

UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HÉROS

ROUGE SANG

CHAOS AFTER DESTRUCTION
CHAPITRE 1



GWALCHMEI

Gwalchmei

ROUGE
SANG



Ainsi va le monde, mon fils...

La guerre ! Une autre folie dans ce royaume dévasté. Les raisons du conflit se perdaient dans la mémoire des peuples, faisant de la haine un combustible inépuisable, nourrissant le feu de l'éternelle vindicte.

Les terres de l'Ouest subissaient de plein fouet l'enfer des combats. Villages pillés et dévastés par les flammes, campagnes désertées, cortèges sans fin d'exilés jetés sur les routes, exactions crasses et lâcheté quotidienne s'imposaient comme unique réalité.

Pour contrer l'avancée rapide et meurtrière de Gwenhylnar, reine de guerre et ses cohortes d'Orcs, le roi Alandrain rassembla une puissante armée appuyée par deux compagnies de chevaliers de l'Ordre Chimérique afin de stopper l'irrésistible progression des *peaux vertes*.

Une terrible bataille éclata dans les plaines en pentes douces de la vallée jadis verdoyante de Tull, figeant dans une onirique mêlée sanglante les soldats des deux armées.

Une aube rouge messagère d'un funeste destin se leva sur les protagonistes, éclaboussant la lande d'une lumière blafarde, révélant les corps à corps mortels et

les monceaux de cadavres atrocement mutilés que se disputaient déjà les corbeaux. Des pluies de flèches inondaient par vagues le ciel blême, mortelles averses, s'abattant, vengeresses, sur l'ennemi décimé.

Les corps enchevêtrés s'acharnaient à dispenser la mort à coups d'épées, de lances ou de crocs. Parfois, un rayon de soleil rasant illuminait une lame qui, l'instant d'après, éventrait, décapitait sans vergogne. Tuer pour vivre, un souffle de plus.

Le régiment des Orcs de la citadelle montagnaise de Torgar s'élança à son tour sur le champ de bataille. Fort de cinq cents guerriers exhortés au combat par le chef de guerre Zagzarna, ils chargèrent sur l'aile gauche un détachement d'archers étrangement isolés.

L'instant d'après, le sol trembla. La terre secouée par le martèlement lourd de cavaliers en armure s'agita de spasmes frénétiques. Surgissant d'une crête oubliée des éclaireurs, les Chevaliers Chimériques fondirent au galop sur le flanc offert du bataillon alors à découvert.

Les gradés orcs hurlèrent leurs ordres aussitôt évanouis dans le tumulte et les cris. Seuls quelques soldats réagirent à temps, dressant devant eux une barrière de pieux de fortune.

Vous faisiez partie de ceux-là.

Aveuglés par la haine, les autres continuèrent leur course désespérée vers les archers alors tout proches, avides de faire saigner les *peaux molles* de leurs ennemis jurés.

Les paladins aux plastrons rutilants enfoncèrent les rangs du bataillon dispersé. Le choc fut si brutal que nombre d'Orcs furent tués par cette seule charge, les cavaliers piétinant, fracassant, massacrant la troupe bientôt réduite de moitié.

Le monde vacilla devant vos yeux et un voile opaque obscurcit l'horizon.

Le goût de la terre et du sang mélangés inonda votre bouche...



Règles du Jeu

Dans cette aventure, vous jouez le rôle d'un combattant orc, fantassin anonyme de l'armée innombrable de Gwenhylnar, présomptueuse courtisane dévorée par l'ambition.

Caractéristiques

Quelques caractéristiques essentielles expriment votre potentiel.

La Combativité traduit à la fois vos capacités offensives et défensives. Ce n'est pas une valeur fixe, la Combativité fluctue à chaque round de combat. En tant que guerrier orc, votre Combativité de base est de 2D (2 dés à 6 faces).

La Dextérité exprime votre coordination et votre agilité. Pour déterminer votre score initial de Dextérité, lancez un dé et ajoutez 5 au résultat.

À noter : un score élevé en Dextérité vous accorde un bonus.
11 en Dextérité : + 1 Combativité

La Force évoque votre capacité musculaire, la puissance brute. Pour déterminer votre score initial de Force, lancez un dé et ajoutez 7 au résultat.

À noter : un score élevé en Force vous accorde un bonus.
11/12 en Force = +1 dégâts

13 en Force = +2 dégâts

Il vous sera parfois demandé devant une situation particulière de tester votre Force ou votre Dextérité. Il suffira pour cela de lancer 2 dés et de comparer le résultat obtenu à votre score dans cette caractéristique.

Si la somme des deux dés est inférieure ou égale à votre score, le test est réussi. Si elle est supérieure, il est raté.

Les **Points de Vie** symbolisent la somme de blessures que vous pouvez endurer avant de sombrer dans l'inconscience ou de mourir. Ce score risque d'évoluer au fur et à mesure de votre lecture. Toutefois, sauf cas particulier mentionné dans le texte, le total des **points de vie** ne pourra jamais dépasser votre score initial. Pour déterminer vos **points de vie** de départ, lancez deux dés et ajoutez 20 au résultat.

Capacités spéciales

Chaque race et classe de personnage dispose de capacités spéciales. Vous débutez avec deux capacités de base ainsi que deux autres au choix qui vous aideront à personnaliser votre avatar.

Capacités de bases (acquises)

Nom	Usage	NB	Descriptif
Férocité	C	5	+1D de Combativité pour le round à venir (ne peut être utilisé que deux fois au cours d'un même combat).
Coup Puissant	C	X	Augmentation potentielle des dégâts au détriment de l'attaque. +1D de dégâts et -3 en Combativité pour ce round.

Capacités secondaires (au choix)

Nom	Usage	NB	Descriptif
Tourbillon orc	C	3	Vous effectuez deux attaques simultanées au cours de ce round.
Équilibre	A	2	Vous réussissez automatiquement votre test de Dextérité sans lancer les dés.
Évitement	C	2	Permet d'ignorer les dégâts reçus suite à une blessure infligée au combat.
Endurance	A	1	Regain de 1D+2 points de vie .
Béni des dieux	A	1	Vous permet de relancer un jet de dés au choix.

Usage : C ou **A**. Une capacité C ne peut être utilisée qu'en combat. Une capacité A peut être utilisée à n'importe quel moment de votre aventure.

NB : nombre de fois que cette capacité peut être utilisée par jour. Au début de votre aventure, vous possédez toutes vos compétences à leur potentiel maximum. Il sera indiqué dans le texte quand vous

pourrez récupérer votre total d'usage. Le « X » indique que la capacité peut être utilisée un nombre indéfini de fois.

Combat

Il y a fort à parier que de nombreux combats vont égrener vos aventures. Ceux-ci se décomposent en rounds durant lesquels les protagonistes vont chercher à mettre hors d'état de nuire leur(s) adversaire(s).

Un combat classique se déroule selon le schéma suivant :

1. Vous choisissez d'utiliser ou non une ou plusieurs capacités spéciales.
2. Chaque adversaire réalise un jet de Combativité en y ajoutant les différents modificateurs (armes, capacité, situation particulière, caractéristiques). On obtient ainsi pour chacun le score d'attaque.
3. Celui qui obtient le score d'attaque le plus élevé remporte le round. La différence entre les deux scores correspond au facteur de réussite.
4. Pour déterminer les dégâts infligés, on ajoute au facteur de réussite les bonus de l'attaquant (dégâts de l'arme, capacité) et on soustrait les bonus du défenseur (protection, capacité). Le résultat qui en découle, s'il est positif, représente le nombre de **points de vie** perdus par le vaincu.
5. Fin du round : sauf notification contraire ou mort d'un des protagonistes, le combat se poursuit en répétant ce cycle lors d'un nouveau round.

Combats contre plusieurs adversaires

Parfois, les combats feront intervenir plusieurs adversaires. Le texte du paragraphe concerné vous expliquera la démarche à suivre pour mener à bien l'affrontement.

Soit vous aurez à combattre vos ennemis un par un, soit tous les protagonistes attaqueront ensemble.

En cas de combat simultané, chaque opposant au-delà du premier bénéficiera d'un bonus de +2 en Combativité.

La seule règle commune est que toute intention d'attaque doit être décidée avant de lancer les dés.

Combats de masse

Vous serez peut-être amené à livrer d'épiques batailles aux côtés d'autres compagnons d'armes. Il est même possible que vous deveniez un chef de guerre redouté.

Les règles du combat de masse sont identiques à celle des affrontements classiques.

Chaque unité est présentée selon le tableau suivant :

Combat de masse : Fantassins orcs	
Effectif	25
Combativité	2D+1
Dégâts	3 (épée et arc court)
Protection	1 (armure de cuir)
Prestige	5

Les **points de vie** sont remplacés par une valeur d'*effectif* qui représente le nombre de combattants de l'unité.

Quand l'effectif est réduit à zéro, l'unité est considérée anéantie.

Règle optionnelle : on accordera un bonus de +3 en Combativité à une unité dont l'effectif devient deux fois supérieur à celui de l'adversaire.

Expérience

En cas de victoire lors d'un combat de masse ou d'un simple affrontement, vous remportez le nombre de **points de prestige** mentionné pour chaque unité ou adversaire rencontré.

Dé du destin

Il vous sera épisodiquement demandé de lancer un *dé du destin*. Il s'agit de laisser s'exprimer le hasard lors d'une situation donnée. Pour ce faire, lancez un dé et reportez-vous au paragraphe correspondant.

Dégâts et pertes de points de vie

Si dans le texte d'un paragraphe, il est mentionné que vous subissez des **points de dégâts**, lancez le(s) dé(s) correspondant(s) avant d'y soustraire votre valeur de protection. Le résultat obtenu correspond au nombre de **points de vie** perdus.

À l'inverse si vous subissez une perte de **points de vie**, la valeur de protection n'entre pas en compte pour atténuer le résultat des dés.

Carrière et prestige

Votre expérience, reflétée par votre prestige, dépendra pour beaucoup de vos prouesses sur le champ de bataille.

Le gain de prestige vous permettra de passer du rang de soldat de troupe à celui de héros, si votre parcours est jalonné de faits d'armes émérites.

À chaque fois que vous gagnez du prestige, vous devez attribuer les points dans une des deux voies distinctes qui s'offrent à vous.

La *voie du guerrier* est le chemin du combattant parfait.

La *voie du maître de guerre* fera de vous un stratège sur le champ de bataille.

Les tableaux suivants indiquent en fonction du nombre de **points de prestige** accumulés dans chaque **voie** le *rang martial* obtenu et les bonus correspondants.

À noter que vous pouvez attribuer les **points de prestige** de la façon dont vous le désirez. Rien ne vous empêche de vous spécialiser dans une voie ou au contraire de favoriser l'équilibre entre les deux.

Voie du guerrier

Prestige	Rang martial	Bonus accordé
0 - 19	Bleu	Aucun
20 - 49	Initié	+ 1 Combativité (personnelle)

50 – 89	Régulier	1 Nouvelle compétence
90 – 149	Vétéran	1 Nouvelle compétence
150 – 199	Maître d'armes	+1D en Combativité

Voie du maître de guerre

Prestige	Rang martial	Bonus accordé
0 – 19	Novice	Aucun
20 – 49	Caporal	+1 Combativité de votre unité
50 – 89	Sergent	+1 Combativité de votre unité
90 – 149	Lieutenant	+1 Combativité de votre unité
150 – 199	Chef de guerre	+2 Combativité de votre unité

Vous débutez l'aventure avec un score de prestige nul.

L'histoire de vos exploits ne demande qu'à être couchée sur le vélin d'une encre **ROUGE SANG** !

Équipement

Votre équipement de base est celui commun aux soldats des bataillons orcs formant le gros des troupes de Gwenhylnar.

Ainsi, vous disposez d'une épée longue (+3 en Combativité et 3 en dégâts), d'une armure de cuir léger (+1 en protection), d'un bouclier en bois (+1 en protection), d'une potion de Squitch (permettant de récupérer 1D **points de vie** suite à un combat) et de votre misérable solde de fantassin, soit 1D 🍀.

Rendez-vous au **1**.

ROUGE SANG

fiche de personnage

caractéristiques

force _____
dextérité _____
points de vie _____

combat

combativité _____
dégâts _____
protection _____

escouade

combativité _____
dégâts _____
protection _____
effectifs _____

capacités spéciales

(c) coup puissant {base} _____
(c) férocité {base} ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
(a) béni des dieux ☐
(a) endurance ☐
(a) équilibre ☐ ☐
(c) évitement ☐ ☐
(c) tourbillon orque ☐ ☐ ☐

équipement

fortune

prestige

total acquis _____
restant _____

titres & honneurs

VOIES

GUERRIER

☐ bleu
☐ initié
☐ régulier
☐ vétéran
☐ maître d'armes

maître de guerre

☐ novice
☐ caporal
☐ sergent
☐ lieutenant
☐ chef de guerre

notes



1

— Relève-toi, soldat !

Hurkred vous agrippe fermement par le bras et vous aide à vous remettre debout, sans ménagement. Le vieux sergent est couvert de sang. Du sien comme de celui de ses ennemis. Ses longs cheveux gris tressés sont défaits, en bataille. Sur son front contusionné, des mèches éparses se collent par la sueur, dessinant des vagues d'écume sur sa peau olive.

Encore sonné, vous essayez de rassembler vos esprits. La charge puissante de la cavalerie ennemie, les ordres beuglés par vos supérieurs vous intimant de serrer les rangs... en guise de préambule.

Puis, au terme de la chevauchée, l'impact terrible de l'acier contre les corps massés, le craquement sinistre des os qui se brisent, les hurlements des blessés, les membres arrachés, les corps broyés et ce goût métallique dans la bouche.

— Ça ira ? s'enquiert le sergent, vous examinant comme un animal curieux.

À moitié convaincu et toujours groggy, vous hochez la tête. Vos jambes vous portent à peine. Vous essayez de marmonner un vague remerciement, mais il est déjà reparti.

Une fumée acre vous irrite les yeux et s'engouffre dans vos poumons, brûlant votre gorge au passage...

Là, en bas dans la vallée, le village de Tirya brûle, et les vents charriant l'odeur des corps calcinés colportent dans leurs bourrasques des râles d'agonie,

des cris de frayeur sur cette terre de désespoir.

Les cavaliers en armure sur leurs destriers caparaçonnés ont littéralement pulvérisé le flanc gauche et décimé en grande partie les fantassins de votre section. Présent parmi les premières lignes, vous n'avez presque rien vu du bref combat qui a suivi la charge destructrice. Les souvenirs ne vous reviennent que par bribes, mais le sillon causé par le choc de votre tête contre le sol aussi dur que la pierre s'incrute sur votre crâne, si ce n'est dans votre mémoire, en une plaie ouverte souillée de poussière.

Chancelant, vous faites un tour sur vous-même pour juger de la situation. Partout où se pose votre regard, une frénésie malsaine s'offre à vos yeux en un spectacle d'une rare violence.

Le gros des troupes des deux armées s'affronte dans une mêlée acharnée en contrebas, ost contre ost à grand renfort de régiments d'infanterie levant haut leurs oriflammes.

Les bruits vous parviennent encore sourds, presque étouffés. Celui strident des épées qui se croisent, celui plus mat quand la masse d'armes rencontre la chair molle.

Nombre de survivants parmi les Orcs ont fui en direction des collines surplombant ce théâtre de mort. Seule une grappe de guerriers refusant la fatalité lutte encore avec obstination.

L'enjeu est stratégique. Si le flanc gauche tombe, la cavalerie adverse pourra se rassembler à nouveau et attaquer l'armée de Gwenhylnar à revers, risquant de donner un avantage décisif à l'ennemi dans cette bataille.

Si vous décidez de ramasser la bannière de votre escouade fichée à vos pieds pour tenter de rallier les survivants et les fuyards, rendez-vous au **89**.

Si vous préférez rejoindre le reste des soldats refusant la défaite, allez au **119**.

Enfin, si vous souhaitez au contraire fuir la bataille, rendez-vous au **63**.

2

Vous parvenez à vous éloigner de la tour des mages, semant vos poursuivants dans les venelles crasseuses s'enfonçant dans les bas quartiers de la ville. À plusieurs reprises vous changez brusquement de direction, ne vous arrêtant de courir qu'une fois convaincu d'être enfin à l'abri.

Un peu plus tard, vous rejoignez la place du marché encore bondée, vous frayant un passage dans la foule massée autour des étals colorés. Si vous avez réussi à voler la dague sacrificielle et que vous souhaitez la rapporter au maître de la guilde des voleurs, allez au **51**.

Si vous ne l'avez pas ou que vous ne désirez pas vous en séparer – espérant en obtenir un meilleur prix ailleurs –, vous pouvez vous rendre si ce n'est déjà fait dans le quartier de l'acier, au **78** ou dans le quartier de l'aubépine, au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous alors au **160**.

3

Opérant discrètement le tour du bâtiment par la ruelle déserte, vous examinez attentivement l'édifice afin d'estimer vos chances d'en réussir l'escalade. Usé par le temps, le crépi ocre tapissant l'enceinte de pierre paraît offrir assez d'aspérités pour tenter le coup. À environ dix mètres de haut, vous repérez une fenêtre ronde au vantail ouvert, unique accès visible depuis votre position.

Un dernier coup d'œil dans le passage, et vous prenez prestement appui sur un bas-relief érodé rehaussant le mur, avant de loger vos mains dans une large fente vidée de son mortier, un peu au-dessus de votre tête. Les mâchoires crispées et les muscles tendus, vous démarrez votre ascension, le dos chauffé par un soleil généreux.

Testez votre Dextérité.

Si c'est réussi, allez au **141**, dans le cas contraire, rendez-vous au **58**.

4

Le rocher plat marquant le promontoire sur lequel vous êtes juché s'étale en une large estrade minérale sillonnée de rigoles, qu'ont façonnées les eaux de pluie. Glissant sans bruit l'arc de votre épaule, vous encochez une première flèche, retenant votre respiration. Vous visez soigneusement le cavalier de tête, dardant la pointe de métal sur sa poitrine palpitante. Le trait siffle un instant dans l'air avant de

se ficher dans le torse du soldat. Mortellement touché, l'homme vide les étriers, lâchant sa torche ainsi que la corde entravant les prisonniers.

L'instant de surprise passé, l'autre cavalier éperonne son pur-sang et se lance sur la pente. Impassible, vous décochez un second trait en délivrant la corde tendue à rompre. Le tir à plat touche la monture écumante du soldat violemment projeté à terre.

Il se relève pourtant d'un bond, malgré sa lourde chute et se précipite sur vous. Abandonnant votre arc, vous tirez votre épée du fourreau et engagez un féroce corps à corps.

Cavalier désarçonné	
Combativité	1D+4 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	2 (tunique de cuir)
Points de vie	14
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **25**.

5

Malgré la fatigue, les supplications sonores de votre estomac vous poussent en quête d'un peu de nourriture.

Après une courte recherche dans le chaos de rochers, vous découvrez par inadvertance un arbuste de lloc coincé entre deux parois minérales.

La plupart des maigres fruits vermillon ont déjà pourri, quand ils ne sont pas ridés et desséchés par le soleil brûlant.

Il faut dire que l'arbrisseau s'accroche désespérément à une terre craquelée n'ayant pas reçu une goutte de pluie depuis bien longtemps.

Leur goût âpre vous arrache une grimace carnassière, alors que vous croquez goulûment quelques grappes, les mains poisseuses, la bouche et les doigts rougis de jus aigre.

Soudain, un Plotin des collines, une sorte de rongeur dodu creusant son terrier dans les pierriers recouvrant les versants rocaillieux, vous passe entre les jambes. L'occasion de se mettre sous la dent quelque chose d'enfin goûteux est trop belle ! Délaissant les fruits acides, vous vous lancez à la poursuite de la bestiole, qui se faufile dans le dédale de blocs avec une vivacité étonnante. Vous tentez de la suivre tant bien que mal, mais en esquivant une arête saillante, le spectacle qui apparaît à vos yeux vous fait stopper net votre traque.

Dans le soleil couchant, à moins de cent pas, deux arbres torturés aux ramures défoliées sont lestés de fruits bien plus macabres.

Au bout de cordes de chanvre balancent les corps de guerriers orcs. Quelques fantassins humains extirpent des prisonniers par petits groupes d'un chariot bâché, avant d'accomplir en ricanant leur sinistre besogne.

Les Orcs, pour la plupart blessés, pieds et poings liés, sont traînés sans ménagement vers leur destin indigne. Les soudards ennemis prennent un malin plaisir à les percher sur des bûches branlantes qu'ils dégomment d'un coup de pied théâtral avant de se répandre en rires sonores. Les suppliciés étouffent à petit feu, s'agitent comme des vers au bout d'un hameçon avant d'agoniser dans un calvaire terrifiant.

Les quatre fantassins font descendre les derniers condamnés, les motivant à avancer par de généreux coups de trique. Il ne reste plus qu'une dizaine d'Orcs, et ce pourrait être le moment où jamais d'agir.

Si vous avez un arc et des flèches et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au **65**.

Sinon, vous pouvez tenter de vous approcher sans bruit de la scène, avant de sauter par surprise sur vos adversaires, rendez-vous au **39**.

Enfin, si la situation vous semble trop périlleuse et que vous préférez ne pas intervenir, allez au **113**.

6

Patiemment campé sur vos jambes, vous attendez votre adversaire. Les rayons rasants du soleil nimbent l'arène improvisée d'une aura couleur de miel. Dans la foule massée de l'autre côté, on pousse un homme famélique armé d'un glaive et d'une dague.

Quelques acclamations s'élèvent de l'assistance pour saluer le premier combat de la journée. L'homme aux cheveux hirsutes et au teint blafard a la peau sur les os.

Les marques des fers dessinent encore des auréoles tuméfiées autour de son cou et de ses poignets. Hésitant un instant, il se jette maladroitement à l'attaque avec l'énergie du désespoir.

Gladiateur : esclave humain	
Combativité	1D+2 (glaive)
Dégâts	3
Protection	0 (aucune)
Points de vie	12
Capacité spéciale	Coup de dague
Prestige	1

Coup de dague : Si le gladiateur réalise durant 2 assauts successifs un 8 au jet de Combativité, il bénéficiera au cours du round suivant d'une attaque supplémentaire à l'aide de sa dague (1D+1 en Combativité et 2 en dégâts).

Si vous remportez la victoire, allez au **32**.

7

Vos guerriers équipés d'arcs courts se positionnent selon vos consignes derrière des monolithes crayeux, singulières dents de pierres posées sur la mâchoire du ravin. Épées et haches au clair, le reste de votre escouade n'espère plus qu'un geste de votre part pour fondre sur l'ennemi.

Attendant que la colonne de soldats pénètre tout entière dans le défilé, vous baissez brutalement votre bras en guise de signal. Une première volée de flèches

s'abat sur les humains. Deux fantassins s'écroulent mortellement blessés. Avant qu'ils ne se rendent compte de l'embuscade, une deuxième salve atteint trois autres soldats.

Dans une panique évidente, un gradé désigne votre position et donne l'ordre de charger. Sa directive s'étrangle au fond de sa gorge quand une pointe de fer se fiche profondément dans sa carotide, lui arrachant un borborygme inintelligible.

Abandonnant les blessés, les fantassins humains gravissent le pierrier instable tandis que vos guerriers se précipitent sur eux, bondissant comme des lions affamés.

Combat de masse : Soldats en déroute	
Effectifs	19
Combativité	2D
Dégâts	3 (épée)
Protection	2 (armures de cuir renforcé)
Prestige	6

Si l'affrontement tourne en votre défaveur, il ne vous reste plus qu'à fuir au **28**.

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **30**.

8

Préférant éviter une confrontation hasardeuse, vous vous éloignez du pont.

Plus loin, vous dévalez la berge pentue en vous aidant de la ripisylve parcimonieuse composée d'arbres

morts et de longues tiges de carex chargées de rosée, qui détrempent votre pantalon de brocard.

Les flots noirs nourris par les torrents de montagnes restent profonds à cet endroit et grondent en tourbillons d'écume autour des rochers patinés. Les franchir avec une armure lourde serait pure folie (si vous portez une cotte de mailles, vous devez l'abandonner).

Rassemblant vos affaires, vous pénétrez dans les eaux froides, gardant un œil attentif sur le pont où veillent les soldats. Visiblement, ils sont loin de se douter que quelqu'un soit assez téméraire pour s'aventurer dans le lit furieux de la rivière. Il vous faut lutter avec acharnement contre le courant pour éviter de dériver trop en aval.

Épuisé, vous vous accrochez aux racines tordues d'un saule avant de vous hisser sur la berge. Malheureusement, après un rapide inventaire de vos possessions, vous constatez qu'un de vos objets s'est perdu dans le courant (à vous de choisir lequel et de le rayer de votre Feuille d'Aventure).

Maudissant votre malchance, rendez-vous au **35**.

9

Sans hésiter davantage, vous courez jusqu'au rebord de la terrasse coiffant la tour et bondissez sur un toit en bâtière aux tuiles dépareillées, un peu en contrebas.

Les acolytes de Gaius assistent médusés à votre audacieuse manœuvre.

Testez votre Dextérité.

Si c'est réussi, prenez la fuite au **2**, autrement, rendez-vous au **120**.

10

Le maître de la guilde des voleurs vous reçoit plus par curiosité que par intérêt. Maigre comme un clou, il lisse avec attention une fine barbiche soigneusement taillée soulignant son menton anguleux.

Ses yeux de chat se posent sur vous, alors que vous lui racontez laconiquement votre périple en mentionnant que vous cherchez peut-être du travail.

— Voyez-vous ça ! La chrysalide qui se transforme en papillon ! Une émancipation, en somme ! Intéressant.

Tout en vous parlant, il déambule avec nonchalance entre les délicates colonnades soutenant la voûte noircie par les flammes que crachent de larges vasques en étain.

— J'aurais bien un travail dans vos cordes, l'Orc, lâche-t-il enfin d'un ton péremptoire. Un peu à l'Est de la ville se dresse une tour. Il s'agit de l'étude du mage Gaius (un rictus déforme son visage lorsqu'il prononce ce nom) et de ses disciples. En journée, elle n'est que peu fréquentée et je sais que Gaius est actuellement en... (il cherche le terme adéquat) voyage. Pénétrez à l'intérieur de la tour, dérobez la dague sacrificielle de l'ordre que l'on dit sertie de saphirs et apportez-la-moi ! Je vous récompenserai largement, l'ami ! Qu'en dites-vous ?

Si vous acceptez la proposition du maître de la guilde des voleurs, rendez-vous au **105**.

Si vous déclinez l'offre, vous pouvez vous rendre, si ce n'est pas déjà fait, dans le quartier de l'acier, rendez-vous au **78** ou dans le quartier de l'aubépine, allez alors au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge. Rendez-vous dans ce cas au **160**.

11

Fourbu, les muscles raidis par la fatigue, vous entreprenez de passer la nuit dans un entrelacs de racines au pied d'un tremble courbé par le temps. Une moiteur tenace monte de la couverture d'humus vous gelant les os. L'estomac criant famine, un sommeil agité vous gagne par à-coups, souvent interrompu par le hululement d'un rapace nocturne, le craquement sinistre d'une branche de bois mort ou le grognement d'une bête sauvage.

Le tintinnabulement régulier d'une averse perçant le feuillage vous réveille le lendemain. Le corps courbaturé par cette affreuse nuit et d'humeur maussade, vous vous remettez en route. Vous regagnez néanmoins 1D-1 **points de vie** (avec un minimum de 1). Rendez-vous au **72**.

12

Surgissant de votre cachette, vous vous ruez à

l'assaut des trois aventuriers abasourdis. En se retournant, l'homme à la tignasse de feu trébuche et bascule gauchement au sol, tandis que les deux autres bondissent de chaque côté.

Vous sautez sur l'homme à terre, le clouant d'un coup de botte dans le bas-ventre qui lui arrache un gémissement rauque. Empoignant votre arme à deux mains, vous la dressez rageusement au-dessus de votre tête. Puis, vous l'abattez de toutes vos forces sur le rouquin, qui protège vainement son visage d'une main tremblante.

La lame achève sa course mortelle lorsque le colosse du groupe l'intercepte *in extremis* avec sa propre épée, les mâchoires serrées et les biceps gonflés par la violence du choc.

Les deux lames s'étreignent dans un crissement métallique, avant que le guerrier ne libère son fer et n'engage le combat.

Aventurier : Pereim	
Combativité	3D+2 (épée longue)
Dégâts	4
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	32
Capacité spéciale	Aucune pour ce combat
Prestige	12

Au bout de 2 rounds, vous percevez derrière votre adversaire l'Elfe aux cheveux de cendre qui pointe son arc sur vous, cherchant le moment propice pour décocher son trait. L'homme à la toge étoilée s'est

relevé et commence à psalmodier une étrange mélodie en dessinant dans l'air des arabesques de ses mains qui crépitent d'éclairs bleutés.

Si vous abandonnez le combat avant de fuir à toutes jambes, rendez-vous au **82**. Si vous préférez poursuivre la lutte, allez au **124**.

13

Drapé d'un manteau de fougères géantes, vous rampez sur quelques coudées en lisière de la clairière. Les trois aventuriers ne vous ont pas remarqué. Leurs havresacs adossés au tronc massif d'un chêne tordu sont à moins de dix pas de votre cachette. Il va vous falloir parcourir la distance restante à découvert pour réaliser votre forfait.

Testez votre Dextérité.

Si votre jet de dés est une réussite, allez au **99**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **57**.

14

Balançant votre épée d'arrière en avant, vous frappez sans remords le destrier aux jarrets. Dans un hennissement d'effroi, le cheval s'affaisse sur ses antérieurs, projetant le soldat au sol. L'homme chute lourdement, basculant la tête la première avant de s'écraser à terre, inanimé.

L'autre humain essaie de faire bonne figure, faisant piaffer sa monture qui se dresse, nerveuse, fouettant l'air de ses sabots. Aidé du sergent, vous le

harcelez sur chaque flanc. Le cavalier est ainsi contraint de se baisser d'un côté ou de l'autre pour porter des estocades.

Hurkred	
Combativité	2D+3 (hache de bataille)
Dégâts	5
Protection	2 (armure de cuir cloutée)
Points de vie	17
Capacité spéciale	Tourbillon orc

Tourbillon orc : une seule fois lors de ce combat, Hukred pourra accomplir une double attaque.

Chevalier de l'Ordre Chimérique	
Combativité	2D+4 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	24
Capacité spéciale	Coup brutal
Prestige	3

Coup brutal : Si une attaque lui fait perdre plus de 8 **points de vie**, le chevalier bénéficiera au prochain round d'un bonus de +2 en Combativité et infligera 3 **points de dégâts** supplémentaires.

Au début de chaque round, lancez un dé. De 1 à 4, le chevalier concentrera son attaque sur vous. De 5 à 6, c'est Hukred qui subira sa colère. Si les **points de vie** du sergent orc tombent en dessous de 5, il sera considéré comme hors de combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **28**.

15

Transpercé de part en part, le chevalier vomit une gerbe de sang avant de s'écrouler, sans vie. Hurkred, haletant de fatigue vous remercie de votre aide et replace sa francisque en bandoulière.

Blessé au flanc, une auréole écarlate souille sa tunique écorchée.

— Bonne chance, soldat ! vous lance-t-il avant de se remettre en route sans plus attendre.

Le vacarme assourdissant de la bataille résonne de loin en loin tandis que vous reprenez votre souffle, les mains à plat sur les genoux.

Vous gagnez 1 **point de prestige**.

La ligne composée par les reliefs marquant la limite fictive du champ de bataille est maintenant toute proche. Si vous décidez de fuir dans cette direction, rendez-vous au **74**. Si vous préférez emboîter le pas au sergent pour rejoindre en sa compagnie le gros de la troupe, allez au **28**.

16

Vous ne pourrez pas sauver les lambeaux de l'armée de Gwenhylnar seul ! Qu'ils se débrouillent. Après tout, vous ne devez rien à personne.

Immobile, vous laissez passer la procession. Les Orcs, estropiés pour la plupart, clopinent avec peine sur le chemin.

Leurs gardes-chiourme, jouant généreusement du

fouet, impriment une allure infernale et bientôt la colonne disparaît au détour d'un lacet épousant le relief tourmenté. Seul un nuage de poussière s'élevant en panache au-dessus du sentier prend des allures du voile que l'on agite, retardant un peu l'oubli des condamnés.

Un peu plus loin, vous découvrez une anfractuosité perforant la roche dans laquelle vous vous glissez pour y passer la nuit, l'estomac désespérément vide. Un sommeil agité vous gagne dans cet aven humide.

Le lendemain, vous reprenez votre fuite vers le Nord alors qu'un pâle soleil réchauffe la terre frissonnante. Vous récupérez 1D **points de vie** ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales. Rendez-vous au **133**.

17

Il vous faut jouer des coudes pour traverser la barrière vivante formée par les Orcs dressant une forêt de pieux acérés, sur lesquels hésitent désormais à charger les cavaliers ennemis.

Retranchés sur un faible périmètre, les rescapés tentent tant bien que mal d'instaurer une ébauche de rigueur militaire.

Dans une agitation fébrile, les soldats courent en tous sens, colmatant ici une brèche dans la ligne de défense ou se démenant un peu plus loin pour extirper du front un blessé ou un mort.

Haut comme deux hommes et large comme une

barrique, Zagzarna exhorte ses guerriers au combat, juché sur un tas de cadavres mélangés.

Soudain, son regard noir se tourne vers vous.

— Toi ! hurle-t-il, découvrant ses canines brisées. Viens ici !

Ne désirant pas mettre plus en colère le redouté chef de guerre, vous vous approchez au pas de course sans avoir eu l'opportunité de vous reposer davantage.

— Tu m'as l'air de courir aussi vite qu'un lièvre, non ? (Il vous dévisage des pieds à la tête, arborant une moue dubitative. Farfouillant dans ses habits crasseux, il en extirpe un pli froissé qu'il vous tend solennellement.) Va porter ça à Gwenhylnar, et vite ! On ne tiendra plus très longtemps ici. Avertis le commandement de la situation avant qu'ils ne se fassent écraser comme des punaises ! File !

Son injonction sans équivoque vous encourage vivement à accepter la délicate mission, honoré malgré tout d'avoir été choisi à ce moment crucial de la bataille.

À peine avez-vous le dos tourné que vous entendez de nouveau la voix grondante de Zagzarna couvrir le fracas de la bataille tandis qu'il interpelle un autre combattant.

— Toi là-bas ! Tu m'as l'air de courir aussi vite qu'un lièvre, non ?

A priori, le degré de confiance du chef de guerre en ses messagers dépend uniquement du nombre qu'il envoie à la boucherie.

Vous ne vous accordez qu'un bref instant de répit en vous aspergeant d'un peu d'eau fraîche stockée dans un tonneau à l'aide d'une louche en bois.

Vous récupérez néanmoins 1D-3 **points de vie** (avec un minimum de 1).

Un peu de matériel a été réuni là, surplus des uns, équipement volé sur les cadavres essentiellement.

Saisissez deux objets tout au plus avant que Zagzarna ne s'aperçoive de votre présence sur le camp et ne vous fasse éviscérer pour avoir tardé à exécuter son ordre.

- Cotte de mailles (protection +3) – *Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois*
- Cuir clouté épais (protection +2) – *Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois*
- Bouclier en fer (protection +2)
- Dague (+1 Combativité / 2 en dégâts)
- Arc et flèches
- Épée à deux mains (+3 Combativité / 5 en dégâts)
– *Vous ne pouvez pas porter de bouclier si vous maniez l'épée à deux mains*
- Potion de Squitch (permet de récupérer 1D **points de vie** suite à un combat)

Une fois équipé, vous soufflez profondément avant de rejoindre le front, la main crispée sur la missive. Rendez-vous au **139**.

18

À la faveur des hautes herbes poussant sur la terrasse alluviale qui tapisse le fond de vallée, vous vous faufilez furtivement jusqu'à la rivière sans vous faire repérer par les nombreuses patrouilles battant la

campagne pour traquer les fuyards.

Caché dans un buisson de phragmites à grosses massettes, vous observez le seul pont à la ronde permettant de traverser la Tull dont les eaux tumultueuses grondent en contrebas.

Sur l'autre rive, la masse sombre d'une forêt touffue s'étale à perte de vue. Malheureusement, deux gardes en faction adossés aux encorbellements de pierre en empêchent l'accès.

Si vous décidez de longer la rive, dissimulé par les roseaux, pour vous approcher au plus près des gardes avant de jaillir de votre cachette et de les attaquer, allez au **150**.

Si vous disposez d'un arc et de flèches et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au **84**.

Si vous tentez la traversée de la rivière à la nage, allez au **8**.

Enfin, si vous changez d'avis et que vous bifurquez en direction des Contrées Sauvages, rendez-vous au **93**.

19

Vos pas vous amènent bientôt dans le secteur le plus populaire de la ville. Un dédale de ruelles étroites et mal famées s'enfoncent dans les bas quartiers à la population désœuvrée.

Des façades sales se succèdent, serrées les unes contre les autres. À leurs pieds des égouts à ciel ouvert forment de noirs ruisseaux charriant des immondices. Une odeur insupportable s'élève de la fange dans la

moiteur de la journée.

Au détour d'une porte cochère, un bâtiment bordant une contre-allée attire votre attention. D'allure modeste, la demeure décrépie est flanquée d'une enseigne peu commune suspendue au fronton de la porte par une chaîne : un masque théâtral percé d'un poignard rouge sur fond noir.

L'endroit paraît désert mais comme vous approchez, deux hommes encagoulés surgissent hors de la bâtisse, gesticulant et se querellant. Ils s'éloignent bientôt s'envoyant quelques quolibets au visage, tandis que votre curiosité vous pousse à jeter un œil à l'intérieur. Plongé dans la pénombre, un vestibule dallé de faïence noire et blanche s'étire en enfilade jusqu'à un recoin obscur. Vous plissez les yeux sur le seuil de la porte, lorsqu'une voix s'élève soudain du fond de la pièce.

— Puisque vous êtes là, l'Orc, donnez-vous la peine de rentrer !

Si vous décidez de rentrer dans la guilde des voleurs, la main pas trop loin de la garde de votre épée, rendez-vous au **10**. Si vous préférez décliner l'étrange invitation, vous pouvez vous rendre si ce n'est pas déjà fait :

- dans le quartier de l'acier, en avançant jusqu'au **78**,
- dans le quartier de l'aubépine, allez dans ce cas au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous alors au **160**.

Triest est une ville cosmopolite où Gobelins, Orcs, Kobolds, ainsi que de nombreux humains descendant des tribus sauvages vivent dans une paix relative et tacite.

Les dangers qui règnent au-dehors ont soudé cette communauté hétéroclite par laquelle transitent marchands en tout genre et colporteurs peu scrupuleux.

L'enceinte minimaliste, une palissade de bois décrépée, n'officie que contre le vent et les tempêtes de sable s'élançant à intervalles réguliers à l'assaut de la cité. Vous vous frayez un chemin dans les allées fréquentées où le marché hebdomadaire exhibe ses étals chamarrés attirant le chaland.

Alors que vous cherchez une auberge providentielle, vous recevez soudain une violente ruade qui vous jette à terre. La foule s'écarte comme un banc de poisson devant un prédateur affamé.

Vous reconnaissez en votre agresseur un lieutenant orc de l'armée de Gwenthylfnar. Il vous toise de sa hauteur avec mépris :

— Espèce de lâche, tu as fui le combat en rampant comme un ver ! crache-t-il. Je vais te faire goûter le prix de la trahison, sale cancrelat !

Il saisit son cimenterre courbe pendant que vous vous redressez.

Si vous relevez l'affront et combattez le guerrier orc, rendez-vous au **123**. Si vous préférez fuir, allez au **26**.

21

Quelques consignes chuchotées, et votre escouade se remet en route, remontant sans bruit la ravine jusqu'au faîte de la colline.

Les archers ennemis, sous les ordres d'un sergent zélé rythmant leurs salves mortelles, ne soupçonnent même pas votre présence, tandis que vos guerriers approchent à plat ventre.

Plus nombreux que vous, ces soldats ne sont équipés que de légères tuniques de cuir et d'une dague le plus souvent pendant à leur ceinture.

Vous pouvez presque sentir leur souffle lorsque vous donnez l'assaut. Surgissant en meute, vos guerriers s'élancent sur les archers désarmés. Sous l'effet de surprise, plusieurs d'entre eux s'effondrent au sol, gorges et ventres tranchés, avant même de réaliser d'où s'est levé ce vent de mort.

La véritable mêlée s'engage lorsque les humains finissent de troquer arcs et flèches contre leurs armes de poing. Dans leurs yeux, vous jureriez discerner une indicible frayeur devant la férocité des Orcs.

Combat de masse : Archers désarmés	
Effectifs	24
Combativité	1D+2
Dégâts	1 (dagues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	5

Au premier round, votre unité bénéficie d'un bonus de +2 en Combativité.

Si vous sortez vainqueur du combat, allez au **87**. Si la lutte tourne court, il ne vous reste plus qu'à fuir au **28**.

22

Ignorant l'épuisement et vos jambes rendues lourdes par les efforts accumulés, vous décidez de poursuivre vers le Nord. Vous gravissez une rampe rocailleuse où un chaos de blocs constelle la pente grise gagnée par le crépuscule. Arrivant au sommet, le bruit de chevaux en contrebas vous jette au sol.

Dans le défilé, une sinistre cohorte menée par deux cavaliers humains progresse à la lueur de flambeaux. Ils traînent dans leur sillage une dizaine d'Orcs, blessés et trébuchants, attachés les uns aux autres par des cordes de chanvre.

Deux cavaliers, pas un de plus : décidément, ces humains arrogants sont trop confiants.

Si vous avez un arc et des flèches et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au **4**. Si vous décidez d'attendre le moment opportun pour bondir de votre position en surplomb, à l'assaut d'un des soldats, allez au **143**. Enfin, si vous jugez la situation trop risquée et que vous les laissez s'éloigner sans bouger, rendez-vous au **16**.

23

Acculé par le chevalier au sinistre blason, qui s'acharne sans jamais montrer le moindre signe de fatigue, il vous faut puiser dans vos dernières réserves d'énergie pour esquiver son épée dessinant dans l'air des courbes mortelles.

Un coup de taille terrifiant manque votre tête de peu et déjà le fer plonge sous votre garde, empressé de vous éventrer. Ultime réflexe, vous parez le coup, dégoulinant de sueur.

Le choc est tel que la lame de votre épée se brise (rayez-la de votre Feuille d'Aventure).

Au même moment, surgissant de la ligne de défense, cinq guerriers orcs s'élancent sur votre ennemi déjà prêt à vous achever.

Le chevalier transperce un bleu trop ambitieux, repousse à grands coups de moulinets les autres, avant de s'enfuir au galop.

Extenué, vous rejoignez enfin les rangs alliés, rendez-vous au **17**.

24

L'étendard souillé claque au vent en signe de ralliement. Alors que quelques guerriers orcs exaltés par la vision de leur oriflamme de nouveau hissée sur le champ de bataille vous rejoignent, un archer humain en embuscade derrière un rocher vous a repéré et vous prend pour cible.

Testez votre Dextérité.

La réussite signifie que vous évitez par miracle la flèche qu'il décoche ; en cas d'échec, elle touche son but et vous inflige 1D+1 **points de dégâts**.

Si vous vous précipitez sur ce tireur isolé, bien décidé à lui faire mordre la poussière avant qu'il ne vous achève d'un nouveau trait, rendez-vous au **151**.

Si vous jugez préférable de laisser tomber la bannière et de courir vers le reste de votre bataillon, allez au **28**. Si enfin, vous abandonnez le champ de bataille en fuyant vers les collines proches, allez au **74**.

25

Leurs tortionnaires occis, vous libérez vos compagnons qui saluent votre courage et vos talents de guerrier. Les plus vigoureux ramassent les quelques armes sur les corps des soldats et tous vous encerclent bientôt, attendant vos consignes.

Vous allez les chasser de la main en leur souhaitant bonne chance quand une idée germe dans votre esprit. Après tout, pourquoi pas...

Toute votre vie, vous avez servi sans rien récolter en retour qu'une maigre pitance et des brimades quotidiennes. Voilà que le sort vous montre une nouvelle voie sur laquelle souffle un vent de liberté. L'armée de Gwenhylnar vaincue, il faudra bien survivre.

Pourquoi pas en conduisant sa propre destinée ? Avec des guerriers valeureux à vos côtés, le monde est assez vaste pour courir l'aventure sans avoir de compte à rendre à personne. Oui, pourquoi pas !

D'abord, recouvrer des forces et acquérir un peu d'équipement. Ensuite, décider de vos propres actions ou vendre vos services au plus offrant.

La ville frontière de Triest dans les Contrées Sauvages pourrait être une première étape, en espérant que le roi Alandrain, fier de sa victoire, ne continuera pas sa campagne punitive dans ces terres arides.

Vous exposez rapidement votre idée à la troupe attentive. Ils n'ont nulle part où aller et presque tous décident de vous suivre. À la faveur de la lune montante, vous reprenez votre route à travers les landes désolées.

Escouade orc désarmée	
Effectifs	10
Combativité	1D
Dégâts	0 (mains nues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	2

Quelques lieues plus loin, les vestiges d'un fortin en ruine, gardant jadis la rive gauche de la Tull, offre ses contours aux rayons de lune.

Les moellons couverts de lichen se fondent peu à peu dans une terre molle ; le temps engloutissant lentement les souvenirs des bâtisseurs et des soldats.

L'endroit facilement défendable vous paraît idéal pour goûter à un peu de repos, d'autant plus que vos compagnons de route sont épuisés.

Les tours de garde s'enchaînent sans que la quiétude de la nuit soit rompue par quelque événement inattendu.

Au matin blême, vous vous remettez en marche.

Vous récupérez 1D+2 **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales.

Rendez-vous au **133**.

26

Vous tournez les talons sous les quolibets de votre adversaire et de la foule conspuant votre lâcheté. Désormais la marque de la lâcheté souille votre nom et c'est ailleurs qu'en arpentant les chemins de l'aventure qu'il faudra suivre votre destinée.

27

De manière théâtrale, vous feignez d'être terrassé par une terrible douleur à l'estomac. Avant de vous jeter au sol, vous vous mordez violemment la joue jusqu'à crever les muqueuses, inondant votre bouche d'un sang pâteux.

Vous gesticulez comme un possédé, tandis que le geôlier gobelin s'approche de la cage, en vous toisant avec une grimace sceptique. Il écarquille pourtant les yeux quand vous crachez un flot vermillon sur la paille miteuse...

Lancez un *dé du destin*.

De 1 à 4, rendez-vous au **148**.

De 5 à 6, allez au **40**.

28

Vous vous précipitez vers la masse compacte de

vos compagnons d'armes, en trébuchant de fatigue. Votre vision, brouillée, vous donne l'impression qu'il s'agit d'un gigantesque monstre mouvant, dardé de pointes d'acier sur lequel fondent sans relâche des oiseaux d'argent étincelants.

Lancez un *dé du destin*.

De 1 à 2, rendez-vous au **68**.

De 3 à 4, rendez-vous au **109**.

De 5 à 6, rendez-vous au **17**.

29

Il vous faut affronter ce *sac d'os* et lui faire payer son affront.

Toutefois, la grotte étroite ne permet pas à tous vos soldats de combattre en même temps. Vous serez donc assisté par deux d'entre eux (au maximum) au cours de ce combat.

Décidez à chaque round qui subira l'attaque du squelette. Notez que si l'un de vos soldats trépassé, vous pourrez le remplacer (dans les limites du possible) par un autre guerrier au round suivant.

Sac d'os	
Combativité	3D+1 (épée longue rouillée)
Dégâts	6
Protection	1 (armure d'os)
Points de vie	44
Capacité spéciale	Terreur, Engeance osseuse, Régénération
Prestige	10
Trésor	66  et un anneau en or (+1

Combativité)

Terreur : Si Sac d'Os inflige plus de 10 **points de dégâts** à un adversaire au cours d'un round, lancez un dé. De 1 à 4, le combat continue normalement. De 5 à 6, paralysés par la peur, les adversaires du Sac d'Os n'infligeront pas de dégâts au cours du prochain round.

Engance osseuse : Si Sac d'Os subit plus de 10 **points de dégâts** au cours d'un round, il perd un fragment de son squelette qui, au contact du sol, engendrera pour le prochain round un « *minion squelette* ». (Comb : 1D+1, Dég : 2, Prot : 1, PV : 9)

Régénération : Tous les 3 rounds, Sac d'Os regagne 1D6 **points de vie**.

Fantassin orc	
Combativité	1D+4 (épée ou cimeterre)
Dégâts	3
Protection	1 (Armure de cuir)
Points de vie	15
Capacité spéciale	La force du nombre

La force du nombre : Tant que votre unité comporte plus de 10 soldats, chaque guerrier orc gagne +1 en Combativité et +1 en dégâts.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous avez juste le temps de piller sommairement le tombeau (*trésor*) avant qu'un sinistre tremblement annonce l'effondrement imminent de la grotte.

Des stalactites colossales commencent à se désolidariser du plafond dans un roulement de

tonnerre, alors que vous refluez en courant vers la sortie. Vos exploits vous permettent de gagner le titre de : *Briseur d'os*.

Rendez-vous à présent au **94**.

30

Vous extirpez la lame du corps de votre dernier adversaire tout en balayant des yeux les alentours afin de juger de la situation. Aucun humain n'a pu fuir ce défilé devenu leur tombeau.

Cette nouvelle victoire audacieuse fait naître dans le regard des Orcs survivants une étincelle d'admiration à votre encontre. Certains passent devant vous, serrant le poing en signe de victoire, d'autres cognent sur leurs boucliers avec le pommeau de leur cimeterre en poussant des cris de guerre pour saluer votre sens du combat.

Pourtant, vous savez pertinemment qu'il ne faut pas s'attarder davantage ici et donnez quelques ordres brefs pour que tous soient prêts à partir au plus vite.

Il serait risible que ce canyon transforme les prédateurs en proies faciles.

Avec attention, vous scrutez les parois escarpées de la gorge vous attendant à y surprendre quelques archers embusqués.

Par hasard, vous discernez à l'aplomb d'un escarpement rocheux ce que vous prenez tout d'abord pour un renforcement mangé par l'ombre de la falaise. En vous approchant, vous comprenez qu'il s'agit en fait d'une grotte à moitié éboulée s'enfonçant dans les

entrailles de la terre.

Si vous décidez d'explorer ce souterrain à la tête de votre escouade (il doit vous rester pour cela au minimum 4 soldats), rendez-vous au **53**.

Si vous pensez au contraire qu'il est grand temps de rejoindre le reste de l'armée œuvrant sur l'aile gauche, rendez-vous au **94**.

31

Toujours plus raide, l'escalier s'entortille tel un serpent autour d'une branche, resserrant inexorablement ses anneaux de pierre sur sa proie. Le tumulte de la poursuite enfle en contrebas, mélange de cris rageurs et de respirations rauques. Exténué, vous débouchez enfin sur le toit crevant le ciel.

Le soleil éclabousse d'une clarté aveuglante la plateforme circulaire blanchie à la craie, qui n'est ceinte d'aucun parapet.

Vous approchez précautionneusement du bord, alors que la clameur grondante se rapproche encore.

Un chêneau branlant court tout le long de la façade jusqu'au sol, tandis que légèrement en contrebas, le pignon d'une bâtisse touche presque le mur d'enceinte de la tour.

Une dizaine d'élèves de Gaius surexcités déboulent soudain de l'escalier. Il va falloir prendre une rapide décision. Si vous comptez sur votre force pour descendre au chêneau, en espérant qu'il résiste à votre poids, rendez-vous au **60**. Si vous préférez sauter sur la rive du toit en contrebas, allez au **9**.

32

Vous esquiviez l'ultime attaque trop prévisible de votre adversaire à bout de force et plongez votre lame juste sous son sternum. Il exhale un dernier soupir avant de s'écrouler au sol. La foule amusée s'abandonne à quelques vivats poussifs, certains visiblement ravis d'avoir parié sur vous.

Sans pouvoir goûter à votre nouvelle notoriété, vous êtes reconduit sans ménagement jusqu'à votre cage de bois. Les gobelins vous fournissent un baume imbibé de fleur de Stridulante, ainsi qu'une potion de Squitch. Vous récupérez ainsi 1D+2 **points de vie**.

La journée se poursuit au rythme des clameurs montant en vagues de l'arène. Alors que les ombres s'étendent sur le désert, vous réfléchissez à la suite des événements tout en raclant votre écuelle de son brouet pâteux.

L'idée d'une évasion vous traverse l'esprit. Si vous attendez le milieu de la nuit pour tenter de briser les barreaux, rendez-vous au **59**.

Si vous décidez de simuler une violente douleur pour surprendre le garde en faction, allez au **27**.

Enfin si vous vous résignez à attendre ce que vous réserve l'avenir en prenant un peu de repos sur votre paille crasseuse, rendez-vous au **38**.

33

Vous hésitez un instant, ravalant votre salive.

Après un long soupir, vous saisissez finalement la paire de lunettes, redescendez la volée de marches grinçantes, en maintenant votre capuche de bure bien enfoncée sur votre tête. De grosses gouttes de sueur perlent sur vos joues au contact de l'étoffe rêche.

Du bout des doigts, vous tendez les besicles au vieil érudit absorbé par la lecture d'un épais grimoire aux enluminures chatoyantes.

Un silence comme une éternité...

— Merci, mon ami ! finit-il par dire d'une voix fluette en saisissant les branches.

Vous hochez la tête pour toute réponse et, sans demander votre reste, montez les marches raides menant à l'étage.

Un vestibule marque un palier aux murs capitonnés de lourdes tentures grenat.

D'un côté, il donne sur un étroit balcon incurvé qui domine toute la salle de lecture et, en face de vous, il débouche sur un couloir plongé dans la pénombre. Après un dernier coup d'œil par-dessus votre épaule, vous franchissez le seuil du couloir. Rendez-vous au **100**.

34

De toutes vos forces, vous essayez d'écarter ou de briser les solides tiges de bambous tressées. Malgré l'aspect rudimentaire de la construction, la cage résiste à votre hargne.

Après un dernier essai, épuisé, vous abandonnez l'idée de vous enfuir de cette manière. Passablement énervé, vous écrasez votre poing sur la vague pailleasse

faisant office de couchette, avant de vous laisser gagner par le sommeil, les yeux rivés sur la purée d'étoiles scintillantes dans le ciel d'été.

Rendez-vous au **38**.

35

Vous rampez sur une centaine de pas dans une prairie humide de trèfles jusqu'au couvert protecteur des premiers arbres de l'orée clairsemée.

C'est une vieille forêt, presque morte. Même en lisière, où de grandes trouées inondées de lumière sont propices à la pousse d'un semis naturel, aucun arbrisseau n'émerge de l'humus odorant. Un tapis de feuilles recouvre la terre d'obsidienne et seuls des buissons épineux mangent l'espace entre les fûts tortueux des trembles et des chênes.

Une mousse gluante recouvre l'écorce et, au-dessus de votre tête, un enchevêtrement inextricable de guirlandes de lianes semble relier les arbres par des milliers de cordons ombilicaux.

Vous progressez lentement, les sens aux aguets. Aucun son ne vient couvrir les battements de votre cœur et le bruissement de vos chausses déchirant le sous-bois.

Le temps semble se diluer dans le silence de ce décor figé. Après une longue marche, vous atteignez une clairière constellée de touffes d'herbes rases.

Par la fenêtre étroite ouverte dans les frondaisons, vous constatez que le soleil est déjà bas alors que le ciel se pare de sa robe crépusculaire.

La fatigue de la journée vous rattrape, en même

temps que la faim et la soif. L'heure est venue de prendre un peu de repos.

Si vous vous risquez à allumer un feu de camp après vous être mis en quête de quelque nourriture, rendez-vous au **153**.

Si, au contraire, vous préférez vous pelotonner au mieux, à proximité de la clairière, afin de ne pas attirer l'attention, allez au **11**.

36

Le quartier de l'aubépine s'étale au pied de la falaise dominant la ville. Il jouit d'une ombre précieuse alors que le reste de la cité, plongé dans une torpeur brûlante, subit le joug d'un soleil implacable. On trouve ici de nombreux jardins luxuriants, des vergers aux senteurs sucrées et des fontaines d'où jaillit une eau cristalline.

Vous passez la tête sous un conduit de cuivre, profitant du flot limpide qui sourd dans un clapotis revigorant pour vous rafraîchir un peu, lorsque vous remarquez en face de vous la devanture d'une boutique incongrue. Coincée entre deux bâtiments imposants, une fumée odorante s'échappe de la cheminée coiffant l'échoppe. Poussé par la curiosité, vous franchissez la porte vitrée du bazar.

Une cloche tinte doucement à votre passage. Dans un minuscule réduit, des bocaux et des livres s'entassent sur des étagères croulantes. Des plantes séchées en bouquets pendent du plafond, tandis que des décoctions bouillonnent dans d'énormes marmites,

embaumant toute la pièce de senteurs mélangées. Un Gobelin rabougri, qui réajuste à chaque instant ses lunettes glissant sur le bout de son nez, vous accueille avec un grand sourire.

— Que puis-je pour vous, fier guerrier ?

Voilà ce que propose Kroc, le tenancier de l'herboristerie (entre parenthèses est indiqué le nombre d'exemplaires disponibles).

- Potion de Squitch (4) – 5 🍷. Permet de récupérer 1D **points de vie** suite à un combat.
- Potion de Baliba (2) – 15 🍷. Boire cette décoction vous assurera +1D de Combativité pour les deux prochains rounds d'un combat.
- Baume de Stridulante (3) – 6 🍷. Soigne 1 **point de vie** par paragraphe sans combat jusqu'à un maximum de 8.
- Élixir de Stomate (2) – 7 🍷. Soigne les effets des poisons les plus communs.
- Élixir de Salamandre (1) – 20 🍷. Cette potion vous donne la capacité spéciale de *cracher du feu* au cours d'un combat, vous accordant pour celui-ci un bonus de +2 en Combativité et de +4 en dégâts.

Une fois vos achats réalisés, Kroc vous offre une tasse fumante de thé à base de fleur de Squitch et de bulbes de Stridulante. Vous gagnerez ainsi 1D **points de vie**.

Vous pouvez alors vous rendre si ce n'est pas déjà fait :

- dans le quartier de l'acier, au **78**,

- dans les bas quartiers, au **19**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous donc au **160**.

37

Le champion de l'arène s'effondre, la gorge déchirée par un coup de taille cinglant qu'il n'a pu esquiver. Hoquetant de surprise, il tombe à genoux, un tablier sanguinolent recouvrant son large poitrail.

Un murmure de stupeur parcourt la foule médusée, tandis que les Gobelins exultent de joie.

Ils vous escortent de nouveau hors de l'arène, en vous congratulant, mais c'est cette fois dans une petite habitation basse que l'on vous entraîne, sans entraver vos poignets.

Grave erreur. Plutôt mourir que de se retrouver en cage, même dorée. A peine entré dans la pièce plongée dans la pénombre que vous faites soudain volte face et bondissez sur vos geôliers. Vous éventrez le premier Gobelin abasourdi, tandis que les deux autres s'enfuient en hurlant de terreur.

Mieux vaut ne pas tarder plus longtemps. Vous récupérez votre équipement et fouillant sommairement l'endroit découvrez une cotte de maille noire parfaitement ajustée et une bourse replète posée sur la table.

La cotte de mailles vous assure une protection de 4 points et la bourse contient 40 🍀.

De plus, vos exploits vous permettent de gagner le

titre de : *Champion de l'arène sauvage*.

Passant par la fenêtre donnant sur l'arrière de la masure, vous quittez le camp de nomades en courant à toutes jambes. Après une courte nuit passée dans un ravin desséché, vous reprenez votre route à l'heure où le soleil pointe ses premiers rayons par-dessus l'échine des monts Astraï découpant l'horizon. Vous récupérez ainsi l'ensemble de vos capacités spéciales.

Ne sachant trop que faire, ni où aller, vous décidez de vous diriger vers la ville de Triest au pied des montagnes, en espérant trouver dans ces murs un peu de sens à votre errance.

Au détour du chemin gravissant une roide côte qu'il faut emprunter pour s'éloigner de la vallée encaissée, une dizaine d'Orcs (dont certains portent l'uniforme de l'armée de Gwenhylnar) surgissent du bas-côté de la route et vous encerclent.

Votre main se crispe sur le manche de votre arme, mais vous constatez rapidement qu'ils ne montrent aucun signe d'hostilité. Ils vous narrent que c'est en assistant à vos exploits dans l'arène qu'ils ont perçu en vous non seulement un grand combattant, mais aussi un véritable chef de guerre qu'ils souhaiteraient accompagner.

Ces soldats désabusés semblent eux aussi chercher leur route. Vous allez les chasser de la main en leur souhaitant bonne chance, quand une idée germe dans votre esprit. Après tout, pourquoi pas...

Toute votre vie, vous avez servi sans rien récolter en retour qu'une maigre pitance et des brimades quotidiennes. Voilà que le sort vous montre une nouvelle voie sur laquelle souffle un vent de liberté.

L'armée de Gwenhylnar vaincue, il faudra bien survivre.

Et si c'était en conduisant sa propre destinée ? Avec des combattants valeureux, le monde est assez vaste pour courir l'aventure sans avoir de compte à rendre à personne. Oui, pourquoi pas.

D'abord, recouvrer des forces et acquérir un peu d'équipement. Ensuite, décider de vos propres quêtes ou vendre vos services au plus offrant, afin de mener vos guerriers à la gloire.

Ces Orcs n'ont nulle part où aller et tous décident de vous suivre. Ensemble, vous reprenez votre route à travers les landes désolées.

Escouade orc désarmée	
Effectifs	10
Combativité	1D
Dégâts	0 (mains nues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	2

Rendez-vous au **133**.

38

La nuit s'achève sur un sommeil sans rêves. Vous récupérez néanmoins 1D **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales.

Au petit matin, un garde-chiourme goblin garnit votre écuelle d'une bouillie insipide et, comme la veille, vous vous retrouvez un peu plus tard au centre de

l'arène pour relever un nouveau défi.

La foule se fait plus nombreuse que lors de votre premier combat et vous ne pouvez vous empêcher de chercher à deviner qui elle est venue voir triompher.

La réponse ne tarde pas à venir. Un homme trapu, maniant un marteau de guerre et un bouclier en bois, entre en scène par le côté opposé. Goguenard, il salue les spectateurs, puis se dirige d'un pas décidé dans votre direction.

Vous tournez l'un autour de l'autre pendant un court moment, avant que votre adversaire ne s'élance en hurlant, projetant son arme avec force.

Gladiateur : Zoh'la	
Combativité	2D+3 (marteau de guerre)
Dégâts	4
Protection	2 (armure de cuir + bouclier)
Points de vie	17
Capacité spéciale	Assommoir
Prestige	3

Assommoir : si le gladiateur vous inflige plus de 6 **points de dégâts** en un seul coup, vous serez hébété pour le prochain round, durant lequel vous ne causerez aucun dégât à votre adversaire (même si vous remportez l'assaut).

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **135**.

39

L'arme au poing, vous surgissez de votre cachette, surprenant les humains inconscients du danger. Vous

éventrez proprement le plus proche, qui abandonne son sourire narquois quand l'acier déchire ses entrailles.

D'un revers rageur, vous envoyez au tapis un autre soldat, qui s'écrase, le souffle coupé. Les deux autres ont saisi leurs lances et se précipitent sur vous en crachant des injures.

Fantassin à la lance n°1	
Combativité	1D+3 (lance)
Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Fantassin à la lance n°2	
Combativité	1D+3 (lance)
Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Vous devez combattre ces deux adversaires en même temps. Au début du cinquième round, le troisième soldat se joindra à la mêlée.

Toutefois, si vous éliminez les deux premiers opposants en 4 rounds ou moins, vous aurez le temps d'achever le dernier fantassin avant qu'il se relève.

Fantassin à l'épée	
Combativité	2D (épée)
Dégâts	3
Protection	3 (cuir clouté + bouclier)
Points de vie	14
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **25**.

40

Le gobelin pustuleux panique alors que vous vous tordez de douleur. Fébrile, il farfouille une poche usée à la recherche de sa clef avant de se précipiter à l'intérieur de la cage.

Vous croyant inanimé, il se penche au-dessus de votre visage pour surprendre un souffle, lorsque d'une poigne d'acier, vous le saisissez brusquement à la gorge. Sous vos doigts, la chair flasque se tend à craquer. Dans un hoquet de stupeur, le geôlier affolé agrippe de ses mains frêles votre avant-bras. Ses ongles pénètrent sous la peau, faisant couler le sang. Vous maintenez pourtant l'étau mortel encore plus serré, jusqu'à ce qu'il exhale son dernier soupir.

Vous ramassez sur lui une dague (+1 Combativité / 1 en dégâts), ainsi qu'une petite bourse en cuir nouée à sa ceinture et contenant 10 🍀, avant de prendre la fuite à travers le camp endormi. Rendez-vous au **95**.

41

La fatigue des combats accumulés commence à brouiller votre vision. Blessé, vous jetez vos dernières forces dans un ultime assaut. Le chevalier au cygne esquive une nouvelle fois, frappant en retour sur la garde de votre arme qui vous échappe des mains.

D'un formidable coup de poing au plexus, il vous plie en deux. Vous crachez un filet de sang avant de vous effondrer au sol et ne distinguez bientôt plus que l'ombre de votre ennemi levant son épée pour vous achever.

Quelques cris retentissent alors en guise d'avertissement, couverts bientôt par un ronflement sourd.

Brusquement, une effroyable explosion mêlant hommes, Orcs et des tonnes de terre en une énorme vague tellurique vous projette en l'air comme un fêtu de paille. Sous la violence du choc, vous perdez connaissance.

Rendez-vous au **131**.

42

L'épaule la première, vous vous précipitez sur les deux hommes.

Testez votre Force.

Si c'est réussi, vous bousculez les initiés avant de vous ruer dans l'escalier grimpant dans les étages, rendez-vous au **112**.

Si vous échouez, allez au **120**.

43

Il vous semble que le danger peut surgir de partout. Le sol irrégulier et jonché de cadavres contribue à ralentir votre progression. Un groupe de cavaliers passent en trombe devant vous soulevant des mottes de terre, sans même vous prêter attention.

Lancez un *dé de destin*.

De 1 à 2, rendez-vous au **121**.

De 3 à 4, rendez-vous au **98**.

De 5 à 6, allez au **115**.

44

Le paladin tombé au sol se relève sans peine en faisant tournoyer son épée. Sur le plastron de son armure, un blason taché de sang montre un corbeau picorant sur un crâne quelques lambeaux de chair.

Un groupe d'Orcs fond sur lui, frappant vainement un ennemi insaisissable qui à chaque passe d'armes tranche membres et têtes avec une effroyable efficacité.

Lancez un *dé du destin*.

De 1 à 3, soustrayez à votre effectif le résultat du dé pour refléter le nombre de vos soldats qui périssent lors de l'estocade.

De 4 à 6, aucun de vos guerriers n'est gravement touché.

Vous arrivez enfin à son niveau tandis qu'il se

hisse sur un cheval, en hâte, harcelé de toutes parts.

Il s'élance au galop mais, vous fendant de tout votre long, votre lame transperce sa cuisse, lui arrachant un hurlement de douleur. Ruant de plus belle, il parvient à esquiver les derniers coups portés et s'éloigne sous une pluie de flèches.

Vous gagnez 2 **points de prestige**. Rengainant votre épée, vous emboîtez le pas aux soldats qui rejoignent les rangs alliés.

Divisez le nombre de soldats de votre escouade encore en vie par deux, arrondissez au chiffre inférieur et ajoutez ce résultat à votre total de **points de prestige**. Rendez-vous ensuite au **17**.

45

Vous bifurquez vers le sergent qui se bat avec bravoure contre les cavaliers. Campé sur ses jambes enfoncées jusqu'aux chevilles dans une mare de boue, il pare de sa lourde hache les coups qui pleuvent sur lui.

Les assaillants concentrés sur leur cible n'ont pas remarqué votre présence, alors que vous approchez au pas de charge.

Si vous souhaitez assener un violent coup d'épée dans le dos offert du cavalier le plus proche, rendez-vous au **96**. Si vous préférez frapper bas son cheval afin de le jeter à terre, allez dans ce cas au **14**.

46

Vous poussez la porte en bois qui grince sur ses gonds. La pièce s'apparente à un réduit plongé dans la pénombre. Un élève, torse nu, s'exerce seul au maniement du bâton, le faisant virevolter dans ses mains avec une aisance innée.

Il tourne son regard vers vous et, à la vue de votre faciès, son visage se décompose.

Vous bondissez sur lui de peur qu'il prévienne ses camarades.

Apprenti au bâton	
Combativité	2D (Bâton)
Dégâts	2
Protection	0 (aucune)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Volée de coups
Prestige	2

Volée de coups : Si l'apprenti au bâton réalise un 7 à son jet de Combativité, il attaquera deux fois le prochain round, sûr de sa maîtrise lors de cet assaut.

Si vous sortez vainqueur du combat, vous examinez hâtivement la pièce. Dans un meuble bas, vous trouvez une potion de Squitch (permet de récupérer 1D **points de vie** suite à un combat) et un médaillon en or, d'une valeur de 10 🏆.

Ramassez si vous le désirez ces objets avant de rejoindre le couloir. Rendez-vous au **127**.

Attendant que la colonne de fantassins pénètre tout entière dans le ravin, vous baissez brutalement votre bras en guise de signal. Vos guerriers massés derrière vous s'élancent en hurlant, se répandant dans la pente escarpée en une ligne féroce prête à en découdre avec les humains abasourdis.

Combat de masse : Soldats en déroute	
Effectifs	25
Combativité	2D
Dégâts	3 (épées)
Protection	2 (armures de cuir renforcé)
Prestige	6

Au premier round, votre unité bénéficie d'un bonus de +4 en Combativité.

Si le combat tourne en votre défaveur, il ne vous reste plus qu'à fuir au **28**.

S vous remportez la victoire rendez-vous au **30**.

48

Un fantassin barbu maniant la lance se précipite sur vous. Pivotant avec agilité, vous esquivez le coup d'estoc destiné à vous transpercer, avant d'engager le combat.

Fantassin à la lance	
Combativité	1D+5 (lance)
Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)

Points de vie	18
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **154**.

49

Dans un dernier effort, vous rejoignez enfin vos rangs.

Divisez par deux le nombre de guerriers orcs restant dans votre unité. Arrondissez au chiffre inférieur. Le résultat correspond au nombre de **points de prestige** que vous avez gagnés. Rendez-vous ensuite au **17**.

50

Sans bruit, vous approchez de l'acolyte qui se soulage la vessie en dessinant d'un jet poisseux des arabesques sur le mur obturant le cul-de-sac.

D'une main vous lui maintenez la bouche, tandis que de l'autre vous lui enfoncez une dizaine de pouces d'acier dans les reins. Vous dissimulez rapidement le cadavre sous quelques planches de bois pourri avant d'enfiler sa robe de bure, n'omettant pas de rabattre la capuche sur votre crâne. Croisant les bras dans les manches, vous traversez la place tête basse, pensant être aussi visible qu'une pustule sur le nez d'une princesse.

Vous atteignez pourtant le parvis sans attirer le moins du monde l'attention, avant de pénétrer dans la tour par le porche ouvragé. Devant vous s'étale au rez-de-chaussée une salle d'étude silencieuse.

Nombre d'érudits sont plongés dans la lecture de grimoires poussiéreux qu'ils retirent avec précaution de rayonnages surchargés avant de les compulser à des tables éclairées par des lampes sourdes.

Votre regard se porte vers un escalier abrupt montant à un palier. Si le poignard se trouve dans cette tour, il y a fort à parier qu'il est entreposé quelque part là-haut...

Profitant de votre providentiel anonymat, vous franchissez la pièce dans l'indifférence générale. Gagnant la première marche, vous commencez à respirer un peu mieux lorsqu'une voix éraillée se fait entendre juste derrière vous...

— Mon ami ! Auriez-vous l'amabilité de me passer l'Oplix ? Je n'y vois pas très bien...

Jetant un œil par dessus de votre épaule, vous distinguez assis à sa chaise le vieil escogriffe qui vient de vous interpeller. Il désigne d'un doigt crochu une commode juste sur votre gauche où repose une lampe à huile et des bésicles usées.

Plusieurs autres lecteurs ont levé les yeux vers vous maintenant et il vous faut faire rapidement un choix. Si vous pensez que l'Oplix correspond à la lampe à huile, rendez-vous au **110**. Si vous croyez qu'il s'agit des lunettes à branches, allez au **33**.

Vous retrouvez, non sans avoir un peu erré dans des ruelles semblables, la bâtisse abritant la confrérie des voleurs. L'ambiance feutrée régnant dans le hall voûté, les senteurs d'encens et la pénombre ambiante poussent irrémédiablement le visiteur à la discrétion.

Le maître de la guilde vous reçoit sans plus attendre, visiblement fort étonné par votre réussite inattendue.

— Vous me surprenez, l'Orc ! dit-il en écarquillant des yeux pleins de convoitises sur la dague que vous avez drapée dans un lambeau d'étoffe.

Il extirpe d'un meuble bas une bourse replète et un pendentif, qui reprend en miniature le blason accroché au fronton du bâtiment, et vous les tend en échange de l'arme.

— 50 🍀, pour vous ! Ainsi que cet insigne. Désormais, votre valeur est prouvée, et vous trouverez toujours de l'aide ou du travail dans les maisons de notre guilde, partout dans le royaume. Bonne chance à vous, guerrier !

Sans vous accorder plus d'attention, il disparaît par une porte dérobée. Deux initiés à la mine sévère vous raccompagnent ensuite à la sortie.

Vous pouvez vous rendre, si ce n'est pas déjà fait :

- dans le quartier de l'acier, au **78**,
- dans le quartier de l'aubépine, au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous alors au **160**.

52

Transpercé de dizaines de traits, l'Ogre finit par vaciller. Son fléau ne rencontre désormais que le vide et heurte pathétiquement le sol labouré de sillons. Vous comprenez rapidement que vous n'allez pas tarder à vous retrouver seul face à l'ennemi.

Délaissant votre dernier adversaire, qui s'obstine à vouloir arrêter le flot carmin s'échappant par giclées de son aorte sectionnée, vous profitez des dernières forces de l'Ogre, qui focalise toutes les attaques.

Vous pouvez ramasser en hâte un arc et quelques flèches, avant de courir vous mettre en sécurité.

Rendez-vous au **17**.

53

La grotte plongée dans l'obscurité s'étire sur une courte longueur. Large comme la gueule d'un dragon, la voûte d'entrée laisse progressivement place à un tunnel obscur. Les stalactites pendant du plafond rendent la progression laborieuse, vous obligeant à d'improbables contorsions. Sans un mot, vos compagnons vous emboîtent le pas. Seuls deux soldats légèrement blessés restent en arrière pour monter la garde.

Le boyau sinueux débouche enfin sur une salle aux parois miroitantes. Des concrétions en draperies tapissent les murs, étendant leurs dentelles de calcite jusqu'au sol détrempé. Dans une lumière presque irréaliste trône au centre de la grotte un piédestal en

marbre noir à moitié écroulé, sur lequel repose un tombeau branlant.

Vos guerriers superstitieux marquent un temps d'arrêt.

Si vous décidez d'ouvrir le tombeau après l'avoir examiné, rendez-vous au **144**. Si vous préférez envoyer un de vos soldats accomplir cette tâche, allez au **76**. Si vous pensez qu'il est plus sage de laisser cette sépulture inviolée et qu'il est temps de rejoindre votre armée, rendez-vous au **94**.

54

L'Ogre dessine une travée sanglante sur le champ de bataille et charge, aveuglé par sa démente. Une unité d'archers le prend aussitôt pour cible.

Si, galvanisé par cette folie meurtrière, vous décidez de suivre l'Ogre enragé dans son expédition, rendez-vous au **106**.

Si vous jugez plus sage de rejoindre enfin les lignes alliées pour recouvrer des forces et rassembler vos esprits, allez au **17**.

55

L'homme manœuvre sa monture avec une dextérité prodigieuse. Abandonnant sa lance, il empoigne une épée longue et vous attaque. Son plastron étincelant est frappé de ses armoiries, un sinistre corbeau picorant des lambeaux de chair sur un crâne.

Sa lame vous manque de justesse, mais le destrier vous heurte violemment, vous catapultant au sol. Sonné pour le compte, vous perdez 1D6-3 **points de vie** (avec un minimum de 1).

Le cavalier est déjà sur vous, prêt à vous achever. Bondissant à la rescousse, Hurkred s'interpose avec courage, parant la terrible estocade de votre adversaire. Encore hébété, vous vous remettez debout avec difficulté.

— Dégage de là ! dégage ! hurle le sergent, qui ploie lui aussi sous la furie des coups du chevalier.

Vos jambes vous portant à peine, vous titubez vers les rangs alliés, laissant le valeureux officier en découdre avec ce diable d'humain. Rendez-vous au **17**.

56

Dans cet océan verdoyant, des vapeurs filandreuses montent de la terre, s'entortillant autour des troncs moussus, masquant les déclivités du sol et les ornières traîtresses.

Abandonnant le cours du ruisseau quand celui-ci plonge brutalement trop au Sud, vous poursuivez votre progression à travers les ronces griffant votre tunique et les buissons d'aubépine odorante.

À la mi-journée, vous débouchez par hasard sur une piste verte serpentant entre les fûts serrés. Bientôt, la vague sente s'élargit en un véritable chemin filant vers le Nord.

Au détour d'un ravin escarpé, des voix humaines parviennent à vos oreilles. Précautionneusement, vous

avancez sur une dizaine de pas avant d'apercevoir dans une petite clairière trois aventuriers, si vous en jugez par leurs accoutrements et les armes qu'ils portent en évidence : un colosse aux cheveux couleur paille, un rouquin en robe de bure et une guerrière elfe à la crinière de jais.

Si vous avez déjà rencontré ces aventuriers, rendez-vous au **103**, sinon allez au **140**.

57

Le craquement inattendu d'une branche... et les trois aventuriers se retournent dans un parfait ensemble. Le colosse tire son épée du fourreau, tandis que l'archère elfe dégaine un sabre courbe, en rivant son regard de chat dans le vôtre. Le mage à la tignasse rousse entonne une sinistre mélodie. Le combat s'annonce inégal.

Vous décidez de fuir, courant à travers les broussailles, giflé par les branches basses, trébuchant dans les ornières.

L'Elfe, plus à l'aise sur ce terrain sylvain, surgit d'un fourré après une brève poursuite, vous barrant le passage. Vous grognez en tirant votre lame de son fourreau.

Archère : Illuniël	
Combativité	2D+5 (sabre)
Dégâts	3
Protection	1 (cuir léger)
Points de vie	32

Capacité spéciale	Aucune pour ce combat
Prestige	10

Au bout de 3 rounds, faites le compte. Si vous avez causé plus de dégâts que vous en avez reçus, allez au **156**. Autrement, rendez-vous au **91**.

58

À mi-hauteur, vous empoignez une prise sur un encorbellement fissuré qui cède d'un coup sec sous votre poids. Vous retombez lourdement au sol, votre chute quelque peu amortie par l'amoncellement hétéroclite de planches et déchets de toutes sortes encombrant la contre-allée. Vous perdez 1D-2 **points de vie** (avec un minimum de 1).

Malheureusement, la déconvenue de vos « exploits » a attiré plusieurs acolytes de la tour, alertés par le bruit. Aussitôt sur pied, vous sautez par-dessus un muret jouxtant le jardin fleuri d'une demeure de notable avant de vous enfuir, semant vos poursuivants dans le dédale des ruelles de la ville.

Abandonnant l'idée de voler le mage Gaius, vous pouvez vous rendre, si ce n'est pas déjà fait :

- dans le quartier de l'acier au **78**,
- dans le quartier de l'aubépine au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous alors au **160**.

59

Attendant que l'obscurité gagne le camp et que les toiles des tentes soient coiffées d'un ciel d'encre, vous tentez de briser les barreaux de votre cage profitant de l'éloignement providentiel de la patrouille de Gobelins.

Testez votre Force en ajoutant 3 à votre jet de dés.

Si c'est réussi, rendez-vous au **70**.

Si vous échouez, allez au **34**.

60

Vous agrippez le chéneau rouillé à pleines mains en vous élançant dans une descente hasardeuse à la force de vos biceps. À mi-parcours, un craquement sinistre ébranle la gouttière : les scellements risquent de céder à tout moment.

Testez votre Force.

Si c'est réussi, allez au **2**. Si vous ratez le test, rendez-vous au **120**.

61

Vous tentez de rouler hors de portée de la pointe d'acier, mais le destrier, ruant de ses sabots, vous en empêche. Vous devinez le rictus haineux du guerrier derrière son casque à armet quand il vous embroche, sa lance se fichant dans votre carotide. Votre aventure s'achève ici.

62

Seuls quelques vétérans Orcs et les derniers survivants de la garde de la reine résistent encore, fauchant leurs adversaires dans un affrontement sauvage. Pourtant, à chaque ennemi qui succombe, deux autres prennent sa place et bientôt, même les plus valeureux guerriers de la reine commencent à plier sous le nombre.

Tandis qu'un sergent orc au visage émacié vient de fendre le crâne d'un humain tout juste à côté de vous, vous remarquez un chevalier en armure qui troue les rangs des défenseurs s'approchant à grands pas du char de Gwenhyfnar.

Vous gagnez 5 **points de prestige** pour vos faits d'armes.

Vos exploits vous permettent de gagner le titre de : *Dernier rempart*.

Sans hésiter, vous chargez sur les quelques mètres qui vous séparent de lui, tenant votre épée des deux mains à hauteur de la ceinture comme une broche à cochon. Crânement, il esquive votre charge et vous expédie à terre d'un coup de botte. Vous reprenez pied pour déchaîner votre rage sur ce chevalier dont le blason représente un cygne sur fond de soleil couchant.

Chevalier : Coréus	
Combativité	3D+2 (épée longue)
Dégâts	4
Protection	4 (armure de plates)
Points de vie	38

Capacité spéciale	Aucune pour ce combat
Prestige	11

Si vous êtes encore en vie au bout de 2 rounds, allez au **41**.

63

Cette bataille est perdue d'avance ! Vous en avez la conviction. Autant fuir ce désastre. Pressant le pas, vous apercevez le sergent Hurkred qui, en tentant de rejoindre le gros des troupes, vient d'être heurté de plein fouet par un cavalier ennemi. L'officier orc s'affale lourdement au sol, lâchant sa fidèle hache de bataille.

Si, maudissant votre lâcheté, vous venez en aide à votre compagnon d'armes, rendez-vous au **159**.

Si vous continuez à fuir, allez au **74**.

64

Qu'on ne claironne pas que les Orcs sont des lâches, esquivant leur ennemi ! Vous ordonnez à vos guerriers de charger les humains, en courant droit sur eux. Les lames jaillissent des fourreaux et dans une clameur d'approbation, tous se précipitent à l'assaut. Un instant surpris, les archers vous prennent bientôt pour cible.

Vous allez subir deux volées de flèches avant d'arriver au contact des *peaux roses*. Pour chaque salve, lancez un dé, le résultat indiquera les pertes que vous subissez.

À l'issue de cette folle approche, engagez la mêlée avec les survivants de votre escouade.

Combat de masse : Archers humains	
Effectifs	30
Combativité	1D+2
Dégâts	1 (dagues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	10

Si vous sortez vainqueur du combat, allez au **87**.
Si la lutte tourne court, il ne vous reste plus qu'à fuir au **28**.

65

Glissant sans bruit l'arc de votre épaule, vous encochez une première flèche, retenant votre respiration. Le trait siffle dans l'air et se fiche dans la gorge d'un des soldats qui ne peut refréner un gargouillis misérable. Son corps n'a pas encore heurté le sol que vous tirez à nouveau. La seconde flèche atteint un autre soldat en pleine poitrine. Il titube un instant avant de s'écrouler, étreignant la hampe qui dépasse de ses entrailles.

Les deux autres fantassins ont saisi leurs lances et se jettent sur vous en crachant des injures.

Fantassin à la lance n°1	
Combativité	1D+2 (lance)
Dégâts	2

Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Fantassin à la lance n°2

Combativité	1D+3 (lance)
Dégâts	2
Protection	1 (cuir léger)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Vous devez affronter les deux à la fois. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **25**.

66

Au pied des reliefs ceinturant le théâtre des combats, des éboulis de rochers de toutes tailles tapissent le sol en cônes irréguliers. Vous gagnez le couvert de ces amoncellements minéraux, vous faufilez sans bruit à travers un véritable dédale.

Au détour d'un bloc gigantesque crevé de cannelures, vous surprenez un groupe de *peaux roses* épiait le cours des événements : une Elfe portant un arc en bandoulière, un colosse humain aux cheveux blonds en cotte de mailles et un rouquin dont la robe élimée est ornée d'étoiles et d'éclairs.

Ils ne semblent pas se douter de votre présence, tandis que vous hésitez sur la marche à suivre.

Si vous décidez d'attaquer ces aventuriers en vous glissant dans leur dos, rendez-vous au **12**.

Si vous possédez un arc et que vous souhaitez les prendre pour cible, allez-au **117**.

Si vous jugez plus prudent de contourner ces aventuriers et continuer votre mission, rendez-vous au **157**.

67

Votre adversaire est un redoutable combattant maniant sa lourde lame avec aisance. Devant ses coups répétés, vous commencez à perdre pied, levant votre épée avec de plus en plus de retard, les muscles pétris de douleur.

Soudain, vous apercevez un gigantesque Ogre des cavernes accourant depuis vos lignes.

L'ombre massive de son corps difforme vous enveloppe bientôt, occultant le soleil, alors qu'il dresse un fléau démesuré, tournoyant dans le ciel.

Le chevalier à pied hésite un moment sur la conduite à tenir, évitant le premier coup de masse *in extremis* avant d'être renversé par le balayage suivant.

Le fétu de paille humain s'écrase lourdement à terre en geignant.

Sans attendre, vous bondissez sur lui. Testez votre Dextérité. Si c'est réussi, allez au **75**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **145**.

68

Vos poumons vous brûlent comme vous courez en à perdre haleine. Plus que quelques foulées à parcourir avant d'atteindre les rangs des défenseurs orcs lorsqu'une douleur insupportable vous jette à terre. Vous vous étendez face la première dans la boue, une flèche profondément fichée dans un mollet. Vous perdez 1D-3 **points de vie** (avec un minimum de 1).

Poussant un grognement de souffrance, vous exécutez une rapide volte-face pour découvrir la masse imposante d'un cavalier en armure, qui agite une lance menaçante au-dessus de votre tête.

Testez votre Dextérité,

Si c'est réussi, allez au **79**. Autrement, rendez-vous au **61**.

69

Un officier humain réajuste son bouclier fendu avant de vous désigner de la pointe de son glaive. Vous crachez au sol, l'exhortant à venir vous affronter.

Officier humain	
Combativité	2D+1 (glaive)
Dégâts	3
Protection	4 (cotte de mailles + bouclier)
Points de vie	18
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	3

Si vous terrassez votre adversaire, allez au **154**.

70

Les biceps gonflés, prêts à éclater, vous vous arc-boutez sur les tiges de bambous. Dans un dernier effort, vous parvenez à arracher l'un des montants qui cède dans un craquement sinistre.

Vous prêtez l'oreille un instant, espérant que personne n'ait entendu le bruit. Figé dans un manteau de ténèbres, rien ne semble bouger dans le campement endormi. Profitant de la chance qui vous sourit enfin, vous vous glissez par l'ouverture de la cage avant de vous fondre dans la nuit. Rendez-vous au **95**.

71

La furieuse mêlée opposant les deux armées semble indécise. Partout les combats font rage dans de brouillons corps à corps. Dans cette masse improbable de soldats guerroyant monte une clameur qui retentit dans l'air, en écho au fracas des armes.

La mort s'improvise cultivatrice sur ce champ où poussent ses fruits préférés. Elle y fauche les vies, frêles tiges de blés, indifférente aux suppliques d'agonie et de souffrance.

Des vagues de belligérants s'élancent les unes contre les autres, rugissantes et effrénées, se heurtant de plein fouet dans un vacarme terrifiant, marée fourmillante de combattants fendant les crânes, perçant les corps massés.

La ligne mouvante de front semble fluctuer pareille au ressac de la mer sur la grève, au rythme des

assauts. Équilibre fragile entre le bien et le mal.

Parfois, elle se troue subitement quand quelques valeureux guerriers enfoncent un instant les rangs ennemis à coups d'épée, inondant le sol d'humeurs et de tripes. L'instant d'après, l'assaut endigué par le nombre d'opposants, la ligne se redessine entre les assaillants unis à nouveau dans une mortelle étreinte.

Les yeux rivés sur le féroce spectacle, vous pressez encore le pas... Puis, abasourdi, vous stoppez net votre progression.

La plaine vient de s'embraser.

Projetées depuis les lignes ennemies, des boules de flammes déchirent le ciel en vrombissant, avant de s'écraser sur les troupes de Gwenhylnar. Les corps démembrés sont projetés dans les airs avant de retomber en pluie sanguinolente sur les soldats médusés.

Le roi Alandrain ne compte pas dans son armée que de simples fantassins et chevaliers. Des mages l'accompagnent, et leur sorcellerie vient de changer le cours de la bataille en déchaînant cette nuée ardente.

La ligne se brise d'un seul coup, pareille à une digue submergée par les flots. Le chaos et la panique gagnent les rangs qui se dispersent en tous sens. Ça et là, des îlots de résistance font face à un ennemi galvanisé par la magie terrifiante des sorciers humains.

Si vous plongez malgré tout dans le chaudron de la bataille en dégainant votre lame, rendez-vous au **142**.

Si vous préférez rejoindre votre bataillon afin d'informer Zagzarna du cours catastrophique des événements, foncez au **130**.

Enfin, si vous jugez la situation perdue, fuyez au **158**.

72

La journée débute de façon monotone sous la canopée émeraude.

Vous récupérez néanmoins l'ensemble de vos capacités spéciales.

Les premiers rayons du soleil transpercent la voûte végétale, illuminant les majestueuses feuilles de *Lapisolia* scintillantes de rosée.

De grosses gouttes sonores perlent autour de vous, résonnant en une symphonie champêtre. Vous cheminez péniblement à travers les taillis touffus, ne vous arrêtant que pour cueillir quelques baies sur de rares arbustes jalonnant votre pérégrination. Un peu avant midi, vous descendez un talus en pente douce jusqu'à un ruisseau creusant son lit dans un vallon colonisé par des saules. Vous décidez de suivre son cours vers le Nord avançant à une meilleure allure le long des berges, hors de l'enchevêtrement labyrinthe des racines habillant les sous-bois.

Lancez un *dé du destin*. Si vous avez fait un feu la veille, ajoutez +2 au résultat du dé.

De 1 à 3, rendez-vous au **56**.

Sur 4 ou +, allez au **137**.

73

Vous imposez à vos guerriers de progresser à couvert pour vous approcher des archers le plus discrètement possible.

Positionnés derrière un mamelon de roches érodées, ils font pleuvoir des traits mortels avec une efficacité redoutable sur les rangs alliés massés en contrebas.

En silence, vous vous faufilez dans une ravine creusée par un antique torrent, à l'abri des regards.

Les archers, maintenant tout proches, n'ont pas encore remarqué votre présence.

Si vous décidez de tenter une téméraire attaque frontale, même si cela implique une brève course à découvert, rendez-vous au **64**.

Si vous préférez continuer à remonter le lit jonché de rochers patinés jusqu'au sommet de la crête et ainsi surprendre l'ennemi avec une attaque à revers, allez au **21**.

Si vous souhaitez profiter de votre position défensive intéressante pour faire tirer vos propres archers, afin de détourner l'attention des humains, puis de les engager avec le reste de la troupe, rendez-vous au **111**.

74

Vous tournez les talons et décampez en direction des sommets bosselés.

Lancez un *dé du destin*.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **81**.

Entre 3 et 5, allez au **116**.

Enfin, si le dé s'arrête sur un 6, allez au **97**.

75

Sans lui laisser le temps de se relever, vous le clouez au sol, en lui enfonçant votre épée dans le torse jusqu'à la garde. Les yeux grands ouverts, vomissant un bouillon de sang, il vous jette un dernier regard abasourdi avant de sombrer dans le néant. Rendez-vous au **54**.

76

Vous désignez un vétéran pour aller inspecter le tombeau. Ce dernier hausse les épaules, tire son cimeterre du fourreau et avance prudemment vers le piédestal.

Ne devinant aucun danger, dans un silence pesant, il entreprend de pousser la stèle recouvrant le caveau, sans ménagement. Le couvercle de pierre bascule et s'écrase au sol, déchaînant un vacarme se propageant en échos dans les profondeurs insondables du souterrain.

L'éclaireur examine alors l'intérieur de la sépulture, et vous jetant un œil circonspect annonce :

— Y'a rien là'd'ans, che...

La fin de la phrase se mue en un râle écoeurant. Une épée rouillée jaillissant de la tombe lui transperce l'abdomen.

Une onde de stupeur parcourt les rangs, tandis qu'un squelette décharné s'extirpe de sa demeure de

pierre, repoussant négligemment de ses longues phalanges jaunies le corps sans vie du vétéran (retirez un membre de votre effectif).

Rendez-vous au **29**.

77

Le ver géant se convulse frénétiquement dans son agonie, répandant sur le sol des humeurs verdâtres. Voilà donc la source des ennuis du forgeron enfin tarie. Vous remontez les escaliers pour annoncer la bonne nouvelle au semi-Orc qui vous attend, inquiet, à l'arrière de sa boutique.

Informé de la mort de la créature, il laisse éclater sa joie, débouche une bouteille de Gyek, l'alcool fort local dont il remplit allègrement deux godets d'étain et, après avoir trinqué, vous invite à choisir une pièce parmi son stock.

- Épée courte en argent (+2 Combativité / 3 en dégâts) – *dégâts et Combativité doublés contre les lycanthropes et les morts-vivants*
- Épée longue en acier de qualité supérieure (+4 Combativité / 3 en dégâts)
- Épée à deux mains de qualité supérieure (+4 Combativité / 5 en dégâts)
- Armure de plaques (protection +4) – *Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois*

Une fois votre choix effectué, il ne vous restera plus qu'à vous rendre, si ce n'est pas déjà fait :

- dans les bas quartiers, au **19**,
- dans le quartier de l'aubépine, au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux, il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge ; rendez-vous alors au **160**.

78

Dans le quartier de l'acier, les odeurs âcres des tanneries et le martèlement incessant des bateleurs d'armure emplissent l'air de chaque ruelle. Mercenaires, soldats et aventuriers de tous horizons s'y croisent, devisant bruyamment sur la qualité de telle ou telle lame ou inspectant en fins connaisseurs les devantures des échoppes.

Les marchands y étalent avec fierté les fruits de leur imagination pour semer la mort ou pour tenter de l'éviter.

Les articles suivants attirent votre attention :

- Épée longue en acier (+3 Combativité / 3 en dégâts) – 8 🍀
- Dague (+1 Combativité / 1 en dégâts) – 3 🍀
- Épée courte (+2 Combativité / 2 en dégâts) – 5 🍀
- Épée à deux mains (+3 Combativité / 5 en dégâts) – 12 🍀
- Armure de cuir (Protection +1) – *Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois* – 5 🍀
- Bouclier en bois (Protection +1) – *Vous ne pouvez vous servir d'armes à deux mains lorsque vous portez le bouclier* – 3 🍀
- Cotte de mailles (Protection + 3) – *Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois* – 30 🍀
- Arc et flèches dans un carquois – 10 🍀

- Lot d'armes de qualité médiocre (+2 Combativité de votre unité / 2 en dégâts) – 50 🍷
- Lot d'armure de cuirs cloutés (Protection + 3 de votre unité) : 80 🍷

Une fois vos achats effectués, vous allez quitter les lieux lorsqu'un forgeron sort de son échoppe et vous interpelle du haut de la volée de marche menant à son atelier.

Il vous explique à grand renfort de gestes démonstratifs qu'un horrible monstre s'est introduit dans son cellier. N'étant pas un guerrier confirmé, il cherche désespérément qui voudra bien l'aider. La récompense pour occire la créature sera une pièce au choix dans le stock de ce semi-Orc.

Si vous acceptez le marché et décidez d'aller jeter un coup d'œil dans les sous-sols de cette forge, rendez-vous au **146**.

Si vous déclinez l'offre, il ne vous restera plus qu'à vous rendre si ce n'est pas déjà fait :

- dans les bas quartiers, au **19**,
- dans le quartier de l'aubépine, au **36**.

Enfin, si vous avez visité tous ces lieux il ne vous reste plus qu'à retourner à l'auberge. Rendez-vous dans ce cas au **160**.

79

Par un réflexe instinctif, vous esquiviez le fer de la lance, qui vient s'enfoncer dans le sol à quelques

pouces de votre visage. Vous roulez loin du cavalier, l'épée à la main, prêt à défendre chèrement votre peau.

Si Hukred est à vos côtés, rendez-vous au **55**, sinon allez au **138**.

80

Triest est une ville cosmopolite où Gobelins, Orcs, Kobolds, ainsi que de nombreux humains descendant des tribus sauvages vivent dans une paix relative et tacite. Les dangers qui règnent au-dehors ont soudé cette communauté hétéroclite où transitent marchands en tout genre et colporteurs peu scrupuleux.

L'enceinte minimaliste, une palissade de bois décrépie, n'officie que contre le vent et les tempêtes de sable s'élançant à intervalles réguliers à l'assaut de la cité.

Délaissant les quartiers marchands et la frénésie qui y règne, vous ne tardez pas à remarquer la façade ventrue d'une auberge. De la bâtisse, émanent des rires gras et des fumets appétissants de viandes en sauces.

À peine attablé à un coin de table de l'*Auberge du Poing dressé*, vous recevez une violente ruade qui vous jette à terre. La foule s'écarte comme un banc de poissons devant un squal.

Vous reconnaissez un lieutenant orc de l'armée de Gwenhylnar. Il vous toise de sa hauteur avec mépris :

— Espèce de lâche, tu as fui le combat en rampant comme un ver ! crache-t-il avec dédain. Je vais te faire goûter le prix de la trahison, raclure !

Il saisit son cimeterre courbe pendant que vous vous redressez. Si vous relevez l'affront et combattez le

guerrier orc, rendez-vous au **123**. Si vous préférez fuir, allez au **26**.

81

Le sol irrégulier, tapis mouvant de pierraille recouvrant le versant pentu, vous oblige à redoubler d'effort pour avancer au plus vite sur ce terrain à découvert. Plus que quelques pas avant de franchir la crête. Déjà l'écho de la bataille semble s'apaiser au profit des rugissements du vent, dont les brèves rafales vous fouettent le visage.

Puis, vous vous écroulez au sol, sans trop comprendre pourquoi, en soulevant un nuage de poussière. Crachant le sable qui s'est engouffré dans votre bouche, vous tentez de vous relever. C'est là que vous remarquez la flèche enfoncée dans votre cuisse. Bizarrement, vous ne souffrez pas. Un deuxième trait vous atteint en pleine poitrine, et voilà que tout s'estompe autour de vous dans un brouillard ouaté. Aucun son ne semble plus parvenir à vos oreilles. La troisième flèche en plein cœur vous arrache un ultime souffle, votre regard déjà figé sur le ciel où quelques nuages moutonneux s'étiolent sous la brise d'été.

82

Un pas mal assuré, et votre semelle glisse sur de traîtres graviers. Le sol se dérobe sous vos pieds, mais dans un dernier réflexe vous agrippez *in extremis* une saillie rocheuse, évitant ainsi une chute grotesque.

L'Elfe a malheureusement remarqué votre présence et saisit son arc en un éclair. Ses compagnons réagissent à leur tour, le rouquin vous désignant d'un doigt menaçant.

Sans demander votre reste, vous commencez à courir, fuyant dans le labyrinthe de rochers géants. Une douleur cuisante irradie soudain de votre épaule. Une flèche a transpercé votre armure, s'enfonçant profondément dans les chairs. Vous perdez 1D **points de vie**.

Vous arrachez la hampe en bois d'un coup sec avant d'accélérer l'allure, semant bientôt vos poursuivants.

Vous débouchez enfin dans la plaine où se déroule une terrible bataille. Rendez-vous au **71**.

83

Accompagné de vos recrues, vous prenez place à l'*Auberge du Poing dressé*, une bâtisse rustaude au toit d'ardoises. Bientôt tous attablés, vous devisez de votre avenir en dévorant des cuisses de poulets grillées agrémentées de généreuses lampées d'une bière rousse.

L'ambiance surpeuplée de l'endroit amène un vacarme assourdissant, sans compter les rixes qui éclatent à intervalle régulier.

Sans se soucier du chahut environnant et de la vaisselle cassée, chacun expose ses idées.

Certains vous font remarquer qu'ils manquent cruellement d'équipement. D'autres pensent qu'il serait

judicieux d'embrasser une carrière de traqueurs de monstres, ceux que l'on nomme communément les « *Chasseurs de Crocs* », de par la tradition qu'ils ont de se faire payer en échange des canines arrachées à leurs titanesques victimes.

Vidant votre godet d'un trait, vous acquiescez aux différentes suggestions en restant songeur.

L'avenir vous paraît incertain et c'est un sentiment nouveau qui vous submerge. Celui qu'éprouve certainement l'être libre de ses actes pour la première fois, enfin débarrassé du carcan de l'asservissement.

Vous décidez donc de profiter de l'après-midi pour explorer la ville. Il faut renforcer votre escouade en nombre et matériel si votre intention est de chasser quelques vers géants du désert de Raël où les sinistres Babulbzaks des marais de Vivemort.

Tandis que vos compagnons formeront deux groupes et prendront la direction des faubourgs de la cité, vous irez explorer seul les quartiers du centre-ville.

Avant de quitter l'auberge, vous remarquez que le tavernier, un semi-Ogre, semble attirer à son comptoir beaucoup de clients, qui rient aux éclats de ses facéties.

Si vous tentez d'entamer la conversation avec cette figure locale dans l'espoir d'apprendre quelques ragots, allez au **152**.

Si vous partez au plus vite de l'endroit pour explorer la ville, rendez-vous dans ce cas au **107**.

84

Vous vous faufilez sans bruit dans les carex mêlés de joncs, jusqu'au couvert opportun d'une souche à proximité du pont.

De votre abri vous distinguez parfaitement les deux gardes en pleine conversation. Précautionneusement, vous glissez votre arc de l'épaule, encochez une flèche et visez le soldat le plus proche.

Le trait précis touche sa cible en plein cœur. L'homme vacille, incertain, avant de basculer par-dessus le parapet, disparaissant dans le courant de l'impétueuse rivière.

L'autre soldat brandit sa lance et se précipite sur vous. Sans attendre, vous tirez votre épée au clair, prêt à l'affronter.

Fantassin à la lance	
Combativité	1D+4 (lance)
Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	17
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **35**.

85

C'est une vingtaine de vos semblables qui se

rassemblent finalement sous votre bannière. Des regards fiévreux – où se lit un mélange de haine, de fierté et de colère – se croisent sans qu'un seul mot soit échangé.

Il n'y a aucun gradé parmi eux. Certains sont blessés, arborant des pansements de fortune tachés de sang. Tous semblent attendre vos ordres, serrant la garde de leurs cimenterres ébréchés ou brandissant des haches en un geste de défi.

Escouade : guerriers orcs	
Effectif	20
Combativité	2D+1
Dégâts	3 (épées et arcs courts)
Protection	1 (Armure de cuir)
Prestige	/

Il vous faut maintenant prendre une décision avant que votre petit groupe ne soit repéré par des ennemis plus nombreux.

Si vous tentez de débusquer l'unité d'archers ennemis qui pilonnent vos lignes depuis une crête rocheuse toute proche, allez au **73**.

Si vous jugez préférable de rejoindre le gros des troupes avec vos soldats fraîchement ralliés, rendez-vous alors au **108**.

86

L'étuve du corps à corps arrive par bouffées chaudes à vos sens. Les cavaliers arc-boutés sur leurs étriers

s'acharnent à coups redoublés sur les Orcs et cabrent leurs chevaux pour lancer de dévastatrices ruades.

Leurs épées s'abattent avec force, coupant, mutilant les chairs. Dans cette boucherie meurtrière, chaque protagoniste se pare des mêmes atours vermillon, éclaboussés par des geysers de sang.

Vous apercevez soudain un chevalier de haut rang qui vient de chuter au sol, son cheval mortellement touché par un javelot jeté par un Elfe noir.

Si vous vous précipitez avec vos guerriers pour achever ce gradé, rendez-vous au **44**.

Si vous préférez établir enfin la jonction avec le reste du flanc gauche, allez au **49**.

87

Les archers sont taillés en pièces. Quelques-uns arrivent à fuir, laissant leurs camarades subir le courroux de vos guerriers. Les prisonniers sont exécutés malgré leurs implorations, sans le moindre remords.

Si vous le désirez, vous pouvez récupérer un arc simple et un carquois de flèches.

Vous réfléchissez à la suite des événements, essayant votre lame sur la tunique d'un soldat décapité, lorsqu'un de vos compagnons vous tire par la manche, en vous demandant de le suivre.

Depuis le sommet de la colline aplatie, vous surplombez un étroit défilé par lequel une trentaine de fantassins humains – dont de nombreux blessés – tentent de rejoindre le gros de leur armée.

Ils clopinent sans bruit, visiblement exténués, sans se douter le moins du monde d'un danger potentiel.

L'Orc vous interroge du regard, désignant les *peaux roses* du menton, puis passant son index sur sa jugulaire en grimaçant. D'autres membres de l'escouade vous ont rejoint, l'œil fiévreux, prêts à faire couler le sang une fois de plus.

Vous jaugez rapidement vos forces restantes. Même blessés, les fantassins sont plus nombreux que vous.

Si vous décidez malgré tout d'attaquer ces soldats, en dévalant le ravin pour profiter de l'effet de surprise, rendez-vous au **47**.

Si vous préférez laisser tirer vos archers et attendre que les fantassins ne réagissent, allez au **7**.

Enfin, si vos chances vous paraissent trop faibles pour sortir victorieux d'un nouveau combat, il est temps de rejoindre votre bataillon. Rendez-vous alors au **94**.

88

L'aigle vous repère et plonge, griffes et serres en avant. Vous encochez une flèche, visez en un éclair et tirez instinctivement.

Testez votre Dextérité en ajoutant 2 au jet de dés.

Si c'est réussi, vous abattez la créature d'un seul trait, avant de poursuivre votre route au **71**. En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à défendre chèrement votre peau au **125**.

89

D'un geste rageur, vous arrachez la hampe du gonfanon. L'étoffe écarlate est maculée de boue et de sang. Vous l'agitez de toutes vos forces au-dessus de votre tête en grognant de fureur.

Lancez un *dé du destin*.

Si vous obtenez entre 1 et 4, allez au **24**.

Entre 5 et 6, rendez-vous au **126**.

90

Patiemment campé sur vos jambes, vous attendez la suite des événements en échauffant vos poignets par quelques moulinets vrombissants.

De l'autre côté de l'amphithéâtre, une soudaine agitation annonce la venue de votre adversaire du jour. On s'écarte à la hâte pour laisser passer un véritable colosse aux muscles roulant sous une peau glabre.

Quelques acclamations s'élèvent de l'assistance pour saluer le premier combat de la journée.

L'homme traverse l'arène crânement, rentrant les épaules. Il se fige à une portée de dague de vous, fait tournoyer sa lance avant de la planter avec force dans le sable brûlant. Un grognement guttural s'échappe de sa gorge et, d'un geste de défi, il vous désigne du doigt en ricanant.

En deux pas, vous êtes sur lui, prêt à lui faire ravalier sa morgue.

Gladiateur : Colosse humain	
Combativité	2D+2 (lance barbelée)
Dégâts	6 (force accrue)
Protection	0 (aucune)
Points de vie	24
Capacité spéciale	Second souffle
Prestige	3

Second souffle : 1 x par jour. Si les **points de vie** du gladiateur diminuent de moitié, il récupérera aussitôt 2D. En contrepartie, au prochain round, sa Combativité sera réduite de 1D.

Si vous remportez la victoire, allez au **32**.

91

Cette damnée Elfe est beaucoup trop rapide. Vos coups agacés ne rencontrent que le vide et les fougères du sous-bois, tandis que plusieurs entailles vous lacèrent déjà le torse.

Ivre de colère, vous persistez pourtant à vouloir écraser cette insolente garce en redoublant de férocité. Aveuglé par votre haine, vous ne remarquez que trop tard la présence des deux autres aventuriers arrivés à la rescousse.

Un éclair bleuté vous frappe soudain entre les omoplates, vous catapultant à terre. Déjà, le colosse est sur vous, écrasant votre main qui cherche l'épée.

Sans marquer d'hésitation, l'archère vous enfonce sa lame effilée dans la gorge, mettant un terme définitif à votre aventure.

92

Le dernier fantassin s'écroule, terrassé par un large coup de taille à la gorge. Ce solide gaillard maniait une épée au tranchant sans égal. Vous pouvez vous en emparer, si vous le désirez : épée longue ciselée (+3 Combativité / 4 en dégâts).

Vous reprenez votre souffle avec difficulté avant de vous rendre au **158**.

93

Les Contrées Sauvages ! Au-delà des collines s'étalent des landes désolées, grillées par le soleil. Une végétation rabougrie tente de subsister entre les rochers coupants, alors qu'un vent incessant balaye ces sinistres étendues en soulevant d'opaques nuages de poussière.

Des Zgourat monstrueux hantent l'endroit. Ces silencieux sauriens, prédateurs solitaires, chassent implacablement toute proie potentielle s'aventurant sur leur territoire.

Malgré la fatigue, vous ne ralentissez pas l'allure, évitant les rares routes traversant la région. Le crépuscule étire l'ombre des rochers immenses jetés au hasard par quelques titans. La faim vous tenaille et une lune rousse se lève dans le ciel moucheté d'étoiles précoces.

Les ténèbres s'épaississent lorsque vous consentez à une halte. Fourbu, vous vous adossez à un bloc de calcaire lézardé de fissures.

Si vous cherchez quelque pitance aux alentours avant de passer la nuit dans ce chaos rocheux, allez au **5**. Si vous écourtez au maximum votre pause, afin de reprendre votre course dans la nuit, sans manger ni vous reposer, rendez-vous au **22**.

94

Vous ne vous êtes que trop éloigné du reste des forces alliées et le risque d'être pris en tenaille n'en devient que plus important.

Vous pressez vos guerriers de se replier vers vos lignes et c'est au pas de course que vous traversez le champ de bataille.

Lancez un *dé du destin*.

De 1 à 3, rendez-vous au **108**.

De 4 à 6, allez au **136**.

95

Vous évitez sans peine les rares patrouilles du camp, aidé dans votre évasion par un manteau d'ombre complice. Fuyant vers le Nord, vous courez un long moment, ne vous arrêtant qu'après avoir laissé entre vous et l'arène une distance respectable.

Perdu aux confins d'une lande poussiéreuse à la végétation pétrifiée, vous trouvez refuge sur les berges d'un étang providentiel. Habillant les rives, des centaines de roseaux frissonnent sous la caresse de la brise nocturne.

L'eau saumâtre reste fraîche et suffit à vous

désaltérer.

Quelques racines noires et deux crapauds visqueux viennent composer un repas frugal, avant que la fatigue accumulée ne vous terrasse enfin.

Après une nuit sans rêves, vous filez au petit matin à travers les Contrées Sauvages à la poursuite de votre destin. Vous récupérez 1D **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales. Rendez-vous au **133**.

96

Lancé en pleine course, vous exécutez un large mouvement circulaire, frappant par surprise le cavalier désemparé. La lame ripe en crissant sur le métal du plastron, avant de trouver le défaut de l'armure et de s'y engouffrer, déchirant la broigne et lacérant les chairs. Sous la violence du choc, vous lâchez votre arme fichée jusqu'aux reins dans le corps du soldat. Dans un grondement métallique, il dégringole de sa monture avant de s'écraser au sol.

Rendez-vous au **134**.

97

La clameur des combats s'estompe quand vous franchissez une crête abrupte sans être repéré par l'ennemi. Loin au Nord, les sommets majestueux de l'Astraï se découpent à l'horizon, dominant des terres arides et mortes.

Rendez-vous au **129**.

98

Un hurlement effroyable attire brusquement votre attention juste derrière vous. Vous avez juste le temps de lever votre épée, pour parer l'attaque d'un soldat hirsute, qui abat avec force sa masse d'armes sur votre crâne.

Le choc brutal vous déséquilibre, laissant à votre assaillant vindicatif le temps de se précipiter de nouveau à l'assaut.

Malgré un haubert de mailles le couvrant des épaules aux genoux, il se déplace avec une étonnante vivacité.

Soldat hirsute	
Combativité	1D+5 (masse d'armes)
Dégâts	3
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	21
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **155**.

99

Retenant votre souffle, vous rampez dans les hautes herbes complices tout en gardant un regard inquiet sur les aventuriers affairés. Sans bruit, vous

dénouez la lanière de la bourse replète (elle contient 24 ) , avant d'opérer un demi-tour des plus discrets.

Une fois le couvert de la forêt rejoint, vous vous relevez d'un bond et courez à en perdre haleine dans le sous-bois qui s'éclaircit en direction du Nord.

Bientôt les fûts épars laissent place à une terre desséchée battue par un vent violent. Vous avez atteint la bordure méridionale des Contrées Sauvages. Rendez-vous au **133**.

100

L'endroit est chichement décoré. Quelques draperies aux couleurs passées couvrent les murs. Au fond du corridor, une arche voûtée donne sur un escalier desservant les étages.

Optant pour cette direction, vous passez devant une première porte en bois, entrouverte. Aucun son ne provient de la pièce. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au **46**. Si vous préférez poursuivre l'exploration du couloir à pas feutrés, allez au **127**.

101

Vous n'allez pas abandonner si près du but. Ignorant les injonctions menaçantes des mages-guerriers, vous plongez dans le réduit, saisissez la dague d'un geste assuré avant de faire volte-face.

Trop tard ! Les deux acolytes bloquent déjà la sortie. Le visage crispé par la colère, ils tirent de concert leurs épées, bien décidés à vous châtier pour

ce sacrilège.

Si vous essayez de forcer le passage, rendez-vous au **42**.

Si vous préférez sauter par la fenêtre malgré la hauteur, allez au **118**.

102

Vous fouillez sommairement l'entrepôt où s'entassent des caisses de différentes tailles. Sur des étagères poussiéreuses, des rebuts de pièces métalliques mal taillées, des manches en bois fendus semblent attendre des jours meilleurs. Rien de très utile n'attire votre attention, sauf peut-être quelques torches stockées dans un vieux tonneau percé.

Votre bonne vision dans le noir ne vous oblige en rien à allumer un flambeau pour guider vos pas dans les ténèbres. Néanmoins, les flammes peuvent avoir un autre intérêt. Décidez ou non si vous allumez une torche avant de vous enfoncer dans le tunnel creusé dans le mur de la cave, puis rendez-vous au **122**.

103

Que diable font ces *peaux roses* dans les parages ? Le souvenir de votre première rencontre vous revient en mémoire. Vous savez pertinemment que ces aventuriers ne sont pas à sous-estimer.

Quoi qu'il en soit, ils n'ont pas remarqué votre présence. Comble de la bonne fortune, à quelques pas des broussailles où vous vous trouvez, ils ont laissé

leur équipement sans s'en soucier. Ils semblent en effet occupés à discourir avec beaucoup d'agitation.

Outre les sacs de voyage et les couvertures jetées au sol, une bourse en cuir rebondie pend de manière ostentatoire à la hampe d'une lance.

Si cette bourse attire votre convoitise et que vous souhaitez la dérober, en profitant de l'inattention des aventuriers, rendez-vous au **13**. Si vous jugez plus sage de vous éloigner sans bruit et de poursuivre votre route vers le Nord, rendez-vous au **149**.

104

Une cage en bois. Un soleil aveuglant. Le sang pâteux qui sèche sur votre crâne. Les mouches vrombissantes. Les heurts de la route. Des voix, aiguës, stridulantes. Quand vous recouvrez enfin vos esprits, la réalité devient limpide. Vous avez été enlevé par une bande de pillards gobelins dont la principale occupation est de parier dans les arènes nomades que l'on trouve un peu partout dans les Contrées Sauvages en y engageant leurs providentielles « recrues ».

À leurs mines mauvaises, vous devinez leur mécontentement. Vous êtes en effet seul dans la cage juchée sur le dos d'un Bolbo, ce paisible pachyderme docile, originaire des hauts plateaux d'Absolis, que l'on dresse comme bête de bât. Un seul combattant, la chasse a été maigre et ils ne semblent pas estimer que vous puissiez leur apporter fortune.

Vers la mi-journée, sous le feu d'un soleil implacable condamnant les landes arides en une

fournaise invivable, la petite caravane gobeline arrive en vue d'un campement de toiles hétéroclites.

Un mince cours d'eau qui méandre entre les rochers érodés permet de subsister dans cet endroit hostile où de rares arbustes rabougris s'accrochent à une terre morcelée.

Tout le cantonnement est organisé autour d'une arène ceinte de gradins en bois aux couleurs passées. Une foule agitée s'y presse, avide d'assister au spectacle.

Conduit sous bonne garde à l'ombre d'une tente basse ornée de crânes humains, on ne vous laisse que quelques instants pour vous rafraîchir avant de vous emmener en direction de l'arène.

Vous récupérez néanmoins 1D **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales.

Vos armes vous sont rendues et vos ravisseurs vous expliquent que si vous remportez assez de combats, vous recouvrirez la liberté.

Reste à savoir ce qu'ils entendent par « assez de combats... »

Déjà, une sourde clameur monte de l'enceinte brinquebalante. Poussé dans un cachot sordide flanquant l'arène, vous attendez calmement le premier combat, frottant vos mains avec du sable pour en chasser la moiteur.

Afin de déterminer quel sera votre adversaire du jour, lancez un *dé du destin*.

De 1 et 2, rendez-vous au **6**.

De 3 à 4, allez au **132**.

Enfin, si le dé s'arrête sur un 5 ou un 6, allez au **90**.

Délaissant les bas quartiers et ses ruelles crasseuses, vous suivez les indications du maître de la guilde des voleurs pour rejoindre la tour du mage Gaius. Vous traversez le Pont du vacarme enjambant une rivière asséchée qui exhibe des galets dévorés par un lichen pourrissant. Vous reconnaissez dans la foule quelques Orcs de l'armée de Gwenhylnar errant comme des âmes en peine.

La tour apparaît enfin. Elle trône au milieu d'une place, au bout d'une allée envahie par de mauvaises herbes déchaussant les pavés imbriqués au sol.

De guingois, la construction s'élève dans le ciel azur, cherchant sans doute en altitude la sagesse qu'il manque à terre.

Les portes à double battant sont grandes ouvertes et plusieurs initiés vêtus de longues robes de bure blanches, nouées à la taille par une simple corde, conversent sur la volée de marches qui domine le parvis.

Une mince venelle ceinture l'édifice et semble abandonnée, encombrée qu'elle est de rebuts divers, d'amas hétéroclites de planches, de tuiles cassées et de gravats.

Soudain, vous frôlant au passage, un jeune acolyte de la tour passe en courant juste sous votre nez pour se précipiter dans un cul-de-sac désert recoupant l'allée principale. À sa mine crispée, vous jugez qu'il doit satisfaire une envie pressante au plus

vite.

Si vous décidez de longer la place pour vous faufiler dans la venelle contournant la bâtisse, rendez-vous au **3**. Si vous préférez emboîter le pas de l'aspirant pour le délester de sa toge, allez au **50**.

106

Emboîtant le pas de l'Ogre, vous le talonnez dans le sillon écarlate qu'il trace dans les rangs ennemis. Son fléau démesuré balaye les soldats paniqués par la résistance de ce monstre au corps pourtant criblé de flèches.

Sur son parcours, vous achevez consciencieusement les fantassins à l'agonie, avant de vous rendre compte que votre course vous a entraîné un peu trop loin de vos lignes.

Un officier vêtu d'une cotte de mailles à gros anneaux surgit précipitamment sur votre gauche, vous arrachant à vos considérations. Vous esquivez sans peine le premier coup porté avec précipitation avant de riposter.

Officier humain	
Combativité	2D (hache de bataille)
Dégâts	5
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	21
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **52**.

107

Gagnant la ferveur de la cité, vous vous frayez un chemin dans des allées surpeuplées. Le marché hebdomadaire exhibe ses étals colorés, dévorant le peu d'espace disponible.

Si vous désirez vous rendre :

- dans le quartier de l'acier, allez au **78**,
- dans le quartier de l'aubépine, allez au **36**,
- dans les bas quartiers, dirigez vos pas vers le **19**.

108

Les chevaliers de l'ordre Chimérique continuent de harceler les unités orcs ramassées sur elles-mêmes. Les troupes décimées tentent coûte que coûte de reprendre une formation organisée pour faire face aux charges mortelles de l'ennemi.

Sur le champ de bataille dévasté, vous progressez rapidement à la tête de vos guerriers lorsque subitement, un cri vous alerte. L'Orc vétérans qui cavale à vos côtés s'immobilise, pointant du doigt un groupe de lanciers qui chargent dans la pente droit sur vous.

Vous hurlez pour couvrir le vacarme ambiant.

— À gauche, soldats ! Avec moi !

Dans un rugissement unanime, les lames sortent des fourreaux. Vous vous jetez dans un parfait ensemble à l'assaut des humains.

Combat de masse : lanciers humains	
Effectifs	20
Combativité	1D+4
Dégâts	3 (lances)
Protection	2 (camails)
Prestige	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **86**.

Si votre compagnie est mise en déroute, il ne vous reste plus qu'à prendre la fuite au **28**.

109

Plus que quelques foulées avant d'atteindre les rangs massés des Orcs assaillis de toutes parts. Soudain, le vrombissement d'une lame sur votre droite vous alerte. Vous parez instinctivement le coup. Un chevalier au plastron lacéré vous fait face, son visage crispé par la colère. Il a dû perdre son casque dans un combat précédent et semble bien décidé à passer ses nerfs sur votre carcasse.

Vous esquivez un nouveau coup d'estoc avant de riposter à votre tour.

Cavalier désarçonné	
Combativité	3D+1 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	4 (plastron)
Points de vie	28
Capacité spéciale	Maître d'armes
Prestige	7

Maître d'armes : +1 en Combativité tant que les **points de vie** du maître d'armes sont supérieurs à ceux de son adversaire.

Si vous êtes encore en vie au bout de 2 rounds, rendez-vous au **67**.

110

Vous hésitez un moment entre les deux objets. Avec un soupir de désillusion, vous attrapez la hanse de la lampe et redescendez la volée de marches grinçantes tout en maintenant votre capuche bien enfoncée malgré la chaleur étouffante.

Arrivant à la table de l'érudit, vous posez la lampe précautionneusement, avant de vous retirer sans plus de cérémonial.

— Merc... Mais !

Le vieil homme relève soudain la tête et vous agrippe par la toge. La capuche glisse sur votre crâne trahissant votre identité au lecteur déconcerté !

— Hé ! Dites donc ! Vous ! s'étrangle le braillard décrépît d'une voix de fausset. Vous n'avez rien à f...

Ne le laissant pas finir sa phrase, vous lui décochez un violent coup de pied en plein visage. Le craquement sinistre des cartilages écrasés couvre un instant le hoquet de stupeur des autres disciples.

L'homme s'écroule, crachant quelques chicots ensanglantés en étreignant son nez éclaté, alors que plusieurs scribes se lèvent de leur chaise.

— Sacrilège ! Aux armes ! À la garde ! hurlent certains.

D'autres, plus vindicatifs, se saisissent de solides bâtons en vous jetant des regards noirs.

La situation semble vous échapper. Ne préférant pas vous attarder, vous bondissez par-dessus une table, assenez un violent crochet à un étudiant un peu trop entreprenant, en bousculez deux autres qui essayent de vous barrer le passage, avant de rejoindre la sortie. Au-dehors, la clarté vive du soleil vous aveugle momentanément.

Déjà, les apprentis furieux se lancent à votre poursuite. Courant à en perdre haleine, vous tentez de les semer.

Testez votre dextérité,

Si c'est réussi, enfuyez-vous au **2**, dans le cas contraire, rendez-vous au **120**.

111

Vous soufflez quelques ordres et aussitôt les membres de votre unité se déploient dans la ravine. Six de vos archers, bien à couvert commencent à tirer quelques volées en direction de l'ennemi. La diversion fonctionne à merveille et le reste de vos guerriers contournent leur position sans être repérés.

L'instant d'après, les humains désarmés voient fondre sur eux la meute hurlante des Orcs ivres de fureur. La véritable mêlée s'engage lorsque les soldats finissent de troquer arcs et flèches contre leurs armes de poing.

Combat de masse : Archers désarmés

Effectifs	29
Combativité	1D+2
Dégâts	1 (dagues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	5

Au premier round, votre unité bénéficie d'un bonus de +4 à sa Combativité.

Si vous sortez vainqueur du combat, allez au **87**. Si la lutte tourne court, il ne vous reste plus qu'à fuir au **28**.

112

Vous gagnez à bout de souffle le palier en alcôve abritant un escalier en colimaçon. Fous furieux, les disciples déferlent dans le couloir, en brandissant leurs armes.

Vous refermez précipitamment la porte en bois avant de la barrer d'une poutre épaisse. Déjà, vos poursuivants y cognent à coups redoublés, ébranlant les gonds en vociférant un chapelet d'injures. Voilà qui devrait les retenir quelques instants.

Sans plus attendre, vous vous élancez dans l'escalier à vis, avalant les marches quatre à quatre.

Au détour d'un étage, vous percutez de plein fouet un érudit qui bascule en arrière, avant de se relever en tirant un kriss de sa toge.

Vous lui assenez un violent coup d'épée de haut en bas, mais, plus prompt qu'il n'y paraît, il parvient à éviter le fer malgré l'étroitesse des lieux.

La lame termine sa course sur la pierre dans une gerbe d'étincelles.

Il tente à son tour de vous taillader le visage d'un geste ample qui vous manque de peu. Prenant des appuis plus stables sur une marche inférieure, vous poursuivez le combat.

Disciple	
Combativité	1D+3 (dague)
Dégâts	2
Protection	1 (toge)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **31**.

113

Vous ne pourrez pas sauver les lambeaux de l'armée de Gwenhylnar seul ! Qu'ils se débrouillent. Après tout, vous ne devez rien à personne. Vous regardez impuissant les soldats terminer avec nonchalance leur travail. Ils poussent même la perversité à improviser un concours de lancer de poignard, prenant pour cible un Orc bedonnant dont la langue violacée dépasse, hideuse, de sa bouche torturée.

Hilaires, ils se décident enfin à quitter l'endroit laissant leur œuvre aux corbeaux déjà attablés.

Amer, vous vous retirez de votre cachette, avant

de trouver un peu plus loin une grotte perforant la roche. Exténué, vous vous glissez dans l'anfractuosité pour y passer la nuit. Un sommeil agité vous gagne dans cet aven humide. Le lendemain, vous reprenez votre fuite vers le Nord alors qu'un pâle soleil réchauffe péniblement la terre glacée dans une aurore morne et grise.

Vous récupérez 1D **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales.

Rendez-vous au **133**.

114

Vous maintenez à distance vos adversaires par de grands coups circulaires, lorsqu'un filet plombé s'abat sur vous, jeté de la branche basse d'un chêne tout proche.

Les mailles se referment sous le poids des lests, entravant irrémédiablement vos mouvements. Un vicieux coup de gourdin sur le crâne met un terme définitif à votre tentative désespérée de délivrance. Vous sombrez dans les ténèbres. Rendez-vous au **104**.

115

Surgissant face à vous, un fantassin humain au haubert de cuir déchiré se fige en vous voyant dévaler la pente. Malgré ses blessures apparentes, il lève la garde de son épée, prêt à défendre chèrement sa peau.

Fantassin blessé

Combativité	1D+5 (épée)
Dégâts	2
Protection	1 (armure de cuir)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Fuite
Prestige	1

Fuite : si le fantassin subit au cours d'un assaut plus de 10 **points de dégâts**, il essaiera de prendre la fuite. Lancez un dé. De 1 à 3, il échoue et doit continuer le combat, de 4 à 6, il réussit à prendre la poudre d'escampette.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au **155**.

116

Rien désormais ne pourra sauver les lambeaux de l'armée de la sorcière ténébreuse. Que l'enfer accueille comme il se doit les âmes de tous ces guerriers s'entre-déchirant pour quelques miettes de terre.

Les reliefs escarpés tout proches seront votre salut. Jetant un dernier regard par-dessus votre épaule, vous apercevez plus bas sur la pente deux soldats humains qui vous ont pris en chasse. Ils gagnent rapidement du terrain et le combat semble inévitable. Reprenant votre souffle, vous essuyez votre front dégoulinant de sueur avant de tirer votre épée du fourreau.

Fantassin à la lance	
Combativité	1D+4 (lance)

Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Fantassin à l'épée	
Combativité	1D+3 (épée)
Dégâts	3
Protection	1 (tunique déchirée)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Vous devez affronter les deux à la fois. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **129**.

117

Vous ajustez le colosse humain avant de lâcher la corde tendue à rompre. Le cri de douleur du guerrier touché à l'épaule salue votre adresse. Encochant rapidement une seconde flèche, vous tirez à nouveau.

Vous gagnez 1 **point de prestige**.

Avec stupeur, vous voyez votre trait s'écraser sur un mur invisible qui se dresse devant les aventuriers. Le mage aux cheveux roux psalmodie une étrange mélodie, en dressant haut son bâton de sorcier.

Rendu intouchable par ce *bouclier d'air*, le guerrier tire son épée du fourreau en serrant les dents de rage alors que l'Elfe bondit sur son arc.

La situation semble se compliquer et l'effet de surprise n'a été que de trop courte durée. Jugeant la situation délicate, votre instinct vous pousse à fuir à toutes jambes vers la plaine. Rendez-vous au **82**.

118

Sans réfléchir davantage, vous bondissez à travers la fenêtre qui vole en éclats, figeant de stupeur les acolytes du mage.

La chute est brutale, dix mètres plus bas, mais heureusement amortie par le fatras indescriptible encombrant l'allée qui ceinture la tour.

Testez votre Dextérité, puis votre Force. Pour chaque jet réussi, vous perdez 1D-3 **points de vie** (avec un minimum de 1). Par contre, les dégâts seront de 1D+3 pour un test raté.

Si vous êtes encore en vie après cette audacieuse manœuvre, rendez-vous au **2**.

119

Vous ramassez votre épée plantée au sol et courez vers vos compagnons toujours à la lutte avec l'ennemi.

L'étuve du corps à corps arrive par bouffées chaudes à vos sens. Les chevaliers arc-boutés sur leurs étriers s'acharnent à coups redoublés sur la piétaille, cabrant leurs montures pour lancer de dévastatrices ruades.

Leurs lames s'abattent avec force, coupant, mutilant les chairs. Dans cette boucherie meurtrière,

chaque protagoniste se pare des mêmes atours vermillon, éclaboussés par des geysers de sang.

Vous êtes tout proche de rejoindre les rangs alliés quand, sur votre droite, vous apercevez le sergent Hurkred, aux prises avec deux cavaliers qui l'ont rattrapé et l'assaillent férocelement. Malgré sa fougue et son expérience du combat, il semble en bien mauvaise posture.

Si vous décidez de prêter main-forte au sergent, rendez-vous au **45**.

Si vous laissez l'officier se débrouiller seul afin de rejoindre au plus vite votre bataillon, allez au **28**.

120

Malheureusement, votre tentative d'évasion tourne court. Après une manœuvre des plus hasardeuses, les bras volontaires des acolytes du mage Gaius vous enserrant, tandis qu'une grêle de poings s'abat à coups redoublés sur votre tête.

Assommé, les membres endoloris, vous êtes jeté sans ménagement dans une cellule humide quelque part dans les sous-sols de la tour. Les mages vous laissent là, prostré dans une mare de sang, en compagnie de quelques cafards.

La porte de votre cachot se referme dans un claquement sec, vous plongeant dans les ténèbres. Votre aventure s'achève ici.

121

Un sifflement aigu à vos oreilles vous fait instinctivement plonger à terre.

Le poignard destiné à vous transpercer à hauteur des omoplates finit sa course dans une flaque boueuse.

Vous vous relevez aussitôt pour voir bondir sur vous un Traqueur, guerrier solitaire arpentant à sa guise les champs de bataille pour semer le chaos et la mort dans les rangs ennemis.

Maniant une épée longue dans chaque main avec une insolente aisance, il vous salue d'une mesquine révérence avant de passer à l'attaque.

Traqueur	
Combativité	2D+5 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	2 (tunique de cuir renforcée)
Points de vie	18
Capacité spéciale	Double attaque
Prestige	3

Double attaque : S'il obtient un 1 à son dé d'attaque, le traqueur attaquera deux fois au prochain round.

Si vous sortez vainqueur de ce difficile combat, allez au **155**.

122

Le sordide tunnel s'enfonce sous la cité, perforant des couches pourries de sable tassé où s'infiltrant des eaux usées nauséabondes.

Un inquiétant grognement retentit soudain, montant des entrailles de la terre. L'écho se propage en un grondement sonore ébranlant les parois friables du souterrain.

Quelque chose approche. Surgissant des tréfonds, un gigantesque ver des égouts se jette sur vous, sa mâchoire garnie de crocs démesurés claquant d'avidité.

Il va falloir défendre votre peau. Les vers géants craignent le feu plus que tout. Si vous possédez une torche, ajoutez +2 à votre Combativité pour ce combat (à noter que si vous tenez une torche en main, vous ne pouvez pas manier de bouclier).

Ver géant	
Combativité	3D (crocs)
Dégâts	4
Protection	1 (chitine)
Points de vie	34
Capacité spéciale	Morsure acide
Prestige	5

Morsure acide : Si le ver géant parvient à vous blesser, sa morsure acide vous fait perdre 1D **points de vie** supplémentaire.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **77**.

123

Essuyant votre bouche du revers de la manche, vous tirez dans le même temps votre lame du fourreau, prêt à affronter le vétéran orc.

Vétéran orc	
Combativité	3D+4 (épée longue)
Dégâts	4
Protection	2 (armure de cuir clouté)
Points de vie	31
Capacité spéciale	Coup brutal
Prestige	8

Coup brutal : S'il subit plus de 8 **points de dégâts**, le vétéran orc bénéficie au prochain round d'un bonus de 3 en Combativité et inflige 3 dégâts de plus.

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **128**.

124

Les trois aventuriers habitués à combattre ensemble se meuvent avec une rapidité fulgurante. Alors que vous êtes engagé dans un féroce duel avec le guerrier aux longs cheveux couleur paille, une flèche vous transperce soudain la cuisse, vous arrachant un cri de douleur.

L'épée du colosse trouve l'ouverture dans votre défense crispée, vous tailladant le flanc.

Un sifflement aigu retentit derrière le guerrier et instinctivement, l'homme se jette au sol vous laissant seul face au magicien.

Vous ne distinguez qu'un crépitement bleuté nimbant ses mains levées au-dessus de sa tête. Puis dans une déflagration assourdissante, un éclair aveuglant jaillit de ses paumes vous frappant avec tant de force qu'il vous transperce en un instant.

Interdit devant le trou béant qui occupe la place de vos boyaux, vous poussez un hoquet de surprise, des fumerolles de chairs calcinées s'échappant de la plaie noircie.

Votre aventure s'achève ici.

125

L'aigle cherche à vous déchiqueter le visage avec ses puissantes serres. Vous devez sans cesse vous déplacer et tenter de rapides attaques avant que, d'un coup d'ailes, il ne reprenne de l'altitude, prêt à plonger sur vous à nouveau.

Aigle géant	
Combativité	2D (bec et serres)
Dégâts	2
Protection	0 (aucune)
Points de vie	14
Capacité spéciale	Agilité
Prestige	2

Agilité : difficile à toucher, -1 au jet de Combativité de l'assaillant.

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **71**.

126

La bannière souillée claque au vent en signe de ralliement. Autour de vous, les soldats des deux armées s'étripent avec hargne et courent en tous sens,

dans un chaos indescriptible. Pourtant, votre acte de bravoure réveille en certains fuyards une étincelle d'honneur et de courage.

Un guerrier, puis un autre, et très vite une poignée d'Orcs convergent vers le fier étendard. Vous restez un long moment droit comme un phare, impassible dans la tourmente, indifférent aux flèches acérées sifflant tout autour.

Vous gagnez 1 **point de prestige**.

Rendez-vous au **85**.

127

À croire que cette singulière mission est bénie des Dieux ! Passant devant une embrasure s'ouvrant en arcade sur votre droite, vous distinguez un piédestal de marbre sur lequel trône une magnifique dague posée sur un coussin grenat.

Il semble bien que la chance vous ait conduit directement à l'objet de votre quête. Vous apprêtant à pénétrer dans la pièce, vous êtes soudain hélé par une voix courroucée.

— Hé ! Toi là-bas !

Un coup d'œil dans le couloir vous permet de distinguer deux mages-guerriers, l'épée au clair, qui se ruent sur vous.

À bien y réfléchir, les desseins des Dieux sont difficilement compréhensibles pour le commun des mortels.

Si vous décidez de vous enfuir par l'escalier au bout du corridor, rendez-vous au **112**.

Si vous estimez avoir le temps de voler la dague avant que tous les gardes de la tour ne vous tombent dessus, allez au **101**.

128

Avec rage, vous repoussez une nouvelle attaque du vétéran hors d'haleine avant de lui envoyer un formidable coup de pied dans le plexus. Un instant groggy, plié en deux, il ne peut esquiver votre lame qui le transperce de part en part.

Son corps gît sans vie sur le sol, tandis que des éclats de voix et quelques murmures d'approbation montent de la foule massée autour de vous.

Un petit groupe d'une dizaine d'Orcs (dont certains portent l'uniforme de l'armée de Gwenhylnar) fend soudain les rangs de badauds et vous encercle.

Votre main se crispe à nouveau sur le manche de l'épée, mais vous constatez rapidement qu'ils ne montrent aucun signe d'hostilité.

Ils vous expliquent que l'exploit que vous venez d'accomplir en terrassant le vétéran orc prouve que les Dieux vous ont choisi pour accomplir un prestigieux destin. Ils souhaiteraient vous rejoindre et se battre à vos côtés. Visiblement, ces soldats désabusés cherchent eux aussi leur route.

Vous allez les chasser de la main en leur souhaitant bonne chance, quand une idée germe dans votre esprit. Après tout, pourquoi pas...

Toute votre vie vous avez servi sans rien récolter en retour qu'une maigre pitance et des brimades

quotidiennes. Voilà que le sort vous montre une nouvelle voie sur laquelle souffle un vent de liberté. L'armée de Gwenhylnar vaincue, il faudra bien survivre...

Pourquoi pas en conduisant sa propre destinée ? Avec des guerriers valeureux, le monde est assez vaste pour courir l'aventure sans avoir de compte à rendre à personne. Oui, pourquoi pas !

D'abord, recouvrer des forces et acquérir un peu d'équipement. Ensuite, décider de vos propres quêtes ou vendre vos services au plus offrant afin de mener vos guerriers à la gloire. La ville de Triest pourrait ainsi être une première étape, en espérant que le roi Alandrain, fier de sa victoire, ne continuera pas sa campagne punitive au cœur même de ces terres arides.

Vous exposez rapidement votre idée à vos nouveaux compagnons. Ils n'ont nulle part où aller et tous décident de vous suivre. C'est à la table d'une taverne que vous commencez à fomentier un plan d'action.

Escouade orc désarmée	
Effectifs	10
Combativité	1D
Dégâts	0 (mains nues)
Protection	1 (armures de cuir)
Prestige	2

Rendez-vous au **83**.

Maintenant à l'abri derrière un éperon rocheux, vous scrutez le champ de bataille en contrebas.

La furieuse mêlée opposant les deux armées semble indécise. Partout les combats font rage dans de brouillons corps à corps. Dans cette masse improbable de soldats guerroyant monte une clameur qui retentit dans l'air en écho au fracas des armes.

Des vagues de belligérants s'élancent les unes contre les autres, rugissantes et effrénées, se heurtant de plein fouet dans un vacarme terrifiant, marée fourmillante de combattants fendant les crânes, perçant les corps massés.

Envoûté par ce spectacle féroce, vous écarquillez brusquement les yeux, le souffle coupé. La plaine vient de s'embraser.

Projetées depuis les lignes ennemies, des boules de flammes déchirent le ciel en vrombissant avant de s'écraser sur les troupes de Gwenhylnar. Les corps démembrés sont projetés dans les airs avant de retomber en pluie sanguinolente sur les soldats médusés.

Le roi Alandrain ne compte pas dans son armée que de simples fantassins et chevaliers. Des mages l'accompagnent et leur sorcellerie vient de changer le cours de la bataille en déchaînant cette nuée ardente.

La ligne de front se brise d'un seul coup, comme une digue submergée par les flots. Le chaos et la panique gagnent les rangs, qui se dispersent en tous sens. Ça et là, des îlots de résistance font face à un ennemi galvanisé par la magie terrifiante des sorciers

humains.

Si vous décidez de vous échapper vers le Nord en direction des Contrées Sauvages, rendez-vous au **93**.

Si vous jugez plus prudent d'éviter les grands espaces découverts et pensez qu'il est préférable de rejoindre la forêt épaisse dévorant la rive gauche de la rivière en contrebas du champ de bataille, allez au **18**.

130

Vos compagnons ! Leur lutte est vaine, désormais. Il faut les avertir de la débâcle de l'armée de Gwenhylnar et fuir vers les montagnes pendant qu'il en est encore temps.

Le souffle court, vous rebroussez chemin en entamant la pénible ascension du pierrier, refluant aussi vite que possible vers l'aile gauche qui résiste toujours.

Malheureusement, dévalant la pente, deux fantassins humains – dont un sérieusement blessé – se retrouvent face à vous. L'instant de stupeur passé, le plus costaud, qui manie une épée étincelante, se jette sur vous.

Il vous faut combattre les deux à la fois.

Fantassin à l'épée	
Combativité	1D+3 (l'épée)
Dégâts	4
Protection	1 (tunique déchirée)
Points de vie	15
Capacité spéciale	Aucune

Prestige	2
-----------------	---

Fantassin à la lance blessé	
Combativité	1D+2 (lance)
Dégâts	2
Protection	1 (cuir clouté en lambeaux)
Points de vie	7
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, allez au **92**.

131

Un étau de souffrance enserre votre crâne. Le croassement des corbeaux picorant avec avidité les yeux des cadavres et la chaleur des brasiers dans lesquels on jette les morts réveillent brutalement vos sens.

Contusionné, enseveli dans la terre mélangée aux viscères, vous recouvrez lentement vos esprits. Décidément ! Vous commencez à douter de la faculté de résistance de votre boîte crânienne, si elle devait à nouveau subir un tel traitement.

Champ de désolation, la plaine s'est transformée en un vaste mouroir. Les supplications des blessés retentissent en une oraison funèbre, tandis que voleurs et mendiants contestent le butin aux charognards. Quelques silhouettes hagardes errent, incertaines, et les patrouilles ennemies parcourent les environs.

La bataille est perdue, mais vous êtes en vie. Que faire maintenant ? Décamper de cet endroit est la première réponse qui s'insinue dans votre esprit embrumé.

Progressant en silence parmi les charniers, vous vous fondez dans les chapes de fumée âcre.

Si vous décidez de fuir vers le Nord en direction des Contrées Sauvages, allez au **93**.

Si vous jugez plus prudent gagner les bois touffus s'étendant sur la rive opposée de la rivière, rendez-vous au **18**.

132

Patiemment campé sur vos jambes, vous attendez votre adversaire. Les rayons rasants du soleil nimbent l'arène improvisée d'une aura couleur de miel. Dans la foule massée de l'autre côté, on pousse sur le sable brûlant un guerrier nain trapu, bien décidé à passer ses nerfs sur votre carcasse.

Quelques acclamations s'élèvent de l'assistance pour saluer le premier combat de la journée. Vous crachez au sol, alors que le semi-homme essuie son visage dégoulinant de sueur avec le revers de sa manche. Il vous faut l'affronter jusqu'à la mort.

Gladiateur : Guerrier Nain	
Combativité	1D+5 (hache)
Dégâts	4
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	18

Capacité spéciale	Haine des Orcs
Prestige	2

Haine des Orcs : lorsqu'il affronte un Orc, le guerrier nain bénéficie d'un bonus de +1 en Combativité.

Si vous remportez la victoire, allez au **32**.

133

Vous cheminez toute la matinée, évitant soigneusement les quelques pistes balayées par le vent qui serpentent dans ces landes mortes.

L'horizon offre les mêmes nuances ténues d'ocre et de sienne à perte de vue. Les pluies torrentielles qui s'abattent périodiquement creusent des balafres tentaculaires, morcelant la terre.

Dans le ciel, des nuages cotonneux filent vers l'intérieur du royaume. Poussés par une brise d'altitude, ils projettent leurs ombres duveteuses sur le désert, moutons fantomatiques à la recherche de paysages plus cléments où ils pourraient s'émouvoir enfin.

Vous débouchez bientôt sur un point haut vous offrant un vaste panorama.

À quelques lieues au Nord, vous remarquez dans cet océan figé, lové aux pieds des contreforts des monts Astraï, les maisons de pierres blanches de la ville de Triest.

Serrées les unes contre les autres, elles semblent pelotonnées pour faire face aux récurrentes tempêtes de sable dévastatrices.

En peu de temps et sans transition, on passe ainsi du verdoyant comté de Tull aux terres desquamées des Contrées Sauvages, rongéant chaque jour un peu plus de terrain, pernicieuse tumeur de désolation enfant inexorablement.

Après une courte pause, l'œil aux aguets à tenter de discerner une éventuelle forme de vie parmi les ondes de chaleur, vous vous remettez en route.

À la mi-journée, sous un soleil de plomb, vous parvenez enfin aux portes de Triest éreinté par cette longue fuite en avant.

Si vous êtes accompagné par une poignée d'Orcs, allez directement au **83**.

Si vous cherchez au plus vite une auberge pour vous alimenter et reprendre un peu de forces, allez au **80**.

Si vous préférez d'abord arpenter les rues où règne une agitation fébrile, rendez-vous au **20**.

134

L'autre chevalier tente de faire bonne figure, son destrier impétueux fouettant l'air de ses sabots.

Aidé du sergent, vous le harcelez sur chaque flanc. Le cavalier est ainsi est obligé de se découvrir d'un côté ou de l'autre pour porter des estocades.

Hurkred	
Combativité	2D+ 3 (hache de bataille)
Dégâts	5
Protection	2 (armure de cuir cloutée)

Points de vie	17
Capacité spéciale	Tourbillon orc

Tourbillon orc : une seule fois lors de ce combat, Hukred pourra accomplir une double attaque.

Chevalier de l'Ordre Chimérique	
Combativité	2D+4 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	24
Capacité spéciale	Coup brutal
Prestige	4

Coup brutal : Si une attaque lui fait perdre plus de 8 **points de vie**, le chevalier bénéficiera au prochain round d'un bonus de +2 en Combativité et infligera 3 **points de dégâts** supplémentaires.

Au début de chaque round, lancez un dé. De 1 à 4, le chevalier concentrera son attaque sur vous. De 5 à 6, c'est Hukred qui subira sa colère. Si les **points de vie** du sergent orc tombent en dessous de 5, il sera considéré comme hors de combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **28**.

135

À bout de force, le gladiateur vous assène un ultime coup de marteau avec l'énergie du désespoir. Trop lent cette fois. Vous esquivez sans peine la masse sifflante qui déséquilibre son porteur.

Sans hésiter, vous lui enfoncez votre lame dans

les côtes.

L'homme s'écroule en exhalant un dernier souffle.

Un tonnerre de vivats salue votre victoire, la foule en liesse jubile de plaisir.

Comme la veille, on vous reconduit sans ménagement dans une cellule aménagée dans le mur d'enceinte de l'arène. Deux gardes semi-Orcs vous tiennent en respect avec leurs lances, tandis qu'un des Gobelins se glisse dans le cachot. Il vous tend une potion au fort relent iodé.

— Beau combat, l'ami ! Bois ça ! Ça va t'aider à te remettre.

Vous reconnaissez sans peine l'odeur caractéristique du Squitch qui remplit le flacon terne. Cette décoction vous permet de récupérer 1D **points de vie**.

Le Gobelin à l'œil torve vous examine longuement avant d'ajouter :

— Tu te bats bien, l'Orc ! Aujourd'hui, tu peux nous faire gagner beaucoup et par la même occasion améliorer ta condition d'esclave. Il te suffit de remporter cet ultime combat, face au champion de l'arène. Tue-le !

La grille de votre cellule s'ouvre en grinçant annonçant l'affrontement final.

Sans un mot ni un regard pour votre geôlier, vous vous relevez en faisant craquer vos cervicales. Vidant votre esprit, vous fermez un instant les yeux tout en aspirant une longue bouffée d'air.

La colère qui vous anime se mêle à la rage du combat, affermissant votre bras, inondant votre esprit en chassant toute peur. Quiconque se présentera face

à vous devra lutter sans pitié, car vous n'en aurez aucune.

Des gradins remplis s'évade un murmure lorsque vous pénétrez dans l'enceinte face à votre rival. Il s'agit d'un sculptural semi-Ogre, le corps couturé de cicatrices et de scarifications.

Son visage est recouvert d'un masque grimaçant. Il gesticule, s'agite en tout sens, gonflant les biceps, vous adressant des gestes obscènes. La foule hilare réagit à chacune de ses pitreries par des éclats de rire et des applaudissements.

Fier de son effet, il saisit un gourdin démesuré bardé de pointes et se lance à l'assaut.

Champion de l'arène	
Combativité	2D+3 (masse d'armes)
Dégâts	5
Protection	1 (armure de cuir)
Points de vie	26
Capacité spéciale	Star de l'arène, enragé
Prestige	5

Star de l'arène : Tant qu'il dispose de plus de **points de vie** que vous, le champion de l'arène, soutenu par la foule, bénéficie d'un bonus de +1 en Combativité.

Enragé : Si les **points de vie** du champion diminuent de moitié, il rentre en état de rage jusqu'à la fin du combat, ivre de fureur. Sa Combativité est réduite de 2 points, mais les dégâts sont doublés.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **37**.

Vous exhortez vos soldats à presser l'allure. Confirmant vos craintes, les humains se regroupent un peu partout pour organiser des contre-attaques meurtrières.

Vous arrivez néanmoins à éviter toutes mauvaises rencontres et parvenez en vue de vos lignes. Les cavaliers ennemis continuent sans relâche leur harcèlement, chargeant et se désengageant aussitôt.

Soudain, un de vos vétérans pousse un cri d'avertissement. Une volée de flèches tirée d'une croupe herbeuse s'abat sur vous. Quelques Orcs lèvent leurs targes pour éviter les projectiles mortels.

Lancez un dé (si vous possédez un bouclier, ajoutez 1 au résultat).

1 : 1D6+1 de vos compagnons s'écroulent, succombant aux traits des archers humains.

2 : Vous êtes touché. Vous perdez 1D6 **points de vie**.

3 : Deux de vos compagnons sont abattus par l'ennemi.

4 à 5 : Un de vos guerriers s'écroule, la gorge transpercée.

6 et + : Par miracle, aucune flèche ne touche sa cible.

Dans un dernier effort, vous rejoignez enfin vos rangs.

Divisez par deux le nombre de guerriers orcs restant dans votre unité. Arrondissez au chiffre inférieur. Le résultat correspond au nombre de **points de prestige** que vous avez gagnés.

Rendez-vous ensuite au **17**.

Vous marchez d'un bon pas le long de la rive colonisée par des joncs que le vent fait bruisser, enfonçant vos chausses dans la glaise épaisse.

Cependant, un désagréable picotement sur votre nuque vous procure la sensation d'être épié depuis un bon moment. Instinctivement, vous tirez votre fer du fourreau. Aussitôt, des hautes broussailles surgissent une dizaine de pillards gobelins cherchant à vous encercler.

Sans autre préambule, vous portez le premier l'estocade. Votre lame vrombit dans l'air avant de finir sa course dans le crâne du téméraire de la bande.

Vous extirpez votre arme en grognant, esquivant un coup de lance par un mouvement rapide du buste. De rage, vous frappez ce nouvel assaillant, plongeant sous sa garde et le transperçant de part en part.

Les cris stridents des gobelins font s'envoler une myriade d'oiseaux, alors que vous êtes assaillis de tous côtés.

Gobelin n°1	
Combativité	1D+1 (dague)
Dégâts	1
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	11
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Gobelin n°2	
Combativité	1D+2 (masse)
Dégâts	2
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Gobelin n°3	
Combativité	1D+3 (épée courte)
Dégâts	2
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	10
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Vous devez les combattre en même temps.

Si vous êtes encore en vie au bout de 3 rounds, rendez-vous au **114**.

138

Le cavalier manœuvre sa monture avec une dextérité prodigieuse. Abandonnant sa lance, il empoigne une épée longue avant de charger. Son plastron rutilant est frappé de ses armoiries, un sinistre corbeau picorant des lambeaux de chair sur un crâne.

Le combat est inévitable.

Chevalier de l'Ordre Chimérique
--

Combativité	2D+5 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	4 (armure de plates)
Points de vie	24
Capacité spéciale	Bravade
Prestige	5

Bravade : Si le chevalier inflige des dégâts à son adversaire, ce dernier, agacé par les fanfaronnades de son assaillant, perd 2 points en Combativité pour le prochain round, mais inflige 1 **point de dégâts** supplémentaire

Si vous êtes encore en vie après 2 rounds, rendez-vous au **23**.

139

Portant le regard loin devant vous, vous franchissez la ligne de défense. Quelques Orcs s'élancent à vos côtés dans une contre-attaque suicidaire afin de couvrir votre fuite.

Profitant de la courageuse diversion et talonné par d'autres messagers qui se dispersent dans la plaine, vous forcez l'allure, dévalant la pente vers le chaudron bouillant de la mêlée centrale.

Si vous désirez traverser la vaste étendue à découvert au risque d'être pris pour cible à chaque instant, rendez-vous au **43**.

Si vous préférez éviter le champ de bataille, opérant un large détour par les pierriers instables s'étalant aux bas des collines, allez au **66**.

140

Les *peaux roses* n'ont pas remarqué votre présence. Comble de la bonne fortune, ils ont laissé leur équipement à quelques pas des broussailles où vous vous trouvez.

Outre les sacs de voyage et les couvertures jetées au sol, une bourse en cuir rebondie pend de manière ostentatoire à la hampe d'une lance fichée dans l'argile.

Si cette bourse attire votre convoitise et que vous souhaitez la dérober en profitant de l'inattention des aventuriers, rendez-vous au **13**. Si vous jugez plus sage de vous éloigner sans bruit et de poursuivre votre route vers le Nord, rendez-vous au **149**.

141

Après une ascension sans encombre, vous parvenez jusqu'à l'encadrement de la fenêtre. Par chance, elle est ouverte, apportant un courant d'air frais dans la bâtisse de pierre.

Prenant appui sur le rebord, vous jetez un coup d'œil rapide à l'intérieur. Personne ! Un couloir désert, sommairement meublé ceinture l'étage. Sans plus attendre, vous vous glissez sans bruit par l'opportune embrasure dans la demeure du mage Gaius.

Rendez-vous au **100**.

142

Épée au clair, vous gagnez la mêlée. La lutte se

mue en de sanglants affrontements, souvent déséquilibrés, tant les forces ennemies dominent en nombre les derniers défenseurs protégeant la reine.

Vous éventrez un officier humain maniant la lance en le percutant de côté. Un autre fantassin au visage couturé de cicatrices surgit devant vous. Vous esquivez ses attaques trop brutales pour être précises avant qu'un Gobelin des marais ne lui saute sur le dos comme une tique sur un chien, l'égorgeant difficilement avec un couteau rouillé.

Un vétéran orc s'écroule à vos côtés, la cage thoracique défoncée par un coup de masse. Vous faites volte-face, prêt à accueillir un nouvel adversaire.

Lancez un *dé de destin*.

De 1 à 3, allez au **48**.

De 4 à 6, rendez-vous **69**.

143

Attendant que le cavalier fermant la marche de la colonne passe juste à l'aplomb de votre position, vous surgissez de l'ombre, percutant le soldat de plein fouet.

Désarçonné par le choc, il vous entraîne dans sa chute. Vous roulez tous deux au sol dans une rude empoignade, mais votre force supérieure vous permet de prendre l'avantage. D'un violent crochet au menton, vous l'assommez pour le compte.

Le deuxième cavalier poussant sa monture au galop est déjà sur vous. Esquivant la charge, vous engagez le combat, alors que les prisonniers vous encouragent de la voix.

Cavalier léger	
Combativité	1D+3 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Cavalier émérite
Prestige	2

Cavalier émérite : Le soldat sur sa monture bénéficie d'un bonus de +2 en Combativité et de +1 aux dégâts.

Si vous remportez ce duel en moins de 4 rounds, vous achevez sans pitié l'autre soldat gisant inanimé, avant de vous rendre au **25**.

Si le combat dure plus de 4 rounds, le second soldat se relève et prend part à la lutte.

Cavalier désarçonné	
Combativité	1D+4 (épée longue)
Dégâts	3
Armure	1 (tunique de cuir)
Points de vie	14
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **25**.

Ravalant votre salive, vous approchez de la sinistre sépulture avant de gravir lentement les marches du piédestal. N'observant aucun danger, vous poussez le couvercle de pierre gravée d'inscriptions.

Dans un grincement effrayant, la stèle pivote révélant un abîme dont vos yeux, pourtant habitués à percer les ténèbres, sont incapables de discerner le fond.

Interdit, vous vous grattez la tête à la recherche d'une idée lumineuse, lorsque soudain, brillant comme deux grenats flamboyants, des yeux damnés s'ouvrent dans l'ombre. Une épée rouillée jaillit hors du tombeau à une vitesse hallucinante.

Testez votre Dextérité.

Si c'est réussi, vous esquivez de justesse la lame qui vous frôle le visage, vous entaillant la joue d'une légère estafilade.

En cas d'échec, la lame maudite vous transperce l'épaule. Vous hurlez de douleur et perdez **1D points de vie**.

Une onde de stupeur parcourt les rangs, tandis qu'un squelette décharné s'extirpe de sa demeure de pierre.

Rendez-vous au **29**.

145

Le cavalier à terre esquive par miracle votre lame destinée à l'achever. Il recule en rampant avant de se redresser, étreignant son côté meurtri, rougi de sang.

Malgré son armure enfoncée, il raffermi sa prise

sur la garde de son épée toujours menaçante et se prépare au combat.

Cavalier désarçonné gravement blessé	
Combativité	1D+6 (épée bâtarde)
Dégâts	4
Protection	3 (plastron cabossé)
Points de vie	16
Capacité spéciale	Coup puissant
Prestige	3

Coup puissant : Augmentation potentielle des dégâts au profit de l'attaque. +1D de dégâts et -3 de Combativité.

Au troisième round, deux Gobelins des marais surgissent à leur tour des rangs pour venir harceler votre ennemi.

Gobelin des marais n°1	
Combativité	1D+3 (dague)
Dégâts	2
Protection	1 (simple tunique)
Points de vie	11
Capacité spéciale	Lame empoisonnée I

Lame empoisonnée I : si l'arme empoisonnée touche sa cible, celle-ci perd 1 **point de vie** à chaque round consécutif au coup pendant 5 rounds.

Gobelin des marais n°2	
Combativité	1D+2 (gourdin)
Dégâts	2

Protection	1 (simple tunique)
Points de vie	13
Capacité spéciale	Aucune

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **54**.

146

Le forgeron désigne dans un recoin de son échoppe un étroit escalier descendant au cellier. Écartant les toiles d'araignées obstruant le passage, vous rejoignez le sous-sol l'épée à la main.

Une porte aux planches vermoulues s'ouvre sur une cave basse. Des murs maçonnés suintent une humidité tenace, s'incrustant dans la pierre en larges plaques de salpêtre fétide.

Un véritable capharnaüm envahit l'endroit et, dans la paroi opposée, un tunnel béant assez vaste pour y passer un chariot attelé plonge dans l'obscurité. Des éclats de roche jonchent le sol au niveau de cette lugubre ouverture.

Si vous décidez d'inspecter la pièce, allez au **102**. Si vous préférez entrer dans le souterrain sans plus attendre, rendez-vous au **122**.

147

L'aigle tournoie un instant au-dessus de votre tête, scrutant le champ de bataille en quête d'une proie.

Ne percevant que des cadavres crispés dans la

douleur de leur trépas, il pousse un nouveau cri strident et s'éloigne d'un battement d'ailes vers d'autres cieux.

Le danger écarté, vous repoussez le corps puant de l'Orc éventré qui vous servait de couverture. Ses orbites vides témoignent de la voracité des charognards.

Vous perdez 1 **point de prestige**.

Pressant l'allure, vous poursuivez votre mission en allant au **71**.

148

Agacé par votre manège, le Gobelin saisit sa lance pour vous piquer le derrière, en vous sommant de sa voix stridente de vous calmer. Cette fois, la douleur de l'acier perçant votre croupion vous arrache un véritable grognement de douleur.

Fier de sa clairvoyance, le Gobelin éclate d'un rire moqueur avant de s'éloigner en insultant votre mère.

De rage, vous écrasez votre poing sur la vague pailleasse faisant office de couchette avant de vous laisser gagner par le sommeil, les yeux rivés sur la purée d'étoiles piquetant le ciel d'été.

Rendez-vous au **38**.

149

Enfin, la forêt s'éclaircit, laissant progressivement place à des bosquets épars d'arbres secs saupoudrant en grappes une plaine battue par les vents.

La morne journée se poursuit sans mauvaises rencontres dans un paysage de collines basses et de vallées marécageuses. Ingurgitant un repas frugal composé de quelques baies et racines noires insipides, vous planifiez de pousser votre périple jusqu'à la cité de Triest. Cette ville franche aux destins mélangés et à l'activité toujours fébrile pourra peut-être donner un sens à votre errance.

À l'abri dans une fondrière, vous passez une nuit paisible aux portes des Contrées Sauvages étendant leur tapis désertique jusqu'aux monts Astraï.

Vous récupérez 1D **points de vie**, ainsi que l'ensemble de vos capacités spéciales.

Rendez-vous au **133**.

150

Opérant une approche discrète en vous faufilant dans les hautes herbes de la rive, vous bondissez au moment opportun sur les deux soldats pris au dépourvu.

D'un coup de taille rageur, vous frappez le garde le plus proche, lacérant sa broigne d'une profonde entaille. Déséquilibré, il tombe à terre en criant de douleur. Le second, plus alerte, saisit son épée et s'élance dans la mêlée.

Fantassin à l'épée	
Combativité	1D+4 (épée)
Dégâts	3
Protection	2 (cuir clouté)

Points de vie	14
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	2

Fantassin à la lance blessé

Combativité	1D+2 (lance)
Dégâts	2
Protection	2 (cuir clouté)
Points de vie	9
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Le fantassin blessé ne pourra participer au combat qu'à partir du troisième round.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, allez au **35**.

151

Tous crocs dehors, vous vous ruez sur l'archer. Il prend néanmoins le temps de vous ajuster, avant que vous n'arriviez à son contact. Lancez un *dé du destin*.

Si vous obtenez 1 ou 2, la flèche touche sa cible et vous subissez 1D+2 **points de dégâts**. De 3 à 6, le trait siffle au-dessus de votre tête pour se perdre sur le champ de bataille.

Bondissant sur le rocher qui lui sert d'abri, vous l'engagez dans une rude mêlée alors qu'il abandonne son arc pour tirer de sa ceinture une dague effilée.

Archer humain

Combativité	1D+3 (dague)
Dégâts	2
Protection	1 (tunique de cuir)
Points de vie	12
Capacité spéciale	Aucune
Prestige	1

Si vous remportez le combat, vous pouvez ramasser l'arc de votre victime et ses flèches, avant de continuer à rallier les Orcs proches.

Rendez-vous au **85**.

152

— Hé ! Qu'avons-nous là ? vous lance le tenancier alors que vous vous approchez du comptoir.

Plusieurs mercenaires à la mine patibulaire se retournent pour vous dévisager sans discrétion. L'un d'eux, un Elfe noir efflanqué à la mâchoire prognathe, tire une dague de sa ceinture et la pointe vers votre poitrine d'un geste menaçant.

— Y'a pas de place pour toi, le puant, retourne dans ta porcherie...

Aussitôt, une salve de ricanements benêts secoue l'assemblée hilare.

Vous connaissez bien ce genre de tavernes, ainsi que les règles qui les régissent. Celle du plus fort prime toujours sur celle du plus éloquent. Vous arborez une sinistre grimace, avant de décocher un terrible crochet à l'Elfe médusé. Votre poing s'écrase sur sa face bouffie

comme un marteau sur un fruit mûr. La tête rejetée en arrière dans un angle impossible, *oreilles pointues* dégringole de son tabouret sous une nouvelle explosion de rires gras.

On chasse le vaincu à grands coups de pied, alors que des tapes amicales dans votre dos indiquent que le test d'entrée au comptoir est réussi.

Bientôt installé sur le tabouret vacant, devant une bière offerte par la maison, vous conversez avec l'aubergiste. Ce dernier vous indique que si vous cherchez l'aventure, vous auriez bien le nez creux d'aller jeter un œil aux collines à l'Ouest formant les premières pentes des monts Astraï.

Ce passage obligé pour les caravanes souhaitant franchir les montagnes est devenu depuis quelques semaines un lieu maléfique et hanté. On dit qu'une horrible créature mi-lion, mi-scorpion, massacre sans pitié les voyageurs imprudents.

Quelques groupes de *chasseurs de crocs* sont déjà sur sa piste.

Vous remerciez le tenancier pour cette information (notez la mission : *collines maléfiques* sur votre Feuille d'Aventure) avant de rejoindre la sortie, la tête un peu embrumée par les vapeurs d'alcool.

Si vous souhaitez vous rendre dans le quartier de l'acier, rendez-vous au **78**. Si vous préférez rejoindre le quartier de l'aubépine, allez au **36**. Enfin, si vous prenez le risque de vous enfoncer dans les bas quartiers de la ville, rendez-vous au **19**.

Il vous faut user de tous vos talents de chasseur avant de débusquer un Skrouitch famélique, sorte de cochon sauvage fouissant dans la terre molle à la recherche de glands et de tubercules.

Menaçant de faire exploser vos tympanes, son cri caractéristique déchire la quiétude forestière, alors que vous le lardez de coups de poignard. Bientôt un délicieux fumet de viande grillée embaume la clairière, flottant dans l'air en volutes diaphanes.

Vous dégustez la viande savoureuse, avant de vous blottir près du feu crépitant qui lance ses flammes dansantes à l'assaut de la voûte étoilée. Vous regagnez 1D+2 **points de vie**.

Rendez-vous au **72**.

154

L'homme s'écroule, enserrant sa gorge tranchée pour en contenir le flot écarlate giclant généreusement. Autour de vous, la garde personnelle de Gwenhylnar semble sur le point d'être débordée.

Ses guerriers aux armures de plaques noires dardées de pointes sèment mort et destruction dans les rangs ennemis qui affluent vers la reine ténébreuse. Aussi belle que dangereuse, elle hurle à ses troupes de tenir coûte que coûte, juchée sur un char d'apparat. Nombreux sont ceux qui font barrage de leur corps pour tenter de la protéger jusqu'au bout...

— Mourez pour moi, chiens ! hurle-t-elle aux Orcs fuyant la bataille.

Si vous décidez de rejoindre le dernier carré se battant pour la reine, allez au **62**. Si ce sacrifice ne vous enchante pas outre mesure, fuyez au **158**.

155

Vous courez à en perdre haleine sur le glacis menant au cœur de la bataille. Isolé, cavaland à découvert entre les lambeaux de votre bataillon résistant encore sur le flanc gauche et le gros des troupes livrant un combat acharné dans la plaine, vous réalisez que vous constituez une cible idéale pour un archer habile. Chemin faisant, les corps criblés de flèches de nombreux soldats que vous dépassez ne font que renforcer ce funeste pressentiment.

Un cri suraigu venant du ciel vous tire de vos réflexions. Piquant vers votre position, un aigle géant patrouillant dans le ciel noir pour le compte des dresseurs humains s'approche à vive allure.

Si vous possédez un arc et des flèches et que vous souhaitez viser le rapace, rendez-vous au **88**.

Si vous tirez votre épée hors du fourreau pour faire face à la créature, allez au **125**.

Enfin, si vous sautez dans un trou boueux où s'entassent déjà plusieurs cadavres, pour feindre la mort, allez au **147**.

156

À bout de souffle, la combattante elfe tente de vous taillader le visage d'un large mouvement

circulaire.

La lame passe au-dessus de votre crâne, comme vous l'esquivez sans peine en vous baissant au bon moment. Vous relevant promptement, vous lui assenez un magistral coup de tête en plein visage. Projetée en arrière, elle s'affale en gémissant dans un buisson épineux.

Vous gagnez 3 **points de prestige**.

Un hurlement sur votre droite vous alerte brusquement. Son épée brandie à deux mains, le guerrier aux cheveux blonds se précipite à la rescousse de son équipière.

Sur ses talons, le mage dessine dans l'air de mystérieuses arabesques menaçantes.

Il vous faut fuir à nouveau. Vous ramassez à la hâte l'arc finement ouvragé de l'Elfe inanimée, avant de vous élancer entre les arbres, ne tardant pas à semer définitivement vos adversaires au terme d'une course éperdue.

Rendez-vous au **133**.

157

Les trois aventuriers chuchotent entre eux, tout en scrutant le champ de bataille. Sans bruit, vous vous glissez parmi les rochers accumulés le plus discrètement possible.

Testez votre Dextérité.

Si c'est une réussite, vous passez inaperçu et pouvez vous rendre au **71**. En cas d'échec, allez au **82**.

158

Une fumée noire envahit la plaine, étouffant les cris, muant les combattants en ombres indécises. L'armée du Roi engloutit les troupes de Gwenhyllfnar qui rompent le combat, s'éparpillant dans la plus grande confusion.

Les yeux rougis par les vapeurs acides, vous distinguez les régiments de fantassins humains charger les vaincus. La lutte est désormais vaine. Planté tel un arbre solitaire au milieu d'un désert, vous lâchez un juron avant de tenter à votre tour de vous replier.

Si vous décidez de courir vers le Nord en direction des Contrées Sauvages, rendez-vous au **93**.

Si vous préférez rejoindre la forêt touffue dévorant la rive gauche de la rivière en contrebas du champ de bataille, allez au **18**.

159

Vous vous précipitez vers Hukred, en sortant votre épée du fourreau.

Le cavalier tente de transpercer l'Orc de sa lance mais ce dernier, plus prompt, effectue un audacieux roulé-boulé dans les pattes du destrier, esquivant le fer.

D'un bond, il se redresse, saisit les rênes pendantes et tire avec force, entraînant l'homme et sa monture au sol.

Le chevalier s'affale à terre, alors que le sergent

ramasse sa hache d'un geste rageur.

Vous arrivez en renfort au moment où les deux adversaires se jaugent un instant avant de passer à l'attaque.

Hurkred	
Combativité	2D+3 (hache de bataille)
Dégâts	5
Protection	2 (Armure de cuir cloutée)
Points de vie	17
Capacité spéciale	Tourbillon orc

Tourbillon orc : une seule fois lors de ce combat, Hukred pourra accomplir une double attaque.

Chevalier de l'Ordre Chimérique	
Combativité	2D+4 (épée longue)
Dégâts	3
Protection	3 (cotte de mailles)
Points de vie	24
Capacité spéciale	Coup brutal
Prestige	4

Coup brutal : Si une attaque lui fait perdre plus de 8 **points de vie**, le chevalier bénéficiera au prochain round d'un bonus de +2 en Combativité et infligera 3 **points de dégâts** supplémentaires.

Au début de chaque round, lancez un dé. De 1 à 4, le chevalier concentrera son attaque sur vous. De 5 à 6, c'est Hukred qui subira sa colère. Si les points de vie du sergent orc tombent en dessous de 5, il sera considéré comme hors de combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **15**.

160

Vous regagnez l'*Auberge du Poing dressé* alors que le soleil écarlate disparaît à l'Ouest derrière la ligne d'horizon. Les ombres des bâtisses s'allongent sur cette terre de poussière, et la fébrile activité animant la ville s'estompe enfin.

Cheminaut dans les artères où se pressent les marchands qui remballent leurs bibelots, vous repensez au cours des derniers événements, au hasard et à la destinée.

C'est dans le fracas des armes que se seront brisées vos chaînes. L'asservissement insidieux de votre peuple aura été de lui faire croire qu'un Orc ne peut agir autrement que par un ordre, le plus souvent aboyé.

À bien y réfléchir, la liberté du chien dépend de la longueur de corde que consent à lui laisser son maître.

Désormais, vous suivez votre propre volonté, décidant seul de la direction de vos pas. Un sourire carnassier se dessine sur votre visage, à l'idée même de goûter à ce plaisir trop longtemps défendu.

Jamais vous n'aviez eu autant d'opportunités, ni de choix à assumer. Cela vous donnerait presque le tournis.

Chassant vos pensées, les fumets savoureux qui s'échappent de l'auberge vous parviennent maintenant aux narines et vous font presser l'allure.

L'avenir et la gloire promise attendront bien un peu ! Assurons-nous d'abord que les ventres soient

repus, les tonneaux mis en perce et que les chants résonnent jusque dans la nuit, à en faire trembler les murs.

Conclusion

Ainsi Triest, premier rempart face au désert des Contrées Sauvages, aura été le berceau de votre indépendance.

Bien sûr, votre nom s'envole encore dans les rafales que le vent du soir apporte au couchant. Virevoltant un instant dans le tourbillon incessant de l'histoire, le voilà poussé à l'oubli comme une parole éphémère.

Qu'importe, vous le graverez bientôt dans la pierre au gré de la révolte, de la colère et du sang.

Prochain épisode : « **Chasseurs de crocs** »
À paraître