où l'acier siffle pour vous fendre le crâne, vous basculez. Dans une détente athlétique, vous plongez au ras du sol gelé, roulant dans la boue et la cendre. Vous passez comme une ombre sous la garde du premier spectre, puis, enchaînant d'une torsion du buste, vous glissez entre les jambes massives du second. La sensation du vent de leurs armes frôlant votre dos vous donne un frisson électrique. Vous ne demandez pas votre reste. Profitant de l'inertie de ces géants d'acier, vous vous projetez plus loin dans la ruelle. C'est alors que vous l'apercevez : une lucarne basse, à peine plus large qu'un soupirail, menant aux fondations de la chaumière voisine. D'un mouvement fluide, vous vous jetez à plat ventre. Vous rampez avec la hâte d'un rat traqué, sentant la pierre froide griffer votre poitrine tandis que vous vous engouffrez tête la première dans l'obscurité protectrice de la cave. Un fracas de tonnerre déchire l'air derrière vous : la hache du premier colosse s'abat sur l'encadrement de pierre, pulvérisant la roche en un nuage d'éclats tranchants qui viennent cingler vos chevilles. L'ouverture est si étroite que jamais ces armures massives ne pourront vous y suivre. Derrière vous, le silence de la ruelle n'est rompu que par le crépitement du

brasier. Vous ont-ils vu disparaître dans les entrailles de la terre ou ont-ils perdu votre trace dans le chaos ? Rendez-vous au [180](#).

112

La chorale de voix résonne avec une étrange délectation, comme si les Esprits savouraient la terreur que ces noms inspirent :

— La Horde du Crépuscule... C'est ainsi qu'ils se nomment depuis qu'ils ont soumis les Plaines Solaires sous leur joug. Tu déplores leurs méthodes, Enfant de Skarn, mais nous admirons leur pureté. Ils sont un organisme parfait, une structure où la volonté du Chef suprême devient le bras armé de milliers de guerriers.

Les voix se font plus précises, presque chuchotantes :

— Tu ne comprends pas encore à qui tu as affaire, mortel. Tes poursuivants immédiats ne sont qu'une infime fraction de cette puissance. Tu es traqué par deux meutes distinctes. D'un côté, le Clan des Loups de Cendre, mené par Kael le Destructeur. Il ne connaît ni le doute, ni la pitié ; il est la force brute qui réduit tout en poussière. De l'autre, plus insaisissable, le Clan du Corbeau de Brume. Ces mystiques viennent des forêts lointaines de l'Est. Ce sont des maîtres de la traque sylvestre ; leurs oiseaux dressés sont leurs yeux, et la brume est leur manteau. Ils sont ici sous le commandement d'un être dont l'ombre nous est elle-même inconnue. Nous ne te mentirons pas sur tes chances de survie mais... tu as toute notre sympathie.

La vibration s'interrompt net. Le silence retombe sur la clairière, mais il semble désormais plus lourd. Vous savez maintenant que vous n'êtes pas seulement poursuivi par des barbares, mais par des spécialistes de la guerre coordonnés. Deux questions vous torturent l'esprit : comment les Esprits peuvent-ils admirer une telle barbarie ? Et surtout... c'est quoi, un «

neurone » ? Si vous souhaitez fouiller les ruines des chaumières environnantes, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez quitter ce lieu et continuer vers le sud pour sortir de la forêt, rendez-vous au [62](#).

113

Vous franchissez le seuil de votre chaumière, arme au poing, et plongez dans le chaos des ruelles. Skarn, bâtie à flanc de montagne, n'est plus qu'un dédale de braises et de cris. Tandis que vous dévalez les pentes vers le centre du village, d'épaisses colonnes de fumée noire masquent le sommet des pics, comme si le ciel lui-même cherchait à occulter le massacre. En cette saison, la rivière qui sépare le village est devenue un torrent furieux, nourri par les neiges précoces. Le petit pont de bois qui l'enjambe est devenu le seul point de passage vers la liberté pour les fuyards, mais aussi un goulot d'étranglement mortel. Sur la place, la scène est atroce. Cinq villageois, armés de simples fourches et de haches de bûcheron, tentent désespérément de barrer la route à deux spectres de fer qui avancent avec une lenteur terrifiante sur le pont. Ces envahisseurs sont tels que vous les imaginiez : des colosses dont la silhouette est un amalgame de cuir sombre, de fourrures et d'acier brut. Leurs visages sont dissimulés derrière des masques de métal noir, lisses et sans expression, qui semblent boire la lumière des incendies. Chacun porte un bouclier lourd, une lance et une hache de guerre à la ceinture. Ils n'attaquent pas comme des hommes, mais comme des machines de guerre implacables. Vous vous lancez vers le pont. Si vous ne faites rien, ces montagnards seront balayés. Si vous voulez rejoindre les survivants et engager le fer pour repousser les barbares, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez chercher un moyen plus subtil pour les arrêter, rendez-vous au [149](#).

114

Vous faites signe à vos compagnons de rester en arrière et vous vous avancez seul, le cœur battant, vers cette silhouette déguignandée. Le

Traqueur ne bouge pas, mais à mesure que la distance diminue, il déploie ses longs bras maigres dans un geste lent, presque gracieux, évoquant un rapace étirant ses ailes noires avant de fondre sur sa proie. Il se met en marche vers vous, une démarche sinueuse et dérangeante, ses hanches oscillant avec une souplesse inhumaine. Une voix siffle sous son masque d'acier, chargée d'une ironie venimeuse :

— Voici donc notre figure héroïque... celle qui brave tous les dangers pour sauver ces pitoyables habitants des montagnes.

Vous soutenez son regard invisible avec un mépris non feint :

— Que me veux-tu, monstre ?

Il s'arrête à quelques pas, ses griffes d'acier cliquetant doucement.

— Je veux l'enfant. Mais il semble que le protéger soit devenu pour vous une obsession fastidieuse. Je n'aime pas l'effort inutile, et faire couler le sang dans la boue m'ennuie. Je suis venu vous proposer un marché. Puisque vous ne me céderez pas le mioche de bon gré, réglons cela par un duel. Toi contre moi. Ici et maintenant.

Il incline la tête sur le côté, tel un oiseau curieux :

— Si je gagne, j'emporte l'enfant. Si je perds, je vous laisse le passage. Mes compagnons traquent une ombre imaginaire vers l'Ouest, sur ce raccourci au sol mousseux que vous avez failli emprunter. Ils ignorent ma présence ici. Libre à vous de tenter votre chance là-bas si mon offre vous effraie... je ne vous en empêcherai pas.

Cette proposition est contre-nature. Pourquoi renoncerait-il à l'avantage du nombre ? Est-ce un guerrier en quête de gloire ou une ruse pour vous isoler ? Derrière vous, l'enfant est pétrifié, le regard figé sur les griffes qui

luisent au soleil. Les villageois, s'il en reste, se serrent les uns contre les autres, scrutant la lisière des bois avec la certitude d'une trahison imminente. Vous êtes seul face à votre destin. Si vous acceptez le duel, rendez-vous au [57](#). Si vous refusez de jouer votre vie sur un coup de dés et préférez fuir vers l'ouest, vers le chemin au sol mousseux, rendez-vous au [188](#).

115

C'est à cet instant précis que le poids de vos échecs passés vous écrase. Vous regardez autour de vous, cherchant un appui, une épaule, un bouclier ami. Mais il n'y a personne. Les quelques soldats restants sont déjà submergés, isolés dans des duels perdus d'avance. Pour tenir une retraite dans ce couloir étroit, il aurait fallu une arrière-garde solide, un noyau d'acier capable de sacrifier sa vie pour sauver celle des autres. Vous n'avez plus ce luxe. Le massacre change de rythme. Ce n'est plus un combat, c'est une exécution. Un cavalier de la Horde, une masse de fourrure et de métal, saisit le soldat à votre droite par le cou de son armure et le projette contre le mur de pierre. Le bruit de la colonne vertébrale qui se brise est étouffé par le cri de Taram. Le capitaine, seul contre trois, se bat comme un ours blessé. Mais une hache lourde lui sectionne le jarret. Il tombe à genoux, une insulte encore aux lèvres, quelque chose sur les mères des cavaliers, avant qu'une lame descendante ne lui fende le torse en deux, de la clavicule jusqu'à la hanche. Le sang de Taram vous éclabousse le visage, chaud et ferreux. Puis, les monstres se détournent de vous un instant pour s'occuper du fond du couloir. Le destin des blessés et des civils est atroce. Les cris des mourants déchirent l'air tandis que les haches de la Horde s'abattent sur ceux qui ne peuvent pas se défendre. C'est un hachis de chair humaine qui s'accumule sur les dalles froides. Il n'y a pas de quartier, pas de pitié, seulement le silence qui s'installe à mesure que les poumons s'éteignent. Vous êtes le dernier debout. Acculé contre l'escalier que vous n'atteindrez jamais, vous levez votre arme pour un baroud d'honneur

dérisoire. Kael s'avance, écartant ses propres hommes. Il vous domine de toute sa stature de bourreau.

— Un faible ne mérite pas de voir l'aube, gronde-t-il derrière son masque de fer.

D'un revers de sa hache massive, il brise votre garde et vous ouvre le ventre. Vous tombez sur les dalles poisseuses de sang, vos mains tentant vainement de retenir vos entrailles qui glissent sur le sol. La dernière chose que vous voyez avant que l'obscurité ne vous emporte, c'est le reflet des flammes du fortin dans l'acier de son armure. Les montagnes n'oublient rien, mais elles ne pleurent personne.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

Le froid des cimes a eu raison de votre épopée. Si vous souhaitez retenter votre chance, vous devrez peut être repartir du début afin de rassembler assez de compagnons pour tenir ce bastion. La survie est un calcul, et cette fois, le compte n'y était pas.

116

La chaleur est une force physique, un mur invisible qui vous repousse dès que vous tentez d'approcher. Le bois de la structure gémit, se tordant sous l'assaut dévorant des flammes qui lèchent déjà le toit de chaume. À l'étage, les silhouettes s'agitent derrière les ouvertures de bois. Ce sont des jeunes, probablement des adolescents, dont les traits sont déformés par une terreur absolue. La fumée qui s'échappe par bouffées noires de l'étage indique que leurs poumons sont déjà en train de brûler. Le temps n'est plus à la réflexion, mais à l'instinct. S'engouffrer dans cette gueule de brasier pour trouver l'escalier est une mission suicide, mais c'est peut-être le seul moyen de les guider physiquement vers la sortie. D'un autre côté, si vous parvenez à briser leur paralysie mentale, ils pourraient tenter le tout

pour le tout en sautant dans le vide. La chute sera brutale sur le sol gelé, mais le gel vaut mieux que la cendre. Si vous décidez de braver l'enfer et d'entrer dans la chaumière pour les chercher par la force, rendez-vous au [8](#). Si vous possédez la compétence *Éloquence* et que vous voulez l'utiliser pour briser leur panique et les forcer à sauter, rendez-vous au [97](#). Si vous ne possédez pas la compétence *Éloquence* mais que vous tentez tout de même de les convaincre de sauter, rendez-vous au [170](#). Si vous estimez finalement que la situation est sans espoir et que vous poursuivez votre route, rendez-vous au [151](#).

117

Vous n'hésitez pas une seconde. Vous sortez votre corde et l'amarrez d'un nœud de marin à une console de pierre saillante de la muraille. Pourvu que le granit tienne. Vous entourez votre main d'un pan de votre tunique pour éviter que le frottement ne vous brûle jusqu'à l'os et vous vous jetez dans le vide. La descente est fulgurante. Tandis que vous glissez le long du rempart, le fracas du combat monte vers vous. Vous atterrissez avec la souplesse d'un prédateur sur le flanc de la phalange ennemie. Les Spectres de Fer sont des guerriers redoutables de face, mais leur formation rigide les rend aveugles sur leurs hanches. Le soldat le plus proche de vous est trop occupé à pousser son bouclier contre les piques de la Garde Noire pour vous remarquer. D'un geste fluide, vous abattez votre lame sur sa nuque exposée, juste sous le rebord de son casque. L'acier s'enfonce dans les vertèbres avec un craquement sec. Il s'écroule comme une masse. Son voisin tourne la tête, les yeux écarquillés derrière ses fentes oculaires, mais vous êtes déjà sur lui. Votre arme s'abat à trois reprises, un déluge de fer qui percute son masque d'acier. Le métal se tord, s'écrase contre son crâne, et il s'effondre dans la boue et le sang.

Cette intervention inattendue agit comme un signal pour les défenseurs.

Retirez la *Corde* de votre *Feuille d'Aventure*.

— Pour le fortin ! rugit Taram en voyant votre percée.

Portés par un nouvel espoir, les soldats de la Garde Noire lancent une contre-charge furieuse, repoussant les envahisseurs hors de la brèche. Dans la plaine, Kael et ses cavaliers freinent brusquement leur élan, furieux de voir leur propre infanterie leur barrer la route dans la confusion. Taram vous aperçoit au milieu du chaos, la lame fumante.

— Beau travail ! Mais les blessés ! hurle-t-il en pointant la cour intérieure. Les Traqueurs ont franchi les murs par les ombres. Protégez-les !

Laissant la Garde tenir le goulot d'étranglement de la porte, vous courez vers le campement de fortune. Les estropiés et les éventuels survivants de Skarn gisent là, vulnérables. D'une voix de commandement, vous les relevez, aidant les plus faibles à marcher.

— Au bâtiment central ! Vite ! Ne regardez pas derrière vous !

Vous les poussez à l'intérieur de la bâtisse de pierre, barricadant les accès alors que les premiers rires siffleurs des Traqueurs résonnent sur les toits environnants. Vous avez gagné cet assaut, mais la chasse ne fait que commencer. Rendez-vous au [24](#).

118

Le saut est un défi à la gravité. Vous prenez une longue inspiration, l'air glacé vous brûlant les bronches, et vous évaluez la trajectoire. Un instant d'hésitation, puis vous vous élancez. Vos bottes quittent le chaume dans un craquement sec. Pendant une fraction de seconde, vous ne sentez plus que le sifflement du vent et l'odeur de la suie, avant de percuter violemment le toit de la chaumière au Nord. Vous vous écroulez lourdement, les mains griffant désespérément la paille gelée pour ne pas

glisser vers le vide. Le cœur battant à tout rompre, vous parvenez à vous stabiliser, mais l'adrénaline retombe aussitôt pour laisser place à un constat amer : vous avez commis une erreur de jugement. Trop concentré sur l'exploit physique, vous n'avez pas vu que cette chaumière est isolée. Aucune autre bâtisse n'est à portée de saut. Vous êtes sur une île de paille au milieu d'un océan de cendres. Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour pour regagner votre propre toit, un mouvement furtif en contrebas fige vos muscles. Dans l'étroite ruelle qui borde la maison à l'Ouest, deux envahisseurs progressent avec une lenteur de prédateurs. Ils ne crient pas, ils ne pillent pas ; ils scrutent les ombres, hache au poing, à la recherche de du moindre signe de vie. Ils ne vous ont pas encore repéré. Leurs nuques sont exposées, une occasion rare de frapper ces colosses avec l'avantage de la surprise. Cependant, regagner votre point de départ permettrait de reprendre votre progression furtive vers l'Ouest sans risquer votre vie dans un duel incertain. Si vous décidez de vous laisser glisser du toit pour fondre sur eux et les affronter, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez retenter le saut en sens inverse pour revenir sur votre toit et reprendre la route de l'Ouest, rendez-vous au [141](#).

119

Taram et ses hommes reculent avec une discipline de fer vers les doubles portes du bâtiment principal. Se terrer derrière des murs de pierre est une stratégie de survie élémentaire, mais vous savez que contre le feu des mages, le fortin peut vite devenir un crématorium. Dans la cour, Kael fait caracoler ses cavaliers, mais l'espace est trop exigu : les chevaux s'empêtrant dans les débris et les lances de la Garde Noire les maintiennent à distance. Manœuvrer de tels destriers prend du temps. Un temps précieux. Vous agrippez le bras de Taram, vos yeux brûlants de détermination.

— Chef ! Envoyez trois hommes s'occuper des Traqueurs. Ils essaieront d'entrer par le toit, mais ils ne pèsent rien au corps à corps. Dites à vos

gars de rester soudés derrière leurs boucliers pour éviter les carreaux empoisonnés !

Taram approuve d'un signe de tête sec et détache immédiatement un trio pour nettoyer la cour. Vous poursuivez, la voix couverte par le fracas de l'acier :

— La Horde s'essouffle. Si nous fonçons maintenant, les jumelles seront trop proches pour déchaîner leur magie sans s'auto-consumer. Une attaque frontale, on brise ces deux pétasses, et on se replie avant que la cavalerie ne puisse charger !

Taram écarquille les yeux, stupéfait.

— Une charge frontale ? Tu es fou !

Mais l'étincelle du stratège se rallume dans son regard.

— Après tout... nous n'avons plus rien à perdre. Si elles tombent, la Horde perd son croc. Chargez !

La manœuvre est une gifle pour l'ennemi. Poussée par la rage du désespoir, la Garde Noire se transforme en un mur de piques hurlant. Les Spectres de Fer, démoralisés par la cruauté de Kael qui a bombardé leurs propres rangs, flanchent. Vos lances trouvent les failles : elles percent les jambières, brisent les rotules. Sous le poids de leurs armures massives, les guerriers lourds s'effondrent comme des statues de plomb. Vous frappez de toutes vos forces, submergeant vos adversaires de coups erratiques. Dans la fureur aveugle du corps à corps, une lame ennemie vous entaille cruellement la hanche.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, la douleur décuple votre rage. Vous abattez votre arme sur le monstre qui vous a blessé, lui broyant le bras dans un craquement sinistre : l'os jaillit à travers la chair dans une fracture ouverte écœurante. Le guerrier n'a pas le temps de hurler qu'une lance de la Garde Noire lui transperce la gorge. Le passage est libre. Vous voyez enfin les jumelles de près. Elles sont terrifiées. Leur peau, d'une pâleur cadavérique, semble presque translucide. L'usage intensif de la magie a pompé leur propre énergie vitale ; elles tremblent, les yeux injectés de sang. La charge a fonctionné, elles sont à découvert. Taram ordonne déjà le repli vers le bâtiment pour éviter le retour des cavaliers, mais les mages ne comptent pas vous laisser partir. Malgré leur épuisement, une brume cuivrée sature l'air autour de leurs doigts fins. Une aura enflammée crépète, transformant l'air en un brasier localisé. Rendez-vous au [60](#).

120

— Attendez-moi ici et préparez-vous à partir ! Hurlez-vous aux survivants valides. Je ne laisserai personne s'éteindre dans la poussière si je peux l'éviter !

Votre propre cri semble vous donner des ailes. Vous tournez les talons et vous élanchez dans une ruelle adjacente, le cœur battant à tout rompre. Chaque seconde compte : les flammes rampent vers la place et les blessés perdent leur sang. Vous courez à travers les débris, jusqu'à atteindre l'échoppe de l'apothicaire. Miracle ou hasard du vent, la petite bâtisse de bois sombre est encore épargnée par l'incendie, bien que la fumée l'enveloppe déjà comme un linceul. La porte d'entrée bat au gré des courants d'air, grande ouverte sur une pénombre protectrice. En franchissant le seuil, vous êtes frappé par le contraste saisissant : ici, l'odeur de la chair brûlée et du soufre est remplacée par le parfum apaisant de la lavande séchée, de la menthe et des huiles essentielles. C'est un sanctuaire de paix au milieu de l'enfer. Les étagères, parfaitement alignées, regorgent de bocaux en verre soufflé et de flacons de terre cuite, chacun

portant l'espoir d'une guérison. Sur le comptoir en chêne, un imposant registre est resté ouvert. Ses pages, jaunies par le temps et l'usage, semblent contenir les derniers secrets médicaux de Skarn. Vous savez que vous ne pouvez pas rester longtemps ; les craquements de la charpente vous rappellent que le feu n'est jamais loin. Si vous vous dirigez directement vers les étagères pour fouiller les remèdes et trouver de quoi soigner les brûlures, rendez-vous au [59](#). Si vous décidez de perdre quelques précieuses secondes pour feuilleter le gros registre sur le comptoir, rendez-vous au [175](#).

121

Vous continuez d'avancer, les sens en alerte, scrutant chaque ombre et chaque fourré à la recherche du moindre signe d'embuscade. Soudain, cet instinct de survie viscéral propre aux gens de Skarn vous fait dresser les cheveux sur la tête. Un mouvement anormal sur votre droite attire votre regard : une section de terre semble s'élever, se détachant du sol pour former une silhouette humanoïde d'une fluidité cauchemardesque.

— Là ! hurlez-vous en vous jetant de côté.

Le Traqueur, surpris que vous l'ayez repéré malgré votre approche pourtant maladroite, est forcé de porter son coup prématurément. Ses griffes d'acier sifflent dans l'air, mais au lieu de vous transpercer de part en part, elles ne font qu'effleurer votre flanc dans un déchirement de cuir et de chair. La douleur est vive, mais la blessure reste superficielle.

Retirez 1 point de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

D'un geste rageur, vous dégainez votre arme, mais l'ombre est déjà loin. Fidèle à sa tactique de harcèlement, l'assaillant se fond dans le décor avant même que vous ne puissiez l'engager. Il a échoué à vous neutraliser, mais il reste dans les parages, tapi quelque part dans le silence vert de la forêt. Le

message est clair : vous n'êtes plus seul dans ce secteur. Sans perdre un instant, vous pressez le pas vers l'Ouest pour vous enfoncer au cœur des bois, là où le couvert est le plus dense. Rendez-vous au [137](#).

122

Vous vous laissez glisser le long de la paroi de bois noirci pour retrouver le sol ferme. Rester sur les hauteurs était devenu suicidaire : la charpente se transformait en un squelette de braises prêtes à s'effondrer. Une fois en bas, vous vous plaquez contre le mur, le souffle court, vous fondant dans les ombres denses projetées par l'incendie. Votre instinct ne vous a pas trompé. Avant même de les voir, vous percevez le choc sourd de bottes ferrées contre la terre battue. En risquant un regard au coin de la bâtisse, vous apercevez deux Spectres de Fer. Ils patrouillent avec une discipline effrayante, leurs haches prêtes à cueillir le moindre mouvement. Ils ne pillent pas, ne crient pas ; ils traquent, méthodiques, cherchant sans relâche des survivants. À quelques pas de vous, au ras du sol, vos yeux captent un détail salvateur : une petite lucarne de pierre menant aux caves de la chaumière voisine. C'est un passage étroit, sombre, mais qui offre une chance de disparaître totalement à leur vue. Si vous décidez de bondir hors de l'ombre pour affronter les deux guerriers de front, rendez-vous au [195](#). Si vous possédez la compétence *Furtivité* et que vous tentez de ramper jusqu'à la lucarne sans attirer leur attention, rendez-vous au [159](#). Si vous ne possédez pas cette compétence mais que vous tentez tout de même d'atteindre l'ouverture, rendez-vous au [100](#).

123

L'air se fige. Le Traqueur face à vous laisse échapper un sifflement aigu, un signal de mise à mort qui déchire le silence. Ce n'est pas vers vous que l'attaque se dirige, mais vers ceux que vous tentez de protéger. Le carnage est d'une rapidité chirurgicale. Deux formes spectrales jaillissent des fourrés latéraux avec une sauvagerie que rien ne laissait présager. Ce ne

sont plus des hommes, mais des hachoirs de chair. Dans un chaos de cris étouffés et de bruits de métal déchirant la toile, les Traqueurs traversent votre petit groupe. Ils ne cherchent pas le duel ; ils frappent les gorges, tranchent les tendons et disparaissent dans les buissons de l'autre côté avant même que vous n'ayez pu dégainer votre acier. Le silence qui retombe est plus terrifiant que les cris. L'enfant tremble contre vos jambes, les yeux écarquillés devant l'horreur. Au sol, la neige se teinte d'un rouge écarlate et fumant là où les lames ont mordu. Vous n'avez pas le temps de compter les râles, mais le vide laissé dans vos rangs est immédiat et atroce. C'est une exécution gratuite, une démonstration de force de la Horde qui vous rappelle votre impuissance.

Retirez jusqu'à 3 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous en aviez moins de trois, votre compteur tombe à 0.

Le cœur lourd et la rage au ventre, vous réalisez que l'impasse où vous vous trouvez est devenue un abattoir. Les Traqueurs sont toujours là, tapis dans l'ombre, savourant votre détresse. Vous n'avez plus le choix : vous hurlez aux rescapés de fuir et vous vous ruez en arrière, abandonnant les morts à la forêt. Vous courez jusqu'à perdre haleine vers la zone des geysers, espérant que la brume sulfurique masquera votre odeur et votre trace. Rendez-vous au [25](#).

124

Les leçons d'Adria vous reviennent en mémoire comme un avertissement glacial. La magie n'est pas un don du ciel, mais un héritage du sang, transmis de mère à sa progéniture au sein de lignées matriarcales aussi riches que cruelles. Leur apparence est leur première arme : ces coupes de cheveux sophistiquées, ces soies aux teintes étrangères, ce maquillage et ces bijoux rutilants ne servent qu'à marquer leur supériorité sur le "bas peuple". Elles n'ont pas besoin d'armures ; leur puissance est leur rempart. Vous observez une brume étrange, une poussière de cuivre scintillante qui

semble s'exhaler de leurs pores pour s'étirer en un voile aérien vers la porte du fortin. Une goutte de sueur glacée perle sur votre temple. Vous comprenez soudain : ce sont elles. Ce sont elles qui ont réduit Skarn en cendres.

— Magie ! Éloignez-vous ! hurlez-vous de toutes vos forces.

Grâce à votre autorité naturelle, Taram et ses hommes n'hésitent pas. Tandis que vous plongez en arrière pour vous ruer vers l'extrémité du rempart, vous voyez les jumelles entrechoquer leurs mains dans une synchronisation parfaite. Le cuivre s'illumine d'un réseau d'éclairs organiques, une configuration géométrique qui semble dévorer l'air environnant dans un sifflement strident. L'explosion qui suit n'est pas un simple feu de joie : c'est un déchirement de la réalité. L'air se dilate avec une violence inouïe. Le bois de la porte ne brûle pas, il se vaporise, projetant des éclats incandescents comme des shrapnels à travers la cour. Les blocs de pierre massive au-dessus de l'entrée, pourtant scellés depuis des siècles, sont soulevés comme de la paille. Les jumelles n'ont pas seulement brisé le verrou, elles ont ouvert une plaie béante dans le mur du Fortin. Des quartiers de pierre sont projetés jusque dans le camp des blessés, broyant les os et les espoirs dans un fracas de fin du monde. Des cris d'agonie s'élèvent déjà du nuage de décombres. À travers les sifflements dans vos oreilles, vous entendez la voix rauque de Taram qui tente de rassembler ce qui reste de la Garde pour colmater la brèche. Rendez-vous au [50](#).

Vous vous approchez de la stèle, le pas lourd et la gorge nouée par une émotion que même l'urgence du massacre ne peut étouffer. Ce monolithe de granit sombre est la mémoire de Skarn, le seul témoin des vies fauchées avant cette nuit d'enfer. En parcourant les noms gravés, vos doigts s'arrêtent sur celui de votre Grand-Père. Ancien Maître d'arme respecté de

la Garde Noire, il s'est éteint de vieillesse en 1121. C'était la fin d'une ère de sagesse. Plus bas, deux noms vous brûlent le regard : ceux de votre Père, le conseiller écouté, et de votre Mère, dont les mains de guérisseuse ont sauvé tant d'âmes avant de faillir à la sienne. À leurs côtés, vous lisez celui d'Adria, la Chamane de Skarn . Ils sont morts en 1128, après l'Hiver des Souffrances, il y a seulement trois ans. Vous vous rappelez trop bien les ravages de la Grippe des Montagnes ; cette peste récurrente qui revient tous les trente ans pour prélever sa dîme sur les clans. Le village, et surtout la Garde Noire, ont été décimés par la maladie bien avant que la Horde ne frappe. Le Royaume d'Argent n'était pas affaibli par la lâcheté, mais par le deuil et la fièvre. Vous posez votre front contre la pierre glacée. Le contact du roc semble vous transmettre la force de ceux qui vous ont précédé. Une prière silencieuse s'élève de votre cœur, se muant en un serment d'acier : vous protégerez les survivants, quel qu'en soit le prix. Une fois ces gens en sécurité derrière les murs du Fortin de la Garde Noire, vous reviendrez. Ces sauvages paieront pour chaque goutte de sang versée sur les terres de la Chaîne d'Argent. Cette détermination nouvelle agit comme un baume sur vos muscles meurtris. Vous ne pliez pas. Gonflé à bloc, vous vous détournez du monument pour rejoindre les survivants qui attendent sur la place. Rendez-vous au [35](#).

126

Vous ne comptez pas sur la chance, mais sur l'ombre. Alors que les jumelles sont encore prostrées, luttant pour chaque bouffée d'air au milieu de leur propre brasier, vous rabattez votre cape de camouflage sur vos épaules. Le tissu, traité pour se fondre dans les teintes grises et terreuses des montagnes, vous rend presque invisible au milieu des fumées tourbillonnantes. Vous entamez un contournement lent, millimétré, glissant sur les pavés calcinés avec une grâce de prédateur. Mais au moment où vous n'êtes plus qu'à quelques pas, la jumelle la plus proche relève la tête. Son instinct de mage capte une perturbation dans l'air. Ses yeux se posent sur le vide apparent où vous vous trouvez. D'un geste

brusque, vous arrachez votre cape et la jetez en l'air avec force. Le tissu s'éploie comme une silhouette humaine. C'est le leurre parfait. Prise de panique, elle libère une décharge instantanée. Votre cape est vaporisée dans un éclair de feu cuivré, mais vous n'êtes déjà plus là. Vous avez plongé au sol dans une roulade parfaite, vos doigts se refermant sur le bois solide d'une lance de la Horde abandonnée. Vous vous relevez d'un bond, porteur de toute la rage des défenseurs du Fortin. Avant que la sorcière ne puisse comprendre son erreur, vous projetez la lance de toutes vos forces. Le projectile fend l'air et vient percuter votre adversaire en plein milieu de la poitrine, juste entre les seins, avec un son mat et définitif. La pointe de fer traverse le tissu pourpre et ressort entre ses omoplates. La force de l'impact est telle que la jeune femme est soulevée et clouée au sol, ses mains griffant inutilement la hampe de bois alors que la vie s'échappe de ses yeux dans un dernier spasme. Sa sœur se fige, le visage déformé par une horreur indicible.

— Tolaris ! Non ! hurle-t-elle, sa voix se brisant dans un cri de pure agonie.

La survivante perd la tête. La douleur de la perte brise les dernières barrières de sa maîtrise. Elle hurle de toutes ses forces, ses bras tendus vers vous comme des griffes. La fumée cuivrée jaillit en lignes erratiques, s'enflammant instantanément en gerbes de feu foudroyantes. Vous plongez au sol, sentant le souffle brûlant lécher vos vêtements. L'attaque est rapide, mais désordonnée ; sa haine aveugle la rend imprécise. Elle multiplie les déflagrations, ses mains tremblantes de fatigue et de rage, transformant la cour en un champ de mines incandescentes. Elle est à bout, son énergie vitale s'évapore à chaque explosion. Si vous pensez que c'est le moment de profiter de son hystérie pour lui foncer dessus et l'achever, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez rester à distance et attendre qu'elle se consume totalement avant de porter le coup de grâce, rendez-vous au [142](#).

Tout se passe en une fraction de seconde. La masse de branches et de fourrures ternes jaillit de votre gauche avec une vélocité terrifiante. Avant même que vous ne puissiez lever votre garde, des griffes étincelantes déchirent l'air et s'enfoncent dans votre épaule. La douleur est fulgurante, vous projetant en arrière. Mais alors que vous vous apprêtez à rendre les coups, l'ombre végétale pirouette et s'évapore dans l'épaisseur du sous-bois, comme si elle n'avait jamais existé. Pendant ce temps, la seconde forme tente une manœuvre similaire contre vos compagnons. Cependant, leur nombre devient ici leur salut. Paniqués mais déterminés, les survivants brandissent leurs armes de fortune, haches de bûcherons, fourches et couteaux de cuisine, en une haie de fer désordonnée. Face à cette masse de lames prêtes à tout, l'agresseur hésite, feinte une attaque, puis préfère reculer, se fondant à son tour dans le décor des arbres grisâtres. Vous vous relevez avec peine, la main pressée sur votre blessure sanglante. Vous pestez contre vous-même, maudissant cet instant de faiblesse où vous vous êtes laissé émerveillé par la beauté illusoire du verger. La forêt vient de vous rappeler brutalement que chaque recoin de paix est une promesse de mort.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le silence retombe sur le verger, mais l'atmosphère est désormais empoisonnée. Vous ne perdez plus une seconde et rassemblez votre groupe pour quitter cet endroit maudit. Vous revenez sur vos pas, puis, prenez la direction du sud-ouest pour retrouver le sentier principal, le seul qui semble mener rapidement au torrent. Rendez-vous au [155](#).

Le camp des blessés est une vision d'enfer. Les cris de panique qui s'élèvent des paillasses menacent de briser le moral des rares soldats

encore présents dans la cour. Vous voyez même vos éventuels compagnons de route, ceux qui ont survécu à la forêt des Murmures, trembler comme des feuilles, prêts à abandonner tout espoir. Vous ne pouvez pas laisser cette gangrène de peur se propager. Vous montez sur une caisse de ravitaillement et, d'une voix qui couvre le tumulte, vous haranguez la foule des éclopés.

— Regardez-vous ! tonnez-vous. Vous avez survécu à l'incendie de Skarn ! Allez-vous mourir ici, prostrés dans votre propre peur, alors que les murs du Fortin tiennent encore ? La Horde veut des victimes faciles, pas des survivants qui mordent ! Ceux qui peuvent tenir une lame, levez-vous ! Ceux qui ne le peuvent pas, préparez les bandages et les torches ! Personne ne meurt aujourd'hui sans avoir lutté !

Vos paroles agissent comme un coup de massue. Les râles se transforment en souffles déterminés. Sous vos yeux, un miracle s'opère : un homme dont la jambe était enserrée dans un bandage grossier, un villageois robuste nommé Joran, se redresse en grimaçant de douleur. Il s'appuie sur un gourdin de bois et vous regarde avec une lueur de défi.

— Vous avez raison. Je ne finirai pas comme un agneau à l'abattoir.

Inspirés par son geste, les blessés se calment et s'organisent. La panique est matée. Joran, malgré sa blessure, se tient prêt à se battre à vos côtés si les portes devaient céder.

Ajoutez 1 Survivant sur votre *Feuille d'Aventure*.

Revigoré par cet élan de courage, vous vous tournez vers les escaliers de pierre qui mènent au sommet des remparts. Il est temps de voir ce qui terrifie tant la Garde Noire. Rendez-vous au [152](#).

Vous refermez vos doigts sur la main glacée de l'enfant.

— Reste près de moi, ordonnez-vous d'une voix sourde, presque un souffle. Ne t'éloigne sous aucun prétexte.

Il ne répond rien. Il ne tremble pas. Vous ignorez tout de lui, jusqu'à son nom, mais son regard rouge semble déjà peser plus lourd que toutes vos années passées dans ces montagnes. Cet enfant ne ressemble pas aux autres réfugiés que vous tentez de guider. Il est une ombre parmi les ombres.

Note de règle : L'enfant est une figure centrale de votre quête, il ne rejoint pas le groupe des fuyards ordinaires. Ne l'ajoutez pas à votre compteur de Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous jetez un ultime regard par-dessus votre épaule. La femme a cessé de lutter ; son corps n'est plus qu'une forme immobile sous un linceul de cendres. Sans un mot de plus, vous franchissez la porte Nord, laissant derrière vous le brasier de Skarn. Le grand air des sommets vous frappe le visage, mais l'espoir est une denrée rare. Pour semer la horde, vous choisissez de quitter les sentiers battus et de couper à travers les escarpements rocheux en direction de la Forêt des Murmures. C'est votre seule chance de rallier le fortin de la Garde Noire sans être pris au piège en terrain découvert. Au loin, la forêt se dresse comme une muraille de ténèbres. Les troncs des pins séculaires sont si denses qu'ils semblent dévorer la lumière du jour, et une brume épaisse stagne entre les branches, pareille à un souffle spectral. On dit que les bois ont des oreilles, et que chaque secret y finit par être déterré. Vous pénétrez sous la canopée, là où le silence n'est jamais tout à fait réel. Rendez-vous au [49](#).

Vous emboîtez le pas à Taram vers le bâtiment central, le cœur de pierre du Fortin. Contrairement aux remparts bruts et fonctionnels, cette bâtisse affiche une architecture plus ancienne et travaillée, aux angles adoucis par le temps, témoignant d'une époque où la Garde Noire était une puissance respectée dans tout le Royaume d'Argent. En franchissant le hall, l'écho de vos pas sur les dalles froides résonne avec une étrange clarté. Vous montez un escalier en colimaçon, étroit et sombre, où l'odeur du salpêtre se mêle à celle de la cire froide. Au premier étage, Taram vous ouvre la porte d'un dortoir. La pièce est vaste, meublée de six lits superposés en chêne massif, mais le silence qui y règne est pesant. Les couvertures sont tirées, les coffres au pied des lits sont vides. On sent que la vie a quitté ces murs depuis que la maladie a frappé. L'enfant, sans un mot, grimpe avec une agilité de chat sur l'une des couchettes supérieures et s'y installe, s'enveloppant dans son manteau. Taram soupire en balayant la pièce du regard.

— Comme tu le vois, je ne mentais pas sur nos effectifs. Nous pourrions loger ici le double de soldats, si le sort ne s'était pas acharné sur nous.

Vous vous tournez vers lui, le visage marqué par la fatigue des derniers jours.

— Soyez honnête, Taram. Avons-nous la moindre chance contre la Horde ?

Le vieux guerrier ne cille pas. Son esprit semble déjà sur le champ de bataille.

— Numériquement, nous tenons encore la route. Mais mes hommes, bien qu'entraînés, n'ont jamais goûté au fer d'un véritable combat. La Horde, elle, est forgée dans le sang. Ils utilisent des Traqueurs, des ombres... je ne

serais pas surpris qu'ils commandent à la magie noire. En plaine, nous serions piétinés en une heure. Mais ici, derrière ces murs, c'est une autre histoire. Ils n'ont pas de machines de siège, pas de béliers. En théorie, ce fort est imprenable. Pourtant...

Il marque une pause, l'air sombre.

— Ce ne sont pas des amateurs. S'ils attaquent, c'est qu'ils pensent pouvoir gagner. Il me manque une pièce du puzzle, un détail dans leur stratégie que je n'arrive pas encore à saisir. Pour l'heure, notre seule option est de faire de ce fort une enclume sur laquelle ils se briseront les dents.

Taram vous salue d'un geste bref avant de repartir vers ses devoirs de commandant. Dès que la porte se referme, vous vous écroulez sur le lit le plus proche de la fenêtre. Le repos est impérieux, mais il n'est pas paisible. Juste en dessous, dans la cour, le campement des blessés laisse monter jusqu'à vous un concert de gémissements et de râles de douleur. C'est sur ce fond sonore lugubre que vous sombrez enfin dans un sommeil sans rêves. Le lendemain, l'aube point à peine que vous êtes déjà debout. Malgré une nuit fractionnée par les bruits du camp, la sécurité relative des murs a porté ses fruits.

Vous récupérez 4 points de Vitalité.

L'enfant est déjà réveillé, assis sur son lit, le regard perdu dans le vide.

— J'ai fait un cauchemar, murmure-t-il lorsque vous l'approchez. Je sentais le goût du sang dans ma bouche... comme si la terre elle-même saignait.

Vous l'aidez à descendre et tentez de le rassurer avec des mots que vous espérez convaincants. Vous lui ordonnez de rester ici, caché sous les lits si le chaos éclate. Vous savez que ces planches de bois ne protégeraient personne face à la fureur des Spectres de Fer, mais ce mensonge est

nécessaire pour lui donner le courage de tenir. Vous ajustez vos vêtements, vérifiez le tranchant de votre lame et sortez du dortoir, prêt à affronter le destin. Si vous voulez inspecter le rez-de-chaussée du bâtiment, rendez-vous au [187](#). Si vous voulez explorer la cour du fortin pour prendre le pouls des défenseurs, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez monter directement sur les murailles pour scruter l'horizon et la Horde, rendez-vous au [152](#).

131

Vous pénétrez enfin dans le cœur du marécage. Ici, l'atmosphère change radicalement : l'air est saturé d'une humidité poisseuse et d'une odeur de soufre si forte qu'elle vous brûle les narines. Le sol n'est plus qu'une soupe de boue noirâtre, mais à votre grande surprise, elle est presque chaude par endroits. Des geysers de vapeur sifflent entre les racines dénudées, recrachant les entrailles gazeuses du continent. Chaque pas est un combat. Vous avancez péniblement, tâtant le terrain pour éviter les sables mouvants qui pourraient vous engloutir en quelques secondes. L'enfant, silencieux, s'accroche à votre tunique, ses yeux rougis par les émanations. Soudain, un bruit sec déchire le sifflement des vapeurs : des croassements rauques retentissent juste au-dessus de vos têtes. À travers les volutes de brume, vous distinguez les silhouettes sombres de corbeaux massifs qui tournoient. Ce ne sont pas des oiseaux ordinaires ; leurs cris semblent porter un message, ou un signal. La Horde n'est peut-être pas loin, et ces charognards sont ses yeux. La vapeur vous offre une protection précaire, mais pour combien de temps ? Si vous décidez de presser le pas pour sortir de cette zone étouffante au plus vite, rendez-vous au [164](#). Si vous choisissez la prudence extrême en vous couchant dans la boue tiède, laissant le limon noir recouvrir votre corps et celui de l'enfant pour vous fondre dans le paysage, rendez-vous au [19](#).

L'envahisseur qui se dresse devant vous dégage une aura de puissance écrasante. Dans le silence lourd de l'étable, seulement rompu par le crépitement des flammes, vous comprenez qu'un duel singulier contre cette machine de guerre est un pari mortel. Mais vous n'êtes pas un guerrier solitaire errant dans ces sommets ; vous êtes un enfant de Skarn, et sur ces terres ingrates, la survie a toujours été une affaire de meute. Vous commencez à décrire un cercle lent autour de votre adversaire, captant son attention par le mouvement de votre arme et l'intensité de votre regard. Dès que le spectre pivote pour ne pas vous perdre de vue, vous esquissez un signal discret de la main vers les ombres derrière lui. Rien de tel qu'un bon coup de fourche dans les reins pour briser l'assurance d'un conquérant. Le courage des montagnards est votre arme la plus tranchante, à condition qu'ils soient assez nombreux pour faire pencher la balance. Si vous avez 3 Survivants ou plus sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [85](#). Si vous avez 2 Survivants ou moins sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [192](#).

La plaine de granit que vous traversez est un monde de silence et de vent. Sous vos bottes, les dalles de pierre taillées par les anciens bâtisseurs du Fortin résonnent d'un bruit sec, rompant l'oppression végétale de la forêt. L'air, bien que glacial, semble plus pur, dépourvu des odeurs de soufre ou de décomposition qui vous ont hanté. Tandis que vous descendez le sentier serpentant vers la vallée, vous ne pouvez détacher votre regard du Fortin de la Garde Noire. À cette distance, vous commencez à percevoir les détails de son architecture défensive : les créneaux dentelés, les meurtrières étroites et l'imposante porte de bois qui garde son entrée. Mais c'est l'activité sur les remparts qui vous interpelle. Des torches s'allument alors que le disque solaire commence à disparaître derrière les pics, et vous devinez l'agitation des sentinelles. L'enfant marche désormais

à votre hauteur, son regard rouge fixé sur les remparts. Il ne tremble plus. On dirait qu'une force invisible émane des murs et l'appelle, une résonance que vous, percevez comme une vibration sourde dans la roche sous vos pieds. Vous sentez que le temps des questions approche, mais aussi celui de nouveaux dangers, car une place fortifiée est autant un refuge qu'une cible. Rendez-vous au [101](#).

134

Vous vous jetez au sol en protégeant l'enfant de votre corps, mais le sentier est trop découvert. Un sifflement plus aigu que les autres fend l'air. Vous ne ressentez d'abord qu'une piqûre insignifiante, presque une brûlure de froid, à l'arrière de la cuisse droite. Puis, le monde bascule. Le poison des Traqueurs est une alchimie de cauchemar. En quelques secondes, la zone touchée s'embrace. Vous portez la main à votre jambe et vos doigts rencontrent le bois noir du carreau, mais vos muscles ne répondent déjà plus. Le venin remonte le long de votre colonne vertébrale comme un acide brûlant. Votre vision se brouille, les arbres se tordant en des formes monstrueuses et ricanantes. L'agonie est totale. Vous vous écroulez sur le dos, pris de convulsions violentes qui vous brisent les dents. Une écume épaisse et jaunâtre s'écoule de vos lèvres tandis que vos poumons se figent, refusant de laisser entrer l'air. Vos membres s'agitent de manière désordonnée, frappant le sol gelé dans un rythme macabre. À travers le voile de sang qui envahit vos yeux, vous voyez une silhouette masquée de fer s'approcher lentement, silencieuse comme une ombre. L'enfant hurle, son visage terrifié est la dernière chose que vous percevez avant que votre cœur ne lâche dans un spasme ultime. Le froid de la forêt vous enveloppe enfin. Le silence revient sur le sentier, seulement troublé par le bruit d'une poigne de cuir saisissant l'épaule de l'enfant.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

La végétation se fait plus dense, mais sous vos bottes, le sol semble anormalement plat. En écartant des fougères givrées, vous découvrez les vestiges d'un dallage ancien, dévoré par la mousse : vous suivez sans le savoir une route oubliée. Après quelques minutes de marche, la forêt s'ouvre brusquement sur un spectacle saisissant, presque anachronique dans ce monde de brume et de fer. Devant vous s'étend une vaste clairière où gisent les restes d'un hameau fantôme. Une dizaine de chaumières en pierres grises s'y dressent encore, mais leurs toits de chaume se sont effondrés sous le poids des décennies, laissant les murs béants comme des orbites vides. Pourtant, ce n'est pas la tristesse des ruines qui attire votre regard, mais la lumière surnaturelle qui émane du centre du village. Trônant fièrement au milieu des décombres, un Arbre d'Or se dresse, majestueux et imperturbable. Son écorce luit d'un éclat métallique et ses feuilles, d'un or pur, ne semblent pas connaître le flétrissement de l'hiver. Il irradie une chaleur douce, une aura de sérénité qui semble repousser l'ombre de la forêt. Ces arbres sont des trésors vivants : les apothicaires cherchent leur sève aux vertus miraculeuses, tandis que les chamans murmurent que les esprits de la terre se rassemblent sous leurs branches sacrées. Il est évident que ce hameau a été bâti autour de ce sanctuaire végétal, peut-être par des ancêtres des villageois de Skarn, avant que l'hostilité de cette terre ne les force à l'exil. Ici, le silence n'est pas pesant ; il est solennel. Si vous souhaitez vous approcher de l'Arbre d'Or pour ressentir sa magie, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez fouiller les ruines des chaumières à la recherche d'objets oubliés, rendez-vous au [197](#). Si vous ne voulez pas perdre de temps et préférez reprendre la route vers le sud pour quitter la forêt, rendez-vous au [62](#).

Vous atteignez enfin les rives du torrent. Les eaux bouillonnantes, sombres et glacées, charrient des débris de glace qui s'entrechoquent avec

un bruit sinistre. En observant ce courant furieux, vous ne pouvez vous empêcher de penser que ce sont les mêmes flots qui baignaient Skarn quelques heures plus tôt. Vous scrutez la surface, redoutant à chaque instant de voir dériver le corps livide d'un villageois massacré. Vous estimez être à mi-chemin du Fortin, mais le ciel, d'un gris de plomb, commence déjà à s'éteindre. Dans cette forêt, la nuit ne tombe pas, elle s'abat. Sans lumière, toute progression devient impossible. Vous décidez d'établir un camp de fortune à l'abri des racines d'un pin ancestral, espérant que le vacarme incessant de l'eau couvrira vos murmures. Si des survivants vous accompagnent, ils s'écroulent, brisés par l'épuisement, imitant vos gestes pour tenter de s'isoler du sol gelé. C'est alors que l'enfant attire votre attention. Il ne se repose pas. Debout, immobile, il fixe un point précis dans la pénombre, à quelques pas de là. Il s'avance lentement, comme hypnotisé vers un énorme tronc couvert de mousses sèches et de lichens grisâtres. Vous fronchez les sourcils, cherchant ce qu'il regarde... et soudain, vos sens vous trahissent. Ce que vous preniez pour un renflement de l'écorce se détache de l'arbre. Ce n'était pas de la magie, mais un camouflage d'une perfection terrifiante : des lambeaux de tissus écorchés, des écorces liées par des tendons et des fourrures ternes qui épousaient chaque ride du bois. L'individu qui se "déplie" devant l'enfant est grand, d'une maigreur nerveuse. Son visage est dissimulé derrière un masque d'acier froid. Ce n'est pas un guerrier lourd de la Horde, c'est un Traqueur, un prédateur agile armé d'une arbalète compacte dans le dos et de griffes d'acier fixées à ses avant-bras. Vous bondissez l'arme au poing, mais le sauvage est d'une rapidité fulgurante. D'une main gantée de cuir sombre, il saisit la tête de l'enfant et le soulève du sol. Ignorant votre menace, il plonge son regard métallique dans les yeux rouges du garçon et siffle d'une voix rauque :

— Incroyable... Le Calice de Sang est ici.

Profitant de sa stupéfaction, vous déclenchez une frappe réflexe. L'acier percute violemment le masque dans un choc terrible. Le Traqueur pousse

un cri de douleur et lâche l'enfant que vous récupérez d'un geste brusque. Vous vous attendez à un duel, mais par une acrobatie prodigieuse, le prédateur se rétablit et s'élance dans les sous-bois. En quelques enjambées, sa tenue de camouflage se fond à nouveau dans le décor des fougères mortes et des troncs gris, le rendant instantanément invisible. Le silence retombe, mais il est empoisonné. La Horde n'a pas massacré Skarn par simple barbarie ; ils cherchent cet enfant. Dans la forêt, ils ne lanceront pas d'attaque frontale : ils vont vous traquer jusqu'au dernier pour récupérer leur dû. Cette nuit, personne ne ferme l'œil. Rendez-vous au [83](#).

137

Le Cœur de la forêt porte bien son nom : c'est un sanctuaire d'ombre et de silence. Ici, les arbres sont si massifs et leurs cimes si denses qu'ils forment une voûte impénétrable ; pas un seul flocon de neige ne parvient à toucher le sol. Vous progressez sur un tapis de feuilles mortes en décomposition, dont l'odeur d'humus fertile emplît vos narines. Le terrain est un labyrinthe de racines noueuses et de buissons épineux qu'il vous faut contourner sans cesse pour maintenir votre cap vers le Sud. Soudain, la forêt semble s'écarter avec respect. Vous débouchez dans une clairière baignée d'une lumière diffuse où trône un géant d'un autre âge : un séquoia colossal. Aucun autre arbre ne pousse à ses pieds, comme s'il exigeait un espace sacré pour régner sur son domaine. Son tronc est une muraille d'écorce rougeâtre si vaste qu'il faudrait une vingtaine d'hommes se tenant par la main pour en faire le tour. Sa cime se perd dans les cieux, s'élevant trois fois plus haut que le plus majestueux des chênes de la forêt. En observant les replis de son écorce épaisse, vous croyez déceler les traits d'un visage ancestral, un esprit immuable qui observe le monde depuis des millénaires. Une pensée vous traverse : la vue depuis ses branches sommitales doit être imprenable sur toute la région. Derrière ce monarque végétal, deux sentiers s'offrent à vous : À droite (Sud-Ouest) : Les arbres s'éclaircissent, mais une brume laiteuse et mystérieuse semble sortir du sol, masquant les dangers potentiels. À gauche : La forêt retrouve un aspect

plus classique, moins oppressant que le Cœur, mais semble s'enfoncer de nouveau dans les fourrés. Si vous possédez une *Corde* et souhaitez tenter l'ascension du géant, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez suivre le chemin de droite (brume), rendez-vous au [171](#). Si vous choisissez le chemin de gauche (forêt classique), rendez-vous au [47](#).

138

N'écoutant que votre courage, ou une folie passagère, vous vous précipitez l'arme au poing vers le détachement de cavaliers. Kael, juché sur son monstre de chair, exécute une manœuvre de contournement laborieuse, gêné par les cadavres et les débris qui jonchent le sol. Il vous voit arriver, minuscule silhouette isolée au milieu du carnage. Sous son masque macabre, il doit vous prendre pour un dément cherchant une mort rapide. Pour confirmer ses doutes, vous ramassez un caillou au sol et le lancez de toutes vos forces. Le projectile siffle et vient frapper le bord de son heaume dans un tintement métallique dérisoire. L'insulte est totale. Kael pousse un rugissement de bête blessée et abaisse sa hache, lançant ses cavaliers à vos trousses pour vous écrabouiller sous les sabots. Vous faites volte-face et accélérez comme jamais. Le sol tremble sous les impacts répétés, une vibration sourde qui remonte dans vos jambes. Vous sentez le souffle chaud des naseaux des chevaux dans votre dos, l'ombre de la mort qui s'allonge sur vous. Au dernier instant, alors que le choc semble inévitable, vous bifurquez à angle droit et vous vous jetez dans la poussière en roulant sur le côté. Lancée à pleine vitesse, la cavalerie ne peut pas corriger sa trajectoire. Les cavaliers ne foncent pas vers Taram... ils foncent droit sur les jumelles et leurs derniers gardiens. Kael tire désespérément sur les rênes, mais l'inertie est plus forte : les chevaux percutent les Spectres de Fer dans un fracas d'armures et d'os brisés. Les jumelles écarquillent les yeux, pétrifiées par cette charge alliée qu'elles n'auraient jamais pu prévoir. C'est le chaos absolu. Profitant de ce tumulte inattendu, les soldats de la Garde Noire accélèrent leur repli vers le bastion. Les cavaliers, empêtrés dans leurs propres rangs, doivent

s'éloigner pour tenter de se réorganiser. Les gardiens des jumelles sont dispersés, à terre ou hébétés. C'est le moment ou jamais. Vous vous relevez, couvert de suie et de terre, face aux deux mages. Malgré leur teint livide et leur épuisement, elles ne comptent pas se laisser égorger. Une fumée cuivrée commence à s'échapper de leurs doigts tremblants et l'odeur du soufre sature l'air. Elles vont tout brûler. Rendez-vous au [60](#).

139

Le martèlement métallique se rapproche, lourd et implacable. Sans réfléchir, vous vous jetez derrière le comptoir de chêne massif, le cœur battant si fort qu'il vous semble résonner contre le bois. Vous retenez votre souffle au point d'en avoir mal aux poumons. Deux silhouettes colossales s'encadrent dans l'ouverture de la porte. Ce sont les fameux Spectre de Fer, comme vous les avez surnommé. C'est la première fois que vous en voyez de si près, et l'image est cauchemardesque. Leurs corps sont engoncés dans des armures de métal noires, mélange brutal de plaques d'acier, de cuir bouilli et de lourdes fourrures de loups sombres qui leur donnent une carrure de prédateurs. Mais le plus terrifiant reste leur masque d'acier : lisse, dépourvu de toute expression humaine, il ne laisse deviner qu'un vide mortel derrière deux fentes étroites. Vous vous demandez avec effroi si un visage d'homme existe réellement sous ce métal froid. Alors que les intrus fouillent la pièce d'un pas lent, une idée germe dans votre esprit. L'apothicaire était un homme prudent. En tâtonnant sous le comptoir, vos doigts rencontrent des sphères de verre : des bombes fumigènes irritantes. Un système de secours ingénieux pour aveugler les voleurs. Vous en saisissez autant que possible. Lorsque les deux Spectres se détournent pour examiner des fioles sur une étagère, vous surgissez de votre cachette. Vous lancez la première sphère de toutes vos forces. Elle éclate contre le dos de l'un des colosses dans un fracas de verre, libérant instantanément une fumée grise, épaisse et corrosive. Sans leur laisser le temps de réagir, vous brisez deux autres bombes à leurs pieds. L'air devient irrespirable, saturé par une odeur de soufre et d'épices

brûlantes. Profitant de leur confusion, vous bondissez par-dessus le comptoir et vous ruez vers la sortie. Une fois sur le seuil, vous lancez vos deux dernières grenades à l'intérieur pour saturer la pièce et bloquer leur progression. Vous ne demandez pas votre reste et déalez à travers les ruelles en direction de l'Hôtel de Ville, les herbes « Coupe-Feu » dans vos poches. L'adrénaline masque la douleur de votre course. Vous arrivez essoufflé sur la place où les blessés attendent votre retour comme un miracle. Il n'y a pas une seconde à perdre : les envahisseurs ne resteront pas aveugles éternellement. Si vous possédez la compétence *Médecine* et que vous l'utilisez pour soigner les victimes, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

140

Vous sortez votre talisman d'os, dont les runes gravées semblent s'animer d'une lueur blafarde. Les mises en garde d'Adria résonnent dans votre esprit : les Esprits ne sont pas les alliés des hommes, ils en sont les témoins, souvent cyniques. Vous entamez le rituel complexe, traçant des courbes ésotériques dans l'air saturé d'énergie, tandis que des paroles ancestrales s'échappent de vos lèvres malgré vous. Une pression insupportable écrase soudain vos tempes. Ce n'est pas un murmure, mais une véritable chorale de voix dissonantes qui s'installe au cœur de votre crâne, faisant vibrer vos os.

— Nous t'écoutons, Enfant de Skarn. Ne tremble pas. Depuis le grand vide par-delà les cieux, nous observons votre espèce s'agiter depuis des siècles. Que désires-tu ?

Alors que vous tentez de narrer le massacre de votre village et le fardeau de l'enfant, les voix vous coupent avec une froideur glaciale :

— Inutile. Nous connaissons ton histoire. La Horde a déferlé depuis les Plaines Solaires à l'Est, attaquant le Royaume d'Argent. Tu vois des

barbares là où nous voyons une force nécessaire. Elle sème la mort, certes, mais elle apporte une stabilité sans égale entre les clans rivaux de la Plaine. Elle est le marteau qui forge une nouvelle ère.

L'incompréhension vous suffoque. Comment ces entités peuvent-elles parler de « stabilisation » face à de tels massacres ? Ces monstres seraient les garants d'une civilisation future ? Les Esprits répondent à votre pensée muette avec un mépris manifeste :

— Tu es bien naïf. L'histoire de l'humanité n'est qu'un rapport de forces. Ce sont les vainqueurs qui dictent le bien et le mal. Cependant, votre souffrance singulière nous amuse. Soumet-toi à l'énigme des cycles et, si ton esprit est assez clair pour voir la vérité, nous t'offrirons notre guidance :

« Prends le nombre de mois qui composent une année entière. Retranche l'unique mois de l'hiver où la lumière est la plus courte, celui qui marque la fin. Multiplie le tout par le nombre de cœurs qui battent dans ta poitrine. Ajoute les membres de ton corps et soustrais enfin les doigts d'une seule de tes mains, en excluant le pouce. »

Si vous avez trouvé le résultat de l'énigme, rendez-vous au numéro du paragraphe correspondant à votre réponse. Sinon, rendez-vous au [92](#).

141

Le retour est une formalité dictée par l'instinct de survie. En profitant de la pente descendante, le saut vers le toit de votre demeure vous semble bien plus aisé qu'à l'aller. Vous vous élancez avec assurance et franchissez la ruelle d'un bond souple, atterrissant sans un bruit sur le chaume fumant que vous veniez de quitter. Le détour était inutile, mais vous avez désormais une vue plus claire de votre objectif et de la situation. Sans

perdre un instant, vous vous tournez vers l'Ouest, là où le chemin semble plus prometteur pour rejoindre la porte Nord. Rendez-vous au [16](#).

142

Vous restez à distance, haletant dans la fumée. Les attaques de la sorcière ne sont plus que des spasmes de lumière mourants, des gerbes d'étincelles qui s'éteignent avant même de vous atteindre. La puissance qui pouvait briser des murailles n'est plus qu'un souffle d'agonie. Finalement, la jeune femme tombe à genoux. Ses bras retombent mollement le long de son corps et elle renverse son visage vers le ciel nocturne, la bouche grande ouverte, tentant désespérément d'aspirer un air qui semble s'être changé en plomb. Elle est vidée, son aura cuivrée s'est dissipée, laissant place à une vulnérabilité pathétique. Vous dégainez votre arme et avancez d'un pas lourd pour mettre fin à ses souffrances. Mais alors que vous n'êtes qu'à quelques mètres, le sol se remet à trembler. Une silhouette massive déchire le rideau de fumée : c'est le puissant destrier noir de Kael. Le colosse chevauche sa bête avec une fureur froide, arrivant dans le dos de la malheureuse. Sans ralentir, Kael dirige sa monture droit sur la mage. Le choc est d'une cruauté sans nom. Le poitrail du cheval la percute, la projetant face contre terre dans la poussière calcinée. Dans un craquement de vertèbres insupportable, les sabots ferrés viennent s'écraser sur son dos, la clouant au sol sous la tonne de muscles de la bête de guerre. Elle lâche un hurlement qui ne ressemble plus à rien d'humain : un cri strident, un sifflement d'air et de sang qui s'échappe de ses poumons perforés par ses propres côtes. Elle tend une main tremblante vers vous, ses ongles désormais brisés et souillés de terre, griffant le sol dans un ultime réflexe. Elle ne vous regarde plus comme un ennemi, mais comme un sauveur impossible, implorant votre pitié dans un dernier regard vitreux. Des larmes brûlantes coulent sur ses joues, emportant le maquillage noir de ses yeux dans des sillons de deuil, tandis qu'un flot de sang sombre s'écoule de ses narines. Kael, imperturbable sur sa selle, baisse les yeux vers la mourante. Sa voix gronde à travers son masque, glaciale et méprisante :

— Sale sorcière ! Sache que sans ta magie, tu m'es aussi utile qu'une pute des bas-fonds !

Dans un mouvement d'une indifférence totale, il fait piétiner le corps une dernière fois avant de tourner son regard de prédateur vers vous. Vous n'avez plus rien à faire ici. La cour est devenue un tombeau. Vous pivotez et détez vers l'entrée du bastion central où Taram vous hurle de vous dépêcher. Vous franchissez le seuil, les poumons en feu, et aidez les soldats à rabattre les lourdes portes de bois ferré. À travers l'entrebâillement final, vous jetez un dernier regard sur la cour. Kael et ses cavaliers mettent pied à terre. Avec une discipline de fer, ils commencent à relever les derniers Spectres de fer survivants, les réorganisant en une troupe compacte. Le siège commence. Ils sont moins nombreux, mais ils n'ont plus besoin de magie pour vous briser. Ils ont la haine. Rendez-vous au [43](#).

143

Tout se passe en une fraction de seconde. Une masse de branches et de fourrures ternes jaillit de votre gauche. Avant même que vous ne puissiez lever votre garde, des griffes déchirent l'air et s'enfoncent dans votre chair. La douleur est fulgurante, vous projetant au sol. Mais alors que vous tentez de vous redresser, l'ombre végétale pirouette et s'évapore déjà dans le sous-bois. Pendant ce temps, la seconde forme fond sur votre petit groupe. Sans le nombre pour faire rempart, l'un de vos compagnons n'a aucune chance. Avant qu'il ne puisse pousser un cri, une griffe lui sectionne la gorge avec une précision atroce. Le sang gicle sur la neige immaculée, d'un rouge trop vif, tandis que le malheureux s'écroule en gargouillant, les mains pressées sur sa blessure fatale. L'agresseur ne s'attarde pas, il disparaît dans les profondeurs de la forêt avec une agilité inhumaine. Vous vous relevez, la main pressée sur votre épaule sanglante, le regard fixé sur le cadavre encore chaud de votre compagnon. Vous

pestez contre vous-même, maudissant cet instant de faiblesse où vous vous êtes laissé émerveiller par la beauté illusoire du verger. Le prix de votre distraction est un homme mort et une plaie qui brûle comme un fer rouge.

Retirez 2 point de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Le silence revient, mais il est désormais lourd du poids de votre échec. Vous saisissez le bras de l'enfant et forcez les survivants restants à quitter ce lieu maudit sans plus attendre. Vous revenez sur vos pas, puis prenez la direction du sud-ouest pour retrouver le sentier principal, le seul qui semble mener rapidement au torrent. Rendez-vous au [155](#).

144

Le Traqueur qui vous fait face s'arrête brusquement. Il sait que vous avez été suivis, pistés à la trace depuis des kilomètres. D'un geste sec de la main, il donne le signal. L'embuscade se déclenche sur vos flancs, mais avec une intensité moindre que celle d'une battue organisée. Deux lames jaillissent des buissons, visant les retardataires de votre groupe. Vous tentez d'intervenir, mais les agresseurs sont des ombres insaisissables qui ne cherchent que le choc et la fuite. Un cri de douleur déchire l'air alors que le fer rencontre la chair. Avant que vous ne puissiez porter le moindre coup, les Traqueurs ont déjà reculé, se fondant à nouveau dans le camouflage parfait de la forêt. Le sang fume sur le sol gelé. Vous regardez autour de vous : le groupe est secoué, et certains visages manquent à l'appel. Cette attaque était un avertissement. Ils vous traquent comme du gibier, s'amusant à réduire vos rangs un par un.

Retirez jusqu'à 2 Survivants de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous en aviez deux ou moins, votre compteur tombe à 0.

Vous ne pouvez pas rester ici une seconde de plus. Serrant l'enfant contre vous, vous ordonnez aux survivants restants de faire demi-tour immédiatement. Vous fuyez cette impasse pour regagner la zone des geysers, là où la chaleur du sol et l'odeur du soufre pourront peut-être perturber les sens de ces prédateurs. Rendez-vous au [25](#).

145

Sans protection adéquate pour briser votre silhouette, vous vous sentez cruellement exposé. Vous tentez bien de vous tapir contre un tronc ou de vous fondre dans l'ombre d'un rocher, mais la neige au sol trahit la moindre de vos formes. Si des survivants vous accompagnent, leur respiration saccadée et leurs mouvements nerveux semblent résonner comme des tambours dans ce silence oppressant. Soudain, l'un des volatiles plonge vers vous. Il passe si près que le sifflement de l'air dans ses plumes vous fait tressaillir. En vous frôlant, il pousse un cri strident, une série de croassements saccadés qui ne ressemblent à aucun appel d'oiseau sauvage que vous connaissez. Les deux autres corbeaux le rejoignent aussitôt, tournoyant juste au-dessus de vos têtes dans un ballet désordonné. Une pensée glaciale vous traverse l'esprit : et si ces oiseaux ne survolaient pas la zone par hasard ? Leur comportement semble presque... dirigé. À chaque pas que vous faites, les volatiles ajustent leur vol, maintenant leur vacarme juste au-dessus de votre position. Un pressentiment sinistre vous envahit : ces cris pourraient bien être un signal, une balise sonore destinée à quelqu'un, ou quelque chose, tapi dans les profondeurs du bois. Vous n'êtes plus un voyageur discret, vous avez l'impression d'être devenu une proie marquée.

Notez le mot-clé : *Pistage* sur votre *Feuille d'Aventure*.

La panique commence à poindre. Il n'est plus question de prudence, mais de fuite. Vous foncez tête baissée vers le sud, le souffle court, cherchant

désespérément une issue à travers les troncs massifs. Soudain, un grondement sourd et liquide s'élève au loin. Un bruit d'eau vive, puissant, qui semble déchirer le silence de la forêt. « Le torrent... », murmurez-vous pour vous-même. Vous en déduisez qu'il s'agit du cours d'eau qui traverse Skarn et que sa présence pourrait enfin vous offrir une ligne de fuite vers la sortie de la forêt. À l'instant même où vous identifiez ce bruit, les corbeaux cessent brusquement leurs cercles. Dans un dernier battement d'ailes, ils reprennent de la hauteur et disparaissent derrière la canopée, vous laissant seul avec le vacarme grandissant de l'eau. Ce retrait immédiat n'a rien de naturel ; c'est comme si les messagers avaient terminé leur tâche et vous livraient désormais à votre destin. Vous accélérez le pas vers la source du bruit. Rendez-vous au [136](#).

146

Les cavaliers de la Horde émergent de l'escalier un à un, tels des spectres d'acier silencieux. Ils se déploient sur la terrasse, mais restent immobiles, leurs haches au repos, observant la phalange de la Garde Noire avec un mépris souverain. Le silence est si lourd que même les blessés cessent de gémir, pétrifiés par la présence de ces bourreaux. Puis, Kael apparaît. Sa stature colossale semble dévorer la lumière. Il s'avance jusqu'au centre de la terrasse et sa voix, amplifiée par le métal de son heaume, résonne comme un glas :

— Toute résistance est inutile ! Sachez que votre mort ne sera pas douce. Je vais vous dépecer, vous consumer, vous offrir un calvaire tel que vous me supplierez de vous achever dans un dernier souffle.

C'est la guerre psychologique, le langage de la terreur que Kael affectionne tant. Mais il ignore qu'on n'effraie pas un vieux roc de montagne avec des mots. Taram crache un filet de sang et dégaine sa lame longue avec une lenteur provocatrice.

— À qui tu crois faire peur, bouffon ? Siffle le chef. Je vais t'arracher ce masque et révéler ta tronche de constipé ! C'est ta mère qui t'a bercé trop près du mur, c'est ça ? Tu es tellement moche que tu n'oses plus te montrer ?

Ivre de fureur, Kael rugit et abat sa hache à double tranchant avec la force d'un éboulement. Mais Taram a encore du répondant. Dans un mouvement fluide, il pare l'impact, dévie la hache vers les dalles et profite du déséquilibre de son adversaire pour lui asséner un magistral coup d'épaule. Avant que le colosse ne se reprenne, le gant de cuir de Taram vient percuter le masque de Kael dans un bruit métallique sourd, décalant le heaume de travers. Kael pousse un cri de rage, mais les cavaliers n'interviennent pas : c'est le duel des chefs. Taram lève son épée vers ses hommes, le regard flamboyant :

— Regardez ! Ils ne sont pas invincibles !

Le combat reprend avec une violence redoublée. Les étincelles jaillissent à chaque entrecroc, illuminant brièvement les visages crispés. Taram ne combat pas selon les manuels de la Garde Noire ; il puise dans sa rage brute, alternant parades désespérées et contre-attaques sauvages. Mais dans votre esprit, les mots de votre grand-père résonnent : « *À maîtrise égale, c'est le plus jeune et le plus endurant qui l'emporte.* » Taram a cinquante ans passés ; Kael est plus jeune et bien plus impressionnant physiquement. La fatigue finit par trahir le chef. Une seconde d'hésitation, une garde un millimètre trop basse, et Kael l'assomme du pommeau de sa hache. Taram s'effondre. D'une seule main, le colosse le soulève du sol, l'exhibant comme un trophée avant de le projeter en l'air. Alors que le corps de Taram est en suspension, Kael le frappe de plein fouet avec le plat de sa hache. Le choc est atroce : la mâchoire du capitaine explose, ses dernières dents volant dans la poussière. Kael saisit à nouveau Taram par la gorge. La barbe du vieux guerrier est une éponge de sang pourpre. Il tente de prononcer un ultime juron, une dernière insulte à la laideur de son

bourreau, mais seul un gargouillis infâme s'échappe de ses lèvres brisées. Le Destructeur traîne le corps de Taram jusqu'au bord de la terrasse. Sous les regards impuissants des survivants, il soulève le capitaine au-dessus des créneaux et le lâche dans le vide. Le silence qui suit est insoutenable, brisé de longues secondes plus tard par le bruit sourd du corps s'écrasant dans la cour, bien plus bas. Kael se retourne lentement vers vous, son masque de travers révélant un œil brûlant de haine. Le dernier rempart est tombé. Rendez-vous au [82](#).

147

La progression est un calvaire de chaque instant. Ce sentier, autrefois praticable, a été reconquis par une végétation sauvage. Vous frayez un passage à travers des rideaux de ronces dont les épines cherchent à mordre la chair. Si des survivants vous accompagnent encore, ils vous talonnent en silence, étouffant leurs plaintes à chaque écorchure et suivant vos directives avec la docilité de ceux qui n'ont plus d'autre espoir. Sinon, seul le souffle court de l'enfant répond au vôtre dans ce dédale de griffes végétales. Pendant une longue demi-heure, vous luttez contre la forêt. Le sentier semble avoir été abandonné depuis des décennies, ce qui renforce votre espoir : si le passage est aussi difficile, les guerriers lourds de la Horde ne s'y risqueront guère. Une fois le fourré franchi, vous profitez d'une courte halte pour inspecter les blessures. La peau de chacun est zébrée de traînées sanglantes, le froid rendant les coupures particulièrement douloureuses. C'est alors que vous examinez l'enfant. Un frisson vous parcourt l'échine. Ses vêtements sont en lambeaux, déchirés par les mêmes épines que les vôtres, mais sa peau est intacte. Là où vous devriez voir des entailles fraîches, il n'y a que de fines lignes blanchâtres, des cicatrices déjà closes comme si plusieurs jours s'étaient écoulés en quelques minutes. L'enfant vous observe, son regard rouge dénué de toute souffrance, presque curieux de votre propre stupéfaction. Sa nature ne répond définitivement plus aux lois de ce monde. Le repos est de courte durée. Devant vous, la forêt change de visage. Le sentier se divise à

nouveau. Si vous décidez de continuer tout droit, vous enfonçant dans le cœur le plus sombre de la forêt, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez bifurquer vers le chemin sur la droite, là où la canopée semble s'éclaircir, rendez-vous au [48](#).

148

Vous vous élancez, mais vos mains ne saisissent que le vide. Sans bouclier pour vous couvrir, vous ne pouvez pas intercepter le projectile qui fend l'air avec un sifflement de vipère. Le carreau d'arbalète vient se loger avec une précision chirurgicale entre les omoplates du malheureux qui courait devant vous. Le choc le stoppe net. Il ne tombe pas tout de suite. Une substance noire et huileuse, d'une toxicité foudroyante, commence immédiatement à se propager depuis la blessure. Le survivant lâche un cri étranglé, ses yeux se révulsent, et il s'effondre dans la poussière. Sous vos yeux horrifiés, son corps est pris de convulsions violentes ; l'écume aux lèvres, il gratte le sol de ses ongles jusqu'à les arracher, victime du poison foudroyant des Traqueurs. En quelques secondes, ce qui était un homme plein d'espoir n'est plus qu'un cadavre tordu par l'agonie.

Si vous aviez un ou plusieurs Survivants avec vous, l'un d'eux vient de périr, retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, c'est l'un des blessés du Fortin qui succombe.

Le Traqueur, tapi dans l'ombre, réarme déjà sa mécanique avec une lenteur insultante, comme s'il savourait votre impuissance. Sa silhouette est fine, son camouflage est celui d'un prédateur des sous-bois. La rage vous submerge, une envie de meurtre pure qui vous fait oublier toute prudence. Vous n'avez peut-être pas de protection, mais vous avez encore votre lame et votre haine. Profitant du court instant où il abaisse son arme pour verrouiller le cran de sûreté, vous bondissez sur lui. Il tente d'utiliser ses griffes, mais votre premier coup lui sectionne le bras. Le second lui ouvre

la gorge à travers les lanières de son masque. Vous le regardez s'étouffer dans son propre sang, un plaisir amer au fond de la gorge.

— Meurs, charogne, crachez-vous entre vos dents serrées.

Mais il est trop tard pour le malheureux qui gît au sol. Vous tournez le dos à cette scène de désolation et vous précipitez vers le bâtiment central pour mettre les autres à l'abri avant qu'un autre carreau ne trouve sa cible. La véritable bataille commence maintenant. Rendez-vous au [24](#).

149

En balayant la place du regard, votre attention est attirée par une charrette de transport abandonnée, lourdement chargée de rondins de bois et de peaux de bêtes. Sa masse imposante serait un obstacle idéal pour obstruer le pont et forcer la Horde à un long détour, vous offrant ainsi de précieuses minutes d'avance. Vous vous arc-boutez contre l'arrière du véhicule pour le mettre en mouvement, mais les essieux grincent sous le poids mort : vous n'y arriverez pas seul. D'un geste impérieux, vous sifflez les villageois. Deux d'entre eux abandonnent la ligne de front pour unir leurs forces aux vôtres, laissant leurs trois camarades contenir tant bien que mal l'avance des deux spectres de fer. Sous votre impulsion commune, la charrette s'ébranle enfin. Profitant de la pente descendante, l'attelage prend de la vitesse sur les pavés gelés. « Écartez-vous ! » hurlez-vous aux défenseurs du pont. La charrette percute les barbares tel un bélier de bois massif. Les pointes des lances ennemies s'enfoncent profondément dans les peaux et le bois de la cargaison, s'y trouvant piégées. Emportés par l'inertie, les deux envahisseurs sont projetés sans un cri de l'autre côté du pont. Sans perdre un instant, vous bloquez les roues avec de lourds rondins pour condamner l'accès. Le pont est désormais impraticable. Haletants mais victorieux pour l'instant, vous faites signe aux survivants de vous emboîter le pas vers la porte Nord : c'est là que se trouve la sortie que vous emprunterez vers la Forêt des Murmures.

Ajoutez 5 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au [105](#).

150

Vous restez pétrifié, le regard fixé sur la gestuelle gracieuse de ces deux étrangères. Pourquoi ne chargent-elles pas ? Pourquoi ce silence de mort ? Vous voyez une sorte de brume cuivrée flotter paresseusement vers la porte, scintillante sous la lumière froide, presque hypnotique. Les soldats autour de vous ricanent nerveusement, certains pointant du doigt ces "poupées de soie" égarées sur un champ de bataille. L'erreur est fatale. Le temps semble se figer lorsque les jumelles entrechoquent leurs mains. Un flash d'une intensité aveuglante déchire l'air, suivi d'un sifflement aigu qui vous perce les tympans. Puis, l'enfer se déchaîne. Vous n'entendez pas l'explosion, vous la ressentez : une onde de choc monstrueuse qui vous soulève de terre comme une simple feuille morte. Vous êtes projeté violemment en arrière, percutant le parapet de pierre plusieurs mètres plus loin. Le souffle vous est coupé, vos côtes craquent sous l'impact et un voile noir menace de vous emporter.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Lorsque vous parvenez à rouvrir les yeux, le spectacle est un cauchemar éveillé. La fumée noire et les étincelles de cuivre masquent encore le ciel. La muraille au-dessus de la porte n'existe plus. Là où se tenait Taram et ses gardes, il n'y a plus qu'un vide béant. Plus bas, le massacre est total. Les soldats qui se trouvaient directement derrière les battants pour renforcer la porte ont été vaporisés ou déchiquetés par la projection des gonds et du bois. Leurs corps ne sont plus que des amas de chair brûlée, mêlés aux décombres fumants. Un bloc de granit de la taille d'un cheval a été catapulté par l'explosion jusque dans le camp des blessés, fauchant des vies

déjà fragiles dans un craquement d'os insoutenable. À quelques pas de vous, Taram émerge péniblement d'un tas de gravats, le visage ensanglanté et l'armure tordue. Il titube, l'air hagard, mais son instinct de guerrier reprend le dessus. Il dégaine son épée d'une main tremblante et hurle, la voix brisée par la poussière :

— À la brèche ! Tous à la brèche ! Ne les laissez pas entrer !

La muraille n'est plus une protection, c'est une condamnation. Vous vous relevez avec peine, le corps meurtri. Rendez-vous au [50](#).

151

Un craquement sinistre ébranle la structure de la chaumière, projetant une gerbe d'étincelles vers le ciel de suie. Vous faites un pas en arrière, la main levée pour protéger vos yeux de la chaleur irradiante qui semble vouloir peler votre peau. La logique froide et cruelle de la survie s'impose à vous : s'engouffrer dans ce brasier est une sentence de mort. Vous ne pouvez pas sauver tout le monde. Pas aujourd'hui. Pas dans cet enfer. Vous détournez les yeux, mais vos oreilles, elles, restent grandes ouvertes. Derrière les murs de bois qui se tordent, les cris ne sont plus des appels à l'aide, mais des hurlements inhumains, des râles de pure agonie qui se transforment en d'atroces sifflements alors que l'air surchauffé déchire leurs poumons. Vous devinez leurs corps se ruer frénétiquement contre les parois aveugles, griffant les planches embrasées dans une tentative désespérée de trouver une issue qui n'existe plus. Puis, le toit s'effondre enfin dans un fracas de tonnerre, ensevelissant les derniers gémissements sous un dôme de poutres ardentes. Des vies entières, des souvenirs et des espoirs sont réduits en quelques secondes à un néant de cendres, brûlant comme de vulgaires tas de paille oubliés. L'odeur de la chair carbonisée, lourde et huileuse, sature l'air et vous prend à la gorge, vous donnant une envie soudaine de vomir. La gorge serrée par un mélange de culpabilité et de haine, vous reprenez votre course. Votre propre survie a un goût de

endre, mais vous vous jurez que ce sacrifice ne sera pas vain. Vous devez atteindre l'Hôtel de Ville. Vite. Rendez-vous au [66](#).

152

Vous grimpez les marches de pierre pour atteindre le sommet des remparts. Un groupe de soldats de la Garde Noire s'est amassé là, pétrifié par ce qui s'étend sous leurs yeux. Vous jouez des coudes pour rejoindre Taram, qui observe la plaine, les traits tirés. Le spectacle est loin de l'image d'une armée innombrable, et c'est précisément ce qui le rend terrifiant. La Horde est là, regroupée en une masse compacte et sombre, une petite centaine de combattants tout au plus. Mais chaque homme, chaque bête, dégage une puissance maléfique. À l'avant-garde, quelques cavaliers montés sur des destriers noirs piaffent en silence. Derrière eux, une poignée de Spectres de Fer forment un bloc d'acier monolithique. Sur les flancs, les Traqueurs restent immobiles, entourés d'une nuée de corbeaux. C'est une troupe d'élite, une lame noire prête à percer le cœur du Fortin.

— Ils sont peu nombreux... murmurez-vous.

— C'est ce qui m'inquiète, répond Taram. Ils ne sont pas venus pour un siège. Ils sont venus pour une exécution.

Soudain, trois cavaliers se détachent du groupe. L'un d'eux brandit un étendard et galope vers la porte principale. Taram vous fait signe de le suivre sur la muraille qui surplombe l'entrée. Alors que les cavaliers approchent, le silence se fait sur le fort. Puis, l'horreur vous frappe à l'estomac. Le cavalier qui mène la marche arbore un crâne humain, d'un blanc crayeux, fixé sur son heaume. Ce n'est pas son masque qui vous glace le sang, c'est son "étendard". Au bout de sa lance, il porte le tronc nu d'une jeune femme. Ses bras et ses jambes ont été sectionnés, ne laissant que le torse ensanglanté et la tête basculée en arrière, dont la chevelure blonde fouette l'air au rythme du galop. Votre sang ne fait qu'un tour :

c'est Myriam, une jeune femme de Skarn. Ses yeux clairs sont encore ouverts, figés dans une terreur absolue. Sa petite poitrine tressaille aux chocs des sabots, une parodie de vie qui vous donne la nausée. Les soldats autour de vous se signent, le visage décomposé. Le cavalier plante la lance dans le sol et lève sa hache à double tranchant. Une voix caverneuse s'élève du masque de crâne :

— Je suis Kael le Destructeur ! Vous détenez ce que je convoite. Livrez-moi le Calice de Sang, l'enfant aux yeux rouges, et je vous laisserai la vie sauve. Refusez, et vous goûterez à ma hache !

Taram, dont la barbe tremble de rage, se tourne vers le soldat à sa gauche.

— Qu'est-ce qu'on répond à un fumier pareil, selon toi ?

Le soldat crache au sol :

— Je ne sais pas, chef... Dites-lui d'aller se faire foutre.

Taram se redresse et sa voix tonne sur la plaine :

— Écoute-moi bien, Kael ! La Garde Noire ne négocie pas avec les chiens de ton espèce ! Nous préférons mourir debout ! Et en ce qui concerne ta hache... tu peux te la carrer bien profond dans le cul !

Un rugissement de défi s'élève des remparts. Kael ne bouge pas, mais une aura de haine semble irradier de lui. Les cavaliers font demi-tour, abandonnant leur trophée macabre. Taram pose une main sur l'épaule d'un soldat.

— Allez récupérer ce qu'il reste de cette petite... Donnez-lui une sépulture digne. Et par les Esprits, faites en sorte que les blessés ne voient pas ça.

L'heure n'est plus aux mots. Le fer va parler. Rendez-vous au [69](#).

153

Vous vous engagez dans la galerie orientale, qui bifurque rapidement vers le nord-est. La lueur vacillante de votre torche projetant des ombres dansantes et monstrueuses sur les parois. Le tunnel est taillé à même la roche mère, mais avec une précision troublante : les murs sont étonnamment lisses, presque polis, comme si les bâtisseurs avaient voulu supprimer toute aspérité pour ne laisser aucune prise à l'ombre. Derrière vous, le souffle court des deux adolescents rythme votre marche ; vous vérifiez à chaque pas que leurs silhouettes ne sont pas englouties par les ténèbres qui se referment dans votre sillage. Soudain, l'air se raréfie. Un son étrange, d'abord semblable à un lointain murmure d'eau vive, s'élève des profondeurs. Mais ce n'est pas de l'eau. C'est un bruissement sec, organique, le son de milliers de griffes s'entrechoquant contre la pierre. Le faisceau de votre torche finit par accrocher le mouvement. Ce qui déboule vers vous n'est plus une simple colonie d'animaux, c'est une marée de fourrure et de dents, un tapis mouvant qui occupe tout l'espace de la galerie. Chassés par la fournaise de la surface et rendus fous par l'asphyxie, les rats des montagnes — des bêtes massives, musclées et aux yeux injectés de sang — déferlent en une légion ininterrompue. Leur panique est une arme en soi, et ils s'appêtent à vous passer sur le corps comme un torrent de chair. Le temps s'arrête. Dans cet espace confiné, la fuite est impossible. Il faut agir maintenant, ou être piétiné et lacéré par la multitude. Si vous possédez la compétence *Chasse*, rendez-vous au [89](#). Si vous ne possédez pas cette compétence, rendez-vous au [13](#).

154

La douleur dans votre poitrine est une morsure de glace, mais la rage vous pousse à un dernier exploit. Dans un rôle de souffrance, vous agrippez le manche de votre hache de bûcheron et tentez de vous remettre debout.

Vos jambes flanchent, votre vision se trouble, mais vous parvenez à vous redresser à moitié, brandissant votre outil dérisoire vers le colosse qui vous domine. Kael ne recule pas. Il ne lève même pas sa hache. Il se contente de vous regarder avec une pitié écœurante, comme on observe un insecte qui s'agite après avoir été écrasé. Alors que vous tentez un ultime coup de revers, sa main gantée de fer saisit le manche de votre hache avec une facilité déconcertante. D'un simple coup de poignet, il vous désarme et vous renvoie au sol d'une violente manchette. Cette fois, vous ne vous relèverez pas. Kael s'approche et pose son lourd sabot d'acier directement sur votre poitrine. Le poids est insoutenable ; vous entendez vos dernières côtes intactes céder sous la pression. Il appuie de tout son poids, savourant le bruit de vos poumons qui cherchent désespérément un air que son pied leur refuse. Il vous regarde de toute sa hauteur, le masque de travers, une ombre de mépris dans son regard d'acier.

— Tu voulais mourir en héros ? Gronde-t-il, sa voix vibrant sous votre cage thoracique broyée. Tu finiras comme une bouse sous mon talon.

Dans un ultime craquement, il transfère tout son poids sur son pied, enfonçant votre sternum dans votre dos. La douleur explose une dernière fois avant que le noir total ne vous engloutisse. Il n'y a pas de musique épique, pas de larmes héroïques de la part de l'enfant, juste le bruit sourd d'un corps que l'on achève comme un déchet sur une terrasse balayée par le vent. Votre corps n'est plus qu'une masse informe sous la botte du Destructeur, qui se détourne déjà vers sa prochaine victime sans même vous accorder un dernier regard.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

Le froid des cimes a eu raison de votre épopée. Si vous souhaitez retenter votre chance, vous devrez peut être repartir du début afin de rassembler assez de compagnons pour tenir ce bastion. La survie est un calcul, et cette fois, le compte n'y était pas.

Le sentier se resserre, vous guidant inexorablement vers le sud. Le grondement du torrent, désormais assourdissant, couvre jusqu'au son de vos propres pas. La forêt semble se refermer sur vous, saturée d'une humidité glaciale. Au détour d'un rocher massif, vous débouchez enfin sur le cours d'eau. Les eaux sombres bouillonnent avec une violence sauvage, charriant des débris et de l'écume blanche. Devant vous, un petit pont de pierre grise, vestige rustique d'une époque oubliée, enjambe le gouffre. En approchant de la structure, une vision d'horreur vous glace le sang. Coincé contre les piliers moussus par la force du courant, le cadavre d'une jeune villageoise à la chevelure brune est secoué de soubresauts macabres. Une lance a transpercé sa poitrine ; elle a sans doute été jetée dans les flots depuis Skarn. Vous serrez les poings, le cœur lourd de ne pouvoir offrir une sépulture digne à cette enfant de la montagne. Le temps presse, car le crépuscule s'étire déjà en ombres démesurées. Laissant le groupe (si des survivants vous accompagnent) s'installer pour une nuit sans feu, vous tentez d'improviser un abri. L'enfant, comme attiré par le vide, s'éloigne vers le milieu du pont. Vous le quittez des yeux quelques secondes, le temps de ramasser du bois mort... Un cri étouffé vous fait sursauter. Sur le pont, une silhouette haute et dégingandée se tient désormais debout, saisissant l'enfant par le bras. C'est une vision cauchemardesque : l'être est vêtu d'une tenue de camouflage faite de cuir, de lambeaux de tissus et de débris végétaux. À ses avant-bras sont fixées de longues griffes d'acier aux lames rituelles, et une arbalète courte est sanglée dans son dos. Un masque d'acier froid et impassible dissimule ses traits. Ce n'est pas un soldat ordinaire de la Horde, mais un Traqueur, un prédateur des bois d'une intelligence maligne. Vous hurlez de rage et vous élanchez, arme au poing. Le Traqueur vous observe, sa tête basculant sur le côté. Il marmonne des paroles gutturales, des mots que vous ne comprenez pas à cause de la distance, avant de projeter brutalement l'enfant vers vous comme un vulgaire paquet. Vous lâchez instinctivement votre arme pour rattraper le garçon au vol, le choc vous projetant presque au sol. Dans une pirouette

d'une agilité acrobatique, la créature disparaît dans les ténèbres du sous-bois avant que vous n'ayez pu réagir. Le silence retombe, seulement troublé par le fracas de l'eau. Une fois l'enfant mis en sécurité et l'adrénaline retombée, vous récupérez votre arme dans la neige, les doigts encore tremblants de fureur. L'idée qu'un tel monstre ait pu rester tapi sous le pont, à quelques mètres du cadavre, vous fait frémir. Pourquoi n'a-t-il pas tué l'enfant ? Pourquoi s'est-il retiré ? La nuit qui suit est un calvaire de paranoïa. Vous ne fermez pas l'œil, guettant le moindre craquement dans le noir. À l'aube, épuisé mais résolu, vous rassemblez vos forces et traversez enfin ce pont maudit. Il faut quitter cette forêt et rejoindre le Fortin de la Garde Noire au sud, avant que le Traqueur ne décide de frapper à nouveau. Rendez-vous au [65](#).

156

Vous vous retournez brusquement, la main crispée sur la garde de votre arme, le cœur battant à tout rompre. Une pierre vient de rouler au sol après avoir rebondi contre le vieux mur de la ferme. En levant les yeux vers le sommet de la ruine, votre tension retombe d'un coup. Un magnifique écureuil roux vous observe, perché sur une pierre moussue. Il frotte nerveusement son museau avec ses petites pattes, sa queue touffue dressée en forme de point d'interrogation. Il semble vous étudier avec une curiosité aussi vive que la vôtre. Après un bref instant d'immobilité, le petit animal s'enfuit avec agilité, faisant crisser les pierres meubles sous ses bonds légers. Un soupir de soulagement s'échappe de vos lèvres. Ce n'était qu'un habitant de la forêt, menant sa vie paisible loin des massacres et des fureurs de la Horde. Vous vous félicitez intérieurement : votre discrétion durant la traversée des bois a payé, et aucun prédateur ne semble avoir suivi votre piste jusqu'ici. Le soleil décline dangereusement, jetant de longs voiles d'ombre sur le hameau. Il est grand temps de quitter ce lieu et de reprendre votre marche vers le salut. Rendez-vous au [62](#).

Les lances de ces spectres de fer sont des instruments de mort d'une efficacité redoutable. Avec leurs pointes de métal froid et leur bois sombre renforcé, elles dépassent les fourches des paysans de deux bonnes coudées. Dans ce couloir étroit qu'est le pont, jouer à celui qui a la plus longue portée est un suicide. Il n'y a qu'une seule issue : briser ce rempart de bois et d'acier. Vous hurlez l'ordre aux villageois de s'attaquer directement aux bois des lances, mais vos cris se perdent dans le fracas du torrent et les gémissements des blessés. La panique a figé leurs bras ; ils ne comprennent plus les ordres, seulement la terreur. « Puisqu'il leur faut un exemple, ils vont l'avoir », grognez-vous en resserrant votre prise sur votre arme. Vous devez réaliser une prouesse technique ou physique pour transformer ces lances en simples bâtons inutiles. Si vous possédez la compétence *Escrime*, rendez-vous au [95](#). Si vous ne possédez pas cette compétence, rendez-vous au [23](#).

Vous vous éloignez de la rive par précaution. Tandis que vous contournez l'étendue d'eau par les hauteurs, la brume finit par se dissiper, emportant avec elle ses illusions. Vous vous retournez une dernière fois vers l'étang et un frisson vous glace le sang : là où vous croyiez voir des fleurs de cristal, il n'y a que des bouillonnements fétides et des nappes de gaz méphitique crevant à la surface. La réalisation vous frappe de plein fouet : l'air vicié commençait déjà à empoisonner votre esprit. Sans cette décision de fuir, vous auriez fini comme les quelques ossements blanchis que vous distinguez maintenant, à demi enfoncés dans la vase noire. Le groupe presse le pas, fuyant cette zone malsaine. Après une heure de marche forcée, l'odeur du soufre finit par disparaître, remplacée par le parfum froid de l'hiver. Vous arrivez alors à une intersection marquée par une vieille balise en pierre, dont les inscriptions ont été effacées par le temps. Le sentier se sépare en deux directions distinctes : Vers le Sud-Ouest : Un

chemin escarpé s'élève brusquement, semblant quitter la lisière étouffante de la forêt pour s'enfoncer dans une zone rocheuse accidentée. L'horizon y paraît plus dégagé, mais le terrain sera rude. Rendez-vous au [194](#). Vers le Sud-Est : Un sentier large et bien marqué qui continue de s'enfoncer sous la canopée sombre. C'est la voie la plus pratiquée, celle qui permet d'avancer plus vite, mais la forêt semble y être plus dense et oppressante que jamais. Rendez-vous au [62](#).

159

La furtivité n'est pas qu'une question de silence, c'est avant tout une question de diversion. Vos souvenirs de jeunesse remontent à la surface : vous revoyez vos amis rire alors que vous berniez les gardes de Skarn avec un simple caillou bien lancé. Accroupi dans l'ombre fétide d'un renforcement, vous ramassez un morceau de bois calciné, lourd et dense. D'un geste précis, vous le projetez par-dessus la ruelle. L'objet va percuter une pile de seaux métalliques près d'un puits, de l'autre côté de la rue, dans un fracas de ferraille qui résonne entre les murs. L'effet est immédiat. Les deux Spectres de Fer pivotent d'un seul bloc, leurs haches levées vers la source du bruit. Dans ce court instant où leurs regards sont détournés, vous vous élancez. Plaqué contre le sol, vous rampez avec une célérité surprenante, vous glissant sur la terre battue comme une couleuvre. Le cœur battant contre vos côtes, vous atteignez la lucarne de pierre. En un mouvement fluide, vous basculez vos jambes, puis votre buste à l'intérieur de l'ouverture étroite. Tandis que les guerriers noirs reviennent sur leurs pas, intrigués par le silence du puits, vous disparaissiez dans les ténèbres protectrices de la cave. Ils ne sont passés qu'à quelques mètres de vous, mais pour eux, vous n'êtes déjà plus qu'un courant d'air parmi les cendres. Vous vous retrouvez dans l'obscurité totale, entouré par l'odeur de terre humide et de vin aigre. Rendez-vous au [180](#).

L'adrénaline est une drogue qui aveugle les fous. En hurlant un cri de guerre qui se perd dans le fracas des flammes, vous bondissez hors de votre cachette pour foncer droit sur les deux sœurs. C'est une erreur monumentale. Malgré leur état de fatigue extrême, les jumelles réagissent avec un automatisme terrifiant. Leurs regards se croisent une fraction de seconde, et dans une synchronisation parfaite, elles tendent leurs mains vers vous, paumes ouvertes. Le monde bascule instantanément dans l'horreur. Avant même que vous ne puissiez porter le moindre coup, vous êtes frappé par le « Vide ». L'air autour de vous est brutalement aspiré par une force invisible, créant un vortex de pression insoutenable. Vous restez figé en plein élan, lévitant à quelques centimètres du sol, le corps tordu dans une posture improbable et grotesque. Vos membres se disloquent sous la pression atmosphérique, vos os craquent et se brisent un à un dans un concert de bruits secs. Comme un damné pris dans une dimension de souffrance pure, vous tentez de hurler, mais aucun son ne sort de votre gorge : l'air a déserté vos poumons, et le vide aspire jusqu'à vos dernières forces. Puis vient la déflagration finale. Les jumelles ferment leurs poings simultanément. L'implosion devient explosion. Le souffle cuivré vous traverse de part en part, vaporisant vos chairs et pulvérisant votre squelette. Dans un éclair de chaleur absolue, vous êtes littéralement transformé en un hachis trop cuit. Vos entrailles sont projetées contre les murs calcinés du bastion dans un bruit de viande mouillée, tandis que ce qu'il reste de votre conscience s'éteint dans un brasier aveuglant.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

L'avantage est entre vos mains et vous comptez bien l'exploiter avant que l'acier de la Horde ne s'abatte. Sans laisser le temps au premier spectre de

stabiliser sa prise sur sa hache de guerre, vous vous ruez sur lui. Vous le percutez de l'épaule avec une violence inouïe, utilisant tout votre élan pour briser son centre de gravité. Le second envahisseur pivote vers vous, une menace muette émanant de son masque d'acier. Loin d'être intimidé, vous esquissez une feinte haute vers son visage. Comme vous l'aviez anticipé, il lève instinctivement son lourd bouclier noir pour se protéger. C'est l'ouverture que vous attendiez. Engageant vos hanches et tout votre poids, vous lui assenez un coup de pied frontal dévastateur en plein cœur de son écu. Le choc est cinglant. Le spectre vacille sur le bois glissant du pont. Il suffit d'une seconde pression, un coup de garde sec sur le bord de son bouclier, pour le faire basculer dans le vide. Son corps, lesté par le fer et les fourrures, s'écrase dans le torrent déchaîné. Emporté par le courant furieux, il disparaît sous les remous, incapable de lutter contre la puissance de l'eau. Pendant ce temps, les villageois, galvanisés par votre audace, se sont rués sur le guerrier restant. À plusieurs contre un, l'envahisseur ne peut plus compenser la perte de sa lance. Avant même qu'il ne puisse dégainer, les montagnards l'agrippent avec la force du désespoir et le projettent rejoindre son camarade dans les abysses glacés. Le combat est terminé, mais le village brûle toujours. Vous faites signe aux survivants de vous suivre sans attendre vers la porte Nord, l'unique porte de sortie vers l'ombre protectrice de la Forêt des Murmures. Rendez-vous au [105](#).

162

Le Traqueur face à vous semble presque surpris de vous trouver ici. S'il fait partie de la Horde, il semble agir seul ou avec une escouade réduite, sans le soutien d'une traque organisée. Il tente un signal sonore, mais celui-ci est hésitant. Soudain, une lame surgit d'un fourré sur votre droite. Grâce à votre vigilance, vous parvenez à hurler un avertissement à vos compagnons. L'attaque de flanc est brutale, mais désordonnée. Vous voyez une ombre frapper l'un des villageois avant que vous n'ayez pu l'écarter. Un cri bref retentit, puis plus rien. L'agresseur, sentant que la surprise est gâchée et que vous êtes prêt à mordre, préfère ne pas insister

et se replie avec une agilité de singe dans les hauteurs des arbres épineux. Le calme revient, lourd de reproches. Sur le sol, un corps ne se relève pas. C'est le prix à payer pour votre incursion dans cette impasse. Cependant, en regardant les visages terrifiés des autres rescapés, vous comprenez que le pire a été évité de justesse.

Retirez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Vous n'attendez pas que le reste de la meute se regroupe. "Faites demi-tour, vite !" lancez-vous à voix basse mais impérieuse. Vous guidez l'enfant et les quelques survivants restants loin de ce mur végétal, pressant le pas pour retrouver la chaleur étouffante et les fumées protectrices des cheminées. Rendez-vous au [25](#).

163

Vous vous approchez d'un églantier colossal dont les branches ploient sous les baies écarlates, mais un détail brise soudain l'harmonie du lieu. Juste à côté, un buisson plus dense, aux teintes étrangement ternes, semble pris de soubresauts. Ce n'est pas le vent ; le mouvement est trop brusque, trop délibéré. Votre instinct, affûté par des années de survie, prend le dessus sur votre émerveillement. Sans réfléchir, vous dégainez votre arme et assénez un coup rapide, presque instinctif, au cœur de la masse végétale. L'acier ne rencontre pas de bois sec, mais s'enfonce dans quelque chose de souple et de résistant. Un cri s'élève aussitôt, un gémissement étranglé, bien plus humain qu'animal. Le spectacle qui suit défie votre logique : le buisson tout entier se redresse, se déplie et semble prendre vie. Dans un bruissement de feuilles mortes et d'écorces liées, la créature recule avec une agilité déconcertante, s'enfonçant dans les profondeurs de la forêt avant que vous n'ayez pu distinguer une forme sous son camouflage. Qu'était-ce que ce prodige maléfique ? Une créature des bois ? Un espion ? Vous restez seul dans le silence revenu, le souffle court et le cœur battant à tout rompre. L'effet de surprise a laissé place à une froide

résolution. Vous vous êtes laissé bercer par la beauté trompeuse de ce verger, une erreur que vous ne commettrez plus. Une chose est certaine : vous n'êtes pas les seuls dans ces bois, et l'on vous observe. Sans plus attendre, vous tournez le dos à ce lieu étrange et reprenez la direction du sud, là où le bruit de l'eau vous appelle. Rendez-vous au [155](#).

164

Vous décidez de presser le pas, espérant semer vos poursuivants avant que le marécage ne se referme sur vous. Mais la terre ne se laisse pas dompter si facilement. À chaque enjambée, la boue tiède et ventouse semble agripper vos bottes, transformant votre course en un effort épuisant. L'enfant peine à suivre, s'enfonçant parfois jusqu'aux genoux dans le limon noir. C'est alors qu'une ombre immense passe au-dessus de vous, suivie d'une seconde. Les croassements qui retentissent alors ne ressemblent en rien aux cris familiers des oiseaux de la chaîne d'Argent. Ces corbeaux sont monstrueux, d'une envergure contre-nature, et leurs plumes semblent briller sous la brume. Ils ne se contentent pas de voler ; ils décrivent des cercles parfaits au-dessus de votre position, pointant votre direction comme des balises vivantes. Votre précipitation a attiré l'attention. Vous sentez le souffle de la Horde se rapprocher dangereusement.

Si le mot-clé *Traque* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [37](#).

Si le mot-clé *Battue* est inscrit : Effacez-le et écrivez à la place le mot *Traque*.

Si le mot-clé *Pistage* est inscrit : Effacez-le et écrivez à la place le mot *Battue*.

Si aucun des trois mots clés n'est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure* : Inscrivez *Pistage*.

Essoufflé et couvert de sueur, vous parvenez finalement à une intersection où le paysage semble s'ouvrir un peu. Si vous bifurquez vers le Sud-Ouest pour rejoindre une zone rocheuse, rendez-vous au [181](#). Si vous continuez vers le Sud Est vers ce qui ressemble à un étang, rendez-vous au [88](#).

165

Vous vous engagez sur le sentier qui s'enfonce vers le sud. À votre surprise, la progression est fluide : le chemin est large et bien marqué, sans doute tracé au fil des décennies par les bûcherons et les herboristes de Skarn. Sous vos bottes, la fine couche de neige craque doucement, révélant par endroits un tapis de feuilles rousses et de mousse gelée. L'enfant vous emboîte le pas avec une endurance surprenante pour son âge ; il ne semble souffrir ni du froid ni de la fatigue. Si des survivants vous accompagnent, le confort relatif du sentier les rassure. Certains osent même échanger quelques mots à voix basse, l'espoir d'atteindre le Fortin reprenant peu à peu le dessus sur la terreur. Pourtant, cette apparente tranquillité ne parvient pas à apaiser votre instinct. L'air est lourd. Les ombres des pins s'étirent sur la neige comme des doigts noirs et, à plusieurs reprises, des bruits suspects vous font sursauter : un froissement soudain dans les fourrés, le craquement d'une branche morte qui semble trop délibéré pour être naturel. Vous avez même cru voir, du coin de l'œil, un sapin s'agiter violemment alors que l'air est d'un calme plat. Est-ce la paranoïa ? Le souvenir des flammes de Skarn et des cris des victimes hante encore vos sens. Vous secouez la tête pour chasser ces visions. Les spectres de fer de la Horde, avec leurs armures massives, n'auraient aucun intérêt à s'aventurer dans ces bois denses. Mais dans la Forêt des Murmures, le danger ne porte pas toujours du métal. Alors que vous tentez de vous reconcentrer sur votre mission, le sentier se divise : Si vous choisissez de rester sur la voie principale en continuant tout droit, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez bifurquer vers le sud-est, intrigué par la silhouette d'arbres aux formes étranges qui se dessinent au loin, rendez-vous au [63](#).

Les soldats de la Garde Noire, sous le commandement de Taram, reculent avec une discipline exemplaire. Leurs boucliers forment une écaille d'acier continue tandis qu'ils battent en retraite vers les lourdes portes du bâtiment principal. Une fois à l'intérieur, l'avantage du nombre de la Horde sera annulé et les murs de pierre nous protégeront plus efficacement que n'importe quel écu. Au loin, près de la brèche fumante, les jumelles et leurs gardiens de fer semblent s'être figés. À travers les volutes de fumée cuivrée, vous distinguez leurs visages : leur peau est d'une pâleur de craie et elles vacillent sur leurs jambes. L'usage de la magie a pompé leur énergie vitale. C'est parfait. Le seul danger immédiat reste les Traqueurs qui rôdent, mais vous savez déjà comment les neutraliser. Vous interpellez Taram entre deux fracas d'acier :

— Chef ! Envoyez trois hommes s'occuper des Traqueurs. Ils vont tenter de s'infiltrer par le toit ou les fenêtres, mais ils ne pèsent rien au corps à corps. Dites à vos gars de rester soudés derrière leurs boucliers pour ignorer leurs carreaux empoisonnés !

Taram approuve d'un signe de tête sec et détache immédiatement un trio pour nettoyer la cour. Vous poursuivez, la voix couverte par le martèlement des sabots sur le sol froid :

— Les sorcières sont à bout de souffle, elles ne feront rien de dangereux pour le moment. Le vrai péril, c'est la cavalerie. Même s'ils ne peuvent pas charger à pleine puissance dans cet espace, leurs destriers sont des masses de muscles destructrices. Si nous parvenons à désarçonner Kael, nous briserons le moral de la Horde !

Taram plisse les yeux. Il observe Kael qui fait caracoler son immense cheval noir, sa hache levée, attendant le moment où la Garde Noire sera la plus vulnérable lors du franchissement de la porte. Le capitaine semble

vous interroger du regard : comment comptez-vous stopper de telles bêtes ? Si vous voulez tenter de briser la charge des cavaliers de front en formant un hérisson de lanciers, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez tenter une approche plus subtile en tentant les cavaliers dans un piège et les désarçonner, rendez-vous au [138](#).

167

Affronter la Horde de front serait un suicide. Ces guerriers ne combattent pas comme des hommes, mais comme des machines à broyer la vie. Tandis que les premières langues de feu lèchent le toit de votre demeure, vous vous extirpez par une lucarne. L'ascension est brutale, vos doigts se crispent sur le chaume gelé et le bois noirci, mais vous parvenez finalement sur le faîte du toit. De là-haut, Skarn n'est plus qu'un abattoir à ciel ouvert. Sous un voile de fumée âcre, vous observez vos bourreaux : leurs armures sont des amalgames hétéroclites de fer brut, de cuir bouilli et de fourrures sombres, leur donnant une silhouette massive et inhumaine. Ils patrouillent par petits groupes, silencieux, méthodiques, comme s'ils surgissaient du brouillard lui-même. Au Sud, près du pont qui enjambe le torrent glacé, des cris s'élèvent. Quelques villageois tentent désespérément de freiner l'avance de deux colosses, mais leur courage semble dérisoire face à la précision d'acier des envahisseurs. Le temps presse. La chaleur monte sous vos bottes et le craquement du bois sous le chaume vous avertit que votre refuge ne tardera pas à s'effondrer. Le chemin le plus sûr pour s'échapper de Skarn et rejoindre la forêt serait de passer par la porte Nord. Pour atteindre cet objectif sans être repéré, la voie des airs est votre seule alliée. Deux options s'offrent à vous, entre l'audace et la prudence : Sauter vers la chaumière située au Nord : Elle se trouve sur une pente ascendante. Le saut est risqué, exigeant une force et une précision athlétiques, mais ce chemin est le plus court vers la sortie du village. Rendez-vous au [118](#). Sauter vers la chaumière située à l'Ouest : Elle se trouve au même niveau que votre position actuelle. Le saut est plus aisé

et moins risqué pour vos chevilles, mais ce détour vous forcera à rester plus longtemps exposé sur les toits. Rendez-vous au [16](#).

168

Vous ordonnez aux villageois de rester à l'entrée de la grotte pour monter la garde. Leurs visages sont marqués par la fatigue, mais ils hochent la tête en silence, s'installant près des parois de pierre, les yeux rivés sur le sentier extérieur. Accompagné de l'enfant, vous vous enfoncez dans les profondeurs de la cavité pour l'inspecter. La grotte est plus profonde qu'elle n'en a l'air. Après quelques minutes d'exploration, vous découvrez une source d'eau fraîche qui s'écoule dans un bassin naturel. Le cliquetis de l'eau est apaisant, presque hypnotique. Vous en profitez pour vous désaltérer. Soudain, un frisson vous parcourt l'échine. Le murmure des villageois, que vous entendiez encore faiblement il y a quelques instants, a totalement disparu. Le silence qui s'échappe de l'entrée de la grotte n'est pas un silence de repos, c'est un silence de mort, lourd et oppressant. Vous échangez un regard inquiet avec l'enfant, qui semble avoir compris lui aussi. Sans un bruit, vous dégainez votre arme et revenez sur vos pas, le cœur battant à tout rompre, pour voir ce qui est arrivé à vos compagnons de fortune.

Si le mot-clé *Pistage* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [7](#).

Si le mot-clé *Battue* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [30](#).

Si le mot-clé *Traque* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [70](#).

Si aucun de ces mots n'est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [96](#).

Le masque d'os gît sur le sol, brisé en mille éclats, révélant enfin le visage de Kael. Ce n'est pas le monstre que vous imaginiez, mais un homme d'une quarantaine d'années, au visage durci par des hivers de campagne et des duels sans nombre. Sa peau est tannée, marquée de cicatrices de guerre qui dessinent une géographie de violence sur ses tempes et sa mâchoire carrée. Ses yeux, d'un gris d'acier, ne cillent pas. La perte de son masque ne l'a pas déstabilisé ; elle a simplement mis à nu une détermination de fer. Vous tentez de capitaliser sur votre succès, votre épée traçant des arabesques précises pour maintenir la distance. Mais Kael change brusquement de rythme. Il ne cherche pas à échanger des coups. Il utilise son poids. Dans un rugissement de gorge, il se rue sur vous, ignorant une entaille que votre lame lui inflige au bras. Votre maîtrise technique s'effondre face à cette puissance brute. Alors que vous tentez une esquivé, il vous percute de plein fouet, l'épaule la première. Le choc est celui d'un tronc d'arbre lancé à pleine vitesse. Vous êtes projeté en arrière, vos pieds quittant le sol avant que votre dos ne vienne percuter violemment le muret de pierre de la terrasse. L'impact vous coupe le souffle et une douleur fulgurante irradie dans votre colonne vertébrale.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes toujours en vie, vous glissez au sol, l'épée vous échappant des mains. Kael s'avance, sa hache de nouveau fermement empoignée, son visage humain mais dépourvu de la moindre émotion. Il ne ressent ni colère, ni plaisir ; il s'apprête simplement à achever une tâche. Vous êtes au sol, vulnérable, et le Destructeur lève déjà son arme pour mettre fin à votre existence. Si vous possédez au moins un Survivant, rendez-vous au [94](#). Si vous êtes désespérément seul, rendez-vous au [196](#).

Vous hurlez de toutes vos forces vers la lucarne, mais votre voix se brise sous l'effet de la panique et de la fumée qui vous enserre la gorge. Vous gesticulez, vous criez des ordres contradictoires, tentant désespérément de leur faire comprendre qu'ils doivent sauter. Mais sans l'autorité naturelle qui commande l'obéissance, vos appels ne sont que des bruits confus noyés dans le fracas du brasier. À l'étage, les deux adolescents sont pétrifiés. L'un d'eux semble vouloir s'élancer, mais l'autre, totalement prostré, le retient par la manche en pleurant. Vous tentez de rassembler quelques tonneaux et de la paille en hâte, mais vos gestes sont fébriles, maladroits.

— Sautez ! Bon sang, sautez ! hurlez-vous une dernière fois.

L'un des jeunes finit par se jeter dans le vide, poussé par un ultime instinct de survie. Il percute violemment votre tas de débris qui se dérobe sous lui. Il hurle de douleur en se tenant la jambe, mais il est hors de danger. Pour le second, il est déjà trop tard. Un craquement titanesque déchire l'air alors que le plancher de l'étage cède d'un coup sec. Vous voyez son regard terrifié s'enfoncer dans les ténèbres rougeoyantes de la maison au moment où la structure s'écroule. Un cri bref, étouffé par le fracas des poutres, et puis plus rien. Le silence de la mort retombe sur le brasier. Vous n'avez pas le temps de pleurer ce villageois que vous n'avez pas su convaincre. Vous agrippez le survivant par le bras et le forcez à se relever malgré sa blessure.

— On bouge ! Si tu restes là, tu finiras comme lui !

Ajoutez 1 Survivant sur votre *Feuille d'Aventure*.

C'est le cœur lourd et les mains tremblantes que vous reprenez votre direction vers l'Hôtel de ville, hanté par le visage de celui que vous avez laissé derrière vous. Rendez-vous au [66](#).

171

Vous vous engagez sur le sentier de droite, laissant la protection du séquoia derrière vous. Rapidement, la forêt change de visage. Le sol devient spongieux, gorgé d'une eau saumâtre qui s'infiltre dans vos bottes. Mais ce qui vous fige sur place, c'est l'activité étrange qui agite ce marécage. Tout autour de vous, le sol semble "respirer" par de profondes failles argileuses. Soudain, un sifflement aigu déchire le silence, suivi d'une détonation sourde : à quelques mètres, un jet de vapeur brûlante jaillit de terre avec la force d'un piston. Ces geysers intermittents crachent une brume épaisse et laiteuse qui sature l'air en quelques secondes. Une odeur insupportable de soufre, rappelant celle des œufs pourris, vous prend à la gorge et fait tousser l'enfant et les éventuels villageois qui vous accompagnent.

— Couvre ton visage avec ton manteau, murmurez-vous, la voix étouffée.

La visibilité devient quasi nulle. Vous devez progresser à tâtons, évitant les bouches de vapeur qui menacent de vous ébouillanter à chaque instant. Dans ce brouillard sulfureux, chaque ombre de racine ressemble à un bras tendu et chaque bouillonnement d'eau à un murmure ennemi. Vous vous enfoncez avec précaution dans ce labyrinthe de brume et de mort. Rendez-vous au [131](#).

172

Sans protection pour faire rempart, vous êtes réduit à une impuissance révoltante. Un sifflement particulièrement sourd retentit, suivi d'un bruit de succion écœurant. Le vieil homme qui tentait de suivre votre rythme

s'arrête net. Un carreau noir est planté dans sa gorge, l'acier ayant disparu presque entièrement dans les chairs. L'effet du venin est aussi instantané qu'atroce. Avant même que l'homme ne puisse porter les mains à son cou, son visage se fige dans une grimace qui n'a plus rien d'humain. Ses yeux s'écarquillent tandis que les veines de son front virent au noir, gonflant sous la peau comme des racines impatientes. Il ne peut pas crier ; le poison a déjà cristallisé ses cordes vocales. Une bave jaunâtre et filandreuse s'échappe de ses commissures, alors que son corps est secoué de spasmes si violents que vous entendez ses articulations craquer sous la tension de ses propres muscles. Il s'écroule lourdement, sa peau prenant une teinte de cire putréfiée en quelques secondes seulement. Ses doigts griffant la neige se figent dans une dernière convulsion, tandis que son cadavre dégage une odeur de décomposition chimique insupportable. Les autres villageois, pétrifiés par l'horreur, ne peuvent détacher leurs regards de cette dépouille qui semble vieillir de dix ans par seconde. Les tireurs cessent alors leurs tirs, satisfaits de cette démonstration de cruauté qui a brisé l'élan de votre groupe. La gorge nouée par la colère et la culpabilité, vous forcez les survivants restants à se détourner de cette vision d'enfer. Le grondement du torrent se fait entendre au loin, offrant une destination à votre fuite désespérée.

Retranchez 1 Survivant de votre *Feuille d'Aventure*.

Notez le mot-clé : *Pistage* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au [155](#).

Au bout de la galerie, une lourde porte de chêne bardée de fer bâille sur ses gonds. Vous débouchez dans une cave dont les dimensions n'ont rien de commun avec les modestes souterrains des villageois. Ici, les voûtes sont hautes, taillées avec un soin qui trahit la richesse. Des rangées de

tonneaux de vin importé côtoient des jambons fumés et des épices rares, mais le luxe de ces réserves a été souillé. Les étagères sont renversées, les sacs de grain éventrés, et une odeur de musc animal sature l'air. Vous comprenez immédiatement où vous êtes : la demeure du Chef de Skarn, qui fait office d'Hôtel de ville et de dernier bastion administratif. Mais ce bastion a été forcé de l'intérieur. Près du seuil gît un homme dont les vêtements de soie et la chaîne d'argent sont désormais maculés d'un rouge sombre. C'est Erik, l'un des trois Conseillers du village. Tout comme votre père, il siégeait à la table du Chef pour guider Skarn. Son agonie a été atroce : son corps présente des milliers de petites déchirures, l'œuvre des rats de montagne qui ont déferlé sur lui alors qu'il tentait de s'engouffrer dans le tunnel de sécurité. En ouvrant cette porte, il n'a pas trouvé le salut, il a seulement libéré le fléau. Vous ne vous attardez pas sur ce cadavre méconnaissable. Vous éteignez votre torche et vous guidez tout le monde vers l'escalier de pierre qui mène aux étages supérieurs. En émergeant au rez-de-chaussée, un silence inhabituel vous accueille. Contrairement au reste du village, la demeure du Chef n'a pas encore été touchée par les flammes. Située sur un promontoire de roche nue, elle forme une île de bois sculpté et de tapisseries poussiéreuses au milieu du chaos. Les tapis de prix sont piétinés, les coffres brisés, témoignant d'un mouvement de panique, mais la structure tient bon. Par les fenêtres hautes, vous voyez la petite place : c'est ici, devant ce bâtiment, que se trouve le point de ralliement prévu en cas d'attaque. S'il reste des survivants organisés, c'est là qu'ils se trouvent. Vous traversez le grand hall dévasté et poussez la porte principale pour affronter à nouveau l'air glacial et la fumée. Rendez-vous au [66](#).

Vous dévalez ce qu'il reste des escaliers, manquant de trébucher à chaque pas sur les moellons brisés et les dalles glissantes de sang. Le fracas de l'acier contre l'acier résonne dans la brèche, mais l'encombrement est tel que vous ne parvenez pas à rejoindre la ligne de front. C'est un mur de

boucliers infranchissable, une mêlée confuse où la Garde Noire lutte pouce par pouce contre la marée noire des Spectres de Fer. Soudain, la voix de Taram transperce le tumulte :

— Laissez la brèche ! Le campement ! Les Traqueurs ont franchi les murs !

Vous pivotez et filez vers le camp des blessés. Le spectacle est désolant : les rocs projetés par l'explosion ont labouré le sol, écrasant les tentes et les hommes qui s'y trouvaient. Dans la fumée, vous apercevez des silhouettes agiles se mouvant avec une rapidité déconcertante. Les Traqueurs ne se sont pas embarrassés de la porte ; ils ont escaladé les murailles à l'aide de grappins et de griffes métalliques, contournant la défense principale pour frapper le ventre mou du Fortin.

— Au bâtiment central ! hurlez-vous en direction des rescapés. Regroupez-vous !

Alors que vous poussez les derniers traînants vers la sécurité relative de la bâtisse de pierre, un mouvement sur votre flanc vous fait frémir. Un Traqueur, le visage dissimulé par son masque de cuir sombre, surgit de derrière un amoncellement de débris. Dans un geste fluide, il lève son arbalète de poing, visant froidement le dos d'un survivant qui tente désespérément d'atteindre le seuil du donjon. Si vous possédez un *Bouclier*, rendez-vous au [72](#). Si vous ne possédez pas de *Bouclier*, rendez-vous au [148](#).

Vous posez vos mains sur la couverture en cuir craquelé du registre. C'est le journal de bord de l'apothicaire, une vie entière de recherches et d'observations consignée d'une écriture fine et nerveuse. En feuilletant les pages, vous passez devant des croquis de plantes médicinales, mais vos

yeux s'arrêtent sur les entrées fiévreuses de l'an 1128. L'encre semble ici plus sombre, témoignant du désarroi qui frappait le village durant l'Hiver des Souffrances. Un passage daté de février attire votre attention :

« Février 1128. La jeune Judy est revenue me voir aujourd'hui, le visage ravagé par le manque de sommeil. Son enfant a survécu à la fièvre, certes, mais il présente de terribles séquelles. Sa vitalité semble s'être envolée, il est d'une pâleur de craie et ses membres ne lui obéissent plus. Judy est désespérée ; elle dit que même les rituels d'Adria ne parviennent pas à ramener la vie dans les veines du petit. La vieille Chamane s'épuise d'ailleurs à vue d'œil, consumée par sa propre magie impuissante face à cette souche de grippe. Mes onguents et mes herbes ne sont que de la paille face à un tel mal. »

La lecture de ces lignes vous glace le sang. Les notes suivantes mentionnent effectivement la mort d'Adria quelques semaines plus tard, en avril. Comprenant que ce livre ne contient que des fantômes et aucune aide immédiate pour les blessés qui vous attendent sur la place, vous le refermez d'un coup sec. La poussière s'élève du comptoir alors que vous vous tournez vers les étagères de remèdes, là où se trouve peut-être encore de quoi soigner les vivants. Rendez-vous au [59](#).

176

Un frisson de culpabilité vous parcourt, mais il est aussitôt balayé par un instinct de survie glacial. « Je ne peux pas sauver tout le monde... », murmurez-vous pour étouffer la voix de votre conscience. Dans cet enfer de cendres, chaque seconde perdue à jouer les héros est une seconde offerte à la mort. Vous détournez le regard, refusant de graver dans votre mémoire l'image du spectre et de ses jeunes victimes. Vous reprenez votre course vers la porte Nord, laissant derrière vous le brasier et les supplications qui s'en échappent. Avec une chance amère, l'acier de l'envahisseur sera plus rapide que les flammes pour abrégier leurs souffrances. La situation est devenue si désespérée, si absolue, que la morale semble désormais un luxe d'un autre temps, un vestige du monde

d'avant l'invasion. Le rugissement de l'incendie et les hurlements lointains saturent vos sens jusqu'à l'engourdissement. Vous accélérez le pas, fuyant autant les spectres que le souvenir de votre propre renoncement. Rendez-vous au [3](#).

177

Vous serrez le manche de votre hache de bûcheron à en blanchir vos articulations. Face à l'acier noirci de Kael, votre outil semble dérisoire, une relique d'une vie paisible que la Horde a déjà réduite en cendres. Kael émet un rire caverneux, un son qui ressemble au roulement de galets dans un torrent. Il ne vous craint pas ; il s'amuse de votre audace. Vous vous jetez dans la mêlée avec l'énergie du désespoir. Le combat est d'une brutalité primitive. Chaque fois que votre hache rencontre la sienne, une décharge électrique remonte dans vos bras, menaçant de vous briser les poignets. Pourtant, à votre immense surprise, vous tenez bon. Kael semble moins vif qu'auparavant. Les blessures accumulées lors de la prise du Fortin et la fatigue du duel contre Taram commencent à peser sur ses membres de géant. Pendant un instant, l'espoir renaît. Vous parvenez à enchaîner deux frappes rapides qui forcent le colosse à reculer. Vous croyez déceler une faille dans sa garde, une ouverture pour lui fendre le flanc. Vous armez votre coup, tout votre corps tendu vers l'avant. C'est exactement ce qu'il attendait. Kael abandonne toute finesse. D'un mouvement d'une rapidité foudroyante, il lâche une main de sa hache et vous assène un coup de pied magistral en plein sternum. La puissance du choc est celle d'un bélier de siège. Vous sentez vos côtes craquer tandis que vous êtes littéralement soulevé du sol. Vous volez sur plusieurs mètres à travers la terrasse avant de vous écraser violemment dans le groupe des blessés et des civils. Le choc est tel que votre vision se voile de noir et qu'un goût de fer envahit votre bouche.

Retirez 3 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Alors que vous tentez de reprendre votre souffle, la poitrine en feu, Kael s'avance lentement vers vous en traînant son arme sur le sol, produisant un grincement de métal insupportable. Les blessés s'écartent dans un concert de gémissements terrifiés. Vous êtes au sol, brisé, et le Destructeur lève déjà sa hache pour le coup final. Si vous possédez une *FiOLE de Poison* **et** la compétence *Chasse*, rendez-vous au [77](#). Sinon, si vous possédez au moins un Survivant, rendez-vous au [108](#). Sinon, vous êtes seul face à votre bourreau. Rendez-vous au [154](#).

178

Tout se passe en une fraction de seconde, une explosion de violence pure dans le silence du verger. Une première masse de branches et de fourrures jaillit de votre gauche. Avant même que vous ne puissiez esquisser un geste, des griffes déchirent l'air et s'enfoncent dans votre épaule. Le choc vous projette au sol, le souffle coupé par la douleur. Mais le pire est à venir. Alors que vous tentez désespérément de vous retourner, la seconde forme surgit dans votre dos. Sans personne pour faire diversion, elle vous frappe avec une haine méthodique. Vous sentez ses griffes mordre profondément les muscles de votre dos, une laceration atroce qui vous arrache un cri de pure agonie. L'enfant hurle de terreur alors que les deux ombres végétales pirouettent autour de vous, telles des fauves jouant avec leur proie, avant de s'évaporer simultanément dans l'épaisseur du sous-bois. Vous restez de longs instants face contre terre, le sang saturant votre tunique. Chaque mouvement est une torture. Vous pestez contre vous-même, maudissant cet instant de faiblesse où vous vous êtes laissé émerveiller par la beauté illusoire du verger. Sans compagnons pour vous protéger, votre distraction a failli vous coûter la vie. Vous n'êtes plus qu'une bête blessée qui tente de ramper hors du piège.

Retirez 5 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, vous soutenez votre flanc ensanglanté, puis saisissez la main de l'enfant qui tremble de tous ses membres. Il n'y a plus de repos possible, plus de contemplation. Vous revenez sur vos pas, puis prenez la direction du sud-ouest pour retrouver le sentier principal, avec l'unique espoir que le fracas du torrent couvrira vos gémissements de douleur. Rendez-vous au [155](#).

179

Un rire cristallin, presque harmonieux, résonne dans votre esprit. Pour la première fois, le mépris des Esprits semble teinté d'une forme de respect sauvage.

— Ainsi, tu veux abattre un adversaire qui te dépasse ? Tu nous plais, héritier de Skarn. Tu ne te contentes pas de subir ; tu cherches le point de rupture. Dans ta volonté brute, tu ressembles à tes ennemis. Nous aimons cette pureté.

La vibration de l'Arbre d'Or s'intensifie, vous transmettant des visions de mouvements de troupes :

— Écoute bien : la Horde s'est scindée. Une partie a fait mouvement vers le Nord de Skarn, vers la Grotte des Exilés, sous les ordres d'un capitaine dont l'ombre nous échappe. Mais le gros de la meute, celle qui a ensanglanté ton village et te traque dans la forêt, se rassemble pour une curée finale : l'assaut du Fortin de la Garde Noire. Ils savent que tu escortes l'enfant à travers ces bois. Ne sois pas naïf, la forêt n'est pas un sanctuaire, c'est une cage. Ta seule chance de victoire est d'atteindre le Fortin avant eux et d'y rallier chaque survivant que tu croiseras. Ils seront tes boucliers et tes bras lors du combat final. La voix se fait soudain plus tranchante, presque préventive :

— Tu feras face à Kael le Destructeur. C'est un monstre de puissance et de détermination. Ne commets pas l'erreur de l'affronter en combat singulier, sauf si tu maîtrises à la fois l'acier et la parole. Sans ces deux atouts, tu ne briseras ni son corps, ni son esprit. Maintenant va, enfant des montagnes. Puisses-tu renverser le destin.

Alors que les voix s'effacent, vous sentez une chaleur irradiante couler de l'écorce dorée vers vos membres. Une énergie nouvelle, pure et revigorante, répare vos chairs meurtries et dissipe votre fatigue. Les Esprits vous ont accordé leur grâce.

Vous récupérez 6 points de Vitalité.

Vous vous redressez, le regard d'acier, prêt à affronter Kael. Pourtant, alors que vous ajustez votre paquetage, une dernière pensée absurde traverse votre esprit : « Mais c'est quoi, au juste, un neurone ? » Si vous souhaitez fouiller les ruines des chaumières environnantes, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez quitter ce lieu et forcer l'allure vers le sud, rendez-vous au [62](#).

180

Le silence de la cave est presque aussi assommant que le fracas de l'incendie à l'extérieur. Vous restez immobile un long moment, tapis dans l'ombre, laissant vos yeux s'habituer à l'obscurité poisseuse. L'odeur de la terre humide se mêle à celle des pommes de terre oubliées et du vieux bois. C'est une cave de montagnard classique : de lourds tonneaux de bière, des victuailles suspendues aux chevrons et un amoncellement de coffres de rangement. En levant les yeux, vous remarquez que la trappe menant au rez-de-chaussée est verrouillée par un solide loquet intérieur. Une anomalie qui fait dresser vos sens : personne ne s'enferme ainsi dans une cave, à moins de vouloir s'y cacher. Votre intuition est confirmée par un froissement de paille entre deux barriques. Vous tendez l'oreille et

percevez un gémissement étouffé, suivi d'une respiration saccadée par la terreur. Vous vous approchez avec précaution pour ne pas les effrayer davantage. Là, prostrés dans un recoin poussiéreux, deux adolescents vous fixent avec des yeux écarquillés, brillant comme des billes de verre dans le noir. Un garçon et sa jeune sœur, tremblants, les mains serrées l'une dans l'autre. Leurs parents ont dû sacrifier leurs chances de fuite pour les mettre à l'abri ici avant l'arrivée des Spectres. En vous reconnaissant, la panique dans leurs regards s'adoucit pour laisser place à un espoir fragile. Vous les aidez à se relever, murmurant des paroles de réconfort que vous-même avez du mal à croire.

Ajoutez 2 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le problème reste entier : comment sortir ? Repasser par la lucarne serait un suicide, les envahisseurs rôdent sûrement encore devant l'ouverture. Remonter dans la chaumière est tout aussi risqué ; la structure gémit sous le poids des flammes et pourrait s'effondrer d'une seconde à l'autre. C'est alors que le garçon, d'une voix chevrotante, pointe du doigt un immense tonneau adossé au mur de pierre.

— Le réseau de sécurité... murmure-t-il. Mon père disait que notre cave en faisait partie. L'entrée est là, derrière le tonneau.

Vous restez un instant. La Garde Noire avait autrefois tenté de mettre en place ce protocole : des galeries creusées à même la roche, reliant les caves entre elles pour offrir une issue de secours en cas de siège. À l'époque, la plupart des villageois se moquaient de cette paranoïa coûteuse, y voyant une intrusion dans leur vie privée ou un luxe inutile. "Qui oserait assiéger Skarn ?" disaient-ils. Aujourd'hui, cette méfiance excessive devient votre unique chance de survie. Seuls les paranoïaques avaient raison. En poussant les tonneaux, vous découvrez une dalle de pierre amovible révélant un tunnel étroit qui s'enfonce dans les entrailles de la montagne. Les montagnards sont prévoyants : sur une étagère proche, vous trouvez

des linges poissés de résine et de l'amadou sec. Vous confectionnez une torche improvisée dont la lueur vacillante révèle la galerie taillée de main d'homme. Vous vous enfoncez dans les ténèbres avec les deux adolescents à vos côtés, laissant le chaos de la surface derrière vous. Après une progression prudente dans un silence de tombeau, le tunnel débouche sur une intersection. La pente est douce, mais l'air est rare. D'après votre sens de l'orientation, le chemin de face semble remonter vers le Nord, tandis que la bifurcation de droite semble s'orienter vers l'Est. Rien n'est certain dans ce labyrinthe souterrain. Si vous décidez de prendre le chemin en face, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez emprunter le passage vers la droite, rendez-vous au [153](#).

181

La succion de la boue finit par cesser. Sous vos bottes, le sol se durcit, passant de l'humus spongieux à une roche grise et rassurante. Vous jetez un dernier regard par-dessus votre épaule : derrière vous, les cheminées de vapeur crachent encore leurs volutes toxiques, comme si le marécage tentait une ultime fois de vous happer. En débouchant sur le flanc ouest de la forêt, un immense soulagement vous envahit. L'air est plus vif, plus pur, et pour la première fois depuis le massacre de Skarn, l'horizon s'offre à vous. Vos yeux se plissent, scrutant le sud. Là-bas, se découpant sur les contreforts de la chaîne d'Argent, se dresse le Fortin de la Garde Noire. C'est une sentinelle de pierre massive, aux angles droits et brutaux, dont les murs semblent nés de la montagne elle-même. Malgré la distance, vous devinez une agitation inhabituelle sur ses remparts : des éclats de lumière et le reflet du soleil sur l'acier s'y déplacent avec nervosité. Le refuge tant espéré est en état d'alerte. Le chemin le plus sûr longe désormais la lisière de la Forêt des Murmures, s'élevant vers des terres de plus en plus escarpées. Le paysage change : des parois rocheuses s'élèvent de chaque côté, percées de grottes obscures dont les bouches béantes semblent vous observer. Un silence lourd pèse sur ce passage montagnard. Vous savez que ces cavités offrent des abris naturels, mais dans ce continent sauvage,

elles sont rarement vides. Une odeur musquée, celle de prédateurs tapis dans l'ombre, flotte dans l'air froid. Si vous maîtrisez la compétence *Chasse*, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

182

Vous décidez d'éviter les cheminées de vapeur en effectuant un large détour par l'Ouest. Mais plus vous vous éloignez de la chaleur souterraine, plus la forêt semble se refermer sur vous, sombre et hostile. L'ambiance devient oppressante ; des mouvements furtifs agitent la végétation et des croassements de corbeaux s'intensifient, comme s'ils annonçaient un festin imminent. Après une demi-heure d'efforts, vous butez contre un mur végétal infranchissable. Les buissons épineux sont si denses qu'ils forment une barrière naturelle, comme si la forêt elle-même s'était fortifiée pour protéger son cœur. Vous êtes dans une impasse. Maudissant ce contretemps, vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin pour retourner vers les cheminées. Alors que vous revenez sur vos pas, un détail vous glace le sang. À quelques mètres, un buisson que vous pensiez inoffensif s'étire et change de forme. En quelques secondes, la végétation se mue en une silhouette humaine, fine et nerveuse : un Traqueur qui vient de retirer son camouflage. L'ennemi avance vers vous d'une démarche saccadée, hochant la tête avec la précision d'un rapace. Vous le fixez dans les yeux, immobile, attendant son assaut. C'est alors que vous comprenez l'horrible réalité : il n'est qu'un leurre destiné à capter votre attention. L'attaque ne vient pas de face, mais des flancs, jaillissant des fourrés que vous n'aviez même pas remarqués...

Si vous voyagez seul avec l'enfant (sans aucun autre Survivant), rendez-vous au [46](#).

Si vous avez au moins un Survivant et que le mot-clé *Battue* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [123](#).

Si vous avez au moins un Survivant et que le mot-clé *Pistage* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [144](#).

Si vous avez au moins un Survivant et qu'aucun de ces mots-clés n'est inscrit, rendez-vous au [162](#).

183

Le risque est trop grand. Vous préférez vous fier à la brûlure de vos muscles plutôt qu'aux crocs des prédateurs. Vous faites signe au groupe de faire demi-tour pour entamer une ascension exténuante par les crêtes surplombant les cavités. Le chemin n'existe pas ; vous devez le créer. Vous escaladez des parois de schiste friable qui se dérobent sous vos doigts engourdis par le froid. L'enfant doit être hissé à bout de bras sur des corniches étroites où le moindre faux pas signifierait une chute mortelle dans l'abîme. Le vent des sommets s'engouffre dans la passe, fouettant vos visages et rendant chaque respiration pénible. Après de longues heures de lutte contre la verticalité et la fatigue, vous parvenez enfin à contourner la zone des grottes. En contrebas, vous distinguez les silhouettes grises des loups qui rôdent toujours devant leurs antres, ignorants que leur proie leur a échappé par les hauteurs. Vous avez réussi à éviter le carnage, mais vous sortez de cette épreuve épuisé, le corps couvert d'écorchures et le souffle court. Le silence de la montagne vous entoure enfin, alors que vous retrouvez un sentier plus stable. Rendez-vous au [194](#).

184

Le temps des lamentations est révolu ; celui de l'action est venu. D'un geste autoritaire, vous rassemblez les rescapés valides qui errent encore sur la place. Les visages sont dévastés, les regards vides, mais ils s'accrochent à vous comme des naufragés à une épave. Votre regard s'attarde un instant sur deux silhouettes affalées, le corps brisé par les flammes. Leurs yeux implorent une aide que vous ne pouvez leur offrir sans condamner le reste du groupe. Dans un silence lourd de reproches, vous détournez les yeux, abandonnant ces deux mourants à leur sort inévitable pour sauver ceux qui peuvent encore marcher. Sous vos ordres, le petit groupe se met en

branle, s'enfonçant dans les ruelles sombres qui mènent vers la porte Nord. Le silence n'est rompu que par le fracas lointain du massacre et le martèlement de vos pas sur la neige durcie. Chaque recoin d'ombre, chaque porte entrebâillée semble dissimuler un prédateur à l'affût. Vous ne regardez plus en arrière, ignorant les échos des appels désespérés qui s'étouffent dans le lointain. Votre mission est ici, auprès de ces quelques âmes que vous guidez vers la sortie.

Ajoutez 6 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au [3](#).

185

Vous parcourez du regard l'étal de Valérien. Malgré ses grands airs, tout n'est pas de première qualité : le bouclier qu'il vous présente fièrement est marqué de balafres et semble avoir été réparé à la hâte. Cependant, votre attention est captée par une petite fiole de verre sombre contenant un liquide épais et huileux. En remarquant votre intérêt, le marchand baisse la voix, une lueur d'excitation dans les yeux.

— Ah, vous avez l'œil... Je l'ai récupérée sur le cadavre du Traqueur que la Garde Noire a abattu près de la forêt. Il m'a fallu plonger dans mes grimoires pour identifier cette substance. C'est un poison terrifiant, une alchimie mortelle dont seule la Horde a le secret. Ces barbares sont terriblement déterminés à vous rayer de la carte. Une seule flèche enduite de ce venin dans votre peau, et vous finiriez vos jours de manière... très théâtrale, si je puis me permettre.

Valérien ajuste ses manches et vous propose ses tarifs d'un ton qui n'admet que peu de discussion :

Une Corde :	3 Anneaux
Un Bouclier :	5 Anneaux
Une Potion de Vitalité :	8 Anneaux
Une Fiole de Poison :	12 Anneaux

Mettez à jour votre *Feuille d'Aventure* en fonction de vos achats et décomptez vos Anneaux. Si vous possédez la compétence *Éloquence* et que vous souhaitez l'utiliser pour négocier les prix avant de payer, rendez-vous au [27](#). Une fois vos achats terminés (ou si vous n'avez plus de quoi payer), vous saluez Valérien et vous dirigez vers vos quartiers pour un repos mérité, rendez-vous au [130](#).

186

Votre père siégeait autrefois aux côtés du chef de Skarn, et de lui, vous avez hérité de l'art de transformer les mots en acier. Face à la terreur qui paralyse ces jeunes villageois, vous comprenez que seule une étincelle de fierté pourra les arracher à leur torpeur.

— Regardez-vous ! leur hurlez-vous, votre voix dominant le fracas des flammes. Vous êtes le sang des cimes, les héritiers de ceux qui ont dompté cette montagne bien avant que ces démons ne sortent de l'ombre ! Préférez-vous griller comme du bétail ou mourir debout, l'arme au poing ? L'avenir de Skarn n'est pas dans ce brasier, il est dans votre courage !

Le guerrier noir, immobile jusqu'ici, incline lentement la tête. Une voix sombre, aux résonances métalliques, s'échappe de son masque de fer :

— Tu parles avec noblesse, défenseur de Skarn... mais ces louveteaux ne sont que des proies. Aucun ne porte le sceau que je cherche, sauf peut être...

Son regard s'attarde une fraction de seconde de trop sur la jeune femme rousse. Il n'a pas le temps de terminer. Galvanisée par vos paroles et par cet affrontement de regards, elle saisit une botte de paille enflammée et la projette de toutes ses forces au visage du colosse. La fourrure épaisse de son manteau s'embrase instantanément.

« Je ne mourrai pas sans me battre ! » crie-t-elle, les yeux brillant d'une fureur nouvelle qui semble presque familière au spectre de fer.

L'imprévisibilité de l'attaque et la violence des flammes créent une brèche dans la discipline de l'envahisseur ; pour la première fois, la machine de guerre hésite. Profitant de la diversion, vous bondissez. Votre arme percute de plein fouet le masque du colosse, lui broyant la mâchoire dans un craquement de métal et d'os. Tandis qu'un gargouillis de sang s'échappe des orifices du heaume, vous plongez sous sa garde pour faucher ses jambes. Le géant s'écrase au sol. Sans lui laisser le temps de se rétablir, vous l'achevez avec une détermination sauvage jusqu'à ce que le silence s'installe enfin. D'un geste protecteur, vous poussez les trois rescapés vers la sortie. Avant de franchir le seuil, vous ramassez le lourd bouclier noir de l'envahisseur : un trophée pour ceux qui ont survécu à l'enfer.

Si vous décidez de conserver le bouclier, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Ajoutez 3 Survivants sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'étable s'effondre derrière vous dans un dôme d'étincelles. Le cœur lourd mais l'esprit résolu, vous guidez vos nouveaux protégés vers la porte Nord. Rendez-vous au 3.

Vous poussez une lourde porte de chêne et pénétrez dans une réserve sombre, empestant la poussière et la peur. Derrière un empilement de caisses de denrées, un gémissement étouffé attire votre attention. En écartant brutalement une tenture, vous découvrez le marchand qui avait déployé son étal dans la cour du Fortin, recroquevillé dans un coin avec ses deux valets. L'homme, d'ordinaire si arrogant avec sa tunique brodée d'or, est méconnaissable. Ses vêtements sont souillés et il tremble d'un tel spasme que ses dents claquent de manière incessante. En vous voyant, il lève des mains suppliantes, les yeux exorbités par la terreur de voir une hache s'abattre sur son crâne. Sa suite, prostrée, n'ose même pas lever le regard. Vous le trouvez pitoyable, une carcasse vide d'honneur dont la seule richesse ne peut rien contre l'acier de la Horde.

— Ne... ne frappez pas ! bégaye-t-il en fouillant fébrilement dans sa sacoche de cuir. Tenez ! Prenez ceci, c'est tout ce qu'il me reste de précieux. Mais par pitié, ne les laissez pas entrer !

Il vous tend une petite fiole de verre soufflé contenant un liquide ambré et brillant. C'est une *Potion de Vitalité* rare, un trésor de marchand qu'il gardait pour sa propre survie. Vous l'arrachez de sa main tremblante sans un mot de remerciement.

Vous la conservez et la notez sur votre *Fenille d'Aventure*. Vous pouvez l'utiliser à tout moment pour récupérer 3 points de Vitalité. Rayez-la de votre liste après usage. Rappelez-vous que votre score de Vitalité ne peut jamais dépasser son total de départ.

Laissant le marchand à son sort misérable, vous rebroussez chemin. Alors que vous franchissez le seuil pour sortir du bâtiment, un fracas de métal et des cris s'élèvent au-dessus de vous. Un attroupement s'est formé sur les

remparts, les silhouettes s'agitant avec une urgence macabre. Rendez-vous au [152](#).

188

Ce détour par la forêt s'avère bien plus éprouvant que le sentier. Ici, les arbres se serrent les uns contre les autres comme pour vous barrer la route, mais l'épaisse couche de mousse qui tapisse le sol offre un avantage de taille : elle étouffe totalement le bruit de vos pas. Vous progressez vers le Sud, vous glissant d'une ombre à l'autre, tel un fantôme parmi les troncs centenaires. Vous finissez par déboucher dans un vallon encaissé, où la lumière du matin peine à percer. Le sol est couvert d'un tapis de mousse d'un vert presque surnaturel, d'une beauté apaisante. Pourtant, en y posant le pied, vous ressentez une sensation étrange. Le terrain est meuble, spongieux, avec une souplesse inhabituelle pour cette période de l'année. En plein hiver, la terre devrait être durcie par le gel, mais sous cette mousse, vous devinez une densité fuyante, comme si la forêt elle-même cherchait à vous engloutir. Inquiet, vous scrutez les fourrés environnants, cherchant un signe de vie, mais le silence est total. Trop total. Si le mot-clé *Pistage* est inscrit sur votre *Feuille* d'Aventure, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [121](#).

189

Vous restez pétrifié, le souffle court, spectateur impuissant d'un acte d'une barbarie absolue. Le guerrier noir ne crie pas, il ne manifeste aucune haine ; il travaille avec la précision d'un équarrisseur. La lourde hache s'abat une première fois. Le crâne de la malheureuse éclate sous le choc, libérant un mélange de sang et de matière cérébrale qui vient souiller la blancheur de la neige. C'est un bruit sec, définitif, celui d'une noix que l'on broie. Pris de panique, les deux autres villageois tentent de se relever pour fuir. Mais la stature du Spectre est trompeuse. Avec une vitesse de prédateur, il fauche l'air de son arme. Deux coups précis, rapides, viennent

sectionner les tendons derrière leurs genoux. Les survivants s'effondrent dans la boue, leurs cris de douleur étouffés par le bouillonnement de leur propre sang. Le massacre se poursuit avec une régularité de métronome. Le barbare achève le premier d'une frappe latérale qui lui brise la nuque, puis il se tourne vers le second. Il ne lève pas sa hache. À la place, il lève sa botte ferrée et écrase le visage du malheureux contre le sol gelé. Une fois. Deux fois. Trois fois. Encore et encore, jusqu'à ce que la tête de l'homme ne soit plus qu'une bouillie informe incrustée dans la terre noire. Le Spectre s'arrête un instant pour s'assurer qu'aucun cœur ne bat plus dans cet amas de chair, puis, avec une indifférence glaciale, il se détourne et redescend vers le centre du village. Il ignore que vous êtes là, à quelques dizaines de mètres, les poings serrés jusqu'au sang. Il ignore que l'espoir se rassemble à la porte Nord. Le regard embrumé de haine et de larmes contenues, vous attendez que sa silhouette disparaisse dans la fumée avant de reprendre votre marche. Chaque pas vers le Nord vous semble plus lourd, comme si vous portiez le poids de ces morts sur vos propres épaules. Rendez-vous au [3](#).

190

Vous n'avez pas la science des maîtres d'armes, mais vous avez la force de ceux qui ont grandi dans les forêts rudes de Skarn. Vous empoignez votre hache de bûcheron à deux mains, sentant le poids rassurant du fer. Loric voyant votre garde fruste, affiche un sourire carnassier. Pour lui, vous n'êtes qu'un paysan de plus. Il bondit avec une vivacité de serpent. Ses griffes d'acier sifflent et, malgré votre tentative de parade, le métal déchire votre manche et entaille profondément votre bras. Une douleur cuisante vous brûle la chair.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, Loric ricane, pensant vous avoir affaibli, mais cette douleur ne fait qu'attiser votre colère. Ignorant le sang qui coule,

vous ignorez toute finesse et lancez un large coup de hache horizontal. Le Traqueur tente de l'esquiver en pivotant, mais il est trop lent. Le tranchant de votre outil ne rencontre pas son cou, mais cueille son oreille gauche dans un bruit de déchirement spongieux.

— AHHHHHHH ! hurle Loric en portant la main à son visage ensanglanté.

Le choc et la douleur le paralysent une seconde de trop. Vous profitez de son déséquilibre pour lui asséner un coup de pied brutal dans l'estomac qui l'envoie rouler dans la poussière. Il tente de se redresser, son visage n'étant plus qu'un masque de sang et de terre, mais vous êtes déjà sur lui. D'un coup de revers puissant, vous lui fendez les côtes avant de porter la frappe finale. La hache s'abat lourdement, mettant fin à ses souffrances et à ses ambitions de gloire. Loric s'effondre, tel un pantin désarticulé. Sa carcasse finit sa course dans le buisson d'égantier, là où les épines se mêlent désormais à son sang. Malgré la blessure qui lance dans votre bras, vous prenez un instant pour panser votre plaie. Loric était arrogant, mais sa parole était bel et bien d'acier : le chemin vers le Sud est libre, ses compagnons sont ailleurs. Rendez-vous au [47](#).

191

La prudence est la mère de la victoire. Au lieu de foncer tête baissée, vous restez à distance, profitant de l'épais rideau de fumée noire qui sature la cour pour masquer votre approche. Ballotté par le chaos ambiant, vous avancez courbé, simplement dissimulé par la suie et les débris. Les jumelles, prostrées au centre de leur cercle de cendres, perdent totalement pied. Leur magie n'est plus qu'une série d'éruptions erratiques ; elles bombardent le vide, leurs yeux injectés de sang cherchant désespérément une cible dans ce brouillard asphyxiant. Vous attendez une faille. Lorsqu'une violente quinte de toux déchire la poitrine de la première sœur, brisant sa concentration, vous profitez de sa distraction pour charger sous son angle mort. Votre lame siffle dans l'air vicié et tranche net le poignet

de la première sorcière. La main nue vole dans la poussière. C'est une main délicate, aux longs doigts effilés et aux ongles impeccables, qui tranche avec l'horreur de la scène. Elle roule dans la suie, les bagues de métal précieux scintillant encore sous les reflets des flammes. L'agonie qui suit est insoutenable. La mage s'écroule en agrippant son moignon, mais sans sa main pour canaliser le flux, l'énergie résiduelle s'accumule dans son bras. Elle est prise de convulsions épouvantables, son corps se tordant comme un insecte épinglé. De l'écume jaunâtre s'échappe de ses lèvres tandis que sa main restante laboure frénétiquement la terre calcinée dans un geste désespéré. Dans un dernier râle, elle murmure le nom de sa sœur avant que son cœur ne lâche sous la pression de son propre pouvoir.

— Lataris...

L'autre jumelle bascule instantanément dans une rage psychotique. Dans un hurlement strident, elle déchaîne tout ce qu'il lui reste de puissance. Elle ne cherche même plus à viser. Alors que vous tentez de vous replier dans la fumée, une gerbe de flammes foudroyante vous percute dans le dos. La douleur est indescriptible. Vous sentez vos vêtements se liquéfier et votre peau se boursoufler instantanément. Le choc thermique vous projette à terre, le visage dans la suie.

Retirez 2 points de Vitalité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes encore en vie, vous vous retournez péniblement, le dos en feu. Lataris est debout, mais elle n'est plus qu'une épave humaine. Elle délire totalement : elle rit et pleure en même temps, ses mains fumantes tremblant d'un spasme incontrôlable tandis que l'énergie résiduelle crépite de manière erratique autour de sa silhouette. Des arcs de feu sauvage jaillissent de ses doigts à chaque spasme, calcinant le sol au hasard. Elle vide ses dernières réserves dans l'air, consumant ses propres forces à chaque cri. Si vous pensez que c'est le moment de vous redresser et de bondir pour abrégier ses souffrances au corps-à-corps avant qu'elle ne

reprenne ses esprits, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez ramper à distance et attendre que ce brasier incontrôlable s'éteigne de lui-même, rendez-vous au [142](#).

192

Vous saturez l'espace de vos cris, frappant le sol de votre arme pour focaliser l'attention du colosse sur vous seul. Derrière lui, les rares survivants qui vous accompagnent encore se fauillent comme des ombres parmi les fumerolles. Vous vous jetez dans un assaut désespéré, noyant la garde du spectre sous une pluie d'acier pour masquer l'approche de vos alliés. Le colosse reste immuable, ancré dans une posture de combat parfaite, jusqu'à ce qu'une fourche de montagnard ne s'enfonce entre ses plaques d'armure. Un cri terrifiant, viscéralement humain, s'échappe de son masque alors qu'il titube. Vous profitez de cette seconde de faiblesse pour abattre votre arme de plein fouet sur son visage de fer. Le métal se tord, mais le guerrier noir ne tombe pas. Dans une pulsion de rage suicidaire, il balaie l'air de sa hache, projetant l'un de vos compagnons contre un mur dans un craquement d'os atroce. Soudain, le spectre semble ignorer vos coups. Un sentiment de terreur pure vous glace le sang lorsque vous comprenez son intention : il se rue vers la poutre maîtresse, le dernier pilier carbonisé qui soutient encore la structure agonisante de l'étable.

- Sortez d'ici ! Hurlez vous aux villageois !

Mais vos protégés, hébétés par la fumée et la peur, ne décèlent pas le piège à temps. D'un revers de hache dévastateur, le spectre sectionne le bois calciné. Le toit s'effondre dans un fracas d'apocalypse, engloutissant le guerrier et ceux que vous tentiez de sauver dans un tombeau de braises et de poussière. Vous vous jetez in extremis par l'ouverture, roulant lourdement sur le sol boueux. Les poumons brûlés par la cendre, vous vous retournez pour voir l'édifice s'affaisser totalement. C'est alors que les

cris commencent. Des hurlements d'agonie s'élèvent des décombres tandis que les derniers rescapés du groupe sont brûlés vifs sous le poids du bois et du fer. Ces voix s'éteignent les unes après les autres dans une symphonie d'horreur pure. Le courage ne suffit pas face à une telle inhumanité. Vous êtes désormais seul.

Mettez le compteur de Survivants à 0 sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le corps brisé et l'esprit hanté par ces cris, vous vous relevez tant bien que mal pour traîner vos membres vers la porte Nord. Rendez-vous au [3](#).

193

La discipline est votre meilleure arme. D'un geste tranchant, vous scindez votre petit groupe : deux soldats forment un binôme de choc pour charger les tireurs, tandis que vous et le dernier homme vous ruez vers la façade du bâtiment central. La manœuvre est exécutée avec une précision chirurgicale. Tandis que vos deux hommes au sol progressent sous le martèlement des carreaux qui ricochent sur leurs boucliers, vous entamez l'ascension. Le Traqueur est agile, mais il ne s'attend pas à une telle audace. Juste avant qu'il n'atteigne le rebord de la fenêtre, vous et votre soldat bondissez pour lui agripper les chevilles. Dans un effort coordonné, vous le délogez de la pierre. L'assassin pousse un cri de surprise étranglé avant de s'écraser lourdement au sol, où vous l'achevez d'un coup de lame précis dans la jointure de son armure de haillons. Au même moment, un fracas d'acier et des cris de douleur éclatent à quelques mètres de là. Vos deux autres soldats ont atteint les arbalétriers. La vengeance est expéditive : les Traqueurs, acculés, sont littéralement passés par le fil de l'épée dans un déchaînement de violence nécessaire. La cour basse est momentanément purgée de ces vermines. Pendant ce temps, Kael et ses cavaliers tentent de briser les défenses de la Garde Noire qui résiste envers et contre tous. Dans la cour, les cavaliers ne peuvent pas charger et les lances des montagnards font des miracles pour repousser les chevaux. Votre victoire

est totale, mais elle a un goût de cendre. L'air devient soudain irrespirable. Un sifflement strident, comme celui d'une chaudière prête à exploser, couvre les râles des mourants. Les deux jumelles s'avancent, leurs silhouettes gracieuses se découpant. Leurs mains sont plongées dans des nuages cuivrés qui font flamber la poussière au sol. Elles ne vous laisseront pas un instant de répit. Rendez-vous au [60](#).

194

Le paysage atteint ici un point de rupture. Vous débouchez sur une zone de transition désolée où la terre semble avoir été soulevée par une force titanesque. Ici, les arbres se font rares, remplacés par des buissons rabougris et un chaos de dalles de granit qui parsèment le sol comme les ossements d'un géant. Vous progressez vers le Sud-Est, le seul axe qui ne soit pas barré par des ravins infranchissables. Le chemin est rude, exigeant une attention de chaque instant. Vous devez régulièrement aider l'enfant à franchir des blocs plus massifs que lui, et les survivants qui vous accompagnent, épuisés, luttent contre la pente de plus en plus raide. Le vent siffle entre les pierres, apportant un froid pénétrant. Alors que vous cherchez des yeux un passage plus aisé, vous remarquez une excavation dans la paroi rocheuse : une grotte dont la gueule sombre semble assez vaste pour offrir un refuge à votre groupe. Continuer le sentier principal, en revanche, vous obligera à longer un dernier versant boisé avant de basculer définitivement vers les plaines du Sud. Si vous souhaitez explorer la grotte pour vous y reposer ou l'inspecter, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez poursuivre votre route sur le sentier escarpé, rendez-vous au [62](#).

195

L'arrogance est un poison qui se paie en litres de sang. En posant le pied dans la boue de la ruelle, vous comprenez instantanément que vous avez sous-estimé la réactivité de ces démons de fer. Avant même que vous ne puissiez stabiliser votre garde, le premier colosse fond sur vous. Sa hache

de guerre décrit un arc de cercle siffleur qui vient faucher votre épaule. Le choc est tel que votre bras valide pend désormais inutilement, l'os broyé ayant percé la chair en une saillie blanche et hideuse. Vous tentez de reculer, mais le second envahisseur est déjà derrière vous. Dans un silence de mort, il vous projette violemment contre le mur de pierre d'une chaumière. Le craquement de vos vertèbres résonne dans votre crâne, plus fort que le grondement de l'incendie. Le premier spectre s'approche alors avec une lenteur rituelle. À travers les fentes de son masque, vous ne voyez aucune pitié, seulement le vide. D'un revers de main gantée, il vous brise la mâchoire, étouffant vos cris dans un mélange de dents cassées et de bile noire. Alors que vous glissez au sol, incapable de lutter, le tranchant de l'acier s'abat une dernière fois. La hache s'enfonce profondément dans votre cage thoracique, sectionnant les côtes comme de simples brindilles de bois mort. La neige souillée sous votre corps devient brusquement chaude et écarlate. Tandis que votre vision s'obscurcit et que le froid de la montagne s'insinue dans vos poumons déchirés, les deux guerriers se détournent déjà de votre dépouille, vous ignorant comme on ignorerait une carcasse de chien sur le bord du chemin. Leurs pas s'éloignent dans le brouillard de cendres. Votre quête s'achève ici, dans la boue et le silence.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début.

196

Kael s'avance, sa hache traînant sur la pierre dans un sifflement sinistre. Sans son masque, son visage humain est d'une impassibilité effrayante. Ses yeux gris, froids comme le givre des sommets, sont fixés sur vous avec une indifférence totale. Il n'y a plus de haine, seulement la certitude du boucher devant l'animal à l'abattoir. Vous jetez un regard désespéré autour de vous. Les quelques soldats restants sont acculés ou gisent au sol. L'enfant, prostré contre un crêneau, cache ses yeux dans ses mains. Personne ne viendra. Le silence des survivants est le linceul qui se pose

déjà sur vous. Votre épée est là, à quelques centimètres de vos doigts. Vous tentez de refermer votre main sur la poignée de cuir, mais vos nerfs ne répondent plus. La projection contre le mur de pierre a brisé quelque chose en vous ; vos doigts tremblent, effleurant simplement le métal froid sans pouvoir le saisir. C'est une agonie de frustration. Vous voyez la mort arriver, vous avez l'arme pour vous défendre, mais votre corps vous a déjà trahi. Kael s'arrête devant vous. Il prend le temps d'ajuster sa prise sur sa hache, ses muscles roulant sous la peau tannée de ses bras. Il ne dit rien. Il n'a plus besoin de mots, ni de menaces. Il lève simplement son arme. La dernière chose que vous voyez est le visage de cet homme, si ordinaire et pourtant si cruel, avant que la hache ne redescende dans un arc de cercle parfait. La douleur est fulgurante, puis le néant vous emporte, définitif et glacial.

Vous êtes mort. Vous pouvez recommencer votre aventure depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde.

Le destin ne fait pas de cadeaux aux solitaires. Sans alliés pour détourner l'attention du Destructeur, votre quête s'achève sur cette terrasse balayée par les vents. Si vous voulez un jour voir le visage de la victoire, il vous faudra apprendre à ne pas marcher seul dans ces montagnes.

Vous errez entre les chaumières décrépites, frappé par leur architecture qui rappelle étrangement celle de Skarn. L'atmosphère est d'un calme presque irréel ; une fine pellicule de neige saupoudre les feuilles mortes en cette fin d'automne, tandis que l'éclat souverain de l'Arbre d'Or baigne le hameau d'une lumière de rêve. Vous passez de foyer en foyer, mais le temps et les hommes n'ont rien laissé derrière eux. À part quelques meubles vermoulus et des débris sans valeur, les maisons sont vides : il est évident que les habitants ont emporté leurs maigres richesses avant de partir. Une bâtisse plus vaste, située légèrement à l'écart, finit par attirer votre regard. Des

murets de pierre entourent ce qui semble avoir été un enclos ou un potager. Une ferme, sans doute. Vous en faites lentement le tour, mais le silence reste de plomb. Le soleil décline déjà à l'horizon, étirant les ombres des arbres. Cette lumière mourante agit comme un avertissement : vous êtes toujours dans la forêt et le Fortin de la Garde Noire n'est plus très loin. Vous vous apprêtez à quitter les lieux, convaincu d'avoir perdu votre temps, quand un bruit sec vous fait sursauter. Le cliquetis d'une pierre qui roule sur le sol, juste derrière l'un des murs de la ferme. Quelque chose, ou quelqu'un, se cache là.

Si le mot-clé *Pistage* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [9](#).
Si le mot-clé *Battue* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [40](#).
Si le mot-clé *Traque* est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [84](#).
Si aucun de ces mots n'est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [156](#).

198

Le sentier s'étire, moins sauvage que le précédent, offrant un répit relatif à vos jambes fatiguées. Ici, les ronces ont cédé la place à une terre rocailleuse et ancienne où des sapins colossaux, véritables piliers de la forêt, se dressent de manière plus éparpillée. Le sol est tapissé d'un tapis d'aiguilles rousses sur lequel la neige n'a pas encore totalement pris. Soudain, l'enfant s'arrête et pointe du doigt le pied d'un conifère centenaire. Là, protégés par les racines noueuses, s'épanouissent des grappes de champignons charnus aux chapeaux d'un roux orangé éclatant. Une vision qui rappelle les festins d'autrefois à Skarn, alors que la faim commence à tirailler votre groupe. C'est un "raccourci vers les champignons" qui tombe à point nommé. Pourtant, en vous penchant, vous remarquez une subtile différence. Il semble y avoir deux espèces presque jumelles mêlées sur le même talus. Les premiers ont un chapeau orange vif avec des lamelles jaunes et une base qui semble sortir d'un petit sac blanc. Les seconds, juste à côté, affichent une teinte presque identique,

mais leurs lamelles sont d'un blanc pur et quelques taches blanchâtres subsistent sur leur chapeau, bien que la neige semble en avoir effacé la plupart. Le souvenir de votre mère et de ses leçons remonte à la surface, mais le doute subsiste. Un mauvais choix pourrait transformer ce repas en agonie. Si vous possédez la compétence *Médecine*, rendez-vous au [10](#). Si vous ne possédez pas cette compétence vous pouvez manger ceux aux lamelles jaunes et à la base en forme de sac, rendez-vous au [42](#). Pour manger ceux aux lamelles blanches et au chapeau légèrement tacheté, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez ne prendre aucun risque et continuer votre chemin, rendez-vous au [136](#).

199

Le masque de crâne gît sur le sol, brisé, révélant les traits d'un homme mûr marqué par les cicatrices. Ce n'est pas un démon, mais quelque chose de pire : un humain qui a renoncé à son humanité. Se souvenant des leçons de votre père sur le pouvoir des mots, vous redressez l'échine. Votre regard cloue le chef de guerre sur place.

— Un humain. Un simple humain avec un comportement de sauvage, lancez-vous d'une voix qui résonne avec la clarté du cristal. Voilà ce que tu es, toi et ta Horde de barbares.

Vexé dans son ego, Kael rugit :

— Comment oses-tu, misérable moustique ? Je suis Kael le Destructeur, Chef suprême du clan des Loups de Cendre et Capitaine de la Horde du Crépuscule !

Vous poussez un soupir de dédain :

— Non, tu n'es qu'un vulgaire meurtrier sans honneur. Un être sans âme qui ne vit que pour le massacre. Tu vas connaître le sort que tu mérites

depuis si longtemps. Aujourd'hui, barbare, tu affrontes un maître d'arme de la Garde Noire du Royaume d'Argent. Approche, Kael le Destructeur !

Ivre de rage, le colosse se rue sur vous. Sa hache à double tranchant fend l'air pour vous fendre le crâne. Mais vous restez d'un calme olympien. Vous levez votre épée au-dessus de votre tête. La Posture du Toit. Votre grand-père, Kurt, Maître d'arme et mentor, vous avait raconté que les guerriers du Sud l'appelaient la « Posture du Faucon », car elle permet de frapper comme un rapace fond sur sa proie. Le fer de la hache approche avec une vitesse fulgurante. Vous souriez intérieurement. C'est l'instant. Votre lame fuse et percute le manche de l'arme ennemie avec le fort de votre épée. C'est la Frappe Furieuse, premier coup de maître enseigné par Kurt. Dans un fracas de métal contre bois, le bras de Kael est projeté violemment en arrière, laissant sa poitrine et son visage totalement à découvert. Alors que Kael tente désespérément de ramener son arme, le temps se fige soudainement. Dans ce battement de cœur suspendu, un silence irréel vous envahit. Les visages de Skarn défilent devant vos yeux : le vieil homme qui vous saluait chaque matin, les enfants qui jouaient dans la boue, le regard terrifié de ceux que la mort a engloutis... Vous revoyez chaque victime, chaque ombre injustement fauchée par la Horde. Leurs voix silencieuses semblent s'unir pour ne former qu'un seul souffle de détermination pure dans votre poitrine. Ce n'est plus seulement votre bras qui tient l'épée, c'est l'âme de tout un peuple. Le monde reprend sa course à une vitesse folle. La haine et la justice se fondent dans votre cri :

— IGNOBLE MONSTRE... VA AU DIABLE !

Votre pied arrière propulse votre corps comme un tir d'arbalète. Bras tendus, la pointe de votre lame fonce vers le visage de votre ennemi. Les yeux de Kael s'écarquillent de terreur.

— Ce n'est pas possi...

Puis son cri meurt dans un gargouillis alors que l'acier lui traverse le crâne de part en part. Vous retirez votre lame d'un coup sec, laissant le colosse s'effondrer à genoux sur la pierre et dans le sang. Le colosse s'effondre à genoux, ses membres secoués de spasmes nerveux.

— Regrette en enfer d'avoir provoqué la colère des enfants de Skarn, misérable.

Rendez-vous au [55](#).

200

La boucherie prend fin. Sur la terrasse du bâtiment principal, le silence retombe, plus lourd encore que le fracas des armes. Le bastion est devenu un abattoir à ciel ouvert. Dix soldats, une dizaine de villageois... voilà tout ce qu'il reste des défenseurs. En observant leurs visages livides et leurs membres tremblants, vous vous demandez combien passeront la nuit. Dans un dernier geste de rage purificatrice, les corps des guerriers de la Horde sont balancés par-dessus les créneaux. Ce n'est pas seulement pour nettoyer la place, c'est pour venger l'esprit de Taram : les rats s'occuperont de la Horde. Vous prenez l'enfant par la main. Ses doigts sont froids. Vous redescendez les escaliers d'un pas lourd, chaque marche réveillant une douleur sourde dans vos os. Au dortoir, vous installez cette petite silhouette sur un lit et procédez aux premiers soins avec des gestes mécaniques. Puis, vous descendez vers la cour intérieure. Le spectacle est apocalyptique. La porte monumentale a été pulvérisée, éparpillant des blocs de pierre comme des jouets brisés. Au sol, le mélange est indescriptible : la boue, la roche et les chairs broyées se confondent. Il est impossible de distinguer l'ami de l'ennemi. Les cadavres des jumelles gisent là, désarticulés. Plus loin, des restes de Taram et de Kael, écrasés sur le sol. Mais les morts peuvent attendre ; les vivants n'ont pas ce luxe. Vous improvisez un hôpital de campagne, ravivant des foyers pour chauffer de l'eau. Au final, le décompte est amer : huit soldats et neuf villageois sont

encore en vie. La Horde a fauché tout le reste. Après quelques heures d'un repos sans rêve, le sinistre tri commence. Vous érigez un immense bûcher pour les cadavres de la Horde ; que leur souvenir s'envole en fumée noire. Les membres de la Garde Noire et les gens de Skarn, eux, sont alignés avec respect, recouverts d'un linge blanc. Un soldat encore valide selle un cheval pour porter un message au Roi. Peut-être enverra-t-il des troupes pour relever ces murs, peut-être lèvera-t-il une armée pour purger le pays... mais cela ne dépendra plus de vous. Il est temps de rentrer. Vous retrouvez l'enfant qui, déjà, s'active. Il ne tremble plus. Il est assis près d'un blessé, pressant un linge sur une plaie avec une concentration de vieux briscard. Ses yeux rouges semblent avoir absorbé la lueur des incendies. Lorsque vous lui proposez de venir vivre dans votre chaumière, il ne détourne pas le regard.

— « Je reste ici », dit-il d'une voix qui semble avoir mué en une nuit. « Le Fortin a besoin de bras, et j'ai besoin d'apprendre. Un jour... je porterai l'acier, moi aussi. »

Vous souriez intérieurement. Si cet enfant devient assez fort pour se protéger seul, votre mission est accomplie. Vous confiez votre petit protégé aux adultes les plus valides et lui promettez de revenir vite. Vous enfourchez un puissant destrier de la Horde et partez au trot par la route principale. Le voyage est rapide. Au loin, Skarn fume encore. À l'entrée du village, la guerre psychologique de Kael s'affiche dans toute son horreur : des corps mutilés, empalés sur des pieux, des membres accrochés aux barricades. Vous passez devant ces atrocités sans ciller ; elles ne vous font plus aucun effet. Vous remontez le chemin central, traversez le pont qui enjambe le torrent et arrivez enfin devant votre chaumière. Elle est partiellement brûlée, mais les murs tiennent. Le village semble désert, puis des ombres sortent des ruines : les survivants reviennent, un à un. Vous marchez jusqu'à l'Hôtel de Ville, sur son promontoire rocheux. Sur la place, devant la stèle où l'on grave les noms des disparus, vous murmurez une prière aux Esprits. La population a été diminuée des deux tiers. Alors

que vous terminez votre rituel, un survivant vous interpelle, la voix brisée par le doute :

— Qu'allons-nous faire, maintenant ?

Vous le regardez, puis vous relevez lentement vos manches, les yeux fixés sur l'horizon :

— On va tout reconstruire.

FIN

REMERCIEMENTS

XXXXXXXXXX