

Chroniques de la Geste

Par Gwalchmei

Chapitre 1 : L'aube des tempêtes



« Dans un voyage, le plus long est de franchir le seuil »

Un rêve...

Il y avait toujours eu un *Seuil* caché entre notre monde et le leur. Une porte, un passage obscur qu'évoquaient à demi-mots les anciens, le regard lourd de secrets, les traits raidis par la responsabilité. On le savait et chacun grandissait dans un sentiment de crainte mêlé d'une malsaine curiosité.

De mythes en légendes colportés de générations en générations, la vérité se teintait du far de la croyance pour laisser s'insinuer le doute et donner libre-cours aux élucubrations les plus farfelues.

Au fond on ne connaissait plus cette histoire que par la bouche des *conteurs*, qui, le soir à la veillée, narraient les temps jadis et les batailles contre *ceux-d'en-bas*, sous l'œil inquisiteur des *bâtisseurs*, les architectes célestes.

Même si les taches quotidiennes et les affres de la vie accaparaient votre esprit et occultaient cette menace intemporelle, par des nuits sans lune, au plus profond des ténèbres de votre cellule spartiate, des images remontaient des abymes insondables de votre âme pour s'incruster avec force dans votre esprit.

Des visions de cris et de douleur ; des visages figés par l'effroi et des rires d'épouvante vous tiraient inmanquablement de votre sommeil pour vous laisser exsangue, ruisselant de sueur dans des draps glacés.

Ces cauchemars insidieux revenaient régulièrement ces derniers temps, tenaces. Pire, l'indicible acuité qui s'était révélée à vous enfant -et avait de vous ce que vous êtes- nourrissait leurs souvenirs entêtés. Ils s'imposaient à votre conscience bien après votre réveil vous donnant si ce n'est la nausée, la sensation d'un vertigineux malaise.

Vous êtes *Ryaku*, moine-guerrier de la *Geste*, protecteur des failles. Cet ordre établi au début des âges, à l'époque où les *Dieux* s'intéressaient encore aux destins des *étincelles*, compta dans ses rangs les premiers protecteurs de *Je'bda*, le monde d'en-haut.

Même si leur raison d'être fut révolue quand le *Seuil* tomba dans l'oubli - mettant un terme à la menace incessante des créatures de *Kre'bda*, le monde d'en-bas - on conserva toutefois cette communauté comme un héritage désuet, par devoir de mémoire.

Désormais, les dignitaires de l'ordre œuvraient uniquement lors des cérémonies du *Monarque*, jouant le rôle au mieux d'un conseil de sage garant de l'histoire des peuples. Le plus souvent, ils revêtaient des costumes d'apparats surannés, prenant part à des défilés grotesques, attisant les moqueries d'une foule prompte à oublier les douleurs du passé.

Pourtant la menace existait toujours tel ce prédateur tapi dans l'ombre qui attend son heure, espérant calmement que sa proie relâche sa vigilance pour d'un bond la saisir et la déchiqueter de ses griffes acérées.

La *Geste* veillait. Indéfiniment. Bien sûr, l'ordre avait perdue en renommée, influence et puissance. Les anciens temples avaient pliés sous les assauts du temps et beaucoup de ruines branlantes abritèrent jadis de puissantes confréries un peu partout dans le royaume. Il n'en demeurait pas moins que la responsabilité du devoir n'était assujettie ni au pouvoir ni à la force du nombre.

Seule la volonté anime un disciple de la *Geste*. La volonté est le bras armé de l'âme se plaît à répéter *Lacodius*, le chroniqueur et grand archiviste de l'Abbaye.

Les visions de la nuit se dissipent enfin à vos yeux alors que pointe une nouvelle journée consumant la mélancolie d'une aube éphémère.

Règles du Jeu

Pour vivre cette aventure, quelques règles devront être connues. Définir les caractéristiques, choisir ses compétences et la façon dont on mène un combat sont les points clefs essentiels.

Pour ce qui est du système de jeu, il est semblable à celui utilisé dans la série *Loup Solitaire*, auquel il emprunte les mécanismes.

Caractéristiques

La principale concerne votre endurance. Elle représente votre énergie vitale. L'autre caractéristique qui mesure à la fois votre potentiel martial et vos capacités physiques (athlétiques) se retrouve sous la dénomination habileté.

Utilisez maintenant la *table de hasard* trois fois de suite et éliminez le score le plus bas. Vous pouvez désormais répartir les deux chiffres restant pour déterminer votre potentiel de départ dans chacune des caractéristiques.

Pour l'habileté, ajoutez 10 au chiffre de votre choix. Pour l'endurance, ajoutez 20 à celui restant. Inscrivez ces totaux de base dans la case prévue à cet effet sur la feuille d'aventure.

Compétences

Vous être un apprenti de la *Geste*, ordre de moines-guerriers, gardiens des anciennes croyances et protecteurs des failles. Dès votre enfance, vos facultés de clairvoyance, votre vivacité d'esprit et votre grande force ont fait de vous un être à part bien que souvent incompris.

Orphelin comme beaucoup suite à la peste noire de l'an 487, L'Abbaye fut pour vous un refuge avant de devenir un lieu d'apprentissage et d'érudition.

Au commencement de cette histoire, vous possédez un ensemble de compétences issues de vos enseignements. Votre lien avec le *Cosme*, votre agilité, vos capacités de combattant hors du commun sont autant de qualités acquises.

Toutefois, au cours de vos aventures, vous aurez l'occasion d'accéder à d'autres compétences qui permettront de façonner votre personnage à votre envie. A tout moment dans le texte on peut faire mention de l'existence de ces compétences spéciales dans des contextes bien particuliers. Elles reflètent un savoir singulier dans une discipline ou même un trait de caractère spécifique. Libre à vous de choisir si vous accédez à cette discipline. Elle sera - si vous le souhaitez - considérée comme acquise et vous permettra dans le futur d'en faire usage à loisir.

Toutefois, il y a deux règles à connaître. La première est qu'il ne vous sera donné qu'une seule fois au cours d'une AVH des *chroniques de la Geste* l'occasion d'acquérir chacune des compétences. La deuxième est qu'au cours de ce premier épisode, vous ne pourrez en posséder plus de 3.

Enfin, vous ne saurez jamais si d'autres compétences seront disponibles plus loin dans le récit une fois votre choix réalisé. Le risque est soit de trop attendre et de n'obtenir aucune des compétences proposées, soit de regretter une fois les 3 premières obtenues de ne pas pouvoir accéder à celles présentées un peu plus loin dans l'aventure.

Choisissez avec circonspection et bonne chance !

Les arts majeurs

Bien supérieur aux compétences, les *arts majeurs* sont étroitement liés aux enseignements secrets de la *Geste*. Ils sont au nombre de trois et concernent la science du combat, la magie essentielle et le pouvoir d'invocation. Au regard de la difficulté d'apprentissage de ces disciplines, véritable sacerdoce pour leurs apprentis, vous ne pourrez accéder qu'à un seul *art majeur*.

Réfléchissez donc bien avant de vous engager dans une voie qui va conditionner votre façon de jouer. Le texte mentionnera quand vous pourrez avoir accès à l'un de ces arts.

Déroulement d'un combat

Pour combattre un ennemi, ajoutez à votre habileté tous les points bonus dont vous disposez (armes, compétences spéciales, contexte particulier). Soustrayez ensuite l'habileté de votre adversaire de la vôtre. Le résultat, positif ou négatif, vous donne le *Quotient d'Attaque*. Ce Quotient désigne une colonne de la *Table des Coups Portés*.

Ensuite, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ce chiffre désigne une rangée de la *Table des Coups Portés*. À l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les résultats de l'Assaut : les points d'Endurance que vous perdez (V) et ceux perdus par votre ennemi (E).

Recommencez jusqu'à ce que l'un des deux soit vaincu ($\text{Endurance} \leq 0$). Si vous perdez un combat, vous devez supposer que votre ennemi vous a tué, et votre aventure prend fin.

Transport de l'Équipement

Vous possédez un Sac à Dos pouvant contenir 8 objets (repas inclus). De plus vous pourrez au cours de vos aventures acquérir des objets spéciaux. Il vous sera alors indiqué de quelle manière il convient de les transporter.

Rendez-vous au **1**.

1

Après les ablutions matinales et quelques étirements sur le sol nu en pierre, vous quittez la pièce exigüe composant votre seule intimité en embrassant d'un regard l'endroit paisible. Un lit usé, une armoire bancale et un coffre comme unique mobilier. L'épée d'*Amok* pendue à un clou par une lanière de cuir semble attendre des jours de grands fracas. A bien y réfléchir, il fallait mieux la savoir en sommeil dans son fourreau.

L'étroite fenêtre aux chambranles de bois, est entrouverte. Par le vantail filtre les sons du dehors. Une curieuse mélodie résonne, composée du claquement des sabots sur le pavé, du timbre assuré des artisans au travail et du souffle du vent d'été dans les peupliers bordant la *Meluine*. Les chaudes bourrasques colportent jusqu'en dans les murs l'odeur de l'herbe coupée et le chant des merles.

Même la *clochette d'éveil* suspendue au linteau livre sa voix espiègle à cette symphonie improvisée. La matinée à la confrérie débute généralement par un déjeuner commun au réfectoire mais rien ne vous empêche de quérir le *père-gardien* afin de lui faire part de vos troublantes visions de la nuit.

Si vous ne souhaitez pas déroger à l'habitude et rejoindre vos camarades au réfectoire, allez au [72](#). Si le malaise qui vous étreint doit être livré sans attendre à l'oreille d'un sage, vous pouvez tenter de partir à la recherche d'*Onais* à l'*Apektorum* de l'abbaye, rendez-vous alors au [136](#).

Vous pouvez enfin si vous le désirez gagner votre première compétence, *l'intuition*. Elle témoigne de votre connexion innée avec le Cosme, une sensibilité naturelle aux choses qui vous entoure, aux signes du destin et aux voix oubliées. Tel un 6^{ème} sens, l'intuition vous aidera à contraindre la fortune de vous mener sur le bon chemin.

Si vous accédez à cette compétence, un irrésistible pressentiment vous poussera à jeter un dernier coup d'œil par la fenêtre avant de quitter votre cellule. Rendez-vous dans ce cas au [42](#).

2

La paume tendue en avant vous prononcez le mot de pouvoir du *vent*. Le guerrier bondissant sur vous est stoppé dans les airs, avant que d'un geste désinvolte de la main, vous ne l'envoyez s'écraser à plusieurs mètres sur un pan de mur résistant à l'assaut du temps.

Les deux autres hésitent, médusés, vous laissant le temps de concentrer d'avantage d'énergie encore afin de libérer une puissance supérieure.

Des éclairs jaillissant de vos doigts biffent l'espace qui vous sépare des deux *Krëls* dans un claquement sec. Une odeur insupportable s'élève de la chair calcinée quand touchés de plein fouet, vos ennemis se transforment en torche vives.

Sans plus attendre, vous escaladez les ruines vous séparant du nécromancien.

Rendez-vous au [104](#).

3

Préférant préparer au mieux votre voyage, vous vous rendez au sous-sol du cloître où le moine *Gober* s'occupe de l'intendance. Son visage d'habitude si jovial, sous des traits ronds, est pétri de chagrin alors qu'il vous invite à pénétrer dans les caves voutées servant de cellier. *Lacodius* était un des vénérables et sa perte porte un lourd tribut à la communauté.

Sur les étagères du sous-sol, parfaitement rangées, s'alignent victuailles et matériel nécessaire à la vie des moines. Parmi le stock, quelques articles attisent votre curiosité.

- Corde de chanvre tressée de fils d'acier (*objet rangé dans le sac à dos*)
- Francisque de fer équilibrée (*objet spécial porté à la ceinture*)
- Armure de cuir légère (*objet spécial, se porte sous votre tunique de moine et permet d'ajouter 2 points à votre total d'endurance*)
- Potion de *Stolia* : guérit 4 points d'endurance quand vous le désirez, sauf pendant un combat (*objet rangé dans le sac à dos*)
- Deux rations de nourriture (*compte pour un objet dans votre sac à dos*)

Le matérialisme et la possession ne faisant pas partie de votre éducation, il ne vous viendrait pas à l'esprit de tout emporter. Choisissez au maximum deux objets qui vous semblent intéressants avant de prendre congé du moine *Gober*.

Si vous avez déjà accompli deux actions, rendez-vous immédiatement au **51**.

Sinon libre à vous de rendre visite au chevalier (allez dans ce cas au **29**) ou de marcher jusqu'à la bibliothèque de *l'Agt'orum* (rendez-vous alors au **38**).

4

La plaine porte bien son nom. Des vapeurs filandreuses naissent de la terre humide pour couvrir d'un voile éthéré champs et bosquets. Les chevaliers chevauchent en tête, faisant face, en ligne. Derrière, les fantassins scindés en deux contingents encadrent les archers.

Si les hommes à pieds avancent péniblement dans cette haute végétation s'élevant jusqu'aux tors des plus petits, les chevaux sont aussi à la peine, une glaise grise et collante s'accrochant en paquets à leurs sabots. Une charge de cavalerie dans ces conditions sera bien peu efficace. L'ennemi a bien choisi le terrain de la confrontation.

Bientôt, le rideau de brume se déchire, laissant apparaître des ruines branlantes coiffant une maigre colline, fantômes figés d'un passé révolu.

La configuration des lieux confirment vos craintes. Il s'agit bien d'une ancienne abbaye de la *Geste*. Une volée de flèches grêle soudain le ciel bistre. Des dizaines de silhouettes griffues apparaissent de derrières les colonnes écroulées ou des murs effondrés. La distance est trop lointaine pour que les arcs courts des *Krëls* ne touchent efficacement leurs cibles. Le baron en retour, d'une voix forte lance des ordres à son armée.

- *Archers, en position !*

Aussitôt les soldats glissent leurs arcs de l'épaule et encochent une première flèche.

- *Fantassins, en formation serrée, bouclier en avant !*

Il tire alors son épée du fourreau, pointant l'ennemi de sa lame étincelante. Cabrant son cheval de guerre, il hurle à la piétaille :

- *A l'attaque ! Pour le Monarque !*

Aussitôt, les hommes se déploient dans la plaine sur la distance qui les sépare des ruines, courant bravement à l'assaut. Le Baron, certain de ses forces, jette tous ses soldats dans la bataille avant même que quelques salves de ses propres archers n'entament les rangs ennemis.

Si vous souhaitez combattre aux côtés des fantassins, allez au [103](#).

Si vous préférez rester aux côtés des chevaliers et du Baron, rendez-vous au [89](#).

5

Sur la route, devenue plus large comme on s'approche du cœur du royaume, vous chevauchez à meilleure allure, croisant même quelques marchands et leurs lourds chariots grinçants se rendant dans les confins occidentaux.

« *Regarder là où s'endort le soleil, c'est nous rapprocher du Cosme* » vous disait souvent *Onaïs*, alors qu'enfant vous ne manquiez jamais d'admirer l'astre d'or éclabousser l'horizon de milles feux au couchant, balançant vos pieds nus dans le vide du mur d'enceinte.

« *Jusqu'aux derniers rayons, il y a encore de l'espoir. Et même au plus profond de la nuit peut briller une étincelle* » rajoutait-il énigmatique, ses yeux pétillants de malice.

Vous tirant de vos songes, *Horel* vous signale une troupe de cavaliers soulevant un nuage de poussière et qui arrivent au grand galop derrière vous. Il crispe un instant la main sur la garde de son épée avant de relâcher l'étreinte à la vision de l'héraldique de l'homme de tête.

- *Des hommes du Baron Aruan, le maître de ces terres, vous glisse Horel tandis que déjà la cohorte stoppe sa course à votre hauteur. Prends garde à toi, moine de la Geste, ce seigneur ne sert que le Dieu du vent...*
- *Un chevalier du Monarque et un moine de la Geste sur la route de l'Ouest !* annonce le sergent qui commande à une poignée d'éclaireurs aux armures légères.
- *Que se passe-t-il soldat ?* répond *Horel* en le saluant d'un geste militaire
- *Nous sommes sur la trace d'une bande de Krêls, commandés par un sinistre sire aux habits de corbeau. Ils se sont réfugiés dans des ruines non loin d'ici, et le Baron a détaché une partie de son armée pour les châtier de leur vilénie...*

Des *Krêls*, si loin de leur territoire maudit... Leur chef, dont la seule évocation vous rappelle le combat à l'*Agt'orum*. Vous échangez un regard inquiet avec *Horel* qui perçoit votre trouble.

- *Hé bien, si cela n'entrave point votre mission, nous vous accompagnerons afin d'observer comme les nobles de ce comté donne la leçon aux monstruosité d'en -bas !*
- *Et nous nous plairons à vous le montrer,* répond le sergent d'armes en inclinant respectueusement la tête.

Cette rencontre impromptue pourrait bien changer le cours immédiat de votre mission. Si avertir le roi sur les sombres desseins des nécromants paraît une priorité, l'occasion vous est donnée ici de percer une partie des secrets de ce ténébreux personnage et par la même occasion, venger la mort de *Lacodius* si, comme le suspectez, le chef de cette bande de *Krëls* et l'assassin de l'Abbaye ne font qu'un.

Impatient d'en apprendre plus, vous emboitez le pas aux éclaireurs du Baron de retour de mission.

Rendez-vous au [62](#).

6

Horel dans un dernier souffle expire à vos pieds. Le brave chevalier a défendu vaillamment son honneur, faisant passer à trépas nombre d'assaillants. L'ennemi, bien supérieur en nombre aura eu le temps de monter son guet-apens. Archers embusqués aux fenêtres à croisillons, spadassins en grappe déboulant des venelles sombres.

De toutes parts, des hommes en armes se sont précipités sur vous à votre entrée dans ce bourg sordide. Payés par un ennemi puissant, ils accomplissent leur sinistre besogne avec hargne.

Vous vous battez comme un lion, ignorant les blessures et les coups. Pourtant, épuisé, à l'agonie, vous acceptez presque comme une délivrance la lame rouillée qui vous déchire les entrailles.

Votre aventure s'achève ici tandis que votre dernier regard tente d'accrocher un coin de ciel bleu que le mur de visages de vos bourreaux penchés sur votre dépouille laisse entrapercevoir.

7

Vous concentrez toute votre énergie pour clore au plus vite le passage abyssal, redoutant d'y voir surgir la monstruosité convoquée. Les traits tirés par l'effort, vous opposez votre volonté à celle de l'instigateur du seuil. Vous comprenez rapidement que vous avez l'avantage de la proximité. Si vous ignorez tout de l'identité du sorcier responsable du *schisme*, vous percevez qu'il ne se trouve pas à proximité immédiate de celui-ci. Son lien mental paraît plus lointain et vous parvenez donc sans trop de peine à sceller le portail.

Reprenant un court moment vos esprits, vous poursuivez votre ascension de l'escalier à vis.

Rendez-vous au [101](#).

8

Le démon d'ébène déploie ses ailes membraneuses partiellement atrophiées et ouvrant sa gueule

garnie de crocs démesurés se jette sur vous. Votre parfaite maîtrise du *combat céleste* vous permet de ne pas subir de malus d'habileté même lors d'un affrontement désarmé.

Démon d'ébène

Habileté : 16

Endurance : 16

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **18**.

9

Le sifflement inhumain retentit à nouveau vous glaçant le sang. *Horel* qui avec de plus en plus de difficulté tente de maîtriser sa monture piaffant de terreur vous somme de partir.

- *Par les Dieux mon ami, fuyons d'ici !*

Les arbres ne sont plus que des silhouettes noueuses aux visages grimaçants. Pris de vertige, vous les sentez tourner à une vitesse folle autour de vous. Un instant déséquilibré vous percevez une sinistre voix susurrant dans un langage guttural des incantations incompréhensibles.

Un effort surhumain vous permet de reprendre vos esprits et vous arrache enfin à ce lien mental fouaillant votre conscience. Vous saisissez fermement les rênes de votre monture avant de rejoindre *Horel* au grand galop.

Ajoutez 2 points à votre score d'alerte.

Rendez-vous au **94**.

10

Vous enfoncez les talons dans les flancs de vos montures, les poussant au galop sur le chemin, laissant derrière vous la chaumière d'*Ymodius*. Le ciel noir vomit des éclairs s'accrochant aux pics, loin à l'Est, alors que de grosses gouttes se remettent à tomber.

Les arbres malmenés se contorsionnent dans la tourmente, cherchant à vous engloutir dans un vacarme assourdissant. Des fourrés obscurs, vous sentez des regards vicieux vous observer avec convoitise. Nul doute que votre ennemi a repéré votre fuite et saura profiter de cet avantage.

Ajoutez 3 points à votre score d'alerte.

A la fin de la matinée, l'averse se calme enfin. La route entreprend un large détour par le Nord évitant des collines chauves, difficilement carrossable. Ne pouvant vous permettre de perdre plus de temps, vous menez vos chevaux à travers les fougères bordant l'ornière avant d'entamer l'ascension d'un glacis rocailleux.

Rendez-vous au 81.

11

Le *guetteur planaire* tente d'esquiver votre attaque pour se fondre dans l'ombre, mais vous êtes déjà sur lui. Ses griffes ne lacèrent que le vide, alors que vous plongez au sol, roulant sur l'épaule. Vous vous relevez à ses pieds et d'un large mouvement de bas vers le haut crevez la carapace de chitine qui se brise comme du verre. L'épée pénètre profondément dans le corps flasque de la créature mettant à jour un amas verdâtre nauséabond qui se déverse en paquets fumants sur le sol. Un ultime gargouillis abject et la créature aux yeux de mouche s'affale définitivement. Essuyant la lame salie sur l'herbe vous scrutez les ombres de la nuit à la recherche d'autres formes mouvantes. Si vos yeux ne discernent que le balancier des arbres secoués par le vent, votre âme perçoit clairement la présence hostile d'autres serviteurs démoniaques se mouvant en silence. Les bourrasques colportent leur peur d'*Amok*, l'éventreuse qu'ils redoutent tant. Bientôt la force du nombre rassérènera leurs cœurs noirs, vous le savez bien. Vous refluez vers la maison pour hâter les préparatifs de votre fuite.

Ajoutez 1 point à votre score d'alerte, puis rendez-vous au 87.

12

Ses fantassins luttant âprement contre les mercenaires et les *Krëls* les assaillant de toutes parts, le baron, nerveux, réajuste son casque à armet et faisant piaffer sa monture donne l'ordre de la charge, l'épée dressée comme un étendard. Les cavaliers en armure s'ébranlent dans la plaine, soulevant des mottes de terres dans leur sillage. Aux côtés d'*Horel*, vous restez en formation serrée, fonçant droit sur un groupe d'épéistes aux prises avec une unité de fantassins du Baron visiblement débordés. Le fer des lances délaissent le ciel pour pointer les hommes soudoyés par le nécromant.

Si vous possédez l'art de la magie écarlate, rendez-vous au 30.

Si vous êtes rompu à l'art du combat céleste, allez au 22.

Sinon, rendez-vous au 48.

13

Encerclé par la troupe de spadassins à la détermination incrustée sur des visages patibulaires, vous combattez dos à dos avec *Horel* dont l'épée bâtarde vrombit dans l'air en moulinets menaçants.

Brigands de Stern

Habileté : 20

Endurance : 32

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au 140.

14

Un instant tétanisé par cette immonde créature, vous réagissez un peu tard à sa ruade pataude. Ses griffes sales manquent votre visage mais déchire votre tunique à hauteur d'épaule labourant atrocement les chairs. Vous perdez 4 points d'endurance.

Vous reculez prestement pour échapper à la mortelle étreinte du monstre, concentrant votre attention sur le *Molok*.

Allez au [61](#).

15

Votre examen de passage est réussi.

Maitres, initiés et acolytes vous entourent chaleureusement. Votre démonstration impressionnante a convaincu et la fierté de ne pas avoir déçu vos professeurs prime sur l'admiration que vous porte les plus jeunes.

Désormais, votre *art* fait de vous un être singulier (*notez le en tant que compétence sur votre feuille d'aventure*) ; un moine-guerrier de la *Geste*, guetteur inlassable du seuil, vigilant et éclairé.

Il faudra sans doute vous forger au contact du monde, arpenter ce royaume et ses voisins pour vous nourrir d'expérience.

En attendant, après avoir salué respectueusement votre maitre d'art, vous quittez la tour pour recouvrer des forces par la méditation.

Rendez-vous au [64](#).

16

Horel par de grands coups de taille tient en respect la meute de spadassins dont la convoitise attise les regards se consumant d'une folie meurtrière.

Un instant en retrait, vous concentrez toute votre pensée vers les terres arides de *Ste'r'Naga*, royaume des *Str'iis*. Il ne vous faut qu'un cours moment pour percer le voile opaque de cendres obscurcissant cette terre de désespoir. Vous sonnez à un mâle grégaire en maraude de répondre à votre appel.

- *Dépêche-toi moine de la Geste !* hurle le chevalier alors que l'ennemi l'encercle un peu plus.

Un instant, juste un instant.

Soudain, dans un rugissement infernal, la masse énorme du *Str'iss* franchit le schisme que vous venez de dessiner dans l'air. Un murmure de stupeur parcourt les rangs des brigands massés, désormais indécis. *Horel* en profite pour se dégager et vous constatez qu'une vilaine estafilade déchire sa broigne, taché de sang.

Profitant de la confusion, vous commandez au séide écarlate d'attaquer sans retenue tandis que vous tirez *Amok* du fourreau, bien décidé à en découdre.

Brigands de Stern

Habileté : 16

Endurance : 26

Si vous remportez le combat, vous quittez au plus vite ce sinistre village avant de vous rendre au 140.

17

Vous traversez la pièce sans bruit, laissant vos compagnons plongés dans un profond sommeil. Les charbons ternes de l'âtre ne projettent qu'une chiche lumière et la nuit étend un manteau de ténèbres dans la mesure soudain recroquevillée sur elle-même.

Doucement vous tournez le loquet de la porte avant de vous glisser au dehors. Le vent rugit avec force et les nuages s'allongent dans le ciel, s'étirant à se rompre.

Vous évitez la volée de marche grinçante menant au perron, contournant la maison en longeant les murs. Une odeur infecte amène instinctivement votre main d'arme sur la garde d'*Amok*.

A l'angle, vous jetez un rapide coup d'œil au pan suivant, apercevant ce que vous redoutiez par-dessus tout.

Un *guetteur planaire*, créature abjecte au service des démons *d'en-bas* scrute avec attention à travers une fenêtre l'intimité de la chaumière. Cet humanoïde filiforme à la tête de mouche est un espion charognard que ses maîtres lancent sur la trace des blessés ou de ceux dont ils désirent connaître chaque mouvement. Infatigable traqueur, ses longues pattes d'échassier termine un corps difforme, carapace de chitine, couvert de poils drus.

Ainsi, vous êtes suivi. Combien d'autres séides sont cachés, là, tout proche, attendant la curée.

Si vous possédez la compétence combat céleste et que vous désirez attaquer la créature, rendez-vous au 11.

Si vous possédez l'art de la magie écarlate et que souhaitez anéantir ce monstre d'un éclair foudroyant, allez au 44.

Si vous ne disposez pas ces compétences (ou que vous ne souhaitez pas vous en servir) mais que vous comptez tout de même attaquer la créature, rendez-vous au 100.

Si vous préférez enfin vous replier en silence vers la cabane pour réveiller *Horel* et fuir au plus vite, allez au 49.

18

L'homme en noir vous jette un regard glacial, persifflant entre ses lèvres purpurines. Il hésite un court instant avant de tirer une rapière d'obsidienne de son fourreau et se précipite sur vous.

D'un saut prodigieux il franchit l'espace qui vous sépare, abattant avec force sa lame que strient des éclairs en hurlant comme un possédé.

Vous évitez par miracle le fer qui gifle l'air dans un claquement sec. Saisissant un tabouret d'étude vous lui envoyez en plein visage. L'homme esquive à son tour sur les talons, déséquilibré. Vous en profitez pour lui asséner un formidable crochet au menton. L'homme vacille, mais de sa main

libre, empoigne votre col et vous entraîne au sol. Vous roulez tous deux dans un corps à corps sauvage avant que vous ne parveniez finalement à dégager votre jambe droite, la propulsant dans le plexus de votre adversaire. Le souffle coupé il est projeté sous une table croulante d'alambics qui se renverse avec fracas, le verre pillé jonchant le sol de pierre.

Avec rage, l'homme en noir se relève et se rue à nouveau sur vous. Vous avez juste le temps de vous emparer d'une épée d'apparat accrochée au mur et de contrer le coup de taille rageur de votre ennemi, ivre de colère.

Homme en noir

Habileté : 19

Endurance : 34

Si vous arrivez à réduire de moitié les points d'endurance de votre adversaire, rendez-vous au **55**.

19

Ces fruits aux apparences sucrées sont parfaitement indigestes, vous le savez. Néanmoins, ils constituent la nourriture favorite des *Skronchs*, ces petits cochons sauvages adeptes des terrains rocaillieux.

Proposant à *Horel* de s'accorder une pause, vous en profitez pour vous dissimuler derrière un rocher à proximité des buissons, une lourde pierre à la main. *Horel* hausse les épaules et entreprend d'aller remplir les gourdes à une petite source sourdant dans un clapotis revigorant un peu plus bas dans le versant.

La chance vous sourit. Après une courte attente, le pelage gris et noir d'un *Skronch* adulte émerge des taillis. Il renifle un instant les airs, humant le danger. Parfaitement immobile et face au vent, vous vous savez indétectable pour cet herbivore.

Lorsque *Horel* revient en soufflant de sa tâche, il écarquille les yeux devant la dépouille du cochon tandis que vous entreprenez d'allumer un feu, à l'aide de branchages morts et de broussailles.

- *J'avoue mon admiration !* s'exclame t'il les mains sur les hanches, vous regardant dépecer la bête.

Puis il repart en riant rassembler du bois sec pour alimenter le foyer.

Après un succulent repas de viandes grillées parfumées aux herbes sauvages, vous reprenez la route, somnolant en ce début d'après midi ensoleillé.

Vous regagnez jusqu'à 2 points d'endurance.

Rendez-vous au **118**.

20

Vous vous précipitez dans l'escalier en colimaçon, enjambant le corps sans vie du sage *Lacodius*, un des maîtres de l'ordre, son bibliothécaire et archiviste. Vous ressentez un danger imminent et vos sens d'un seul coup s'aiguisent, prêt à l'affronter.

Au détour d'un palier, un détail singulier attire votre attention. Quelque chose d'imperceptible dans l'air. Une brève ondulation de l'espace au niveau d'une fenêtre close. Un *schisme* ! Quelqu'un a invoqué une créature du monde d'en bas et un séide infernal est en train de répondre à son appel.

Surgissant de nulle part une patte griffue, couleur pourpre s'extrait du néant. Un rugissement infernal accompagne cet accouchement cosmique.

Si vous possédez le pouvoir de l'invocation allez au **7**.

Dans le cas contraire, préparez vous à affronter une créature de cauchemar au **143**.

21

Combattre un moine de la Geste possédant la magie de l'invocation dans une forêt est une grave erreur. Le tronc creusé de certaines essences, comme le frêne est un passage privilégié pour de singulières créatures de *Kre'bda* particulièrement vicieuses.

Vous concentrez votre esprit sur une de ces ouvertures crevant le tronc d'un arbre séculaire qui jette ses racines tortueuses sur le chemin. Les brigands passent à l'attaque, croisant le fer avec *Horel* qui après une feinte ingénieuse se fend debout sur les étriers et éventre un des assaillants qui s'effondre dans un râle d'agonie.

Soudain, un vrombissement abject résonne des profondeurs. Des centaines d'ailes chitineuses semblent frotter les unes contre les autres sans que l'on puisse déterminer l'origine du son. Les brigands derrière vous hésitent, cherchant à comprendre. Trop tard. De la gueule de ténèbres devenue portail, une nuée d'insectes grands comme le bras surgissent tout droit d'un cauchemar.

L'essaim composé d'énormes diptères aux mandibules acérées harcèlent les coupe-jarrets avec gourmandise. Certains lâchent leurs armes, saisis d'effroi, cherchant le salut dans la forêt. Leurs hurlements résonnent un moment alors que les libellules carnivores dépècent leur proie avec une avidité impressionnante.

De vos ennemis, ne restent désormais que des squelettes blanchis, prostrés dans des positions grotesques au milieu des taillis de ronces.

Horel, plus pâle que la mort, vous jette un regard où se lit une lueur de crainte.

D'un mot l'essaim macabre s'en retourne dans leurs marais putrides de l'autre monde. Un lourd silence gagne la forêt. Ajoutez 2 points à votre score de menace.

Rendez-vous au **34**.

22

Dans un roulement de tonnerre, l'ost du Baron percute le flanc la compagnie de mercenaires de plein fouet. Les hommes s'égrènent dans la plaine, fourmilière foulée du pied, devant la charge dévastatrice. Nombreux sont les ennemis renversés puis piétinés par les palefrois caparaçonnés. Les lances empalent les corps flasques, masses et épées sèment la mort dans des craquements d'os insupportables. Emportés par leur élan, les chevaliers s'enfoncent dans les rangs comme un couteau dans du beurre.

Certains se retrouvent même esseulés, bientôt encerclés par les guerriers revanchards, harcelant les chevaliers aux plastrons rutilants.

A la force de votre épée vous vous frayez un sanglant chemin éventrant et décapitant la piétaille médusée. La succession des combats, souvent brefs, semble pour vous une suite logique de coups, feintes et esquives. Même les flèches inondant la plaine paraissent suivre des trajectoires convenues, vous permettant de les éviter sans peine. Le regard rivé sur les ruines toutes proches vous faites soudain face à quatre soldats hirsutes maniant des lames rouillées, bien décidés à vous barrer le chemin.

Mercenaires

Habileté : 14

Endurance : 40

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **98**.

23

Vous sentez la présence d'un loup solitaire rôdant à l'orée de la forêt coiffant la plus haute des collines du secteur, aux allures de sentinelle de pierre.

Le vieux mâle vagabonde, probablement chassé de sa meute. Peut-être pas. Debout à l'entrée de la caverne, vous placez vos mains en porte voix et poussez un appel lugubre montant droit à la lune naissante.

Bientôt une robe grise où scintillent deux prunelles d'or nait de la pénombre. Vous vous agenouillez, donnant l'accolade à cet improbable compagnon sous les yeux stupéfaits du chevalier se tenant légèrement en retrait.

- *Je crois, dites-vous en flattant l'encolure du loup que nous pourrions dormir sur nos deux oreilles cette nuit, Horel.*
- *Hé bien, voilà une bonne nouvelle, je tombe de fatigue. Je suis stupéfait de l'obéissance de votre animal, mon ami.*
- *Au dressage amenant l'obéissance je préfère le respect qui engendre la confiance, rétorquez-vous.*

Horel hoche la tête, un sourire aux lèvres, approuvant votre argumentation. Vous commencez à apprécier ce chevalier fidèle à ses convictions mais ouvert à celles des autres.

Les brumes de l'aurore s'élèvent du cœur des vallées s'accrochant aux éperons rocheux en soulignant les flancs endormis. Cette nuit de repos vous permet de récupérer jusqu'à 4 points d'endurance. Les chevaux sellés, vous vous mettez rapidement en route.

Rendez-vous au **107**.

24

Le trait d'énergie pure atteint le Golem de plein fouet au niveau du torse. Le flot d'électricité

pénètre le pantin de pierre qui reste impassible. L'assistance retient son souffle, suspendant le cours des évènements.

La créature s'essaye encore à quelques pas hésitant dans votre direction lorsqu'elle explose littéralement. Des fragments de roches et d'argile sont catapultés dans toutes les directions, bombardant les rangs des moines.

Un fragment anguleux vous heurte l'épaule, déchirant tunique et chair. Vous perdez 3 points d'endurance.

Vous avez choisi la voie la plus brutale pour vous débarrasser de votre adversaire dans un espace confiné. Même si quelques moues de réprobation se dessinent sur le visage de certains maitres, le résultat de l'épreuve n'en reste pas moins un succès.

Rendez-vous au **15**.

25

Vous reculez d'un pas laissant *Horel* face aux reîtres gagnant par le nombre le courage qui manque à leur cœur. Le chevalier s'épuise en de larges mouvements de son épée destinée à garder la distance avec ses adversaires.

Vous concentrez votre esprit par delà les montagnes de la réalité à la recherche d'un loup infernal rôdant dans les plaines embrasées de *Kre'bda*.

Le lien mental est difficile à tisser, douloureux. Vous entendez croiser le fer, suivi de grognements furieux. Le *Molok* rechigne à répondre mais vous infléchissez sa volonté avec autorité.

Soudain, un spadassin esquive le coup de taille trop généreux du chevalier pour s'immiscer devant vous et plonge sa lame ébréchée dans votre épaule, vous arrachant un hoquet de douleur. Vous perdez 4 points d'endurance. Au même moment, l'air se charge d'une odeur de soufre lorsque jaillissant du néant, un gigantesque loup au pelage de cendre s'élance crocs et griffes en avant sur les mercenaires médusés.

Le *Molok* pousse un furieux rugissement avant de sauter à la gorge d'un premier assaillant. *Horel* dégage sa lame et peu rassuré mène l'assaut aux côtés de la bête infernale. A votre tour vous tirez *Amok* du fourreau et gagnez la mêlée.

Mercenaires de Stern

Habileté : 13

Endurance : 24

Si vous remportez le combat, vous quittez au galop ce sinistre village avant de vous rendre au **140**.

26

Vous hésitez soudain. D'un côté l'orage qui s'annonce s'est déclaré trop vite et trop violemment pour paraître naturel. Braver les éléments pourraient se révéler être une entreprise fort dangereuse. De l'autre, vous rechignez à perdre du temps dans cette mesure qui pourtant, vous le pressentez, est habitée par une bonne âme.

Si vous consentez à demander l'hospitalité au propriétaire des lieux, allez au **35**.

Si vous préférez affronter la tempête plutôt que d'ajourner déjà votre quête, rendez-vous au **86**.

27

Vous exprimez vos doutes au Baron qui vous écoute en levant un sourcil broussailleux. Le vol de l'Abbaye, la duperie du nécromant, les embuches semées sur votre route afin de compromettre votre mission. Tout cela dépasse la simple incursion d'une bande de *Krëls* en maraude s'adonnant à quelques pillages.

Le noble chevalier vous écoute gravement avant de répondre.

- *Mon bon ami, vous surestimez je crois les évènements qui se jouent ici. La Geste veille désormais sur un cadavre et non sur une bête endormie. Je vous suis reconnaissant de vos mises en garde, mais vous devriez ne pas voir au-delà de la simple réalité par pure superstition.*

Il semble impossible d'infléchir le point de vue de ce noble pétris d'arrogance pensez-vous alors que *Horel* lui signifie avec tact que dans ce cas, il serait honoré de se battre à ses côtés.

- *Vous êtes mes invités messires. Pardonnez l'inconfort d'une garnison en campagne, mais goutez à un peu de repos et ne vous inquiétez de rien, pour cette nuit au moins.*

Vous saluez respectueusement le Baron avant de prendre congé. De multiples questions se bousculent dans votre tête et vous restez silencieux alors qu'*Horel* dispute une partie de dés au coin du feu avec quelques soldats. La fatigue vous gagne bien avant minuit et vous sombrez bientôt dans sommeil réparateur avec pour unique ciel la toile tendue d'une tente usée.

Vous regagnez jusqu'à 4 points d'endurance.

Rendez-vous au **53**.

28

Avec calme, vous tirez *Amok* de son fourreau. Une note claire et haute s'élève dans la futaie, l'accord de l'épée. Elle se prolonge un moment et sa vibration vous pénètre, résonnant en vous comme un appel. Cette sensation, vous ne l'appréciez guère. L'épée tente de soumettre votre volonté, comme à chaque fois, stimulant votre corps tout en corrompant votre âme.

La laisser faire ferait de vous un meurtrier impitoyable. Tout est une question de contrôle et de maîtrise. *Amok* c'est un chien de guerre assoiffé de sang dont vous tenez la corde. Le tout est de ne pas la lâcher.

Si vous possédez l'art du combat céleste et que vous souhaitez vous en servir, allez au **120**.

Si vous êtes rompu à la magie écarlate et que vous voulez pétrifier ces gueux d'une salve d'éclairs, allez au **96**.

Si l'art de l'invocation est votre quotidien et que désirez à en avoir recours, allez au [21](#).
Enfin, si vous pensez que votre expérience seule de l'escrime devrait suffire pour remporter cette confrontation, rendez-vous au [111](#).

29

Le chevalier du Monarque qui, selon ses dires, était sur les traces de l'assassin de *Lacodius* a pris ses quartiers dans le pavillon blanc. Ce bâtiment bas, au toit de tuile est mis à disposition des visiteurs de passage à l'Abbaye n'appartenant pas à l'ordre. Aucun symbole ostentatoire louant le *Cosme* ne pare les lieux. Une décoration simple permet à chacun de trouver au sein de ces murs un peu de repos sans subir le poids d'un dogme étouffant.

Vous toquez à la porte de l'une des cinq chambres que compte le pavillon après avoir demandé au frère *Utrfic*, délégué à l'entretien des lieux, celle qu'occupe l'unique hôte du pavillon.

Une voix forte et sure vous répond, vous invitant à entrer. Assis sur un lit au sommier grinçant, le chevalier du monarque visiblement las, est occupé à retirer ses chausses de monte.

A votre entrée il stoppe son effort qui lui arrache de vives couleurs aux joues.

- *Je ne m'y ferais jamais lance t'il ! Devinant votre mine contrariée, il reprend un ton plus solennel. Sachez que j'aurais aimé arriver avant Az'taë, mon ami. Suivre sa piste a été difficile et je comprends maintenant qu'il aurait mieux valu que jamais il ne s'échappe. J'ignore ses desseins, mais le fait qu'il cherche au sein de la Geste des réponses à ses manigances doit être au plus vite soufflé aux oreilles du Monarque. Je suis heureux de vous avoir à mes côtés pour le chemin du retour. Notre mission est capitale et ne dois souffrir d'aucun retard...*

Le chevalier rayonne d'une aura pleine et généreuse. Son cœur semble serein et son âme, droite. Vous le sentez engoncé par l'étiquette qui sied aux chevaliers de la cour, mais les lieues passées en selle ont effrité cette carapace de conformisme pour laisser place à quelque chose de plus spontané.

Si vous avez déjà accompli deux actions, rendez-vous immédiatement au [51](#).

Sinon libre à vous de vous mettre en quête d'équipement à l'intendance (allez dans ce cas au [3](#)) ou de vous rendre à la bibliothèque de l'*Agt'orum* (rendez-vous alors au [38](#)).

30

Vous faites front avec les chevaliers du Baron qui percutent de plein fouet les mercenaires à pieds, rompant les rangs sous l'impact. Les sabots piétinent les corps que la charge renverse. Entraîné dans le mouvement vous vous retrouvez esseulé au milieu des spadassins cherchant malgré tout à faire face.

Vous concentrez une vague d'énergie qui vous parcourt bientôt le bras, se prolonge en crépitant le long de la lame d'Amok, et jaillit en éclairs aveuglants frappant l'ennemi dans un roulement sourd. Quatre soldats s'écroulent, calcinés ou éventrés par la foudre. Trois autres tentent de vous prendre

à revers, mais Amok vous prévient juste à temps pour parer le premier coup.

Mercenaires

Habileté : 14

Endurance : 26

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au 98.

31

Saisissant la francisque, vous visez consciencieusement le nécromant alors en pleine transe. La hache de jet vrombit dans l'air, dessinant une courbe mortelle en direction de sa cible. Au moment de faucher l'assassin de *Lacodius*, une soudaine explosion retentit dans un flash de lumière aveuglant. Une colonne noire descendue du ciel vient de frapper avec une force titanesque le sol faisant voler en éclats l'ancien pavage du cloître de l'Abbaye. Vous êtes projeté en arrière sous une pluie de gravats, tandis qu'un cri de douleur confirme que votre tir à fait mouche (*notez sur votre feuille d'aventure que le nécromancien est blessé*). Vous vous relevez, noyé dans un nuage de poussière où les combattants ne sont que des silhouettes confuses.

Vous ramassez *Amok* gisant à terre avant de franchir les derniers mètres menant aux ruines.

Rendez-vous au 147.

32

La présence du chevalier pouvant tenir en respect - au moins un cours moment- ces assassins jetés à vos trousses devrait vous laisser l'opportunité d'invoquer un démon pour vous seconder dans le combat à venir.

Si vous souhaitez invoquer un *Str'iss* à la force colossale, rendez-vous au 16.

Si vous préférez déchaîner la sauvagerie d'un *Molok*, le gigantesque loup de *Kre'bda*, allez au 25.

33

Vous êtes un moine de la *Geste* et ce monstre ne vous inspire ni crainte, ni peur. Vous bondissez sur le côté alors que ses griffes chassent l'air à l'endroit où vous vous teniez une seconde auparavant.

Vous roulez sur l'épaule avant de vous relever prestement loin de la créature, conservant votre lien mental avec votre invocation.

Rendez-vous au 61.

34

L'averse froide lave les stigmates de la lutte alors qu'*Horel* scrute les abords du chemin à la recherche d'éventuels survivants.

Si vous prenez le temps de fouiller les corps et les baluches de ces brigands, rendez-vous au [90](#).
Si vous ne préférez pas perdre plus de temps dans ce bois lugubre et glacé, allez au [102](#).

35

L'orage se déchaîne déjà, lorsqu'après quelques coups appuyés contre la porte, quelqu'un en actionne le loquet. Dans l'entrebâillement apparaît un visage jovial aux cheveux gris ébouriffés. Des yeux d'un bleu profond vous scrutent en détail passant rapidement de l'un à l'autre.

- *Pouvons nous entrer vieil l'homme ?* Lâche avec un peu d'énervement *Horel*, trempé jusqu'aux os, le panache de son chapeau à plume rendant les armes face aux hallebardes de l'averse.

Sans se dépareiller d'un éternel sourire, l'anachorète semble enfin s'apercevoir de votre présence, sursaute, avant de se confondre en excuses et de vous laisser rentrer dans son humble chaumière. L'ire de la tempête ébranle les minces solives de la charpente et des grincements de poutres fatiguées résonnent comme autant de plaintes d'agonie.

Sans s'en soucier le moins du monde, le maître des lieux vêtu d'une simple salopette s'active en se présentant d'une voix haut perchée. Il dit s'appeler *Ymodius*. Depuis la mort de son épouse, il écoule une retraite solitaire s'occupant de son potager et passe le reste de son temps à collectionner les papillons.

Une fois soulagé de vos capes de voyages trempées et assis à la simple table de la pièce principale, vous l'observez curieux aller de la cheminée pour y souffler sur les braises jusque dans le réduit servant de cuisine préparer une bouilloire, des tartines de pains de seigle et quelques tranches de lard.

Après une chaleureuse soirée en compagnie de ce sympathique personnage fort érudit, vous prenez tous un peu de repos, vous emmitouflant dans de chaudes couvertures autour de l'âtre.

La nuit s'allonge. Seul un rayon de lune transperce la vitre épaisse, dessinant un carré d'albâtre sur le plancher vermoulu. Dehors, la tempête s'en est allé. Le vent souffle encore mais sans conviction alors qu'une pluie régulière carillonne sur le toit.

La maison est calme, seule la respiration de vos compagnons résonne au rythme de leurs poitrines se soulevant doucement. Un frisson vous parcourt l'échine, les cendres sont devenues pâles.

Vous levant pour raviver le feu, à la faveur de la lune ronde, vous jurerez avoir entraperçu une silhouette maladive se mouvant dans le potager. Scrutant avec attention au dehors, vous ne discernez rien d'alarmant lorsque un frottement obscène, produit par des griffes raclant le bois, se fait entendre de l'autre côté de la cloison.

Un hennissement nerveux des chevaux dans l'appentis servant d'écurie finit de vous alerter.

Si vous vous précipitez au dehors l'épée à la main, rendez-vous au [17](#).

Si vous préférez réveiller sans plus attendre vos compagnons, allez au [49](#).

36

Aussitôt vous concentrez votre esprit sur une vision fugace du monde d'*en-bas*, *Kre'bda*. Vous n'en connaissez que les territoires les plus périphériques, là où un voyageur astral de votre rang peut s'aventurer sans trop de déconvenues. Les contrées plus éloignées, enfouies dans les abîmes infernaux sont le refuge des démons les plus puissants et demeurent interdites même aux maîtres de la discipline. Quelles horreurs innommables règnent dans ces endroits de cauchemars ?

Parcourant par la pensée des déserts de roches au sol craquelé, fendu par la chaleur, vous ne tardez pas à percevoir des *Str'iss* errant sans fin à la recherche d'une maigre pitance. Des geysers de vapeurs suffocantes jaillissent régulièrement des profondeurs, baignant l'endroit de nuages empoisonnés.

Vous soumettez rapidement un de ces démons à votre volonté et l'extirpez de son monde, dessinant à votre tour dans l'air un seuil éphémère, le schisme, en reproduisant les mêmes gestes ancestraux initiés par les architectes célestes. Ceux qui façonnèrent le monde.

Les deux créatures semblables en tous points se font bientôt face avant d'entamer un terrible corps à corps.

Str'iss

Habileté 16

Endurance 30

Menez le combat de façon classique entre les deux démons qui s'opposent. Si votre serviteur est vaincu, il faudra le suppléer pour terminer l'affrontement (étant désarmé, vous devez retirer 3 points d'habileté à votre score de base).

En cas de victoire, rendez-vous au **15**.

37

Vous levez brusquement les bras au ciel dans un large mouvement circulaire, dressant un mur invisible fait de vent tourbillonnant. Les flammes des torchères les plus proches sont soufflées d'un seul coup, jetant un peu plus d'obscurité encore dans l'enceinte silencieuse.

Les dagues rebondissent mollement contre la barrière de tempête, retombant au sol dans un écho métallique.

Toujours concentré sur votre sortilège, un mauvais pressentiment vous pousse à une volte face. Devant vous un *Golem de pierre* émerge du sol, s'extirpant des dalles en geignant. Ce formidable adversaire invoqué par un de vos maîtres pourrait vous écraser comme un insecte. Il vous faut réagir au plus vite.

Si vous concentrez toute votre énergie pour un unique éclair foudroyant, allez au **24**.

Si une vague de glace a votre préférence, rendez-vous au **69**.

Un sentiment d'appréhension vous submerge lorsque vous poussez la porte de l'*Ag'torum*, -désormais plongé dans la pénombre- vous remémorant les terribles événements de la journée. Vous chassez tant bien que mal ces sombres pensées vous mettant en quête de renseignements sur le mystérieux homme en noir, en vous focalisant sur les grimoires relatant l'histoire des nécromanciens.

Les premiers adeptes de la magie noire n'étaient à l'origine pas si différents des *étincelles* louant le *Cosme*. Puissants thaumaturges, ils étudiaient avec une passion dévorante les arcanes du savoir dénouant les fils de la compréhension, cherchant à percer à jour les relations entre les deux mondes qu'un seuil de pierre paraissait séparer. Peut-être le firent-ils avec plus d'entêtement et d'ambition que d'autres au détriment d'une certaine sagesse bridant l'impulsivité comme une sauvegarde nécessaire.

Les voyages astraux entre les deux mondes ne se font pas sans séquelles. Vagabonder trop longtemps dans la dimension pervertie de *Kre'bda* influence insidieusement l'esprit. La soif de pouvoir, inextinguible, devient alors un catalyseur enivrant, accélérant la corruption de l'âme.

Les nécromants pratiquent à la fois la magie de l'invocation et la magie écarlate. Mais ils tirent leurs enseignements des démons eux-mêmes et le prix à payer fut un pacte que rien ne peut briser. Ce sont les horreurs recroquevillées dans l'ombre qui leur soufflèrent les mots de pouvoir. Leur âmes désormais damnées, ils quittèrent l'*Ordre* et devinrent des parias à la solde de *Kre'bda*, pantins au service des démons, obéissant à la volonté de leurs maîtres. Le dilemme est donc là. Le nécromant est-il un sorcier puissant capable d'invoquer les pires créatures d'*en-bas* ou finalement est-ce lui l'invocation d'un démon majeur du cercle ? Quoi qu'il en soit *Kre'bda* avaient des émissaires en *Je'bda*, de quoi initier de sombres desseins nourris de rancœur.

De leur relation malsaine avec le monde d'*en-bas*, les nécromants en développent les faiblesses inhérentes aux démons. Ils craignent ainsi la clarté du jour et la morsure du soleil. Ils tirent principalement leur pouvoir des âmes mortes, aspirant l'essence astrale de ceux qui ont péri pour déclencher les sortilèges les plus puissants. Sans cette nourriture macabre, 'le flux d'âme', il se dessèche pour devenir des arbres morts, rongés par leur corruption inavouable. La mort rôde dans chacun de leurs pas.

On dit leur ordre anarchique sans chef, ni loi. C'est mieux ainsi, car si plusieurs d'entre eux poursuivaient le même but, leur association pourrait mettre en péril l'équilibre des choses. Trop avide de pouvoir, et pétris de jalousie, ils opèrent généralement seul, bien qu'ils s'entourent à loisir des serviteurs inférieurs du monde d'*en-bas* pour accomplir leurs basses œuvres.

La seule indication concernant *Az'taë*, l'assassin de *Lacodius*, est une note dans le grand registre mentionnant son arrestation six mois auparavant. Il fomentait quelques mauvais tour dans la capitale du royaume.

Si vous avez déjà accompli deux actions, rendez-vous immédiatement au **51**.

Sinon libre à vous de rendre visite au chevalier (allez dans ce cas au **29**) ou d'aller quérir un peu d'équipement à l'intendance (rendez-vous alors au **3**).

39

Vous bondissez en avant poings fermés, assenant avec une redoutable efficacité une série de coups dévastateurs. Vous frappez épaules, cuisses et ventres offerts pour mettre hors de combat six des apprentis dont certains se souviendront longtemps de cette cuisante et douloureuse défaite. Un autre combattant opportuniste maniant un bâton de bambou tente de vous frapper dans le dos. Propulsant votre coude d'avant en arrière vous le touchez dans le creux de l'estomac avant qu'il ne puisse finir son geste. Projeté à plus de 5 mètres en arrière, il retombe lourdement au sol, inanimé. Vos sens s'affolent soudain. Du balcon trois moines braquent sur vous des arbalètes chargées et tirent dans un parfait ensemble. Trop tard pour changer de technique de combat. Vous esquiverez par miracle les deux premiers mais la troisième vous transperce l'épaule. Vous perdez 4 points d'endurance.

Serrant les dents, vous reprenez la lutte, venant à bout malgré la douleur des derniers apprentis. Une clameur d'admiration parcourt les rangs des moines, même si certains maîtres auraient peut-être préféré une démonstration moins emportée.

Rendez-vous au **15**.

40

Adoptant une posture défensive, vous laissez votre esprit s'imprégner de toutes les émotions qui émanent des combattants. La détermination de *Horel*, la haine, la peur, la perfidie de tous les autres. Vous cherchez constamment la position la plus favorable, gardant à distance les plus vindicatifs d'amples coups de taille, transperçant les gardes peu assurées, virevoltant l'épée à la main en semant la mort aux sons des cris de souffrance.

Brigands de Stern

Habileté 16 Endurance 34

Si vous remportez le combat, vous quittez au galop ce sinistre village avant de vous rendre au **140**.

41

Soyez prudent ! vous avait conseillé *Onaïs*, redoutant que votre voyage ne soit déjà observé. Prudence et discrétion font bon ménage ! Vous décidez donc de quitter la route. A peine avez-vous poussé votre monture dans le taillis, trempant vos chausses dans les hautes herbes qu'*Horel* maugrée une fois de plus.

- *Mon ami, il ne vous coutera pas un écu de plus de rester sur la route !*

Souriant sous cape à la bonhomie du chevalier, vous restez néanmoins sourd à ses sarcasmes, coupant à travers le bois, loin du chemin qui allait dérouler ses lacets jusqu'à la grande route de l'Ouest.

Si l'orage assombrissait déjà votre vision, l'obscurité est presque totale dans la forêt. Les frondaisons denses des chênes et d'érables laissent les ténèbres se prélasser dans le sous-bois.

- *Au moins, nous serons protégés de la pluie*, soupire Horel comme pour s'en convaincre.

En effet, malgré l'humidité, vous avancez à l'abri de l'averse, ruisselant sur les troncs, tintinnabulant sur les feuilles. Seuls les éclairs frappant au hasard jettent de fugaces flashes de lumière dans ce monde végétal.

Dans un vacarme assourdissant, la foudre frappe soudain un vieux chêne juste devant vous. Les chevaux s'affolent partant dans un galop périlleux, slalomant entre les branches basses.

Si vous possédez la compétence *empathie animale* allez au [91](#). Sinon rendez-vous au [122](#).

42

La mince ouverture domine la cour centrale où règne une fervente activité. *Gwain*, le boulanger s'active sur son fourneau, penché sur la gueule de pierres maçonnées qui crache un feu ardent. Les effluves de pain chaud et de brioches croustillantes s'envolent placidement de leurs tapis de cendres.

Quelques moines munis de faux et de fourches sont en pleine discussion, trinquant à la journée qui s'annonce en portant à leurs lèvres asséchées des coupes d'étain remplies de ce vin jeune, fort amer, qu'on dit enclin à vous donner courage au labeur. D'autres chargent une carriole attelée à deux solides chevaux de traits, à la robe blanche.

La tour efflanquée du pigeonier est prise d'assaut par des échafaudages sur lesquels se meuvent avec agilité les ouvriers chargés de sa restauration sous l'œil intrigué des résidents habituels de l'endroit s'envolant à tire d'aile dans un battement feutré.

Rien que de très ordinaire en somme.

Vous allez détourner le regard lorsque le grincement des gonds de la porte à double battant du porche d'entrée de l'abbaye ne diffère votre départ.

Curieux, vous attendez quelques instants afin de percevoir qui, à une heure aussi matinale, s'enquière d'une requête auprès de l'Ordre. Sitôt l'ouverture assez grande qu'un cavalier efflanqué tout de noir vêtu s'engouffre comme un mauvais vent d'hiver. Sa monture nerveuse, piaffe et martèle les pavés de ses sabots ferrés alors que l'homme met promptement pied à terre.

Bill l'un des jeunes palefreniers, espiègle rouquin au visage constellé de taches de rousseur, se précipite pour saisir par la bride le fougueux animal.

Un étrange sentiment vous envahi. L'homme se redresse au centre de la cour, sa cape flottant dans l'air léger du matin. Observant tout à chacun d'un air dédaigneux et plein de suffisance, il entreprend d'ôter avec minutie ses gants de soie.

Bientôt son regard croise le vôtre et malgré la distance vous jurerez qu'il vous dévisage avec attention, sans retenue.

Refluant vers la pièce, vous imprimez mentalement les traits sévères de cet homme au teint livide.

Si vous vous décidez de rejoindre vos camarades à l'hospice, allez au [72](#).

Si le malaise que vous inspirent vos cauchemars incessant doit être livré à l'oreille d'un sage, vous pouvez tenter d'aller à la recherche d'*Onaïs* à l'*Apektorum* de l'abbaye. Rendez vous alors au [136](#).

43

Alors que vous éventrez le dernier *Krëls*, une colonne noire descendue du ciel vient de frapper avec une force titanesque le sol faisant voler en éclats l'ancien pavage du cloître de l'Abbaye. Vous êtes projeté en arrière sous une pluie de gravats et évitez de peu un énorme bloc qui vient s'écraser à quelques pouces de votre tête. Vous vous relevez, noyé dans un nuage de poussière où les combattants ne sont que des silhouettes confuses.

Vous ramassez *Amok* gisant à terre avant de franchir les derniers mètres menant aux ruines, cherchant le nécromancien du regard.

Rendez-vous au [147](#).

44

Pas question de laisser cet espion informer son mystérieux commanditaire de vos agissements. Captivé par sa mission, l'horrible démon libidineux n'a toujours pas remarqué votre présence, même quand une vive lueur bleutée parcourt votre avant bras. Un crépitement électrique l'alerte enfin. Trop tard. Vous déchaînez votre éclair foudroyant biffant la nuit en un trait de lumière. La créature touchée de plein fouet, transpercée de part en part s'effondre dans l'herbe humide, le torse troué d'une plaie fumante aux contours carbonisés.

Aussitôt, dans les bois ceignant la chaumière, vous entendez des plaintes s'élever dans les ténèbres. Des cris de douleur et de haine. Des ombres se meuvent, plus noires encore que la nuit d'encre. Des frottements abjects et des cris rauques emplissent le silence nocturne d'une onde de dégoût.

Ajoutez 1 point à votre score d'alerte.

Rendez-vous au [87](#).

45

C'est un leurre évident, le combat s'annonce trop aisé pour une épreuve de passage et vous suspectez une ruse pour vous inciter à vous jeter tête la première dans une offensive risquée en cas d'imprévu.

Vous décidez donc d'adopter la position défensive de *la Tortue*.

Rendez-vous au [82](#).

46

La créature abjecte s'accroche avec une étonnante vivacité aux branches basses de ses multiples pattes luisantes. Elle dévale le tronc d'arbre et bondit dans les fougères habillant le sous-bois.

Vous la suivez des yeux un instant avant de lâchez avec force votre francisque. La hache décrit un arc de cercle parfait avant de se ficher en plein dans le dos dardés de pointes du démon. Ce dernier s'écroule, se décomposant aussitôt en un magma gélatineux écoeurant.

Enlevez si nécessaire jusqu'à 2 points à votre *score d'alerte*.

Vous ressentez le besoin impérieux de quitter ce lieu maudit, pervertis par la noirceur de *Kre'bda*. Adressant une dernière prière silencieuse pour apaiser l'âme de la famille massacrée, vous filez au triple galop afin de rejoindre la route principale au plus vite.

Rendez-vous au **94**.

47

La créature ailée qui vous traque avec acharnement pousse d'effroyables hurlements qui vous glacent le sang. Il vous faut user de tout votre talent de cavalier pour calmer votre monture, effrayée.

Parfois vous pensez l'avoir semée, coupant à travers bois au grand galop. Et puis sa silhouette maladive réapparaît au dessus des cimes battant l'air de ses ailes de chauve-souris.

Ce n'est qu'aux premières lueurs de l'aube que le séide de *Kreb'da* s'enfuit à la hâte pour échapper à la brûlure céleste, plongeant dans une ravine profonde où se délecte les ombres.

Ajoutez 2 points à votre *score d'alerte*.

Rendez-vous au **81**.

48

La charge des chevaliers transpercent les rangs des brigands qui s'éparpillent sous le choc, abasourdis par la violence de l'attaque. Les corps fauchés s'effondrent au sol dans un fracas assourdissant. Entraîné par le galop de votre cheval, vous vous retrouvez en mauvaise posture, esseulé parmi les mercenaires qui tentent de reformer les rangs sous les ordres aboyés par leurs chef.

Il vous faut combattre trois de ces mercenaires qui se précipitent sur vous.

Mercenaires

Habileté : 15

Endurance : 22

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **98**.

49

Vous réveillez en hâte *Horel*, qui vous agrippe le bras, un instant surpris.

- *Que se passe-t-il mon ami ?*

Vous lui expliquez ce que vous avez vu et le bruit horrible contre les murs.

En hâte, chacun s'habille en silence. *Ymodius*, réveillé en sursaut, a perdu son air jovial et prépare rapidement un vieux sac de toile dans le quel il fourre des quignons de pain, un peu de lard et une bouteille de vin. Notez si vous le désirez une ration de nourriture (*compte pour un objet dans votre sac à dos*).

Vous passez à votre épaule la besace qu'il vous tend en le remerciant d'un hochement de tête alors qu'*Horel* ouvre la porte d'entrée à la volée, se tenant sur le seuil, l'épée au clair. L'air de la nuit vous fait frissonner, balayant d'un seul coup votre manteau de sommeil.

Les chevaux sont nerveux et vous faites de votre mieux pour les détacher sans bruits, l'œil aux aguets perçant les ténèbres retardant l'aurore. Cette fois plus de doute, deux ombres rampantes se glissent entre les saules marquant la rive de la *Meluine* s'écoulant à quelques coudées à l'arrière de la maison.

- *Ryaku ! A cheval !* vous hurle *Horel*, sa monture piaffant de terreur.

Il doit vous saisir par l'épaule pour vous tirer de votre contemplation.

Si vous décidez de rejoindre la route pour filer au grand galop, allez au **10**.

Si vous préférez couper à travers champs et bosquets pour semer vos éventuels poursuivants, allez au **135**.

Quelle que soit votre décision, n'oubliez pas d'ajouter *deux points* à votre score d'alerte.

50

Vous prenez le premier tour de garde, parfaitement immobile, le dos plaqué contre la paroi minérale de la grotte. Ainsi installé, vous contemplez les étoiles, vous remémorant leurs noms, dessinant du doigt les constellations qu'elles forment.

Guides célestes, elles sont l'âme de cet univers et les observer vous procure une joie simple, prompt à raviver votre volonté.

Vous allez réveiller *Horel* alors que la lune se voile soudain d'un chapelet de nuages anthracite. Le chevalier maugrée en s'extirpant de ses couvertures avant de rejoindre l'entrée de la caverne en titubant, les cheveux en bataille.

Vous finissez par vous endormir, soudain assailli par le doute. A raison. Il est une chose que vos sens de guetteur auraient pu remarquer. Cette ombre malade, tapis dans l'obscurité, observant avec avidité votre campement. *Horel*, lui, les yeux mi-clos englués par le sommeil restera aveugle à cette créature malveillante qui filera avant l'aube avertir son maître.

Ajouter 2 points à votre *score de menace*.

Cette nuit de repos vous permet néanmoins de récupérer jusqu'à 2 points d'endurance avant qu'un pâle soleil ne se lève sur une nouvelle journée de voyage.

Rendez vous au **107**.

51

Avant de partir, *Onaïs* vous invite dans son étude. La petite pièce est noyée dans un fatras indescrivable de parchemins, grimoires, alambics et autres appareils d'alchimie en cuivre. Une étroite lucarne offre un carré de ciel piqueté d'étoiles, laissant le vent du soir enivrer les lieux des senteurs de la nuit.

- *Mon fils*, dit gravement *Onaïs*. *Nous ne savons rien du danger qui nous guette*. Tendant son index noueux en l'air il poursuit en arpentant la pièce. *Et nous avons été sourds aux avertissements du Cosme ! Le pouvoir de la Geste s'amenuise. Bientôt les hommes seront seuls face à leur destin. Pourtant en toi coule une grande force et j'ai foi en cela. De ta réussite ou de ton échec dépendra le sort de beaucoup. Tu es jeune certes, mais ta vigilance montre que tu es resté plus à l'écoute que nous autres aux tressaillements qui agitent Kre'bda*.

Un masque de fatigue fige les rides du vieux moine et c'est en s'appuyant à un lutrin qu'il rejoint son fauteuil aux accoudoirs élimés.

- *Toutefois tant que nous ne connaissons pas notre ennemi, méfie toi de chacun. Et de ce chevalier pour commencer ! N'utilise nos arts secrets qu'en cas de nécessité absolue. Etre un membre de la Geste n'est plus un gage de préséance, tu le sais. Par dessus tout, défie-toi du regard de celui qui nous a trompé. Une fois identifié, il sera temps d'agir avec discernement. En attendant, prend un peu de repos et que le Cosme guide tes pas Ryaku*.

Vous étreignez chaleureusement, votre père spirituel, celui qui tout au long de ces années porta l'enseignement de la Geste. Son corps frêle est à l'hiver de sa vie, mais il rayonne d'une incroyable aura de quiétude et de sérénité.

La nuit s'étire sans rêves, alors que vous ne trouvez pas le sommeil. Vous récupérez toutefois jusqu'à 4 points d'endurance avant que le jour se lève et qu'après d'ultimes adieux vous ne débutez enfin votre quête.

Allez au **109**

52

Vous vous fendez en avant transperçant le premier guerrier. Retirant aussitôt votre fer du corps sans vie vous parez le coup du second qui tente de vous lacérer le visage à l'aide d'un cimeterre tranchant. Les lames s'entrechoquent et vous repoussez l'assaillant lorsqu'une douleur cuisante vous arrache un cri. Le carreau d'une arbalète vient de vous transpercer le mollet. Vous perdez 3 points d'endurance. D'un coup de taille vous éloignez vos deux opposants, mais le rictus de haine qu'ils arborent montre qu'il en faudra plus pour les convaincre de vous laisser en paix.

Guerriers Krëls

Habileté 13

Endurance 16

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **104**.

53

La *plaine de Brume* marque la confluence entre la *Méluine* et le *Bran*, le fleuve du roi. Dans des paysages de bocages naturels aux haies de bouleaux, les hameaux perdus et les fermes isolées restent une cible idéale pour des brigands en maraudes.

Mais que diable font ici des *Krëls* si loin de leurs montagnes mortes ? Cela n'a aucun sens. D'autres comté et villages proches de leurs terres arides eurent constitués des cibles plus propices que ces régions bien défendues, à quelques jours de marche de l'armée du Roi.

Au petit matin, le campement est replié à la hâte.

Cent cinquante fantassins en armure de cuir, portant épée et bouclier, cinquante archers longs de *Landnü*, petite péninsule saillant à l'estuaire de la *Méluine* et quinze chevaliers du roi, aux harnois étincelants, chevauchant des destriers caparaçonnés, attendent les ordres du Baron *Aruan*.

Consigne est donnée de marcher sur la position des *Krëls* que les éclaireurs revenus de leur mission nocturne ont confirmés. Cent guerriers d'une tribu non identifiée tout au plus se sont regroupés sur une petite colline coiffée de ruines antiques.

Cette dernière précision dissipe le brouillard qui embrumait votre esprit. Ces ruines, vous savez ce dont il s'agit. Une ancienne Abbaye de la *Geste* sans doute permis. Ils cherchent quelque chose. Mais quoi ?

En voyant les hommes se préparer au combat, ramassant leur paquetage, une vision effrayante vous traverse. Vous les voyez tous morts, étendus dans l'herbe grasse gorgée de sang et dominant le carnage, une sombre silhouette qui tend les bras au ciel dans un rire dément.

Le nécromancien ! Il a besoin de cadavres humains pour tirer toute la quintessence de sa magie noire. Plus le corps du vaincu est fort plus l'énergie qu'il en reçoit est grande. Le dessein final reste un mystère mais tout ceci n'est qu'un piège, vous en avez la conviction.

Si vous courez jusqu'aux quartiers du Baron pour lui soumettre vos craintes, allez au **113**.

Si vous préférez garder pour vous cette sinistre prémonition, rendez-vous **4**.

54

Courageusement, vous vous ruez sur la créature qui, campé sur ses jambes, semble attendre votre assaut. (Si vous combattez sans armes, retirez 3 points à votre score d'habileté pour cet affrontement).

Démon de limbes

Habileté 15

Endurance 20

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **101**.

55

L'étrange magicien finit par reculer, étreignant son bras meurtri. Un sang noir, épais ruisselle de ses blessures alors que sa voix métallique résonne, amplifié par l'écho des lieux.

- *Pitoyable petit moine, je n'ai guère le temps de m'occuper de toi. Mais viendra vite le moment de te rendre la monnaie de ta pièce. Respire goulument le peu d'air qu'il te reste à prendre.*

Tendant sa main griffue, il déchaîne une salve d'éclairs éblouissant se rependant en crépitant sur les murs et le sol. Vous esquivez habilement en roulant au loin de ces mortelles trainées électriques. L'homme en noir en profite pour d'un geste dessiner une porte dans l'air, devant lui avant de s'y engouffrer.

Si vous disposez de la compétence invocation allez au **105**.

Sinon, rendez-vous **124**.

56

Malgré l'ire du ciel, vous poursuivez votre voyage, courbés sur vos monture, sans échanger un mot. La terre peine à absorber toute l'eau de l'averse et partout des ruisselets impétueux dévalent les versants, gagnant les fossés saturés bordant le chemin. Des éclairs qu'accompagne le tonnerre zèbrent le ciel et déchirent fugacement l'obscurité inquiétante. Les lacets de la route vous entraînent dans des bois étroits, répits temporaires à la tempête.

Soudain à la sortie d'un bosquet d'érables, sous le rideau de pluie, des silhouettes s'allongent comme des épouvantails. Hormis le tintinnabullement des gouttes glacées, le temps semble se diluer imperceptiblement. Cinq hommes en haillons, les visages bas aux cheveux sales, resserrent leurs prises sur des bâtons de chêne.

Derrière vous, trois autres larrons surgissent des fourrés, épée au clair, arborant cette fois une indéniable conviction dans les traits de leurs visages patibulaires.

Si vous lancez votre monture au galop pour tenter de fuir cette embuscade, allez au **145**. Si vous décidez de combattre ces malandrins, rendez-vous au **28**.

57

La grande salle s'offre à vous, enivrante. Par les vitraux, la lumière ténue illumine d'une douce clarté murs et mobiliers. Dans d'imposantes bibliothèques reposent les écrits sacrés de l'ordre aux côtés des grimoires relatant l'histoire des peuples actuels ou disparus. Vous déambulez un instant, contemplant les fresques peintes aux murs qui représentent des scènes glorieuses de la *Geste*.

On y voit notamment, les premiers de l'Ordre se battre aux côtés des Dieux contre des armées de démons griffus déferlant d'un seuil monumental. Dans le ciel figuré d'azur brille les étoiles du Cosme tandis que le soleil aveugle les créatures du monde d'*en-bas*.

Epoque révolue, où cette imposture d'unité fut flouée par la convoitise des *Dieux*, trompant les serviteurs du *Cosme*, les étincelles, pour s'attirer le culte des hommes, crédules serviteurs dupés.

Alors que vous passez respectueusement la main sur les boiseries encadrant la scène murale, un léger trouble vous saisit. Instinctivement, vous portez votre regard sur l'escalier menant à l'observatoire pour découvrir avec horreur le corps de l'archiviste affalé au bas des marches. Pas besoin d'avantage d'examen pour vous rendre compte qu'il est mort. Aucune énergie n'émane de du vieux maître, odieusement assassiné vous en avez la conviction.

L'Agt'orum ne fait pas office uniquement de bibliothèque. Les reliques de l'Abbaye y sont entreposées. Même si leur valeur est plus sacrée que pécuniaire, elles doivent être pourtant défendues coûte que coûte.

Si vous bondissez par-dessus le corps de l'archiviste pour grimper quatre à quatre l'escalier, rendez vous au [20](#).

Si vous préférez prendre le temps d'examiner la dépouille de Maître *Lacodius*, allez au [106](#).

58

La *Tour des mages* flanque comme il est de coutume dans une abbaye de la *Geste* le mur d'enceinte extérieur. Par les meurtrières qui percent les moellons, les initiés à la puissante sorcellerie étaient ainsi idéalement positionnés pour déchaîner leurs sortilèges sur les éventuels assaillants de la confrérie.

L'odeur caractéristique de soufre vous prend à la gorge à peine poussé les portes menant à la salle principale du rez-de-chaussée. Maîtres et apprentis y sont massés en cercle autour du *Pentacle de cristallisation*. Cette représentation à cinq branches de l'étoile majeure du *Cosme*, est une figure emblématique de la *Geste*. Elle y concentre toutes les énergies de ses adeptes. Elle est la pierre fondatrice de chaque Abbaye, âme des lieux, centre de toute chose.

Parfois, ce pentacle fait office de barrière magique, protégeant de précieux artefacts enfouis dans les fondations, ayant exalté la réputation de *l'Ordre*. Un coffre fort scellé en quelque sorte qui ne peut être ouvert que par le maître des lieux ou par un déchainement d'une puissance inconcevable.

Seul le crépitement des flambeaux vient rompre le silence pesant propice à la concentration des mages.

Aujourd'hui est le jour de votre passage du rang d'apprenti à celui d'initié. Après avoir salué respectueusement votre maître *Harlan*, vous prenez place au centre du pentacle attendant

patiemment la suite des événements.

Vos sens en éveil ne tardent pas à percevoir un danger imminent. Cinq dagues brillantes d'un éclat de lune s'élève de chaque branche du pentacle, mue par la sorcellerie. Le maître *Harlan* vous désigne alors du doigt et les lames fondent sur vous en un instant.

Si vous invoquez un *bouclier de tempête*, allez au 37.

Si vous préférez libérer une chaîne d'*éclairs foudroyant*, rendez-vous au 142.

59

Vous parvenez tant bien que mal à rester en selle profitant des ruades de votre monture pour tenir en respect la bande de mercenaires.

Si vous tentez de forcer le passage au galop entraînant *Horel* à votre suite, allez au 95.

Si vous décidez de vous battre l'épée à la main, rendez-vous au 119.

Si vous possédez l'art de l'invocation et que vous souhaitez vous en servir, allez au 32.

Si vous maîtrisez la magie écarlate et que vous désirez en faire usage, rendez vous au 80.

60

- *Trop facile en effet* souffle le baron dans sa barbe en tournant son regard gris acier vers vous. *Je vais finir par croire à vos allégations moine de la Geste...*

Les fantassins chargent désormais, l'épée au clair et une clameur monte de la plaine. Soudain des bois proches d'autres cris, rauques, résonnent dans la futaie. Une horde de guerriers hirsutes à l'équipement dépareillé jaillissent des broussailles et se jettent sur les fantassins, à revers.

Aruan pousse un juron et hurle des ordres brefs à ses archers qui prennent aussitôt pour cibles les malandrins ayant tendu cette vile embuscade. Au même moment les *Krëls* déferlent des ruines pour rejoindre la mêlée. Les salves des flèches s'enchaînent à un rythme infernal et lorsque les mercenaires arrivent au contact des fantassins, leur nombre en est considérablement réduit.

Rendez-vous au 12.

61

Le loup a répondu. Vous le sentez approcher. Et *Str'iss* aussi le sent. Il hésite. Vous le savez torturé, presque effrayé ; Il y a de quoi. Ce n'est pas laborieusement qu'un *Molok* apparaît en ce monde. Mais en déferlant. L'énorme molosse dans un sillage de flammes surgit du néant sur le *Str'iss* médusé.

Une clameur de surprise parcourt les premiers rangs parmi lesquels figures les apprentis. C'est la première fois qu'ils contemplent un loup infernal et sur leur visage s'incruste le masque de la terreur. Haut comme un homme, le loup au pelage de cendre n'est que force et cruauté. Ses longs

poils hérissés comme des pieux recouvrent son corps puissant. Pattes et gueule sont des armes meurtrières, faites de crocs et de griffes aussi tranchantes que le fil de la hache du bourreau.

Le *Str'iss* tente maladroitement d'éviter le *Molok* surprenant de rapidité. En un éclair, s'en est terminé du séide rouge, taillé en pièce, réduit en une bouillie flasque avec une sauvagerie incroyable.

Garder plus longtemps en ce monde un tel monstre deviendrait vite insupportable pour vous. Le lien mental avec cette bête abjecte dont les pensées meurtrières envahissent votre esprit tourne au supplice. D'un mot vous le libérez de votre emprise. Il vous gratifie d'un hurlement à glacer le sang avant de bondir de nouveau droit devant lui, disparaissant par la porte invisible que vous refermez aussitôt d'un *mot de pouvoir*.

Rendez-vous au 15.

62

Vous rejoignez enfin le campement des soldats du *Monarque* un peu après le crépuscule. Un cercle de tentes bleu azur occupe l'espace d'un méandre mort sur les berges de la *Méluine*. Les eaux de la rivière scintillent de reflets légers, miroir placide dans lequel se pâme une lune diaphane. Le vent du soir ploie les roseaux mangeant la rive, faisant claquer les étendards.

La vigile un instant alerté, baisse son arbalète pointée sur vous en reconnaissant les hommes qui vous accompagnent. Il lève alors la main en guise de salut, que lui renvoie d'un hochement de tête votre compagnon alors que vous dépassez le soldat.

On ne tarde pas à vous conduire à un large chapiteau, rehaussée d'un auvent supporté par quatre pieux fichés au sol.

Un homme de haute stature vêtu d'un haubert d'argent, au regard sévère est en pleine discussion avec plusieurs chevaliers. Il vous accueille chaleureusement après que le commandant des éclaireurs lui ait soufflé à l'oreille les circonstances de votre rencontre.

Une table est dressée rapidement et bientôt vous partagez un excellent repas -composé de viandes rôties, de pain et de fromages -en compagnie d'*Aruan*, baron de *Lorn* qui s'avère peu prolixe en questions et qui préfère vous expliquer, remplissant lui même les coupes d'étain d'un vin sucré dont il abuse, les raisons de sa présence ici.

- *Les éclaireurs nous ont signalés une troupe de Krëls sur nos terres menées par un chef de guerre. Ses couleurs sont une corne transperçant un cœur. J'aurais pu envoyer d'autres que moi, mais entre la cour du comte et les femmes, j'avais besoin de prendre un peu d'air. Et qu'est-ce qu'un homme d'arme peut espérer de mieux qu'une bonne bataille au grand air ?* S'époumone t-il en ponctuant sa phrase par un retentissant coup de poing sur la table. *Deux cents hommes en ballade pour tout dire !* Et il s'emporte dans un rire tonitruant.
- *Est-ce tout, à peine deux cents soldats s'inquiète Horel* en caressant sa fine barbiche.

Le rire s'arrête aussitôt et un masque de colère se joue des traits d'*Aruan* dont la réputation de ses colères noires n'est plus à faire. Pourtant d'un ton neutre, il réplique.

- *Sauf votre respect, sire, cela sera bien suffisant pour mater l'incursion de quelques Krëls pouilleux. Recouvrant partiellement son calme, il se coupe une grande tranche de lard qu'il s'engouffre entre deux gorgées de vin.*
- *D'ailleurs aucun des mages de la cour n'a ressenti de vibrations du Cosme, ni de mouvements telluriques pouvant supposer qu'un seuil soit ouvert à nouveau. Mais peut-être que le moine la Geste qui vous accompagne pourrait nous éclairer là-dessus. C'était bien leur rôle après tout de veiller sur ceux d'en-bas, non ?*

Si vous avez pris connaissance d'au moins un "*indice inquiétant*", rendez-vous au **110**.

Dans le cas contraire, allez au **27**.

63

- *Ici s'étend de comté de Lorn, vous apprend Horel. Il sépare la baronnie de Toll, berceau de votre abbaye, des terres de la régence. La capitale en est Horst plus au Nord, mais la majeure partie de ces landes sont de vastes espaces propices aux élevages de chevaux et du bétail. Nombre de fermes isolées et de hameaux aux noms oubliés semblent disséminés par le vent au hasard de ses caprices.*

Il scrute le ciel un instant où les nuages s'allongent sous la brise d'altitude.

- *D'ailleurs Frehalan, Dieu du vent et des tempêtes est très loué par ici ; Mais son demi-frère, Hakres, Dieu du hasard et du jeu trouve aussi un culte important. La Geste n'est que peu représentée et seuls quelques dignitaires siègent à la capitale. Le reste des abbayes ont disparues, mais il n'est pas rare de rencontrer quelques Libridès – ce nom est donné aux moines de l'ancien Ordre parcourant le monde en quête des signes du seuil- arpentant les chemins.*

Vous expliquez à *Horel* que pour beaucoup le *Seuil* est une allégorie. Il représente à la fois la dualité de l'homme et le clivage entre les deux faces de l'âme. Bien que les textes anciens préfigurent d'un véritable ouvrage cyclopéen séparant les deux mondes, ce sont généralement des failles temporaires dans le voile de la réalité qui les mettent fugacement en contact permettant aux êtres de voyager d'une dimension à l'autre.

Ce genre d'évènement est qualifié de seuil mineur ou de schisme. Parfois, un puissant magicien ou un démon majeur peut maintenir assez longtemps cette porte pour convoquer d'avantage de séides. Le catalyseur volé à l'Abbaye est l'un de ces artefacts mais d'après les maitres de l'Ordre, sa puissance primordiale est depuis longtemps épuisée.

Les plaines bordant la *Méluine* sont grasses et vertes. Les sabots des chevaux s'enfoncent dans les chemins boueux. Les hautes herbes encadrent la route qui serpente placidement sur ce plateau venteux.

Soudain, *Horel* vous tire par la manche. Il pointe du doigt une grappe d'érables formant un

bosquet rond à cinq cents pas environ de votre position. Les volutes d'une fumée grise sont emportées par le vent. A cette distance impossible de savoir s'il s'agit d'un feu de camp ou d'autre chose.

Si vous souhaitez quittez momentanément la route pour aller voir de plus près, allez au **83**.
Sinon, poursuivez votre chemin au **94**.

64

Le temple simple, ou *Agt'orum*, est à la fois un lieu de recueillement et un observatoire. Construit sur la plus haute partie de l'Abbaye, ce large bâtiment aux vitraux somptueux est dominé par une coupole de métal, tournée vers les cieux.

Si les Dieux ont condamnés *les étincelles* à veiller sur le monde *d'en bas*, leur nature céleste les poussent naturellement à contempler le *Cosme* et s'enivrer d'étoiles.

Votre ordre est convaincu d'appartenir à ce 'Tout', cet équilibre fragile des choses sans cesse en mouvement. Le temps n'est qu'une unité de mesure inventée par les *Divinités* pour enfermer les hommes dans leur mortalité. Ceux qui louent le *Cosme* ne s'arrêtent pas à cette barrière charnelle synonyme de peur et de doute.

Les *Dieux* tirent leur puissance de l'adoration qu'on leur porte. Et leur pouvoir est proportionnel aux nombres de croyants glorifiant un culte à leur nom, se repentant devant des idoles de pierre. Le *Cosme* lui est immuable. Il est tout simplement. Il s'offre pareil au plus humble des vanniers jusqu'au nobles bien-nés à l'abri du besoin dans leurs châteaux et manoirs.

Marchant d'un bon pas vers l'*Agt'orum* vous passez devant le pigeonier en rénovation lorsque des grognements vous font tourner la tête. Un chien famélique, contraint dans le renforcement d'un mur est menacé par deux ouvriers du chantier. Les deux hommes -dont un est blessé à la main- tiennent fermement des manches de pioche bien décidés à rosser la bête.

Si vous le souhaitez, vous pouvez acquérir la compétence *empathie animale* qui vous accorde une affinité particulière avec la faune. Elle vous permettra aussi d'identifier les traces, de connaître les mœurs de nombreuses espèces et même en fonction de votre talent d'appeler un animal sauvage pour vous aider dans une tâche simple.

Si vous possédez cette compétence, allez au **115**.

Dans le cas contraire vous poursuivez votre chemin jusqu'à l'observatoire. Rendez-vous au **57**.

65

Onaïs fronce les sourcils devant votre manque d'assurance.

- *La peur est mauvaise conseillère au cœur fort mais paralyse le cœur faible. Ne laisse pas le doute envahir ton esprit et te détourner de ton devoir. Les temps qui viennent paraissent sombres Ryaku, les étoiles semblent prédire un bouleversement dans l'équilibre fragile des choses. Reste pourtant attentif et avisé, ne t'éloigne pas trop de la route mon jeune ami.*

Son sourire énigmatique illumine son visage creusé de sillons et réchauffe un peu votre âme. Vous aidez encore quelques instants le vieux sage à illuminer l'*Apectorum*, le foyer de l'Abbaye, lorsque la cloche de rassemblement retentit dans la cour centrale.

Rendez-vous au **97**.

66

Vous faites face au monstrueux plantigrade avec courage tirant *Amok* de son fourreau. Si vous possédez une francisque, vous pouvez l'utiliser avant que l'ours ne soit sur vous.

Utilisez dans ce cas *la table de hasard*. Ajoutez à votre score 2 points si vous possédez la compétence *intuition* et 3 points pour la compétence *empathie animale*.

1 à 3 : la hache de jet manque sa cible.

4 à 8 : vous blessez l'ours lui infligeant 6 points d'endurance (à déduire de son total de départ). cela à pour effet de le rendre plus enragé encore (ajoutez 2 points à son score d'habileté)

9 et + : la hache s'enfonce profondément dans le poitrail de l'ours. Gravement blessé, vous pouvez déduire 8 points d'endurance et 2 points d'habileté à son total de départ.

Ours Noir

Habilite 17 Endurance 25

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **129**.

67

Vous bousculez la bande de pillards, votre monture piétinant les plus malchanceux, mais les coups pleuvent à votre passage et un archer juché sur un toit plat en aplomb de votre position vous prend pour cible.

Utilisez *la table de hasard*. Ajoutez 2 points au score obtenu si vous maîtrisez l'art du *combat céleste*.

1 à 5 : la flèche décrit une courbe parfaite et se fiche dans votre gorge mettant un terme brutal mais définitif à votre aventure...

6 à 9 : la flèche transperce votre cuisse, vous arrachant un cri de douleur. Vous perdez 6 points d'endurance.

10 et + : vous esquiviez la plupart des attaques, vous en sortant avec quelques égratignures, la flèche passant au dessus de votre tête.

Vous franchissez le dernier rang des malandrins lorsque l'un d'eux, un guerrier chauve à la musculature impressionnante bondit sur votre selle, derrière vous, et tente de vous poignarder.

Votre frison part au grand galop tandis que vous luttez de votre mieux.
Vu votre position défavorable, retirez 2 points à votre total d'*habileté* pour mener combat.

Pillard haineux

Habileté : 16

Endurance : 18

Si vous sortez vainqueur du combat vous parvenez enfin à quitter ce village maudit, ne laissant vos montures reprendre le trot qu'après une longue course à bride abattue.

rendez-vous au 140.

68

- *Un corbeau de mauvais augure, comme tous les membres séniles de votre Ordre ! Vous croyez voir dans l'avenir des hommes et savoir mieux qu'eux ce qu'ils doivent faire. Vous cherchez à faire naître le doute dans nos cœurs et cela équivaut à un acte de trahison !*

Vous comprenez rapidement que vos paroles ont attisé la colère du Baron et déjà plusieurs fantassins vous encerclent tout en portant leur main d'arme sur la garde de leurs épées. Vous cherchez aussitôt à expliquer que vos propos n'avaient pas d'autre but que de prévenir d'un danger potentiel mais *Aruan* vocifère de plus belle.

Les soldats se massent autour de vous, on vous bouscule et la confusion atteint son comble lorsqu'*Horel* alerté par les éclats de voix ne s'interpose en sommant au Baron de vous laisser en paix. Vous chercher à vous frayer un chemin car des bras vigoureux vous enserrant, entravant vos mouvements et une soudaine inquiétude vous gagne.

Horel écarte vigoureusement les hommes devant lui fendant la foule de soldats jusqu'à vous. Il tend la main pour vous saisir par l'épaule lorsqu'une horrible douleur vous paralyse le dos. Quelqu'un hurle.

- *A l'assassin !*

Horel se précipite et retient votre chute. Ses mains se poissent de votre sang et vous ne discernez bientôt rien d'autre que son visage et ses lèvres qui remuent sans que les mots n'en sortent. Le poignard encore enfoncé dans les reins vous basculez la tête en arrière. Votre regard arrache une dernière vision fugace du soleil d'été éclaboussant le monde de sa lumière éternelle...

69

La température décroît rapidement dans la pièce, et les flammes des torches tremblent en crépitant lorsque vous déclenchez une vague de glace sur le Golem. Le pantin de pierre incapable d'esquiver votre sortilège se retrouve bientôt emprisonné dans une gangue de givre le recouvrant inexorablement.

Il hésite encore quelques pas maladroits avant de vaciller, empêtré de plus en plus dans son carcan

étincelant avant de finir par chuter lourdement au sol, se brisant comme du verre, en mille morceaux. Une clameur d'approbation s'élève de l'assistance pour saluer votre clairvoyance.

Rendez-vous au **15**.

70

Vouas aviez raison de pressentir un piège. Galvanisé par leur charge aveugle, les fantassins du Baron en oublient de couvrir leurs flancs. D'un bois obscur bordant le champ de bataille une troupe hétéroclite de mercenaires fond à revers sur vous. Plusieurs soldats arrêtent leur course et cherchent à reformer les rangs. Les autres s'éparpillent dans la plaine alors que les *Krëls* se lancent à leur tour dans la mêlée.

Le Baron qui a anticipé -sous votre conseil- une pareille ruse donne aussitôt l'ordre de tirer à ses archers sur les mercenaires ivres de fureur. Des vagues de flèches sifflantes s'abattent sur la troupe réduite de moitié lorsque dans un fracas assourdissant ils percutent les fantassins d'*Aruan*.

Vous tirez votre épée pour affronter un colosse en armure de cuir maniant une hache de bataille monstrueuse.

Mercenaire

Habileté 15 **Endurance 18**

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **98**.

71

Malgré le ciel noir, les contours torturés de la créature se découpent sur fond de lune. Ses puissantes ailes membraneuses battent l'air en un sinistre balai. Lâchant un instant les rênes d'une main, vous concentrez toute votre énergie dans votre main tendue dont l'index pointe l'indicible serviteur de *Kre'dba*. L'instant d'après, le monstre touché en plein vol s'écrase en tourbillonnant dans un bosquet tout proche.

Horel salue votre habileté d'une geste de la main et sans se retourner, vous continuez au grand galop jusqu'aux premières lueurs du jour.

Rendez-vous au **81**.

72

Le réfectoire flanquant le temple du *Cosme* se trouve dans un vaste bâtiment s'ouvrant d'un côté sur le cloître et de l'autre sur le jardin du monastère et sa superbe fontaine de marbre. Vous vous hâtez dans les galeries extérieures, longeant les murs couverts de frises ciselées avant de pénétrer en silence dans la grande salle commune où prennent place apprentis et initiés.

Le déjeuner, frugal, composé de pains aux noix, d'une bolée de lait et de quelques fruits secs se

déroule après une courte méditation destinée à unir toutes les énergies des convives. Quelque peu restauré, vous débarrassez hâtivement votre coin de table avant de rejoindre les élèves qui se pressent déjà dans la cour centrale de l'abbaye.

Rendez-vous au [97](#).

73

Vous en appelez au pouvoir de l'invocation en vous concentrant sur le schisme alors que des pattes griffues émergent déjà du seuil. Une vive douleur vous traverse le crâne vous faisant vaciller puisque le nécromant tente d'imposer sa volonté pour faire plier la votre. Serrant les dents vous acceptez le duel que vous impose votre adversaire.

Le Nécromancien a une volonté de 11. Pour briser son invocation, vous allez devoir en utilisant la *table de hasard* obtenir un score supérieur à sa volonté. Plusieurs tours peuvent être nécessaire pour réussir la conjuration. Un échec vous coutera 1 point d'endurance.

Avant chaque essai, vous pouvez dépenser un certain nombre de points d'endurance pour augmenter d'autant votre score.

Si vous parvenez à clore le seuil, il ne vous restera plus qu'à affronter l'assassin de *Lacodius* en vous rendant au [18](#).

74

Surmontant la panique qui semble gagner le chevalier, vous cherchez l'origine de ce terrible cri. Vous connaissez pour l'avoir étudié les mécanismes de défense de certaines créatures de *Kre'bda* usant d'horribles hurlements pour faire fuir leurs adversaires. Mais il en faut plus pour vous déstabiliser. Vous plissez les yeux, cherchant dans le lacs des frondaisons l'être qui vous épie.

Là ! Ramassé sur une branche d'un chêne, en hauteur, une masse noire recroquevillée vous observe.

Si vous possédez une *francisque de fer*, rendez-vous au [46](#).

Sinon, vous pouvez saisir une dague fichée dans le bois d'un banc de la carriole pour la lancer sur la créature. Allez dans ce cas au [108](#).

75

Les fantassins chargent désormais, l'épée au clair et une clameur monte de la plaine. Soudain des bois proches d'autres cris, rauques, résonnent dans la futaie. Une horde de guerriers hirsutes à l'équipement dépareillé jaillissent des broussailles et se jettent sur les fantassins, à revers.

Le Baron pousse un juron. Trop tard ! Des ruines, les *Krêls* quittent leur position et se lancent à leur tour dans la mêlée. Les soldats d'*Aruan* assaillis sur deux fronts tentent de faire face mais les mercenaires enfoncent les lignes avec une sauvagerie incroyable.

Devant la tournure des événements vous devrez pour chaque combat jusqu'à la fin de la bataille

ajoutez 4 points d'habileté à vos adversaires pour signifier cet avantage certain pris par l'ennemi.

Rendez-vous au 12.

76

Vous retirez délicatement le morceau de tissu ressentant aussitôt des vibrations douloureuses. L'image du cavalier noir s'incruste dans votre conscience. Vous vous forcez mentalement à l'approcher même si la douleur qui vous enserre le crâne est insupportable. Sous sa capuche noire, un visage blême aux lèvres minces, pétri d'obscénité. Un nécromant, qu'un voile magique d'une étonnante puissance dissimule aux yeux des moines. Un frisson vous ébranle. Ce démon a dupé l'Ordre et assassiné l'un de ses érudits. Quel obscur dessein poursuit ce renégat ?

Au moins, vous connaissez votre ennemi. Un serviteur des ténèbres pour qui la lumière du soleil est plus brûlante que les flammes d'un brasier. Voilà pourquoi il s'est présenté à l'abbaye au bout de la nuit. Retenez le chiffre 146, puisque désormais vous savez à quoi vous attendre alors que vous gravissez les marches quatre à quatre.

Rendez-vous au 143.

77

Le temps a filé plus vite que prévu. Le chant des oiseaux dans les branches basses mêlées à la caresse de la brise faisant bruisser les feuillages aux couleurs de l'été inspirent au calme et à la sieste.

Frais et reposé, vous réveillez *Horel* profondément assoupi. Il se masse en grimaçant la nuque avant de rassembler ses affaires et ensemble, vous reprenez la route.

Vous récupérez jusqu'à 2 points d'endurance mais devez ajouter 1 point à votre *score de menace*.

Rendez-vous au 63.

78

Plusieurs individus menaçants surgissent du lavis de venelles crasseuses découpant le village et entreprennent de vous encercler. Vos montures nerveuses se cabrent soudain, pressentant l'animosité et le guet-apens.

Si vous possédez la compétence *empathie animale*, allez au 59. Dans le cas contraire, rendez-vous au 93.

79

L'étrange sensation qui initie chaque invocation vous ébranle d'un spasme. Il vous semble qu'une partie de votre conscience s'échappe de votre corps pour courir d'autres dimensions cachées.

Pendant ce temps, l'immonde *Str'iss* s'est extrait de son cocon d'intemporalité. Comme étourdi, il

marque un temps d'arrêt avant de vous attaquer, comprenant sans doute difficilement les injonctions de son convocateur.

Vous arrivant aux torses, son corps difforme, bosselé supporte une tête de cauchemar. Une mâchoire énorme, garnie de crocs garnissent une gueule dépourvue de lèvres. Ses yeux sans paupières sont deux globes jaunâtres fendus de noir.

Deux trous qu'on dirait des cratères marquent ses narines fulminantes. La peau de son crâne, rouge elle aussi, est craquelée par endroit suppurant d'humeurs nauséabondes.

Court sur pattes, ses bras eux, sont longilignes et se terminent par des griffes acérées qui labourent le sol.

Si vous désirez invoquer la même créature et compter sur la chance pour que votre serviteur remporte le duel, allez au 36.

Si vous préférez invoquer un *Molok*, chien infernal plus puissant et plus cruel que ce séide stupide, allez au 141. Gardez à l'esprit que cette invocation est plus longue et qu'il faudra subir l'assaut du *Str'iis* le temps de l'appel.

80

Nul besoin désormais de retenir votre puissance puisque l'ennemi quel qu'il soit a déjà deviné vos projets. Vous criez au chevalier d'attaquer tandis que d'un violent coup de pied vous repoussez violement le spadassin qui vous faisait face tout en dégainant votre épée. *Amok* brille d'un éclat malsain et une vague de stupeur pétrifie la bande de mercenaires un court instant.

Sur vos lèvres, les mots de pouvoir se dessinent puis s'échappent, susurrés au vent. L'air s'électrise. *Horel* engage le combat avec l'énergie du désespoir.

Le cœur rasséréné par le nombre, les hommes en armes se jettent enfin sur vous. Au même moment jaillissant de votre main tendue, une salve d'éclairs balaye vos ennemis. Nombre de mercenaires s'effondrent frappés par la foudre. La confusion gagne les rangs et vous rejoignez la mêlée en ayant la conviction d'avoir renversé la situation.

Brigands de Stern

Habileté : 15

Endurance : 22

Si vous remportez le combat, vous quittez au plus vite ce sinistre village avant de vous rendre au 140.

81

La journée se poursuit au trot prudent dans des landes désolées où ne pousse qu'une maigre végétation buissonneuse. Parfois les sabots des chevaux déclenchent des éboulis de galets se rependant dans les pentes instables en roulant jusqu'aux fonds des ravins encaissés. A part quelques corbeaux survolant l'endroit, la région paraît désertée de toute forme de vie. Règne du

minéral lançant des éperons acérés de calcaire à l'assaut du ciel azur.

Accablés par la chaleur, vous progressez lentement, hésitant souvent sur le meilleur chemin à suivre. Mais, même à ce rythme, le raccourci évitant la grande route offre le double avantage du gain de temps et de l'anonymat.

Les ténèbres vous surprennent d'un seul coup en même temps qu'un froid mordant contrastant avec la journée suffocante. L'obscurité monte des vallées et une humidité tenace se condense en nappes de brumes. Dans une falaise toute proche, la gueule béante d'une grotte paraît l'endroit le plus sûr pour passer la nuit.

Déserte et peu profonde vous vous y installez sans grand confort. Vous pouvez si vous le désirez prendre un repas (que vous partagez avec *Horel*). Si tel est le cas, vous récupérez un point d'endurance. Si vous n'avez rien avalé de la journée, la faim qui vous tenaille vous fait perdre 2 points d'endurance.

Si vous disposez de la compétence *empathie animale*, allez au **23**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **50**.

82

Par une série d'esquive, de blocages et mouvement rapides du torse, vous évitez avec une étonnante facilité les coups multiples portés par vos adversaires. Un balayage envoie le plus vindicatif au sol, tandis que vous retournez l'arme d'un des apprentis contre lui par une habile contorsion du poignet, l'assommant pour le compte.

Soudain, vos sens vous alertent d'un danger imminent alors qu'une deuxième vague d'assaillants se jette sur vous. Du balcon, trois moines munis d'arbalètes vous prennent pour cibles, lâchant leurs traits dans un parfait ensemble.

Sans émotion, de chaque main vous saisissez les deux premiers comme des brindilles, évitant le dernier carreau par une rotation du buste.

Comme l'impose la *position de la tortue*, un de vos pieds ne bouge pas du sol durant tout le combat, servant de pivot au reste du corps du combattant adoptant cette technique.

Une nouvelle suite parfaite de parades et de prises vous permet de bloquer les nouvelles attaques tout en envoyant au tapis trois autres adversaires. Vous vous apprêtez à changer de posture pour une technique plus agressive lorsque le maître de combat sonne la fin de l'épreuve. Nul besoin de prouver d'avantage votre parfaite maîtrise de cette discipline ancestrale.

Rendez-vous au **15**.

83

Vous poussez vos montures au trot en direction du panache de fumée. Le martèlement des sabots sur le chemin sec soulève des nuages de poussière. Une carriole renversée git sur le flanc, sa bâche se consumant en claquant au vent. Les corps sans vie d'une famille de marchands et les chevaux de l'attelage sont étendus dans l'herbe rase, criblés de flèches. L'empannage grossier de plumes noires

signe le forfait. Il s'agit de *Krëls*, ces créatures démoniaques condamnées à subsister en *Je'bda* depuis des temps immémoriaux.

Que diable font-ils si loin de leurs terres damnée ? Soudain un sifflement rugueux tout proche, vous vrillent les tympans. Quelque chose d'innommable en est à l'origine.

- *Il ne faut pas rester là !* hurle *Horel*, grimaçant de douleur, les mains couvrant ses oreilles.

Si vous possédez la compétence *sang-froid*, allez au **74**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **9**.

84

Le corps se salit généralement plus vite que l'âme aime radoter l'intendant *Rufius*, responsable de la blanchisserie de l'Abbaye.

Vous allongez dans le courant frais, vous laissez l'eau vive délasser vos muscles contractés par les heures passées en selle. Le courant chasse la poussière et la crasse tandis que l'eau vive vous procure un bien fou. Vous regagnez si nécessaire 2 points d'endurance.

Horel après avoir rit au éclat décline l'invitation au bain puisqu'il y a moins d'un mois qu'il en a pris un. Repliant son surcot vermillon en un oreiller improvisé, il s'abandonne à une sieste au pied du saule dont les racines couvertes de mousse paraissent l'enlacer.

Si vous possédez la compétence *survie*, rendez-vous au **130**.

Sinon allez au **77**.

85

Vous acquiescez, exprimant simplement que la force de ces cauchemars vous a paru peu commune, apte à ébranler votre confiance.

Vous gagnez la compétence *sang-froid*. Celle-ci vous permet de réagir avec discernement dans une situation dangereuse ou même de rester impassible face à certaines créatures effroyables du monde *d'en-bas*.

Rendez-vous au **123**.

86

- *C'est de la folie !* vous hurle *Horel* !

L'averse se déchaîne, le vent ployant les arbres le long du chemin. Ramassés sur vos montures, le visage giflé par les bourrasques inquisitrices chargées de pluie, vous avancez péniblement, luttant contre les éléments.

Le chevalier maugrée sous cape, se demandant quelle mouche vous a piqué. L'orage gronde et

retentit dans la plaine. La nature subit la colère du ciel en geignant. On entend des craquements sinistres de branches qui se brisent emportés en tourbillonnant. Et tout autour, les rafales sifflantes comme des longues plaintes d'hiver. La tempête se déchaîne et vous commencez à regretter votre décision.

Si vous souhaitez continuer sur la route, allez au **56**.

Si vous préférez couper par la forêt qui s'étale sur votre gauche, en espérant ainsi être à l'abri de la tempête, rendez-vous au **41**.

87

Le temps presse ! Vous vous précipitez dans la mesure, réveillant sans ménagement vos deux compagnons surpris. En quelques mots, vous leur expliquez le danger qui rôde au dehors. Le ton de votre voix suffit à les convaincre de la véracité de vos dires.

Ymodius engouffre à la hâte dans un sac de toile quelques vivres - notez si vous le désirez une ration de nourriture (*compte pour un objet dans votre sac à dos*) - , une gourde d'eau fraîche et une potion de *Stolia* dans un flacon de cristal ; cette mixture pâteuse vous permettra de récupérer 4 points d'endurance à n'importe quel moment de votre aventure (*compte pour un objet dans votre sac à dos*).

- *Dépêchez-vous ! Partez ! Chevauchez jusqu'à l'aube sans vous retourner.*
- *Hé vous Ymodius ?*
- *Moi, dit-il, le regard s'embrasant d'un éclat étrange.. Je ne suis qu'un pauvre ermite que les créatures de la nuit n'auront pas tout de suite...*

Vous remerciez une dernière fois le vieil homme tandis qu'*Horel* surgit de l'appentis pour vous prévenir que les chevaux sont sellés. Les montures, effrayées, soufflent bruyamment par leurs naseaux et les grands yeux ronds reflètent une indicible terreur.

A bride abattue, vous plongez dans la nuit encore épaisse. Les ténèbres vous avalent et le froid sort ses crocs glacés pour vous tourmenter. Les chevaux ne se font pas prier pour filer au grand galop, alors que des forêts proches il vous semble de loin en loin percevoir des ombres se glissant entre les futs torturés.

Enfin, au bout de la nuit, les premières lueurs d'un soleil orangé éclabousse l'horizon, rosissant le ventre des nuages.

Rendez-vous au **81**.

88

Galvanisé par leur charge aveugle, les fantassins du Baron en oublient de couvrir leurs flancs. D'un bois obscur bordant le champ de bataille une troupe hétéroclite de mercenaires fond à revers sur vous. Plusieurs soldats arrêtent alors leur course et cherchent à reformer les rangs. Les autres s'éparpillent dans la plaine alors que les *Krëls* se lancent à leur tour dans la mêlée.

Les hommes d'*Aruan* assaillis sur deux fronts tentent de faire face mais les mercenaires enfoncent

les lignes avec une sauvagerie incroyable.

Les fantassins débordés peinent à contenir le flot d'adversaires vociférant. Vous encouragez de la voix les plus inquiets et certains, exaltés par votre prestance font face à l'ennemi, courageusement. Vous esquiviez une lance qu'un brigand hirsute vient de vous jeter au visage avant d'apercevoir trois guerriers courant droit sur vous, bien décidés à faire taire cette voix qui couvrent toutes les autres.

Mercenaires

Habileté 19

Endurance 24

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **98**.

89

Préférant rester à cheval, vous regardez avec une certaine inquiétude les fantassins s'élancer dans la plaine au pas de course. Les ruines semblent encore lointaines et la forêt sur votre droite inquiétante.

Si le mot '*prudence*' est inscrit au moins une fois sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **60**.

Dans le cas contraire, allez au **75**

90

Vous entreprenez une fouille sommaire délaissant les armes ébréchées et une petite bourse de cuir remplie d'écus. Une lettre chiffonnée - trouvée sur le corps du chef de la bande - détrempée par la pluie et le sang attire votre attention. Une écriture étroite, maladive ne laisse aucun doute sur la motivation de ces hommes. Ils ont été engagés pour vous tendre une embuscade et vous tuer. La description que le mystérieux instigateur de cette embuscade dresse de vous est sans équivoque.

Désormais, vous vous savez suivi ou espionné. L'assassin de *Lacodius* aura pris soin de couvrir sa fuite et ainsi éviter que son forfait ne soit trop rapidement rapporté aux oreilles du *Monarque*.

Notez "*un indice inquiétant*" sur votre feuille d'aventure.

Enfin, dans un havresac en piteux état vous dénicher de quoi constituer un repas pour *Horel* et vous ; Quelques tranches de pain au lard, du fromage et une outre de vin. Notez si vous le désirez une ration de nourriture sur votre feuille d'aventure (*compte pour un objet dans votre sac à dos*).

Rendez-vous ensuite au **102**.

91

Vous usez de toute votre compétence pour rassurer votre monture avant qu'elle ne vous jette à terre par une violente ruade. La bête apeurée entend vos injonctions et s'apaise enfin, vous permettant de la maîtriser à nouveau.

Vous vous mettez aussitôt en quête du chevalier dans l'épaisseur étouffante de la forêt, trouvant une providentielle piste verte se dirigeant approximativement vers l'endroit de votre séparation soudaine.

Rendez-vous au **133**.

92

Les *Krëls* les plus vigoureux, formant la garde rapprochée du nécromant font rempart, en serviteurs zélés, à votre avancée vengeresse. *Amok* éventre le premier guerrier alors que le nombre aidant, lances tordues et cimenterres ébréchés se dressent devant vous, érigeant une barrière hérissée difficilement franchissable.

Dernier carré de Krëls

Habileté 17 **Endurance 24**

Si vous finissez par remporter le combat, rendez-vous au **43**.

93

Vous basculez en arrière, vidant les étriers tandis que votre cheval s'enfuit en hennissant de terreur. Vous retombez lourdement au sol et perdez *4 points d'endurance*. A peine relevé vous constatez qu'une bande d'une douzaine de spadassins vous encerclent, brandissant des sabres et des dagues. *Horel*, à vos côtés vous interroge du regard.

Un des coupe-jarrets au regard torve, les cheveux filasse crasseux lui mangeant son visage creusé par la vérole crache au sol avant de vous apostropher.

- *Vos têtes sont mises à prix mes jolis, et nous, on a bien envie de toucher la prime...*

Si vous décidez de sortir votre épée du fourreau et vous battre, allez au **119**.

Si vous possédez la magie de l'invocation et que vous souhaitez en faire usage, allez au **32**.

Si vous êtes initié à la magie écarlate et vous voulez y recourir, rendez-vous au **80**.

94

Au détour d'un lacet que trace le chemin creux où vous avancez au trot, apparaît enfin les toits serrés d'un petit hameau un peu plus loin dans la plaine.

- *Stern, vous informe Horel. Au-delà de ce village, la grande route de l'Ouest nous mènera grand train vers Erdan. Nous y croiserons sans doute des guetteurs du Monarque qui nous servirons d'escorte afin de terminer ce voyage*

Stern est un hameau aux habitations délabrées, aux rues sales, où stagnent des flaques d'eau croupie. Des silhouettes en guenilles se pressent, longeant les murs, esquivant la clarté d'un soleil timide.

Si votre score de menace est de 0 ou 1, allez au **131**.

Si votre score de menace est compris entre 2 et 5, allez au **78**.

Si votre score de menace est de 6 ou plus, rendez-vous au **6**.

95

Jugeant la partie déséquilibrée, vous tentez de forcer le passage pour fuir ce guêpier. Talonné par *Horel*, vous lancez votre monture en avant.

Si vous possédez la compétence *sang-froid* ainsi que la compétence *intuition*, allez au **117**.

Si vous connaissez l'une ou l'autre de ces compétences, rendez-vous au **67**.

Enfin si vous n'êtes initié à aucune d'entre elles, allez au **134**.

96

Sans attendre d'avantage, vous conjurez la force des éléments, invitant la foudre à participer à la danse. *Horel*, assailli par trois coupe-jarrets se défend comme un diable, frappant de taille et d'estoc. Les autres hésitent un moment lorsqu'une nuée d'éclairs vous parcourent le corps, nimbant les arbres environnants d'une aura surnaturelle.

Levant brusquement les deux mains au ciel, vous déchaînez toute votre puissance sur les brigands médusés. C'est comme si le ciel s'abattaient sur la tête de ses pauvre ères transformés en torches humaines grillant sur place, agités de spasmes, de la fumée jaillissant de leurs oreilles et de leurs orbites fondus.

La tempête aura servi de catalyseur. Une odeur écœurante de chair brûlée se répand dans l'air tandis que le chevalier achève le dernier adversaire, le clouant au sol de sa flamberge sans la moindre pitié.

Ajoutez 2 points à votre score de menace puis rendez-vous au **34**.

97

Sans l'aide des artisans du royaume et de leur puissante corporation sillonnant inlassablement les chemins, l'abbaye aurait bien piteuse allure. Réduite de moitié par rapport à sa configuration d'origine, seule une poignée de moines-soldats entretiennent encore le mythe de la *Geste*.

Nombre de coutumes et traditions propre à l'ordre sont révolues. Nombre d'enseignements, de mise en gardes et de récits s'empoussièrent désormais dans des grimoires aux pages moisies, condamnée à l'oubli.

Les moines de la *Geste* ne prient pas les *Dieux* mais le *Cosme*. On raconte que les divinités jalouses de l'amour que portait les *étincelles* aux cieux construisirent par dépit le seuil, ouvrant la porte aux

créatures d'en-bas, pour punir ceux qui les avaient délaissés.

Et ils dupèrent les hommes en prenant les armes à leurs côtés, combattant et regagnant dans leur cœur un dévouement oublié. Mais ce n'était par la voie de l'amour, mais bien par celle de la crainte et de la peur qui menait irrémédiablement aux chaînes de l'asservissement.

Pourtant, la guerre terminée et les temples érigés aux noms des sauveurs immortels, même les divinités ne purent détruire le *Cosme*. Par dépit, ils laissèrent à ses adorateurs la tâche la plus ingrate, celle de la garde la porte, afin qu'à jamais leur regard soit rivé vers les entrailles de *Kre'bda*, détournant les yeux de l'immensité du ciel.

La *Geste* était devenue un sanctuaire d'un âge révolu s'accommodant ne n'être plus qu'un refuge aux *étincelles*. On appelait *étincelle* toute forme vivante connectée au dessein du *Cosme*. Désormais ils étaient ignorée, refoulée et parfois traité en parias alors qu'au temps anciens, ils faisaient figure d'élus, gardiens de pouvoir sacrés.

En rang, avec l'ensemble des élèves de l'ordre alignés sur le parvis de l'abbaye éclaboussé de soleil, vous récitez en cœur la prière à l'aube qui se lève, remerciant le *Cosme* de l'avènement d'un nouveau jour.

Et ce jour est important. C'est lui de votre passage d'apprenti à initié. De longues années vous avez suivi les enseignements secrets liés à votre *art*. Aujourd'hui le rituel de passage, épreuve millénaire, doit sanctionner cet apprentissage par une pleine réussite ou un échec cuisant.

Réchauffé par les rayons matinaux, le cœur serein, empli de confiance, vous vous dirigez vers la tour d'*art* correspondant à votre formation.

Si l'instruction que vous avez suivi est le *combat céleste*, rendez-vous au [144](#). S'il s'agit de la *magie écarlate* allez au [58](#). Enfin si l'art en question est celui de l'*invocation*, rendez-vous au [127](#).

98

Un soldat, la gorge tranchée par un coup de sabre d'un *Krëls* fielleux, s'effondre à vos pieds. *Amok* éventre aussitôt le démon, lui ouvrant le torse jusqu'au cou.

Le jeune fantassin expire dans un ultime soupir lorsqu'aussitôt son corps est secoué de convulsions. Une forme éthérée aux traits grimaçants s'extirpe de l'enveloppe charnelle pour s'envoler à une vitesse vertigineuse jusqu'au cœur des ruines.

Contemplant les combats autour de vous, vous assistez avec effroi de nouveau à ce phénomène à chaque fois qu'un soldat du roi ou qu'un des brigands ne succombe sous le fer et l'acier.

Surgissant des lignes ennemies, trois *Krëls* se précipitent sur vous, bien décidés à vous occire.

Si vous possédez la compétence *combat expert* allez au [132](#).

Si vous disposez de la *magie écarlate* allez au [2](#).

Sinon, rendez-vous au [52](#).

99

Les forêts sont des passages privilégiés entre les deux mondes. Les racines fouissant la terre

grattent à la porte de *Kreb'da* et vous en appelez à leurs forces telluriques pour vaincre votre adversaire. Le monstrueux plantigrade se rue sur vous en faisant trembler le sol lorsque des dizaines de tubercules noueuses jaillissent de la terre, fouettant l'air.

Elles s'entortillent implacablement autour des pattes et du torse de l'ours rugissant de colère. Bientôt on ne discerne plus qu'une tête effrayée dans un entrelacs de tentacules brunes resserrant leur étau petit à petit.

La bête agonisante n'en finit pas de beugler avant d'étouffer dans d'horribles souffrances. Vous relâchez alors votre emprise et les racines regagnent l'humus en se tortillant, laissant le cadavre de leur proie glisser sur un tapis de fougères.

Ne préférant pas vous attarder plus longtemps vous relevez le chevalier à moitié conscient, gémissant de douleur, les cotes visiblement fêlées.

Ajoutez 2 points à votre score de menace puis rendez-vous au **129**.

100

Surgissant de votre cachette, vous bondissez sur la créature démoniaque qui esquivé maladroitement votre attaque, tentant de vous écorcher de ses pattes griffues.

guetteur planaire

Habileté : 16

Endurance : 16

Si vous sortez vainqueur du combat, vous refluez rapidement vers la maison pour hâter les préparatifs de votre fuite.

Rendez-vous au **87**.

101

L'escalier débouche enfin sur une large plate forme coiffée d'un dôme de métal. Au centre de l'espace, une gigantesque machine, assemblage de rouages, de cylindres, de lentilles miroitantes que termine une lunette astronomique est pointée vers un ciel qu'une coupole coulissante occulte. Des cartes sur toiles, accrochées au mur récitent l'anatomie du *Cosme*, en détaillent les constellations et les planètes, sondent l'infini.

Mais c'est un singulier individu, tout de noir vêtu, qui attire aussitôt votre attention. Il est à l'origine du meurtre de *Lacodius*, cela ne fait aucun doute. A votre arrivée, il stoppe aussitôt le pillage en règle auquel il s'adonnait, renversant de rage une lourde étagère où étaient alignés les reliques de l'*Ordre*.

Une sourde rage monte en vous alors qu'il vous invective à l'autre bout de la salle plongée dans la pénombre, persifflant comme un serpent.

Vous allez l'apostropher quand vous comprenez soudain au changement brutal de température que ce nécromant invoque un démon de *Kre'bda*, les contours mouvant d'un schisme apparaissant

soudain.

Si vous connaissez le poing faible de cet homme, rendez-vous au **paragraphe dédié**.

Si vous possédez l'art de l'invocation et que vous tentez de clore le seuil infernal, allez au **73**.

Si vous possédez l'art de la magie écarlate et vous souhaitez consumer le démon qui s'extirpera du schisme, rendez-vous au **126**

Si vous ne maîtrisez aucun de ces deux arts, apprêtez vous à combattre une terrible créature du *monde d'en-bas* en vous rendant au **8**.

102

Vous quittez bientôt les terres boisées à la limite orientale de *Toll* en même temps que cesse enfin la terrible tempête. Un ciel de traine s'étiole sous la lune et fourbus, vous décidez de goûter à un peu de repos.

Si vous n'avez pas mangé depuis le départ de l'abbaye, il est temps de prendre un repas (*que vous partagez avec Horel*). Vous perdez 2 points d'endurance si vous êtes dans l'incapacité de vous sustenter. Une ferme en ruine au bord d'un étang vous permet de passer la nuit au sec, à l'abri des regards.

Le lendemain, un soleil orangé se lève sur une nouvelle journée emplie d'incertitude.

La route entreprend un large détour par le Nord évitant des collines chauves, difficilement carrossable. Ne pouvant vous permettre de perdre plus de temps, vous lancez vos montures à travers les fougères bordant l'ornière avant d'entamer l'ascension d'un glaciais rocailleux.

Rendez-vous au **81**.

103

Vous sautez de votre selle devant la mine interloquée d'*Horel*. Tout en tirant votre épée du fourreau, vous lui expliquez que vous préférez vous battre les deux pieds sur le sol.

Amok jubile. Elle sent la peur des hommes, les cœurs battants trop vite dans les poitrines palpitantes. Elle pense à toutes ces âmes accrochées à ces corps de chair, d'os et de sang.

Les soldats chargent dans la plaine, lances et sabres en avant. Emporté par le mouvement, vous courez à votre tour, les yeux rivés sur les ruines qui se rapprochent.

Tout à coup une pluie de flèches s'élève haut dans le ciel pour retomber meurtrière sur vos rangs massés.

Utilisez la *table de hasard*. Ajoutez 4 au score obtenu si vous maîtrisez l'art majeur du *combat céleste* et 2 si vous possédez la compétence de *l'intuition*.

Si vous obtenez :

1 ou 2 : vous êtes salement touché à la cuisse. Vous perdez 1 point d'habileté (pour le reste de l'aventure) et 6 points d'endurance.

3 à 6 : une flèche vous déchire le flanc avant de continuer sa course. Vous perdez 3 points d'endurance.

7 et + : aucun trait ne vous atteint.

Si le mot '*prudence*' est marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 70. Sinon allez au 88.

104

Le nécromant au sommet d'une colonne effondrée se tient raide, la tête rejetée en arrière, ses longs bras décharnés levés au ciel.

Sa garde rapprochée le défend avec rage, alors que conflue vers lui les âmes arrachées aux soldats morts sous la forme d'auras bleutées comme aspirées par un aimant. A chaque fois, qu'un spectre entre en contact avec lui, un spasme maladif ébranle le sorcier des pieds à la tête.

Vous comprenez rapidement qu'il draine toujours plus de puissance pour accomplir un terrible sortilège.

Si vous possédez une francisque équilibrée et que vous souhaitez la lancer sur le sorcier, allez au 31.

Si vous cherchez à vous frayer un chemin jusqu'à lui l'épée à la main, rendez-vous au 92.

Si vous maîtrisez l'art de la magie écarlate et que vous faites jaillir un éclair, allez au 116.

Enfin si vous connaissez l'invocation et que vous décidez d'appeler un *Molok*, rendez-vous au 139.

105

Tandis que le nécromant s'engouffre dans la brèche temporelle éphémère qu'il vient de dessiner, vous bandez votre volonté, sondant en hâte la terre de *Kreb'da* pour y dénicher une *Phalanx*, cet insecte fouisseur avide de sang et aussi discret qu'une tique. Il pullule dans le *désert d'Ys* et c'est là que vous en arrachez un à son monde de ténèbres pour le projeter de toutes vos forces sur le fuyard. Au dernier moment vous voyez l'horrible coléoptères s'accrocher aux plis de la cape de l'assassin qui disparaît dans un éclair éblouissant (notez sur votre feuille d'aventure '*un espion a ses troussees*').

A bout de force, vous vous relevez avec peine alors que résonnent des voix angoissées dans tout le bâtiment.

Rendez-vous au 124.

106

Les traits du visage du vénérable sont déformés par la douleur. Le retournant délicatement sur le coté, vos mains se poisse du sang du vieux moine. Un kriss à la lame recourbée est profondément

enfoncé entre ses omoplates. Nul doute que son assassin l'a lâchement poignardé dans le dos. En posant votre main sur la garde du poignard, un flot d'images immondes déferlent dans votre crâne. Vous lâchez prise, projeté en arrière.

Des flammes, des cris, du sang et des suppliciés sous un ciel noir. Sombres présages. Les moines de la Geste perçoivent avec acuité les desseins des créatures d'*en-bas*, ce qui fait naturellement d'eux les meilleurs guetteurs du royaume, sentinelles éternelles. Pourtant un séide de *Kre'bda* s'est introduit ici, se jouant de la vigilance de la confrérie par un puissant subterfuge.

Vous ramassez le bâton noueux en ébène de *Lacodius*, promettant de venger sa mort lorsque vous remarquez dans sa main serrée un lambeau d'étoffe noire.

Si vous avez aperçu un étrange cavalier ce matin aux portes de l'Abbaye, allez au **76**. Sinon, vous enjambez le corps du maître pour bondir dans l'escalier, rendez-vous au **143**.

107

Vous cheminez toute la matinée à travers les collines échevelées, retenant vos montures dans les glacis pentus. Dans ce paysage minéral, figé, ne pousse que de maigres arbustes épineux. Certains sont lestés de fruits couleur de miel.

A vous de décider si vous désirez posséder la compétence *Survie*. Elle vous permettra vous adapter à votre environnement lorsque vous voyagerez dans des étendues sauvages. Même dans les terres les plus hostiles vous trouverez le plus souvent de quoi subsister et vous serez capable de confectionner des pièges ou même de repérer d'éventuelles embuscades que pourraient vous tendre des ennemis potentiels. Enfin, elle augmente votre résistance physique (froid, chaleur, sommeil, empoisonnement) ainsi que votre seuil d'acceptation de la douleur.

Si vous possédez cette compétence, allez au **19**.

Sinon vous pouvez tout de même goûter à ces fruits appétissants en vous rendant au **137**.

Enfin si refrénant votre faim vous poursuivez votre route, allez au **118**.

108

La créature abjecte s'accroche avec une étonnante vivacité aux branches basses de ses multiples pattes luisantes. Elle dévale le tronc d'arbre et bondit dans les fougères habillant le sous-bois. Vous la suivez des yeux un instant avant de lancer votre dague avec force.

Utilisez la *table de hasard*. Ajoutez 2 points à votre score si vous maîtrisez l'art du *combat céleste*.

1 à 5 : vous manquez votre cible. Le séide de *Kre'bda* disparaît dans hautes herbes avant de se fondre dans les ténèbres de la forêt.

6 à 9 : la dague blesse cruellement la créature qui parvient tout de même à s'échapper. Vous pouvez retirer si nécessaire 1 point à votre *score d'alerte*.

10 et + : l'espion d'ébène s'effondre, mortellement touché avant de se décomposer en un magma.

nauséabond. Enlevez si nécessaire jusqu'à 2 points à votre *score d'alerte*.

Vous ressentez le besoin impérieux de quitter ce lieu maudit, pervertis par la noirceur de *Kre'bda*. Adressant une dernière prière silencieuse pour apaiser l'âme de la famille massacrée, vous filez au triple galop afin de rejoindre la route principale au plus vite.

Rendez-vous au **94**.

109

La plaine rase s'étale à perte de vue, tapis d'émeraude aux contours charnus. A l'Est, l'horizon s'incurve en collines douces, marquant les premiers contreforts des *Hauts-Pics* dont les sommets griffent le ciel d'été.

Sitôt franchit les portes que le chevalier *Horel* pousse sa monture sur le chemin, soulevant un nuage de poussière. Vous ne pouvez vous empêcher de jeter un dernier regard à l'abbaye et aux moines massés aux portes de l'enceinte, avant de flatter à votre tour l'encolure de votre frison, le menant au trot rapide.

Sur ces landes immenses marquant les confins occidentaux du royaume, le vent se plaît à courir, avide de liberté, disséminant des odeurs d'humus et de fleurs champêtres. Dans les champs bordant la route, on s'active à la tâche et les mains calleuses s'arment de la faux, tranchant la luzerne et le blé.

Il faudra chevaucher plusieurs jours durant pour rejoindre *Erdan*. De là, vous comptez sur l'expérience du chevalier pour y trouver une embarcation afin de remonter le fleuve *Silf* jusqu'à *Durga*, la capitale, abritant dans son écrin le château du *Monarque*.

Celui qui gouverne le royaume n'a pas de nom. Une unique lignée règne sur le trône depuis l'aube des temps. Certains prétendent qu'il s'agit du seul et même homme, revenant d'entre les morts sous une apparence différente. Une âme et mille corps dit la légende. En fait ce mythe d'immortalité est soigneusement entretenu pour magnifier la gloire du *Monarque*. Il est ainsi de coutume dans cette dynastie de ne faire état ni des naissances, ni des décès. Le peuple n'a l'image que d'un pouvoir inaliénable dont la divine aura devient le ciment scellant sa légitimité.

Journée grise sans soleil. L'astre d'or caché derrière un ciel bas ne daigne pas se montrer. Quelques gouttes auréolent l'ocre du chemin virant au sienne avant que finalement, une longue averse n'arrose toute chose.

La mi-journée n'a pas encore sonnée au clocher des villages que l'on devine lovés au cœur des vallées douce lorsque *Horel* pointe du doigt ce que vous redoutiez. De menaçants nuages noirs poussés par un vent tapageur s'amoncellent rapidement jetant un manteau d'ombres sur la région. Un terrible orage se prépare.

D'un seul coup les bourrasques forçissent et des éclairs zèbrent les cieux dans des roulements de tonnerre.

- *Faisons une halte !* vous hurle le chevalier, ses mains en pavillon pour couvrir le tumulte des éléments.

Alors que vous le rejoignez tant bien que mal, il vous indique à quelques coudées de la route une petite mesure au toit de tuiles, devant laquelle se plait un potager exhibant de proéminents potirons.

Si vous possédez la compétence *Intuition*, rendez-vous au 26.

Si vous consentez à demander l'hospitalité au propriétaire des lieux, allez au 35.

Si cette demeure perdue dans la lande, ne vous dit rien qui vaille et que vous préférez braver la tempête qui s'annonce plutôt que de stopper déjà votre quête, rendez-vous au 86.

110

Vous exprimez vos doutes au Baron qui vous écoute en levant un sourcil broussailleux. Le vol de l'Abbaye, la duperie du nécromant, les embuches semées sur votre route afin de compromettre votre mission. Tout cela dépasse la simple incursion d'une bande de *Krëls* en maraude s'adonnant à quelques pillages.

Le noble chevalier vous écoute gravement avant de répondre.

- *Hum, voilà de sombres nouvelles et je ne m'étonne pas qu'elles viennent d'un moine servant l'ancien Ordre. Je vous remercie néanmoins de ces informations, nous saurons prendre en considérations vos tristes augures et veillerons à rester alerte face à la duperie de notre ennemi.*

Inscrivez le mot "*prudence*" sur votre feuille d'aventure.

Horel en profite pour lui assurer que vous seriez tout deux honorés de se battre à ses côtés.

- *Vous êtes mes invités messires. Pardonnez l'inconfort d'une garnison en campagne, mais goutez à un peu de repos et ne vous inquiétez de rien, pour cette nuit au moins.*

Vous saluez respectueusement le Baron avant de prendre congé. De multiples questions se bousculent dans votre tête et vous restez silencieux alors qu'*Horel* dispute une partie de dés au coin du feu avec quelques soldats. La fatigue vous gagne bien avant minuit et vous sombrez bientôt dans sommeil réparateur avec pour unique ciel la toile tendue d'une tente usée.

Vous regagnez jusqu'à 4 points d'endurance.

Rendez-vous au 53.

111

Le combat s'annonce âpre même si vos adversaires sont loin de manier aussi bien les armes qu'un chevalier du monarque ou qu'un moine de la Geste. Alors que vous extirpez Amok, ruisselante de sang du torse d'un des brigands trop ambitieux, un rapide coup d'œil sur votre droite vous permet

de constater qu'*Horel* a déjà terrassé deux coupe-jarrets. Les autres hésitent désormais à attaquer de front ce maître d'arme implacable.

Vous devez Affronter vos ennemis les uns après les autres.

Premier brigand

Habileté 12 Endurance 14

Deuxième brigand

Habileté 13 Endurance 12

Olaf, chef des brigands

Habileté 15 Endurance 18

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **34**.

112

Pas question d'affronter cette force de la nature l'épée à la main. L'ours délaisse sa proie et se rue sur vous avec une férocité incroyable. Sans vous départir de votre concentration, vous accentuez encore la focalisation de toute l'énergie possible dans votre paume.

Tout votre corps est parcouru d'éclairs lorsque tendant votre main en avant vous libérez un trait d'énergie pure illuminant les bois à des centaines de mètres à la ronde. Le plantigrade est frappé de plein fouet s'écroulant à vos pieds, labourant le sol dans un sillage d'agonie, la tête arrachée par la violence du choc. Le silence reprend bientôt ses droits, seule la pluie perlant sur la végétation luisante rythme votre respiration haletante.

Vous vous précipitez au chevet du chevalier qui reprend difficilement ses esprits. Sa blessure n'est pas mortelle mais il a perdu du sang. Il vous faut trouver un refuge au plus vite. *Horel* se remet en selle avec peine et toujours aux aguets, vous reprenez votre route.

Ajoutez 2 points à votre score de menace, puis allez au **129**.

113

Le baron, pensif, les deux mains sur une table en bois trônant devant sa tente écoute les derniers conseils de ses officiers lui exposant les plans pour la bataille à venir. A votre arrivée, il se fend d'un large sourire diplomatique et vous invite à parler.

Vous en profitez pour lui expliquez vos craintes, le pressentiment d'un piège sournois, d'un guet-apens duquel personne n'en réchappera.

Utilisez la *table de hasard*.

1 à 5 : rendez-vous au 68.

6 et + : le baron reste sourd à vos mises en garde vous congédiant de la main. Rendez-vous au 4.

114

Vous esquiverez une nouvelle attaque du démon libidineux tout en concentrant rapidement votre énergie en récitant le mot de pouvoir de la glace. Vous bondissez sur le palier inférieur pour prendre de la distance puis lancez votre sort en pointant l'index sur les pieds griffus de votre adversaire.

Aussitôt une gangue de glace lui empêche les jambes, l'immobilisant un moment. Fou de rage, le démon se démène pour s'extraire de ce piège mais déjà vous canalisez encore plus d'énergie dans le creux de votre paume.

Un éclair crépitant parcourt la maigre distance vous séparant du séide d'*en-bas*, lui déchirant les entrailles dans une odeur de chair calcinée. Vous enjambez sans attendre son corps fumant, courant à perdre haleine dans l'escalier étroit.

Rendez-vous au 101.

115

Vous poussez les deux hommes crispés sur leurs bâtons menaçant. Le chien, les poils hérissés, montre les crocs en grognant. Les artisans vous regardent avancer vers l'animal en psalmodiant quelques mots. Vous vous agenouillez, une main posée sur le flanc du chien qui aussitôt se calme et lèche bientôt vos doigts. Vous vous retournez vers les deux hommes stupéfaits.

- *Baissez vos bâtons, je vous prie, vous lui faites peur.*

Ils s'exécutent, ouvrant grand la bouche et écarquillant les yeux puis vous regardent vous éloigner, le chien famélique suivant joyeux, la queue battante. Vous lui lancez un bâton au loin qu'il va chercher en détalant ventre à terre alors que vous poussez la porte du temple.

Rendez-vous au 57.

116

Cette fois, l'assassin de *Lacodius* va payer ses crimes. Vous canalisez le maximum d'énergie possible entre vos mains dessinant une sphère à hauteur de vos hanches. Vous sentez toute la puissance du *Cosme* vous envahir, prête à consommer le serviteur de *Kre'bda*.

Au moment de déclencher votre sortilège, une soudaine explosion retentit dans un flash de lumière aveuglant. Une colonne noire descendue du ciel vient de frapper avec une force titanesque le sol faisant voler en éclats l'ancien pavage du cloître de l'Abbaye. Vous êtes projeté en arrière sous une pluie de gravats et évitez de peu un énorme bloc qui vient s'écraser à quelques pouces de votre tête. Vous vous relevez, noyé dans un nuage de poussière où les combattants ne sont que des silhouettes confuses.

Vous ramassez *Amok* gisant à terre avant de franchir les derniers mètres menant aux ruines, cherchant le nécromancien du regard.

Rendez-vous au [147](#).

117

Usant de toute votre habileté et anticipant les mouvements de vos ennemis, vous parvenez à percer leurs rangs, bousculant les plus hardis, piétinant les moins chanceux. L'épée à la main, *Horel* se fraye lui aussi un passage sous les cris de colère des mercenaires voyant s'échapper leur prime qui semblait leur tendre les bras quelques instants auparavant. Vous repoussez du pied le dernier d'entre eux accroché à votre selle et filez au triple galop en direction de la grande route de l'ouest, bien heureux d'avoir échappé à ce traquenard.

Rendez-vous au [140](#).

118

La journée se poursuit et bientôt vous laissez les collines chauves derrière vous. Couvert de poussière, et meurtri par les cahots des chemins bravant ces reliefs, vous bénissez le retour dans une plaine monotone aux herbes hautes.

Avez-vous mangé aujourd'hui ?

Si ce n'est pas le cas, vous devez immédiatement prendre un repas ou perde 2 points d'*endurance*.

Vous consentez à une nouvelle pause sur les berges de la *Meluine* où des saules étalent leurs ramures, se pâmant dans le reflet de l'eau vive. Vos montures broutent l'herbe grasse et s'abreuvent enfin une fois délestés de leurs paquetages.

Éreinté, les cheveux poisseux, l'eau cristalline de la rivière dont le lit de galets miroitent au soleil est une douce invitation pour un voyageur fourbu.

Si vous souhaitez vous jeter à l'eau pour chasser de votre corps les affres de la route, allez au [84](#)

Si vous écourtez votre pause au maximum et reprenez la route une fois les chevaux reposés, allez au [63](#).

119

Vous repoussez d'un large geste les premiers assaillants, tirant *Amok* de son fourreau.

- *Enfin, je désespérais* semble t'elle vous murmurer dans un râle de plaisir.

L'éclat inquiétant de la lame captive un instant tous les regards, comme subjugués par une beauté mortelle.

Si vous possédez l'art du combat céleste, rendez-vous **40**. Dans le cas contraire, allez au **13**.

120

Les traits tirés par cette lutte intérieure entre votre raison et la fureur de l'épée en décuple pourtant vos réflexes et votre acuité. Les autres semblent agir au ralenti, pâles silhouettes malhabiles.

Même *Horel*, le chevalier semble empêtré dans son armure, pataud et incertain. Cabrant son destrier, il opère une volte face, se précipitant sur les spadassins derrière vous.

Vous sautez à bas de votre monture d'un bond, laissant vos ennemis un instant hésiter devant tant de bravade. Le premier à attaquer est si lent qu'*Amok* lui déchire les entrailles alors que son cimeterre n'est même pas encore dressé au dessus de sa tête. Le reste n'est qu'une danse meurtrière et macabre avec des partenaires aussi prévisibles. Une succession de coups mortels ponctuent votre ballet sanglant. Et à la fin du menuet, vous entendez derrière vous s'écrouler un à un les brigands, surpris d'être égorgés ou éventrés.

Horel achève son dernier adversaire vindicatif et vous rejoint, le visage ruisselant de sueur.

Ajoutez 2 points à votre score de menace.

Rendez-vous au **34**.

121

Même cet adversaire effrayant ne constitue pas pour vous un challenge de taille. Le démon sûr de sa force bondit en avant, toutes griffes dehors, bien décidé à vous taillader le visage, pressé de vous déchirer la gorge.

Vous esquivez en refluant dans l'escalier d'un salto arrière parfaitement exécuté vous réceptionnant avec la souplesse d'un chat sur le palier inférieur. Le monstre fou de rage dévale les marches, battant l'air de son immonde tentacule. A votre tour, vous vous élancez, prenant appui d'un pied sur le mur, vous sautez en l'air une nouvelle fois, retombant dans le dos du démon emporté par sa ruade. Vous dépliez votre jambe comme un ressort le frappant de plein fouet entre les omoplates. Il bascule en avant tête la première se rompant les os sur l'arrête d'une marche raide. Le silence revient comme un songe, mais déjà vous reprenez votre ascension jusqu'à l'observatoire.

Rendez-vous au **101**

122

La monture affolée reste sourde à vos ordres, alors que vous tirez désespérément sur les rênes, prêtes à rompre. Une ruade brutale vous jette à terre mais grâce à votre agilité naturelle vous amortissez quelque peu votre chute qui aurait pu être fatale.

Vous perdez néanmoins 3 points d'endurance.

Contusionné et sonné vous finissez par retrouver votre cheval prostré de terreur avant de revenir à travers bois vers la position du chevalier, ne remontant en selle qu'une fois le cheval calmé, le conduisant au pas sur une sente envahie de laîches et d'anémones.

Rendez-vous au **133**.

123

Le vieux sage lisse sa fine barbiche, songeur.

- *Cela est inquiétant. Ton lien avec le Cosme est fort mais celui-ci nous parle sent que ton cœur n'en déchiffre pas pleinement le sens. Le temps viendra rapidement ou de tes choix, le sort de beaucoup dépendra. Tiens toi prêt Ryak, Et maintenant dépêche toi ! Tu vas être en retard et tu ne peux pas te le permettre aujourd'hui...*

Vous allez lui rétorquer que vous avez encore le temps, que la cloche d'appel n'a pas retentie lorsque son tintement caractéristique résonne dans le temple de pierre. Vous saluez une dernière fois le vieil érudit avant de rejoindre vos camarades.

Rendez-vous au **97**.

124

Le temple simple est l'âme de l'Abbaye, bien plus par son rôle spirituel que par ses dimensions au demeurant modestes. L'édifice circulaire brille d'une architecture ciselée, complexe faites d'arches, de contre-voutes et de façades sculptées de bas-reliefs. Ses vitraux multicolores qui forment le dôme majestueux diffractent les rayons du soleil, nimbant d'une aura irréaliste le cœur même du temple. Sur les bancs de pierre en cette fin d'après midi, maîtres, initiés et apprentis sont tous réunis.

Après le combat à l'*Agt'orum*, l'annonce du meurtre de *Lacodius* et le vol d'un artefact inestimable, toute la fraternité s'est rassemblée pour tenter de comprendre et se rassurer.

Le corps de l'archiviste, drapé d'une étoffe cousue d'argent repose sur un autel de marbre ceint de flambeaux crépitant. Un à un, les moines accablés viennent se recueillir sur la dépouille mortuaire. Le grand maître *R'ziel*, débute un vibrant discours, dénonçant à la fois le crime et le manque de vigilance de la communauté. Comment un ennemi de l'ombre a pu se jouer de tous avec autant de facilité. *Faut-il croire nos pouvoirs éteints, abandonnés du Cosme. Nous avons faillis à notre noble tâche...*

Vous remarquez dans les premiers rangs, un homme portant une cotte de maille que recouvre partiellement un surcot brodé, sans manche, aux couleurs bleu azur du *Monarque*.

Vous vous penchez vers votre camarade sur votre droite lui désignant le chevalier du menton.

- *Lui ? Vous souffle t'il. Il est arrivé un peu après le meurtre. Il était couvert de la poussière de celui qui a passé nombre de jours en selle. Il a dit qu'il était sur la trace d'un nécromant. C'est un chevalier du Monarque...*

La cérémonie en la mémoire de *Lacodius* se poursuit par des chants et des prières lorsqu'un jeune apprenti vous tire par la manche pour vous souffler que maitre *Onaïs*, vous fait quérir. Après une ultime révérence à l'attention de l'archiviste défunt, vous quittez discrètement le temple pour vous rendre dans l'aile ouest de l'abbaye à la suite du jeune messenger. Là, dans une salle ronde sont assis *R'ziel*, *Onaïs* et le jeune chevalier du Monarque, en proie à une vive discussion. A votre entrée, tous se lève et le grand maitre de l'ordre à la longue barbe blanche vous invite à vous asseoir.

- *L'heure est grave mon fils. Sans ta courageuse intervention, le meurtre de Lacodius serait resté impuni. Laisse moi tout d'abord te présenter le chevalier Horel, vicomte de Falorn.*

Le chevalier se fend d'une révérence parfaite, relevant ses yeux bleu émeraude sur vous. *Onaïs* en profite pour prendre la parole.

- *Ceci n'aurait jamais du se produire. Nous sommes désormais trop isolés, à l'ombre de nos murs. Aveugles face aux temps qui s'avancent, sourd au tumulte du monde. Dans les ténèbres, l'ombre se réveille et trompe notre vigilance. Affront ultime que de surprendre la sentinelle.*

Il marque un temps d'arrêt et poursuit.

- *La Geste ne peut rester les bras croisés. Nous devons nous préparer à une époque troublée où le châtimement des Dieux trouvera son utilité.*
- *Le roi doit être prévenu sans délai annonce Horel. Ce nécromant, se nomme Az'taë et il fut arrêté il y a peu pour sorcellerie et magie noire. Son évasion plus que suspecte a causé un tord au Monarque et j'ai été désigné pour suivre sa piste. Se tournant vers le grand maitre de l'ordre, il rajoute : Vous avez parlé d'un vol pour expliquer la raison de la présence d'Az'taë en ces murs.*
- *Ce qu'il a volé est un caducée. Un bâton de pouvoir qu'on disait capable de localiser le Seuil des légendes. Pourtant toute puissance a quitté cet objet pour devenir qu'une coquille vide, relique sans âme explique R'ziel.*
- *Seul, ce bâton n'a aucune utilité. renchérit Onaïs. Pourtant il nous faut comprendre pourquoi et comment ce nécromancien a réalisé ce terrible forfait.*

Les flammes des torchères vacillent un instant et un frisson vous saisit. Le chevalier *Horel* se lève, nerveux.

- *Que craignez vous, ô, sages de la Geste ?*
- *Une guerre, chevalier. Je le sent dans le Cosme. Les étoiles se voilent, la nuit retient son*

souffle et le vent du soir annonce à qui veut l'entendre que Kre'bda résonne des chants de la colère.

- *Alors le Monarque doit être averti sans retard. Il a toujours été réceptif aux prémonitions de l'Ordre du Cosme. Je voyagerais jusqu'à Erdan à l'embouchure du Silf. De là un bateau me mènera au plus vite jusqu'à la capitale et le trône.*

R'ziel se tourne vers vous et reprend la parole.

- *Ryaku t'accompagnera chevalier. Si mes craintes se confirment, ton voyage de retour pourrait être plus dangereux qu'il n'y paraît. Notre ennemi n'a pas intérêt à ce que ses plans soient mis à jour si ce n'est contrecarré. De notre côté, nous veillerons à ce que la Geste se réveille et comprenne d'où souffle ce vent mauvais. Alerter le Monarque est une priorité, donner la chasse à ce nécromant paraît secondaire même si le meurtre de Lacodius ne peut rester impuni.*

Horel vous examine avec attention et un sourire se dessine sur son visage.

- *-Je suis honoré d'avoir un tel compagnon à mes côtés pour ce voyage de retour même si je doute qu'un quelconque danger n'entrave ma mission.*
- *La partie a pourtant déjà débutée mon jeune ami rétorque Onaïs. L'ennemi a déjà poussé ses pièces sur l'échiquier et assurément il possède quelques coups d'avance. Le tout est de savoir si le nécromant fait figure de roi ou juste de pion. Cela nous devons le découvrir au plus vite. Vous ne serez pas trop de deux pour mener à bien votre mission chevalier Horel et sachez que Ryaku porte en lui l'espoir et la force de la Geste...*

Cette journée devait être marquée quelque part dans le grand livre de votre destin. Le cours des événements semble vous entraîner sur une nouvelle route, incertaine s'éloignant de celle habituelle où vous usez vos chausses. Qu'importe, cela vous l'acceptez comme toutes choses qui n'étaient pas prévues. Le pénitent doit-il stopper son pèlerinage si la route soudain s'élève plus que ses jambes ne peuvent le porter ?

Le soleil est encore haut dans le ciel lorsque vous quittez le temple simple. Avant de prendre une dernière nuit de repos plusieurs possibilités s'offrent à vous pour mettre à profit le temps qui reste avant la nuit (*sachant auparavant que ne pourrez accomplir que deux actions*).

Si vous décidez de compulser la bibliothèque à la recherche d'informations sur le nécromant et le caducée, rendez-vous au **38**.

Si vous souhaitez rendre visite au chevalier du Monarque, allez au **29**.

Enfin, si vous gagnez l'intendance à la recherche d'un peu d'équipement pour votre voyage, rendez-vous au **3**.

125

La puissance de votre adversaire est prodigieuse. Votre sens aiguisé du combat vous permet cependant d'éviter ses griffes déchiquetant l'écorce des troncs lorsqu'à chaque ruade, vous esquivez ses coups.

L'ours, ivre de fureur se dresse sur ses pattes postérieures, poussant des grognements retentissants, projetant des filets de bave nauséabondes sur son pelage luisant. Ce préambule vous aura suffi à cerner ce titanesque adversaire. Vous tirez enfin *Amok* de son fourreau et profitant de la configuration des lieux entraînez l'ours dans un bosquet d'arbres resserrés, limitant ses mouvements, devenant malaisés.

Ours noir

Habileté 14 Endurance 25

Si vous sortez vainqueur du combat, vous vous hâtez de remettre en selle *Horel*, blessé au flanc et à moitié conscient avant de poursuivre votre route.

Ajoutez un point à votre score de menace et rendez-vous au [129](#).

126

Vous canalisez toute votre énergie dans la paume de votre main droite que vous tournez vers le plafond. Du schisme s'échappe une sorte de myriapode immonde de la taille d'un loup. Sa tête violacée est pourvue de mandibules proéminentes qui claquent frénétiquement dans l'air en attendant mieux. L'horrible créature se précipite sur vous griffant le sol de ses centaines de pattes écœurantes.

Un souffle de chaleur précède la langue de flamme que vous libérez au dernier moment alors que le démon n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Transformé en torche vive, il ne tarde pas à se rétracter en une boule de charbon, carbonisé par les flammes du *Cosme*.

Heureux de vous être débarrassé de cette créature, vous vous apprêtez à affronter l'assassin de *Lacodius*.

Rendez-vous au [18](#).

127

La tour de l'invocation est un ouvrage tordu, empilage anachronique d'étages imbriqués les uns dans les autres. On dirait un long doigt noueux dressé en l'air dont l'ongle en serait le chapiteau d'ardoise qui coiffe son fait.

Voilà plusieurs années que vos professeurs vous enseignent la magie longtemps interdite de l'*invocation*. Confondue avec les arcanes noirs utilisés par les nécromanciens pour faire se lever à nouveau la chaire morte, les secrets de l'invocation sont pourtant singulièrement différents.

Il s'agit d'un ancestral pouvoir que possédaient les *architectes célestes* bien avant le schisme provoqué par le *Seuil*. Cette magie permettait de voyager entre le monde d'*en-haut* et le monde d'*en-bas*.

Aujourd'hui les initiés arrivent encore à établir une relation éphémère entre les deux sphères de réalité appelant à leur service une entité de l'autre monde.

Plusieurs rangs administrent l'ordre et les degrés de savoir sont des épreuves longues et couteuses en énergie. En tant qu'initié, vous possédez le savoir d'invocation basique. Cela vous permet non seulement de convoquer des démons mineurs pour vous seconder dans diverses tâches mais aussi de ressentir les perturbations du voile de réalité lorsque d'autres mages d'invocation permettent l'ouverture de seuils temporaires.

Encore quelques pas. Ce jour est important, il s'agit de votre examen de passage.

Dans la pièce principale du rez-de-chaussée les candélabres majestueux éclairent un cercle de lumière au centre des lieux. Sur son périmètre sont réunis disciples et maîtres et tous attendent en silence votre arrivée. Vous les saluez respectueusement, puis prenant une longue respiration, redoutez la suite des événements.

Vos sens s'alertent soudain. Une déchirure s'opère inexorablement sur votre droite, déformant les visages et les colonnes de voûte que l'on devine derrière. De nulle part surgit une main griffue, puis un bras rouge carmin couvert de bubons purulents. Un *Str'iis*, démon inférieur, aussi fort qu'idiot s'extraît de la porte ouverte par un de vos professeurs.

Il vous faut promptement réagir.

Si vous décidez à votre tour d'invoquer une créature pour vous seconder dans ce combat, allez au **79**.

Si vous tentez de renvoyer l'invocation dans les limbes de son monde, il faudra alors imposer votre volonté à celle de l'invocateur de ce démon. Rendez-vous alors au **138**.

128

Un jeune palefrenier saisit vos montures par la bride, alors que vous franchissez le pas de la porte de l'auberge, débouchant sur la salle commune. L'ambiance est paisible dans la bâtisse au plafond lambrissé et seules trois tables sont occupées par des marchands et des voyageurs.

Un feu crépitant réchauffe la pièce, affermissant une chaude lumière que diffusent des chandeliers accrochés aux poutres noires.

Fourbu, vous prenez place à une table, avant qu'une serveuse aux joues roses ne prenne votre commande.

Le brouet fade suffit à déclencher une moue d'approbation sur le visage de *Horel* qui vide plusieurs chopes d'une bière onctueuse - pour faire coulisser le tout - se plait à d'argumenter en riant de bon cœur.

Les événements semblent glisser sur le chevalier comme la pluie sur la cape du pèlerin. Après le repas prolongé d'une discussion théologique animée, vous prenez congé de votre compagnon -quelque peu enivré- pour gagner votre chambre qu'a déjà réglé le chevalier.

La petite pièce est modeste mais le couchage propre et ferme.

Vous récupérez jusqu'à 4 points d'endurance. Le lendemain matin, reposé par votre halte, vous reprenez la route laissant même vos chevaux partir au galop pour se réchauffer un peu dans l'air frais du matin.

Rendez-vous au 5.

129

Un peu plus loin, la forêt s'éclaircit, laissant la pluie que vomit un ciel anthracite gonfler la terre et remplir les ornières de flaques boueuses. *Horel* affaissé sur sa selle souffre atrocement, un rictus de douleur déformant son visage alors qu'il étreint son flanc meurtris.

Dans le rideau oblique de l'averse, plissant les yeux, vous devinez une petite clairière bordée de charmes. Au centre, une cabane de bucherons ou de chasseurs semble recroquevillée dans les ombres épaisses, faisant le dos rond dans la tourmente.

L'état de votre compagnon risquant d'empirer, vous faites fi des règles de prudence et après avoir rapidement inspecté les lieux vous décidez de passer la nuit dans cet abri de fortune.

Une seule pièce sommairement meublée, froide mais sèche tient lieu d'espace à vivre. Un peu de bois est entreposé dans une caisse, près d'une cheminée. Une fois le feu ravivé, une douce chaleur gagne l'endroit, repoussant les ténèbres loin du foyer. Si vous n'avez pas mangé depuis le départ de l'abbaye, il est temps de prendre un repas. Vous perdez 2 points d'endurance si vous êtes dans l'incapacité de vous sustenter. *Horel* ne tarde pas à succomber à un lourd sommeil une fois ses plaies pansés, emmitouflé dans sa couverture.

Vous veillez une partie de la nuit, guettant la forêt à travers les fenêtres crasseuses de la cabane. Les cimes des arbres fléchissent sous les rafales du vent et parfois un craquement sonore succède à un éclair aveuglant dans un spectacle de cataclysme.

Vous finissez par vous assoupir un peu avant l'aurore. C'est le chevalier qui vous réveille doucement, visiblement bien remis de ses blessures. Du moins c'est ce qu'il prétend. Un peu d'eau chaude dans lequel vous jetez des herbes séchées, quelques gorgées qui réchauffent le corps et le cœur, puis vous vous remettez en route sans tarder d'avantage.

Vous récupérez jusqu'à 2 points d'endurance. Dans la matinée, les arbres épars laissent place à une plaine rase, le ciel de traine virant au gris pâle. Un soleil généreux perce les nuages dans la matinée et après avoir concerté *Horel*, vous décidez de couper à travers des collines rases afin d'éviter la route et ses mauvaises rencontres.

Rende- vous au 81.

130

Nageant à contre courant pour délasser vos muscles, vous vous laissez déporter vers la berge opposée. La rive argileuse est envahie de carex et de roseaux. Soudain, de nombreuses traces fraîches foulant le sol attirent votre regard. Des humanoïdes aux pattes griffues sont passés ici il y

a peu de temps, courant d'amont en aval, descendant la vallée dans le même sens que vous. A en juger par la forme des empreintes et l'écartement caractéristiques des griffes, il semblerait qu'il s'agisse de *Krëls*, ces serviteurs zélés des démons de *Kre'bda*, coincés dans le monde d'en-haut lorsque le seuil fut scellé, d'après la légende.

Désormais reclus dans les montagnes arides aux limites méridionales du royaume, les voir aussi loin au Nord est alarmant.

De noirs desseins se trament et la désagréable sensation d'être entraîné dans des événements dont vous ignorez encore la portée vous procure un sentiment de malaise.

Notez "*un indice inquiétant*" sur votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **77**.

131

La main crispée sur la garde d'*Amok*, vous vous attendez à quelque mauvais tour, prêt à parer toute éventualité. Il ne serait guère difficile de soudoyer ces pauvres hères que la noblesse affame pour accomplir une bien sinistre besogne en échange d'une poignée de pièces.

Plusieurs mines patibulaires crachent au sol à votre passage ou esquissent des rictus haineux, mais rien ne perturbe votre courte traversée de ce village lugubre.

Rendez-vous au **140**.

132

Vous ne laissez pas à vos adversaires l'avantage de l'initiative. Vous anticipez d'un regard leurs intentions, le temps stoppant momentanément sa course pour figer la scène. Le premier qui se rue sur vous, la pointe de sa lance en avant ne représente pas un danger puisque prévisible dans son attaque linéaire. Le second, engoncé dans une cotte de maille trop grande pour lui cherche à vous prendre à revers et perdra un temps précieux.

Seul le dernier, extirpant maladroitement de sa ceinture une dague de jet est à neutraliser en priorité. Vous soufflez calmement, vidant l'air de vos poumons, en toute sérénité, le temps reprenant alors sa chevauchée sans fin.

Empoignant *Amok* par la garde, vous la catapultez avec force sur le *Krëls* à la dague. Dans le même mouvement vous pivotez sur votre pied d'appui, empoignant des deux mains la hampe de la lance du guerrier emporté par sa charge, lui arrachant l'arme. Un moulinet assuré et vous fendant comme un danseur vous transpercez le *Krëls* à la cotte de maille, médusé. *Amok* finie sa course dans le torse de son ennemi projeté à terre, l'épée enfoncée jusqu' la garde. Votre dernier adversaire déséquilibré par sa ruade, git au sol, pataugeant dans l'argile gonflée de sang. Vous extirpez la lance du corps déjà sans vie de son camarade et l'achevez sans remords.

Rendez-vous au **104**.

133

Horel n'a pas eu la même chance que vous. Son cheval terrorisé par l'éclair l'a catapulté de sa selle et le pauvre chevalier s'est écrasé contre un tronc, gisant dans un fourré de ronces, inanimé. Mais ce n'est pas le plus inquiétant. L'ours noir qui renifle le corps du chevalier de son museau démesuré, lui donnant des coups de pattes pour juger de la fraîcheur de sa proie devient brusquement une priorité évidente.

La masse énorme de muscles et de graisse roule sous un poil couleur charbon, se fondant dans l'obscurité pour lui conférer un aspect encore plus effrayant. Vous posez pied à terre à distance de la bête affamée mais un hennissement inopportun de votre cheval alerte le plantigrade se redressant d'un seul coup sur ses pattes postérieures en poussant un rugissement effroyable en retour.

Il vous faut agir au plus vite.

Si vous possédez l'art de l'invocation et que vous souhaitez vous en servir, allez au 99.

Si vous maîtrisez la magie écarlate et que vous désirez en utiliser la puissance, rendez vous au 112.

Si vous êtes rompu à l'art du combat céleste et que vous adoptez une posture d'attaque, allez au 125.

Enfin si vous ne souhaitez pas recourir à l'un des arts majeurs et que vous affrontez l'ours noir de manière conventionnelle, l'épée à la main, rendez-vous au 66.

134

Vous poussez votre monture droit devant, piquant des deux, chargeant sans vergogne. Les rangs des brigands bousculés se fendent comme la houle sous l'étrave, lorsque vous percevez soudain un colosse au torse couvert de poils drus, qui brandit un hache de bataille. Sans hésiter il frappe les jarrets de votre cheval quand vous passez à sa hauteur. Dans un hennissement de terreur, votre étalon s'écroule, vous catapultant tête la première au sol.

Vous perdre 6 points d'endurance.

Vous vous redressez avec peine alors que les hommes, l'œil fiévreux et les sourires obscènes aux lèvres se précipitent sur vous tendant piques et dagues pour en découdre au plus vite.

Si vous décidez de vous battre l'épée à la main, allez au 119.

Si vous maîtrisez (et souhaitez utiliser) l'art de l'invocation allez au 32.

Si vous maîtrisez (et souhaitez utiliser) la magie écarlate allez au 80.

135

A bride abattue, vous fuyez à travers la lande, franchissant les haies qui bornent les parcelles des fermiers. Vous lancez vos montures au galop, lâchant les rênes et éperonnant les flancs.

Les chevaux terrorisés obéissent difficilement à vos injonctions et soudain, votre frison fonce dans un bosquet aux futs serrés et aux branches basses.

Si vous possédez la compétence *empathie animale*, vous parvenez à calmer votre monture et à infléchir sa course loin de cet obstacle. Sinon vous traversez tant bien que mal le bois pour en ressortir avec de vilaines contusions vous coutant 2 points d'endurance.

Un cri d'*Horel* vous alerte soudain. Le chevalier gardant son allure pointe du doigt une ombre dans le ciel noir. Votre sang se glace en apercevant avec horreur la forme décharnée d'un *Ashg'aa ailé*, espion maudit chuchotant dans les ténèbres aux oreilles de ses maîtres. Ses yeux globuleux voient tout, scrutant inlassablement pour trahir, dénoncer ou calomnier.

Si vous possédez la compétence *magie écarlate* et que vous souhaitez vous en servir, allez au **71**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **47**.

136

Tout autre qu'*Onaïs* même occupé à allumer les milles bougies de la salle ronde ne vous aurait pas entendu entrer. La discrétion et l'observation sont les qualités naturelles des moines de la *Geste*. A la lueur des candélabres son visage au teint de cire renvoie la quiétude propre aux *éclairés*, les rares détenteurs de l'ancienne sagesse.

- *Ce n'est pas ton pas léger qui trahi ta présence Ryaku mais le gargouillement de ton estomac revendiquant son droit à la sustentation ! A moins que ton esprit ne soit plus avide de réponses ?*

Sans ambages, vous lui parlez de vos cauchemars, du doute qui étreint votre cœur et même de la peur qui vous paralyse parfois.

- *La peur est bien souvent une mauvaise conseillère mon enfant. Mais pire encore est de faire la sourde oreille à ses avertissements.*

Le vieux moine marque un temps d'arrêt, allongeant son bras maigrelet pour embraser avec mille précautions un petit bougeoir au fond d'une alcôve.

- *Tu as appris n'est-ce pas à contrôler tes sentiments, mesurer le ton de ta voix et réagir sans précipitation à une situation angoissante ?*

Si vous répondez qu'en effet, vous connaissez tout cela, allez au **85**.

Si vous lui avouez que ce sentiment qui vous submerge rompt la digue de votre sagesse, allez au **65**.

137

Les fruits sirupeux ont un gout sucré, et au départ sceptique, la faim aidant, *Horel* s'empresse à

son tour de croquer à pleines dents ces agrumes juteux.

Pourtant à peine remis en selle que de violentes coliques vous plient en deux. Pris de nausées et de vertiges, à en voir la pâleur maladive de *Horel* rendant tripes et boyaux dans le fossé, vous maudissez votre manque de lucidité.

Vous perdez 3 points d'endurance.

Le malaise s'estompe et vous reprenez bientôt le chemin, encore fébrile.

Rendez-vous au **118**.

138

Renvoyer une créature qu'un autre convoque entraîne un véritable duel entre les deux protagonistes, parfois mortel.

Chacun tente d'imposer sa volonté à la créature pour la contraindre à son choix. C'est une action exténuante et risquée qui dépend à la fois de la force mentale des invocateurs, de la puissance de la créature et de la distance avec le seuil que l'on tente d'influencer.

Le lanceur lors de cette épreuve a une volonté de 8.

Pour briser son invocation, vous allez devoir en utilisant la *table de hasard* obtenir un score supérieur à sa volonté. Plusieurs tours peuvent être nécessaire pour réussir la conjuration. Un échec vous coûtera 1 point d'endurance.

Avant chaque lancé, vous pouvez toutefois dépenser un certain nombre de points d'endurance pour augmenter d'autant votre score.

Si vous gagnez ce duel, vous réussissez à fermer le schisme en renvoyant la créature dans son monde. Rendez-vous alors au **15**.

139

Surgissant du néant, un terrible *Molok* rejoint le champ de bataille. Dans son sillage, se consume la moindre touffe d'herbe, tandis que les pierres de la muraille écroulée noircissent comme du charbon.

Une vague de terreur parcourt les rangs des *Krëls* encore massés autour du nécromancien. Pour certains, il est déjà trop tard. Le molosse s'élance en avant, la gueule ouverte déchirant et mutilant les corps désarticulés. Ses puissantes mâchoires claquent en broyant les os, et les lances des *Krëls* paraissent des jouets en bois glissant sur le cuir épais, l'égratignant tout au plus.

Le *Molok*, traçant un sanglant sillon se précipite sur le nécromancien en transe, pris de violentes convulsions.

Soudain une formidable explosion se produit à l'endroit même où se tient le noir magicien dans un flash aveuglant, projetant hommes, démons et gravats dans toutes les directions. Une colonne de lumière descendue du ciel vient de frapper avec une force titanesque le sol, faisant voler en éclats l'ancien pavage du cloître de l'Abbaye. Vous vous relevez, noyé dans un nuage de poussière où les combattants ne sont que des silhouettes confuses.

Vous ramassez *Amok* gisant à terre avant de franchir les derniers mètres menant aux ruines.

Rendez-vous au [147](#).

140

A quelques lieues de *Stern*, une longère au toit d'ardoise attire votre regard. '*Le fut percé*' est l'une de ces auberges que l'on trouve régulièrement le long des routes marchandes du royaume. Une longue bande grise de pavés bordés de cyprès recoupe en effet le chemin boueux que vous arpentez. Ainsi, vous avez enfin rejoint la grande route de l'Ouest.

Si, fourbu par le voyage, vous décidez de prendre un peu de repos à l'auberge, allez au [128](#).
Si vous préférerez continuer au plus vite votre voyage, allez au [5](#).

141

Profitant de ce bref répit, vous ordonnez à un *Molok* que votre esprit a déniché dans une forêt morte de *Kre'bda* de répondre à votre appel.
Le *Str'iss* a malheureusement recouvré ses esprits et obéissant aux ordres de son maître se jette sur vous. Sa force est phénoménale et il pourrait vous écraser comme un vulgaire insecte si vous tombiez dans ses griffes. Heureusement que sa lenteur et sa maladresse soient légendaires.

Si vous possédez la compétence *sang-froid*, allez au [33](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

142

Votre corps parcouru d'une onde d'énergie pure semble électriser l'air autour de vous. Des crépitements bleutés irradiant de vos mains s'enroulant autour des colonnades ciselées, rampant à vos pieds.
Dans un claquement métallique, une salve d'éclairs jaillie de vos paumes tendues percutant les lames lancées contre vous dans un grand fracas. Des apprentis aveuglés se cachent le visage pour recouvrer leur sens.
Un souffle derrière vous. Vous plongez en avant. Trop tard ! Une douleur vive vous parcourt le dos. Vous vous étendez de tout votre long, le souffle coupé.
Vous perdez 4 points d'endurance.
D'une volte face vous maudissez votre débauche d'énergie inutile qui vous a détourné du véritable danger. Clopinant mécaniquement, un golem de pierre, large comme une barrique s'avance vers vous, bien décidé à vous écraser de ses mains énormes.
Allongé au sol, il vous faut au plus vite réagir pour repousser ce terrible assaillant.

Si vous concentrez toute votre énergie pour un unique éclair foudroyant, allez au [24](#).
Si une vague de glace a votre préférence, rendez-vous au [69](#).

143

Vous avez juste le temps vous jeter à terre pour éviter la masse démesurée d'un *démon des limbes* qui vient de franchir un schisme crée par un puissant invocateur. Grand comme un homme mais beaucoup plus musculeux, ce serviteur discipliné du second cercle est un redoutable guerrier. Son corps, amas cuirassé aux reflets rouille est dardé de pointes osseuses de toutes tailles. Solidement campé sur ses pattes postérieures puissantes, il agite frénétiquement un tentacule immonde gélatineux en lieu et place de sa tête.

Vous allez devoir vous débarrasser de ce monstre si vous souhaitez poursuivre votre ascension.

Si vous possédez l'art du *combat céleste*, allez au [121](#).

Si vous êtes initié aux arcanes de la *magie écarlate* allez au [114](#).

Si vous ne possédez pas un de ces deux *arts* majeurs, rendez vous au [54](#).

144

La tour du *combat céleste* est le plus haut édifice de l'abbaye. Les encorbellements crénelés flanquant les murs lui donnent un aspect martial des plus équivoques.

Tous les moines de la *Geste* sont rompus au combat. Habile autant à l'épée qu'à la lance ou même à mains nues, certains ont pourtant développé leur technique jusqu'au rang d'*art majeur*.

Alliant une rapidité hors du commun à une clairvoyance innée lui donnant un avantage constant sur son ennemi, un combattant céleste reste un des plus redoutables guerriers du royaume.

En symbiose avec le *Cosme*, le moine de la *Geste* ressent toute chose, analyse chaque mouvement de son ennemi devinant à l'avance ses coups, ses intensions. Depuis votre enfance, vous développez cet art avec acharnement et au moment de pousser la porte d'entrée de la tour, vous savez déjà ce qui vous attend de l'autre côté.

Les disciples de l'art ainsi que vos Maîtres sont réunis dans la grande salle du rez-de-chaussée. Disposés en cercle autour d'un *dojo* fait de lattes de bois d'ébène, ils saluent votre arrivée comme vous vous inclinez avec respect.

Aussitôt, dix apprentis franchissent les rangs des initiés et se mettent en garde devant vous, attendant l'ordre pour attaquer. Ces jeunes adeptes maîtrisent déjà l'art du combat et seraient l'équivalent de soldats de métiers composant les armées de la plupart des royaumes. Pourtant à vos yeux, ce sont que des enfants agitant de frêles bâtons.

Vous percevez chaque souffle, chaque battement de cœur de vos adversaires, décelant les plus inquiets et les plus forts, choisissant par avance la prise qui mettra votre opposant hors de combat.

Si vous adoptez la *posture du Dragon*, éminemment agressive et tournée toute entière vers l'attaque, allez au [39](#).

Si la *position de la Tortue* à votre préférence, rendez-vous au [82](#).

Si vous possédez la compétence de l'*intuition*, allez au [45](#).

145

- *Partons !* Criez vous à *Horel*, qui anticipant votre conseil éperonne son cheval, le lançant au galop sur le chemin. Sur ses talons, vous tentez de passer entre deux brigands cherchant à vous renverser de leurs longs bâtons noueux.

Utilisez *la table de hasard*. Ajoutez 4 au score obtenu si vous possédez la compétence *empathie animale*.

1 à 7 : un coup vicieux vous fait basculer la tête la première dans la boue. Vous perdez 4 points d'endurance avant de vous relever, obligé d'en découdre avec vos adversaires, *Horel* à vos côtés.

Rendez-vous au **111**.

8 + : vous échappez à vos ennemis, conduisant vos montures à un rythme effréné jusqu'au soir. Ajoutez 3 points à votre score de menace, puis allez au **102**.

146

Les nécromants pervertis par leur liaison malsaine avec le monde d'en-bas craignent par dessus tout la pleine lumière d'un soleil d'été. Vous le savez pertinemment.

Sans attendre la fin de son incantation vous bondissez sur le mécanisme d'ouverture de la coupole de l'observatoire. Vous agrippez la manivelle à deux mains et la tournez frénétiquement de toutes vos forces. Les engrenages savamment imbriqués décuplent vos mouvements et bientôt coulisse un pan entier du dôme, inondant d'une clarté blanche l'ensemble de la pièce

Pareil à un feu brulant, les rayons frappent le nécromant qui hurle de terreur, refluant vers un recoin obscur, une des manches de sa chemise à jabot se consumant encore en témoignage des stigmates causés par la morsure céleste.

Son sortilège interrompu, blessé et aculé dans ses derniers retranchements, vous avancez vers lui avec la ferme intention de le châtier pour son odieux crime.

Rendez-vous au **55**.

Un boyau obscur plonge dans les entrailles du temple, crevant les fondations et la roche en dessous. Au dehors la bataille fait encore rage même si les sons des combats vous parviennent étouffés, le battement de votre cœur prenant le dessus au fur et à mesure que vous pénétrez dans les profondeurs de l'abbaye. A votre grande surprise, vous percevez une arche simple rehaussée de candélabres.

L'épée rougit de sang d'une main et un flambeau tout juste allumé de l'autre, vous hésitez un instant devant la volée de marche se perdant dans les ténèbres. Vous redoutez ce que le nécromancien est venu chercher en ce lieu sacré mais savez son avance bien mince.

Désormais vous ne pourrez compter que sur vous-même pour contrecarrer les plans de votre ennemi. *Horel* préviendra sans doute le *Monarque* assez tôt mais c'est à vous qu'il appartient de châtier l'assassin de *Lacodius*...

Guidez les pas de *Ryaku* dans le prochain chapitre des chroniques de la Geste : *Le crépuscule des étoiles*.

Table des coups portés

	-11 ou inférieur	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou supérieur
1	E - 0	E - 0	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9
	V tué	V tué	V - 8	V - 6	V - 6	V - 5	V - 5	V - 5	V - 4	V - 4	V - 4	V - 3	V - 3
2	E - 0	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10
	V tué	V - 8	V - 7	V - 6	V - 5	V - 5	V - 4	V - 4	V - 3	V - 3	V - 3	V - 3	V - 2
3	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11
	V - 8	V - 7	V - 6	V - 5	V - 5	V - 4	V - 4	V - 3	V - 3	V - 3	V - 2	V - 2	V - 2
4	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12
	V - 8	V - 7	V - 6	V - 5	V - 4	V - 4	V - 3	V - 3	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2
5	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14
	V - 7	V - 6	V - 5	V - 4	V - 4	V - 3	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2	V - 1
6	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14	E - 16
	V - 6	V - 6	V - 5	V - 4	V - 3	V - 2	V - 2	V - 2	V - 2	V - 1	V - 1	V - 1	V - 1
7	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14	E - 16	E - 18
	V - 5	V - 5	V - 4	V - 3	V - 2	V - 2	V - 1	V - 1	V - 1	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0
8	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14	E - 16	E - 18	E tué
	V - 4	V - 4	V - 3	V - 2	V - 1	V - 1	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0
9	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14	E - 16	E - 18	E tué	E tué
	V - 3	V - 3	V - 2	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0
0	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11	E - 12	E - 14	E - 16	E - 18	E tué	E tué	E tué
	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0	V - 0

Table de hasard

7	5	0	1	5	1	5	7	3	6
3	6	4	3	9	3	9	2	8	1
4	5	1	4	2	6	1	0	7	3
0	1	7	2	5	0	2	8	9	2
6	2	4	8	1	5	9	6	4	8
9	0	1	7	9	0	3	1	3	9
7	4	9	7	8	5	8	2	5	1
0	5	4	6	7	7	0	4	8	6
9	6	0	2	4	4	6	8	3	2
2	8	5	6	3	8	3	7	0	9