

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Seigneurs de la Guerre



La Voie du Tigre



folio
junior

Titre original : *Warbringer !*

© Mark Smith et Jamie Thomson, 1986, pour le texte © Hodder et Stoughton Ltd, 1986, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Seigneurs de la Guerre

La Voie du Tigre/5

Traduit de l'anglais par C. Degolf

Illustrations de Bob Harvey

Gallimard



L'Accomplissement de la vengeance

C'est dans le monde d'Orb, perdu dans une mer si vaste que le peuple de Manmarch lui a donné le nom de Mer Infinie, que se trouve la mystérieuse Ile des Songes Paisibles.

De nombreuses années se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages aux sables d'or et ses rivières couleur d'émeraude. Vous n'étiez alors qu'un enfant accroché à la robe de la servante qui vous avait mené jusque-là, bravant l'immense étendue de la mer et venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. Cette servante, fidèle jusqu'au dernier souffle, vous a laissé sur les premières marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous car, victime d'une terrible malédiction, ses jours touchaient à leur fin.

Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde.

En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher, et vous êtes devenu

leur protégé. Jamais un mot ne fut prononcé quant à l'étrange tache de naissance en forme de couronne présente sur votre cuisse — cette tache dont vous vous rappelez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Les moines vous ont alors demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher,

Naijishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce que sont les hommes et leurs façons d'agir ; il vous a montré la voie de la méditation qui permet à l'esprit de se séparer du corps de telle sorte qu'il puisse, hors de tout désir matériel, atteindre à la Vérité. Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. Ainsi que le tigre, vous êtes furtif, agile et fort, d'une patience sans limites lorsque vous traquez votre proie, sans pitié lorsqu'elle est à votre merci. Les habitants du Pays de l'Abondance, de même que ceux des terres de Manmarch, vénèrent et craignent les légendaires Ninjas que l'on appelle également les Hommes sans Ombre. La seule mention de ce nom glace les cœurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà messager de la mort pour qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal. Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi leste qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

Avant de rendre l'âme, Naijishi vous a enseigné le serment des Ninjas, le Ninja Nochigiri :

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou pierre. Je pénétrerai dans la terre et je traverserai des murs et des portes fermées. Je serai tué mille fois mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et je deviendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua dans l'île. Son nom était Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de magie noire, il se fit passer aux yeux des moines pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était réellement moine, il faisait partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon, Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon pénétra dans le Temple, s'empara des Parchemins de Ketsuin qui y étaient conservés et assassina Naijishi. Eprouvant une nouvelle fois la douleur de perdre un être cher à votre cœur, vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi.

Et vous l'avez vengé. Vous avez vaincu Yaémon, appris qui étaient vos ancêtres. Vous êtes à présent le Seigneur d'Irsmun.

Le Grand Maître d'Irsmun

Dès le début de votre règne, vous vous êtes entouré de conseillers sages et avisés, et vous avez commencé à édicter des lois pour gouverner la cité. Certaines populaires, d'autres plus difficiles à faire admettre. Avec un sens politique consommé, vous vous êtes appuyé tantôt sur une faction, tantôt sur une autre pour asseoir votre autorité. Et ceci, jusqu'à ce qu'Irsmun soit attaquée. Il ne faut pas oublier, en effet, que votre cité est située à l'extrême est du Manmarch — le pays des hommes —, non loin du Rift, une faille gigantesque s'enfonçant au cœur du monde d'Orb. Là vivent les Démons, de monstrueuses entités. Souvent ils surgissent du Rift pour piller les villes d'Orb, en faire prisonniers les habitants qu'ils emmènent comme esclaves. Irsmun étant la plus proche cité, c'est généralement sur elle qu'ils lancent leur premier raid. Et, précisément, c'est ce qui est arrivé au début de votre règne. Non sans mal, vous avez réussi à les repousser. C'est alors que votre dieu, Kwon le Rédempteur, vous a incité à partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre, les symboles royaux de votre famille. Après de nombreuses aventures, vous avez fini par les retrouver et, grâce aux pouvoirs magiques du Sceptre, vous avez été transporté au sommet de la tour de votre palais dès que vous l'avez pris en main. Là, un épouvantable spectacle s'est offert à vos yeux : profitant de votre absence, les Démons du Rift ont investi la cité, l'incendiant, commençant à en déporter les habitants. Alors que vous contemplez ce spectacle de désolation, une corneille plus noire que la nuit a plané vers **vous** pour laisser tomber à vos pieds le message suivant :

« Ninja ! Nous allons régler un vieux compte ! La légion de l'Épée de Damnation est en route pour détruire à tout jamais Irsmun, écraser ses derniers habitants. Et je jure sur l'Épée de Damnation que tu mourras de ma propre main ! » Le message est signé « Honoric ». Un être que vous ne connaissez que trop bien ; voilà longtemps, vous avez cru vous en débarrasser définitivement en lui faisant absorber un terrible poison : le sang du dieu Nil. Mais

son incroyable constitution lui a permis d'échapper à la mort ! La Légion de l'Épée de Damnation qu'il commande est la plus puissante armée du monde d'Orb, composée des adeptes de Vasch-Ro, le dieu de la guerre. La situation n'est donc pas des plus brillantes car si vous parvenez à repousser une fois de plus les Démons du Rift, il vous faudra ensuite affronter Honoric et sa Légion ! Vous n'avez donc pas une minute à perdre.

Avant de vous lancer dans l'Aventure

Si vous n'avez pas encore vécu une aventure de la *Voie du Tigre*, prenez immédiatement connaissance des différentes règles des combats qui figurent à la page 14. Si vous avez lu le volume 4 intitulé *Le Grand Maître d'Irsmun*, vous pouvez poursuivre votre aventure dans *Les Seigneurs de la Guerre* en utilisant toutes les informations figurant sur la Feuille d'Aventure du numéro 4. Notez, cependant, que vous disposez de cinq Shurikens supplémentaires, et que votre **ENDURANCE** et votre Force Intérieure sont revenues à leur plus haut niveau. Enfin, si vous avez lu le volume 3 : *L'Usurpateur d'Irsmun*, le Grand Maître de l'Aube vous a peut-être enseigné l'une des deux Disciplines supérieures suivantes :

Le Shin-Ren

Cette Discipline est aussi appelée Entâinement de l'Ame. Durant de longues semaines passées dans les collines de l'Ile des Songes Paisibles, vous avez appris à dominer vos sens et vos émotions. A un point tel que vous êtes capable de marcher sur des charbons ardents sans que le moindre trait de votre visage ne bouge. Maintenant vous pouvez supporter le froid, le chaud, la pluie, le vent, la faim, la soif et la douleur, tout ce qui rendrait fou un homme ordinaire. Vous pouvez dominer vos instincts, ce qui vous permet de connaître la pensée de qui vous fait face en remarquant ses plus infimes mouvements, sa respiration, le moindre battement de paupière. Une fraction de seconde vous suffit pour, ainsi, analyser la situation la plus compliquée, et vous permettre d'agir le plus rapidement possible.

Le Yubi-Jitsu

Une redoutable Discipline connue également sous le nom de Brise-Nerfs. Grâce à un entraînement intensif, vous pouvez

mettre hors de combat un adversaire en agissant, à la vitesse de l'éclair, sur ses centres vitaux. Particulièrement utile si vous faites face à plusieurs adversaires.

Le Combat

En tant que Maître du Taijitsu, l'art Ninja du combat à mains nues, vous allez affronter vos adversaires en utilisant trois techniques : les coups de poing, les coups de pied et les mises à terre qui sont décrites ci-après. De plus, vous pourrez choisir trois disciplines sur les huit qui vous seront proposées à partir de la page 26 (une quatrième, le lancer du Shuriken, vous étant acquise d'office, voir plus loin). Enfin, vous aurez à votre disposition un équipement particulier, décrit à partir de la page 29.

LES TROIS TECHNIQUES

Les illustrations figurant en pages 16 et 17 vous montreront les différents coups permis dans chacune des techniques. En règle générale, il est plus facile de porter un coup de poing qu'un coup de pied. Et réussir une mise à terre peut permettre ensuite d'enchaîner avec un «coup mortel». (Mais si vous échouez dans une tentative de mise à terre, vous serez alors en état d'infériorité et en danger de recevoir une blessure grave.) Donc, selon la technique que vous aurez choisie, et son degré de difficulté et de risque, vous infligerez des dommages plus ou moins importants à un adversaire. A chaque fois que vous devrez combattre, il vous sera demandé, dans le texte, quelle technique particulière de combat vous souhaitez utiliser. Selon le choix que vous aurez fait, vous devrez vous rendre à un paragraphe précis pour engager le combat. En pages 19-20, vous trouverez deux Feuilles de Combat qui vous permettront d'enregistrer les caractéristiques de vos adversaires, et de noter les phases successives de l'affrontement. Enfin, en page 18, vous trouverez également une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre mission. Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des *Règles du combat à mains nues* (page 21), vous puissiez commencer immédiatement à jouer. Cependant, si vous décidez

Les Techniques de combat de la Voie du Tigre

Coups de pied



Cheval Ailé



Tigre Bondissant



Eclair Brisé

Coups de poing



Poing de Fer



Patte du Tigre

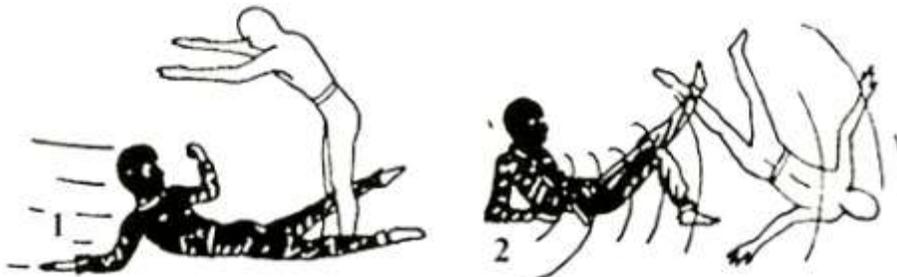


Morsure du Cobra

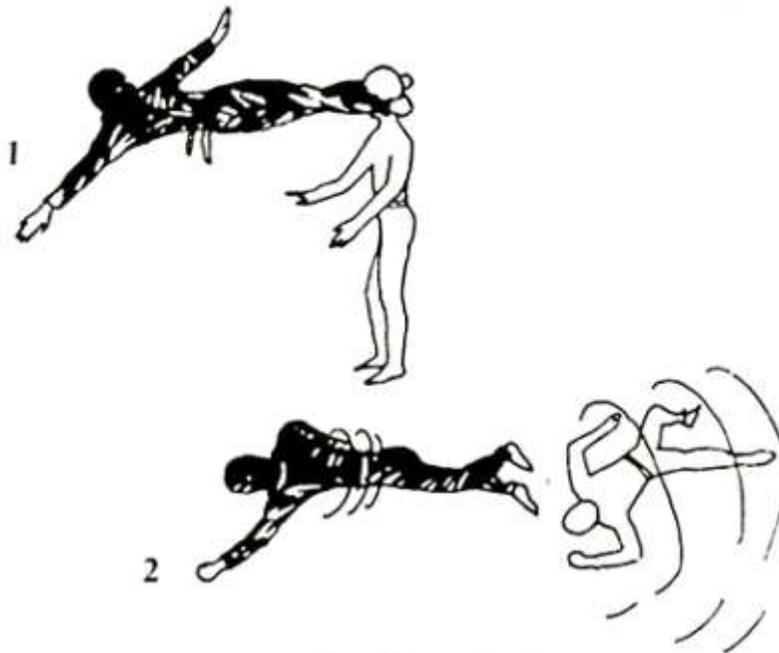
Mise à terre



Le Tourbillon



La Queue du Dragon



Les Dents du Tigre

Feuille d'Aventure

HABILETE

Coup de poing

Coup de pied

Mise à terre

Points de Destin

Force Intérieure

Endurance

SHURIKENS



Costume Ninja

Tuba

Manches de Métal

Garrot

Poudre Eclair

Silex & Amadou

Poisson-Araignée

Sang du dieu Nil

NOTES

OBJETS PARTICULIERS

Feuille de Combat

Adversaire :
Endurance :

Feuille de Combat

Adversaire : Endurance :	Adversaire : Endurance :
Adversaire : Endurance :	Adversaire : Endurance :
Adversaire : Endurance :	Adversaire : Endurance :
Adversaire : Endurance :	Adversaire : Endurance :

de procéder de la sorte, lisez soigneusement les deux chapitres suivants, intitulés *La Parade* et *La Force Intérieure*, car il ne sera jamais spécifié dans le texte le moment où vous pourrez les utiliser.

ENDURANCE

Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés, à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre **ENDURANCE**. Vous commencez le jeu avec un total de 20 points d'**ENDURANCE**. Ces points traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Votre total d'**ENDURANCE** subira d'importantes modifications au cours de l'aventure : durant un combat, par exemple, ou lorsque vous serez attaqué par surprise, vous perdrez des points d'**ENDURANCE** que vous pourrez peut-être regagner lors de rencontres bénéfiques. Cependant, notez bien que si votre total d'**ENDURANCE** tombe, à un moment ou

à un autre, à zéro, cela signifiera que vous avez reçu un coup mortel, et donc que votre aventure sera terminée !

Bien entendu, les adversaires que vous affronterez posséderont, eux aussi, des points d'**ENDURANCE**.

Règles du combat à mains nues

Comme il a été dit précédemment, à chaque fois que vous devrez affronter un adversaire, il vous sera demandé, dans le texte, quelle technique vous désirez utiliser. Une fois votre choix fait, vous serez renvoyé à un paragraphe particulier où vous engagerez le combat. Là, vous trouverez toujours un tableau se présentant de façon identique à l'exemple figurant ci-dessous :

NOM DE L'ADVERSAIRE **DEFENSE** contre *la technique choisie* : 5 **ENDURANCE** : 12 **DOMMAGES** : 1D + 2

Les différents assauts du combat se déroulent ainsi :

1. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à la **DEFENSE** de votre adversaire. Si ce résultat est supérieur à la **DEFENSE** de votre adversaire, passez à la séquence 2. S'il est inférieur, passez à la séquence 3.

2. Votre coup a atteint son but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points de **DOMMAGES** que vous infligez à votre adversaire. Retranchez alors ces points de son **ENDURANCE**. Si, alors, **l'ENDURANCE** de votre adversaire est égale à zéro, vous êtes vainqueur, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué dans le texte. Sinon, passez à la séquence 3.

3. Votre coup n'a pas atteint son but. Ou, alors, l'ayant atteint, votre adversaire possède encore des points d'**ENDURANCE**. Dans l'un ou l'autre cas, il riposte. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre **DEFENSE** (qui est indiquée dans le texte). Si ce résultat est supérieur à votre **DEFENSE**, passez à la séquence 4. S'il est inférieur, passez à la séquence 5.

4. Votre adversaire a réussi son coup. Reportez-vous alors à la quatrième ligne de l'exemple figurant plus haut. Vous pouvez lire : **DOMMAGES** : 1D 4- 2. Cela signifie que vous devez lancer un dé et ajouter 2 au résultat obtenu. Ce qui vous donnera le total des points de **DOMMAGES** qui vous auront été infligés et que vous retrancherez de votre **ENDURANCE**. Si votre total d'**ENDURANCE** est alors égal à zéro, votre aventure se termine ici. Sinon, passez à la séquence 5. (Bien entendu, il s'agit d'un exemple. Vous pouvez aussi bien combattre un adversaire ayant comme **DOMMAGES** 1D. ou 2D. vous lancez alors deux dés, ou 2D + 3, etc.)

Remarque : avant de retrancher les points de **DOMMAGES** subis de votre **ENDURANCE**, vous pouvez envisager de parer le coup de votre adversaire. Pour cela, voir le chapitre intitulé *La Parade*, page 24.

5. L'attaque de votre adversaire a échoué. Ou, ayant réussi, il vous reste néanmoins des points d'**ENDURANCE**. Dans l'un ou l'autre de ces cas, reportez-vous tout simplement au texte. Vous y trouverez toutes les explications nécessaires à la suite du combat. Cependant, n'oubliez pas de reprendre le combat avec les nouveaux totaux d'**ENDURANCE** !

Ces règles sont valables pour les trois techniques, en tenant compte des cas particuliers suivants :

Le coup de poing

Si vous choisissez cette technique, le combat se déroule exactement en suivant les règles de combat à mains nues.

Habilité au poing : Au fur et à mesure que vous progressez dans la Voie du Tigre, votre maîtrise des différentes techniques s'affirmera. Ou, au contraire, la fatigue se faisant sentir, elle pourra s'émousser. L'Habilité au poing, au coup de pied et à la mise à terre est l'image de votre maîtrise à un moment donné. Vous commencez l'aventure avec une Habilité dans les trois techniques égale à zéro comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure. A chaque fois que vous lancerez deux dés pour savoir si vous avez réussi ou non à porter un coup à votre adversaire, ajoutez au résultat vos points d'Habilité (ou retranchez-les s'ils sont négatifs).

Le coup de pied

Le coup de pied et l'Habilité au pied suivent les règles du combat à mains nues à ceci près que cette technique inflige des blessures plus graves que le coup de poing, donc lorsque vous lancerez le dé pour savoir combien de points de **DOMMAGES** vous avez infligé à un adversaire, ajoutez 2 au résultat obtenu (1D+ 2).

La mise à terre

La mise à terre et l'Habilité à la mise à terre suivent également les règles du combat à mains nues, mais avec la particularité

suivante : si vous réussissez une mise **à** terre, vous n'infligez aucun point de **DOMMAGES** à votre adversaire. Mais vous profitez de son état d'infériorité pour lui porter *immédiatement* un autre coup : coup de poing ou coup de pied. Si vous réussissez dans votre tentative, vous ajoutez alors deux points de **DOMMAGES** que vous lui infligez.

LA PARADE

En tant que Ninja, maître du Taijitsu, vous avez appris **à** parer les coups avec différentes parties de votre corps et, principalement, avec les avant-bras. Raison pour laquelle de fines baguettes de fer ont été cousues dans l'épaisseur de vos manches. Elles vous permettent de parer jusqu'aux coups d'épées et autres armes. Au cours d'un combat, si vous êtes touché, vous pouvez essayer de parer le coup et annuler ainsi les points de **DOMMAGES** qui vous auraient été infligés. Pour cela, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur **à** la **DEFENSE** qui est la vôtre au cours du combat, vous avez réussi **à** parer le coup et vous ne subissez donc aucun **DOMMAGE**. Sinon, vous appliquez les règles du combat. Mais quel que soit le résultat de votre Parade, elle vous a fait perdre du temps ; et votre adversaire en a profité pour se préparer pour le coup suivant : vous devrez donc diminuer votre Habilité au poing, au pied et **à** la mise **à** terre de **2** points pour ce coup (et ce coup seulement). Et n'oubliez pas que vous ne pouvez essayer de parer que les *coups* qui vous sont portés (et non les mises **à** terre, par exemple).

LA FORCE INTERIEURE

Grâce à la méditation, et à un entraînement rigoureux, vous avez acquis la possibilité de concentrer votre force pour la libérer avec une puissance décuplée au moment exact où vous en avez besoin. C'est ainsi que, de nos jours, les spécialistes de karaté parviennent à briser des blocs de bois ou des piles de briques. Dans quelque combat que ce soit, et avant de lancer les dés pour savoir si vous avez réussi à porter un coup ou non à un

adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre Force Intérieure, lancez vos dés ensuite. Si votre coup est victorieux, les points de **DOMMAGES** que vous infligerez à votre adversaire seront multipliés par deux. Bien entendu, lorsque votre Force Intérieure sera égale à zéro, vous ne pourrez plus y faire appel. Aussi utilisez-la à bon escient ! Vous commencez l'aventure avec 5 points de Force Intérieure, comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure.

CHANCE ET DESTIN

La chance joue un rôle important dans l'aventure que vous allez vivre, et la déesse du Destin occupe une place importante dans le monde d'Orb. Au cours de l'aventure, vous gagnerez — ou vous perdrez — des points de Destin (que vous noterez dans la case de votre Feuille d'Aventure réservée à cet effet). A chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, lancez deux dés et ajoutez vos points du Destin au résultat obtenu (ou soustrayez des points de ce même résultat, selon que vos points du Destin seront positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total entre 7 et 12, vous êtes Chanceux et le

Destin vous sourit. Mais si ce total est entre 2 et 6, vous êtes Malchanceux et le Destin vous tourne le dos. Au début de l'aventure, vous ne possédez aucun point de Destin (0).

Les Disciplines de la voie du Tigre

Toute votre existence s'est déroulée dans un seul but : devenir un Ninja accompli. De ce fait, tous vos sens se sont développés. Vous êtes devenu maître dans l'art de façonner le bois, aussi bien que dans celui de pister une proie ou de faire disparaître vos propres traces. Votre connaissance des plantes est telle qu'il vous est possible de survivre dans les pays les plus arides. Vous êtes au summum de votre force physique, capable de courir cent kilomètres d'une traite, de nager comme un poisson sur des distances considérables, de galoper des jours et des nuits entières.

L'entraînement que vous avez subi vous a rendu ventriloque et c'est un jeu pour vous que de rester des heures durant dans la plus parfaite immobilité. Enfin, vous possédez à fond l'art du déguisement appelé les Sept Façons d'Aller. Ainsi, vous pouvez prendre nombre d'apparences diverses : celle d'un ménestrel, par exemple, si la nécessité s'en faisait sentir. Cependant, vous avez surtout appris, dans l'art du déguisement, à maîtriser vos sens, à être patient, à vous fondre dans l'ombre, à vous mouvoir sans le moindre bruit, à respirer sans que quiconque puisse entendre votre souffle. Vous avez appris à exister sans que Ton remarque votre présence. L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Shurikenjitsu, est enseignée à tout Ninja. Vous possédez donc déjà cette discipline. Mais vous devez en choisir trois autres parmi les huit qui sont décrites ci-dessous. Lisez donc attentivement les caractéristiques de ces disciplines et, lorsque vous aurez fait votre choix, notez-les sur votre Feuille d'Aventure.

Le Shurikenjitsu

Le Shuriken est un petit disque métallique dont le bord est aiguisé comme une lame de rasoir. Le Shuriken que vous avez choisi a la forme d'une étoile. Et vous êtes capable de le lancer à plus de dix mètres où ses effets sont encore dévastateurs. Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la **DEFENSE** de la cible visée. Lancez alors deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à cette **DEFENSE**, vous avez atteint votre but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente les points de **DOMMAGES** infligés à votre cible. Retranchez-les de son **ENDURANCE**. Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : aussi, tenez un compte précis de cet engin mortel sur votre Feuille d'Aventure. Au début de cette aventure, vous êtes en possession de cinq Shurikens.

L'Œil d'Aigle

Une discipline qui exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle et des réflexes hors du commun. Elle vous permettra de dévier, ou même d'attraper, tous les projectiles qui pourraient être lancés contre vous, tels que flèches ou lances.

L'Acrobatie

La possibilité de faire des sauts et des bonds gigantesques en utilisant le moindre appui.

L'Immunité aux Poisons

Pendant longtemps, vous avez absorbé des doses des poisons les plus violents, les augmentant peu à peu. La résistance de votre organisme aux poisons s'est donc accrue progressivement et, aujourd'hui, vous êtes pratiquement à l'abri de toutes les tentatives d'empoisonnement qui pourraient être tentées contre vous.

La Mort Feinte

Après un entraînement long et rigoureux, le Ninja qui a suivi cette discipline est capable de ralentir à l'extrême les battements de son cœur, sa respiration et toutes les fonctions vitales, de telle sorte qu'il passe pour mort aux yeux de tout observateur.

L'Evasion

Le Ninja qui possède cette discipline a appris à déboîter ses os et s'est entraîné pour donner à son corps la plus grande souplesse. Ainsi, il peut s'insinuer dans des espaces très réduits et se glisser hors des liens ou des chaînes les plus serrés.

Les Fléchettes Empoisonnées

Le Ninja, adepte de cette discipline, sait comment placer sur sa langue de petites fléchettes à la pointe enduite d'un poison dont l'action est fulgurante dès qu'il a pénétré dans le sang. Puis, roulant sa langue en forme de O autour de la fléchette, il peut projeter celle-ci sur une cible se trouvant à plus de cinq mètres. Très utile dans les attaques surprises, d'autant plus qu'il est fort difficile d'en deviner l'origine.

Le Crochetage des Serrures, la Détection et la Neutralisation des Pièges

Le Ninja a appris à utiliser, même dans l'obscurité la plus complète, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures des coffres, etc. Il porte toujours son attirail sur lui qui lui sert également à neutraliser tous les pièges que ses sens exercés auront détectés.

L'Escalade

Après un entraînement intensif, le Ninja est passé maître dans l'art de manier un grappin et d'utiliser des crampons fixés à ses mains et à ses pieds (ces crampons sont également appelés les « griffes du chat »). Le grappin est prolongé par une corde de

douze mètres qui lui permet d'escalader des murs ou d'atteindre des niches haut perchées, par exemple. Quant aux « griffes du chat », fixées sur les paumes des mains et sous les pieds, elles s'enfoncent dans les surfaces les plus dures et donnent ainsi la possibilité de grimper aux murs comme une mouche, et même de marcher aux plafonds.

L'Équipement du Ninja

En plus des objets nécessaires aux disciplines que vous aurez choisies, vous serez équipé comme suit dès le début de cette aventure :

Le costume Ninja

Si, le jour, vous vous déplacez déguisé par exemple en voyageur ou en mendiant, la nuit, lorsque vous

serez en mission, vous porterez le costume Ninja. Il est composé de plusieurs morceaux de tissu noir : l'un se porte comme une veste serrée autour de la poitrine et des bras ; deux autres sont enroulés autour de chacune de vos jambes pour s'attacher à la taille ; le dernier, enfin, s'enroule autour de votre tête de façon à ne laisser apparaître que vos yeux. Le revers de ce tissu peut être blanc, pour voyager dans les contrées recouvertes de neige, ou vert, pour passer inaperçu dans les bois ou les contrées herbeuses.

Les manches de métal

Quatre lamelles de métal, de la longueur de vos avant-bras sont cousues dans les manches de votre costume. Elles vous permettront de dévier ou de bloquer les coups d'épées ou d'autres armes tranchantes.

Le tuba

C'est un court tube de bambou qui peut être utilisé aussi bien pour respirer sous l'eau, que comme une sarbacane qui expédiera les Fléchettes Empoisonnées à une distance beaucoup plus grande qu'avec votre langue.

Le garrot

L'arme du Ninja par excellence. Elle consiste en un long fil de métal qui étranglera sans pitié vos adversaires.

La poudre éclair

Jetée dans un feu, ou dans n'importe quelle flamme, cette poudre produit aussitôt un éclair aveuglant. Mais, attention, vous ne possédez qu'une seule dose de cette poudre.

Silex et amadou

Qui vous permettront d'allumer des feux lorsque vous le désirerez.

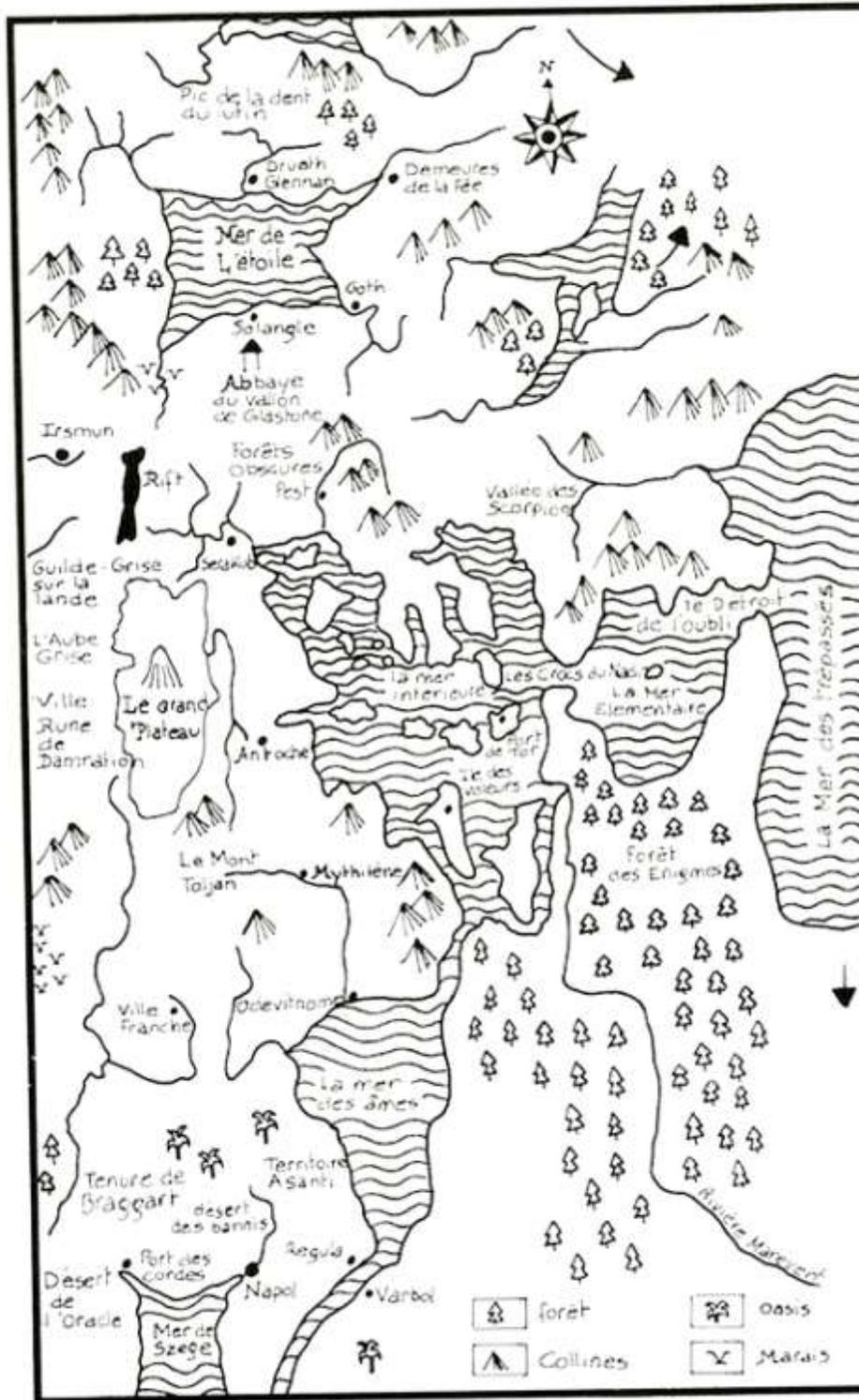
Poisson-araignée

Salé et séché, ce poisson venimeux est à la base du poison dont sont enduites les Fléchettes Empoisonnées. Il est utilisé également pour se débarrasser de tout animal jouant le rôle de gardien.

Le Sang du dieu Nil

Vous disposez d'une dose du poison le plus violent connu à ce jour dans le monde d'Orb. En fait, il s'agit d'un venin extrêmement difficile et dangereux à obtenir, puisqu'il est produit par le dard d'un redoutable scorpion, fils du dieu Nil, plus connu sous le nom de la « Bouche du Néant ».

A présent, vous maîtrisez parfaitement les trois techniques du Taijitsu. Vous savez lancer le Shuriken, et vous avez choisi avec soin vos trois disciplines. Vous êtes un guerrier Ninja accompli et il est temps de vous lancer dans l'aventure pour franchir une étape supplémentaire dans la Voie du Tigre. Rendez-vous au 1.



1

L'épaisse fumée qui s'élève de la ville obscurcit l'horizon. La position élevée que vous occupez sur les toits du Palais ne vous est donc d'aucune utilité. Pas la moindre trace de Gwyneth, ni de l'armée d'Irsmun. Il est impossible de savoir s'il reste encore des îlots de résistance dans la ville ou si tous vos partisans ont été anéantis. Pas question donc d'organiser quoi que ce soit pour le moment. Quant à l'Orbe et au Sceptre que vous tenez en main, à quoi peuvent-ils bien servir? Rien dans leur apparence ne peut vous indiquer s'ils sont investis de pouvoirs magiques qui pourraient vous aider dans votre quête, ou s'ils ne sont tout simplement que les attributs de la royauté d'Irsmun. Maintenant, allez-vous descendre l'escalier qui s'enfonce dans le Palais (rendez-vous au [57](#)) ou préférez-vous tout d'abord examiner l'Orbe et le Sceptre (rendez-vous au [45](#)) ?

2

Vous arrivez bientôt en vue de la vallée où vos éclaireurs ont repéré les armées d'Honoric. Vous suivez le cours sinueux de la Rivière des Monstres puis vous traversez un petit affluent en laissant, sur votre gauche, un village dans le lointain. Tout près, une grande demeure seigneuriale semble déserte. L'explication vous saute aux yeux : à quelques centaines de mètres de là, les armées d'Honoric ont installé leur campement pour la nuit. Le soleil couchant fait luire des milliers de lances et les bruits du bivouac de cette troupe montent jusqu'à vous dans le crépuscule. A cette vue, vous sentez votre cœur se serrer : Honoric a visiblement réussi à rassembler de très nombreux alliés et c'est cette coalition qu'il va falloir affronter... et vaincre ! Vous reconnaissez pêle-mêle, les oriflammes d'Avenègue, de la Guilde Grise, de Mortvalon, sans compter, bien sûr, les nombreux drapeaux de la Cité des Maléfices. Inutile de rester là à contempler plus longtemps vos ennemis : il faut aller examiner les choses de plus près. Rendez-vous au [12](#).

3

Deux orques sont restés sur votre chemin. Vous les assommez sans autre forme de procès et vous atteignez enfin le portail du palais que vous franchissez à toute allure. Mais vous vous arrêtez net en vous trouvant face au reste de la troupe des orques qu'un de leur chef est en train d'invectiver pour leur redonner du courage. Malheureusement, avec succès. D'autant plus qu'un grand nombre de ces créatures, armées d'arbalètes, arrive à la rescousse. La situation n'est pas des plus brillantes ! Allez-vous feindre de les attaquer et tenter de bondir par-dessus eux pour essayer de disparaître dans l'épaisse fumée qui recouvre l'allée du Palais (rendez-vous au [107](#)) ou, risquant le tout pour le tout, préférez-vous brandir le Sceptre en leur ordonnant de se soumettre au Maître légitime d'Irsmun (rendez-vous au [95](#)) ?

4

Un long silence fait suite à l'exposé de Glaivas. Quelle que soit la valeur de votre armée, le rapport des forces est loin d'être en votre faveur ! Aussi est-ce d'une voix grave que vous demandez aux chefs de guerre présents s'ils ont une stratégie à proposer. Gwyneth se lève aussitôt.

— Le flanc droit de l'armée devrait s'appuyer sur le Bois des Saules, Ninja. Dans ce bois seraient embusqués les elfes, et la Ferme — occupée par quatre cents guerriers de Beatan — formerait un solide point de défense. D'autant plus que des éléments de cavalerie postés sur le Tumulus de Colwyn pourraient, si cela se montrait nécessaire, venir rapidement à leur aide. Ensuite pourraient être disposés les différents régiments en une ligne s'étendant jusqu'au Pic Vert, et dont le maillon le plus fort se situerait à la Ferme de la Lande au Cerf. Quant à Antocidas, il se tiendrait en compagnie de ses mercenaires au Grand Mont, où il serait judicieux de placer votre Poste de Commandement, Seigneur. Enfin, Glaivas et ses gardes auraient la tâche de tenir le plus longtemps possible le Vieux Pont pour empêcher l'ennemi de l'utiliser.

Voilà bien une stratégie digne d'une femme ! dit alors Obuda Varhegyen d'une voix de fausset. Suivez-la, Ninja, et une heure seulement après le début de la bataille, Gwyneth comptera les points de son tricot dans une geôle d'Honoric. Non, il faut être sérieux ! Le terrain est accidenté : il faut l'utiliser à notre avantage. Et puisque l'ennemi est plus nombreux que nous, l'utiliser à des fins défensives. Qu'à cette minute même, Hivatala aille prendre position au Pont Ruric avec sa cavalerie. Ainsi, tout en interdisant à l'ennemi ce passage, elle pourra nous en signaler les mouvements. A la tête de mes troupes, je tiendrai le Gué, tandis que les elfes se dissimuleront dans le Bois de la Pépite. Les fantassins de Gwyneth et les mercenaires d'Antocidas seront disposés le long du canal, entre le Bois de la Pépite et le Bois des Saules avec, en réserve, la cavalerie de Gwyneth déployée devant le Tumulus de Colwyn. Enfin, à la hauteur du Bosquet de La Croix, un millier d'hommes ainsi que les gardes de Glaivas pourraient se tenir prêts à renforcer le Gué si cela devenait nécessaire. Une dernière chose : je vous conseillerai, si vous adoptez mon plan, de placer le Poste de Commandement au sommet du Pic Vert.

Obuda Varhegyen s'est rassis sans ajouter un mot de plus. Et, personne ne demandant plus la parole, tous les yeux sont fixés sur vous, dans l'attente de votre décision. Rendez-vous au [410](#).

5

C'est le moment de faire appel à tout ce que les moines de l'île des Songes Paisibles vous ont appris dans le passé à propos de la domination de l'esprit sur le corps : vous entrez dans un état second qui ressemble à une hibernation profonde. Les araignées courent sur vous. Vous les sentez. Mais elles vous croient mort. Inutile de vous affoler, elles n'utiliseront pas leur venin. En revanche, les elfes noirs n'ont pas le même souci d'économiser leur énergie et l'un d'eux vous transperce de son épée au passage avant que vous ayez eu le temps de sortir de votre état cataleptique. Dans un dernier éclair de lucidité, vous imaginez les troupes d'Honoric et tous les esprits diaboliques du Rift

déferler sur votre cité. C'est cette dernière image qui vous accompagnera dans la mort.

6

L'Ancien s'écroule aux pieds de votre monture, tué net. Les Volontaires de la Milice de la Cité des Maléfices sont en pleine débandade. Vos armées poussent des hurlements de victoire. Les cavalières d'Horngroth et son infanterie commencent à se regrouper après avoir battu en retraite. Et, malgré leurs effectifs réduits, elles sont prêtes à reprendre le combat. Mais tout ne va pas aussi bien sur votre gauche : les trois mille soldats d'Avenègue, de Mortvalon et des Cimes du Présage se sont dangereusement rapprochés du Pic Vert et ils sont maintenant dans une position favorable pour enfoncer vos lignes composées à cet endroit des mercenaires d'Antocidas et des guerrières de Sérakub. La victoire est incertaine. Tout dépend de la décision que vous allez prendre. Vous pouvez conduire vous-même la charge de votre cavalerie contre l'infanterie et la cavalerie d'Horngroth qui se regroupent devant vous et, dans le même temps, envoyer les guerrières de Dama au pas de charge vers le Pic Vert. Si telle est votre décision, rendez-vous au [196](#). Mais vous pouvez également utiliser uniquement vos propres cavaliers et l'infanterie des femmes combattantes d'Irsmun. Rendez-vous au [206](#) dans ce cas.

7

En fait, la situation n'est pas aussi brillante que cela. Certes votre liane gauche est solide : les guerrières de Sérakub tiennent le Pont Ruric ; le Gué résiste admirablement. Mais viennent de faire irruption, du Bois de la Pépite, les moines de la Mante Ecarlate ! Ils en ont chassé les elfes qui, à présent, s'enfuient à toutes jambes pour sauver leurs vies. A la Ferme, vos hommes mènent un combat désespéré. La Légion s'est en effet retirée pour laisser la place à la Pluie de Damnation, dont les archers causent des ravages dans vos lignes. Pis encore : la cavalerie d'Honoric a réussi à se regrouper et, même avec un effectif réduit

de moitié, elle se prépare à charger. Il paraît évident que le sort de la bataille va se décider dans les instants à venir. Aussi allez-vous vous porter à la tête de votre cavalerie au Gué pour tenter de repousser l'assaillant (rendez-vous au [268](#)), ordonner un repli général vers le village de Pont Radieux pour réorganiser votre armée (rendez-vous au [258](#)) ou demander à Glaivas et à ses gardes — qui sont des experts du combat en forêt — de contourner le Bois de la Pépité pour prendre à revers les moines de la Mante Ecarlate (rendez-vous au [278](#)) ?

8

Une terrible clameur monte des rangs des troupes de la Cité des Maléfices et un petit groupe de cavaliers appartenant à l'élite des Semeurs de Damnation se lance dans une folle charge, droit sur vous. Les vivats des alliés d'Honoric les saluent tandis que des cris de rage montent de vos rangs. Les soldats qui sont le plus près de vous hurlent pour vous demander de rompre le combat et, quoi qu'il puisse vous en coûter, vous reculez pour vous mettre à l'abri. Les cavaliers d'Honoric viennent de le dépasser et il est fou de rage car son honneur en est, à ses yeux, terni. Cela vous laisse le temps de souffler et vous vous frayez un passage au milieu de vos hommes dont les rangs se referment derrière vous. Vous mettez à profit ce répit pour rejoindre le poste de commandement où les guérisseurs d'Avatar vous prodiguent leurs soins. Dans le camp adverse, il se produit quelque chose de similaire ; une sorte de trêve vient de s'instaurer sur le champ de bataille. Vous recouvrez jusqu'à 10 points d'**ENDURANCE** si vous les aviez perdus. Mais déjà les armées sont prêtes à s'affronter. Si vos alliés sont les habitants des Cimes du Présage, rendez-vous au [74](#). Si ce sont les guerriers des villes d'Avenègue et de Sérakub, rendez-vous au [84](#).

9

L'homme vous écoute sans manifester le moindre sentiment. Lorsque vous en avez terminé, il hoche la tête et, avant même

que vous ayez pu réagir, il arrache le bandeau qui ceint votre front.

Le Ninja ! s'écrie-t-il. Qui crois-tu pouvoir tromper avec cet Orbe dans ton front ? Eloigne-toi de ce lieu nous n'avons rien à offrir à celui qui manque de sincérité.

La tête basse, maudissant votre stupidité, vous quittez la cité. Vous n'avez plus le temps, maintenant, d'aller demander de l'aide dans un autre lieu. Vous reprenez donc le chemin d'Irsmun, prêt à mourir en héros. Votre aventure se termine ici.

10

A l'évidence, Doré le Jeune n'est pas d'accord avec l'ordre que vous venez de donner. Et c'est en maugréant qu'il y obéit. Soudain, le son d'un cor retentit, donnant à la Légion de l'Epée de Damnation le signal de l'attaque. Aussitôt, elle se précipite en direction de la Ferme. Bientôt s'engage un furieux combat. Heureusement, les elfes dissimulés dans le Bois des Saules apportent à vos hommes un précieux soutien, en expédiant des volées de flèches sur l'ennemi. C'est alors que la Pluie de Damnation, appuyée par un grand nombre de fantassins, avance sur votre cavalerie en lançant flèches sur flèches. Cependant, ils sont trop loin encore pour être réellement dangereux. Doré le Jeune est tourné vers vous, attendant impatiemment vos ordres. Si, la veille au soir, vous vous êtes infiltré dans le camp d'Honoric et que vous avez découvert le contenu de trois grandes caisses, rendez-vous au [180](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [190](#).

11

Il faut trois jours pour éteindre tous les incendies qui ont ravagé la cité pendant la grande bataille que vous avez livrée. Enfin, un semblant d'ordre commence à se mettre en place. La population passe, sans transition, du désespoir à la joie la plus intense. Cependant, pas une famille n'a été épargnée et on déplore partout des morts, des disparus ou des blessés. Mais tout le monde est conscient que, si la cité était demeurée sous la

domination de Shadazar, l'avenir aurait été beaucoup plus sombre. Et la population entière se met à l'ouvrage. D'abord réparer les brèches des remparts. Puis vous remettez en vigueur les lois que vous aviez édictées avant de partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre, emblèmes de votre pouvoir. Vous chargez Gwyneth de faire régner l'ordre dans la cité. Vous êtes obligé de vous appuyer entièrement sur elle et de lui faire confiance. Même si cette situation n'est pas des plus satisfaisantes, vous n'avez guère le choix. D'ailleurs, elle ne vous gêne guère, occupée qu'elle est à superviser les réparations des murailles et l'organisation des approvisionnements. Rendez-vous au [21](#).

12

Par prudence, vous décidez d'attendre la nuit pour aller faire une reconnaissance dans le camp ennemi. Alors il vous suffira de vous « procurer » un uniforme des armées alliées d'Honoric pour pouvoir circuler sans encombre dans le campement. Les bavardages autour des feux sont toujours pleins d'enseignements et vous pourrez essayer d'évaluer le nombre et l'armement des ennemis avant de leur livrer bataille. La nuit tombe et la lune voilée de nuages est une parfaite alliée. C'est le moment idéal pour exécuter votre plan. Inutile de préciser que votre bonheur est grand de pouvoir utiliser à nouveau toutes vos aptitudes à la dissimulation et au déguisement. Vous arrivez sans peine à la palissade installée autour du bivouac. Deux sentinelles armées de lances et vêtues de cottes de mailles se chauffent les mains à un maigre feu de camp. Vous vous accroupissez à la limite de la zone éclairée. Si vous êtes assez rapide, vous n'aurez pas de mal à mettre hors de combat les deux sentinelles avant qu'on ne se soit aperçu de votre présence. Vous pouvez, si vous le voulez, lancer de la poudre éclair dans le feu pour les aveugler avant de passer à l'attaque. Si vous en avez et si vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [22](#). Vous pouvez également, si vous possédez la discipline des Fléchettes empoisonnées, vous approcher en rampant pour leur en expédier une (rendez-vous au [32](#)). Mais vous avez également la possibilité de lancer un Shuriken contre

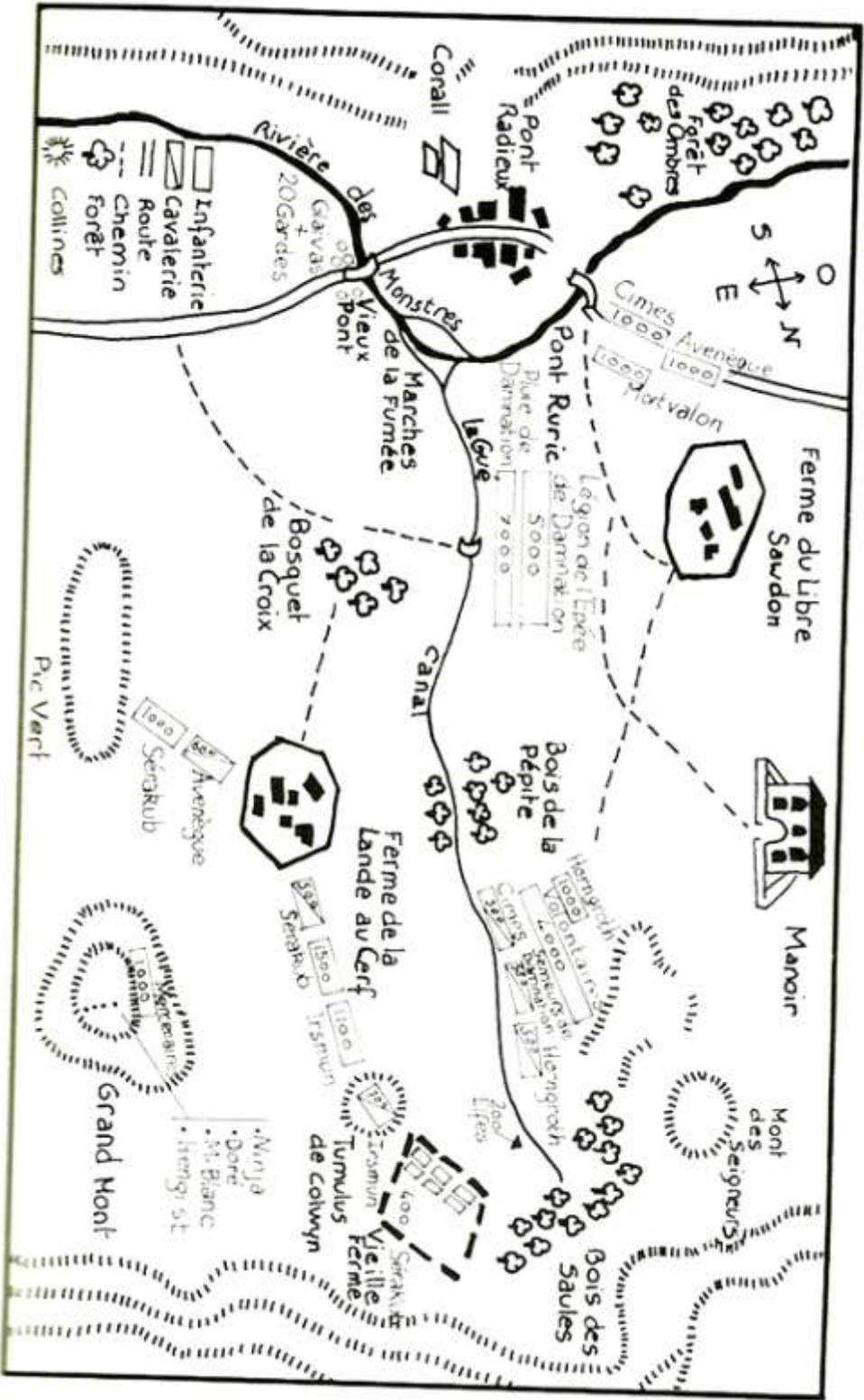
l'une d'elles (rendez-vous au [42](#)) ou encore de passer derrière elles pour les attaquer de dos (rendez-vous au [52](#)).

13

Une fissure court tout autour de la plate-forme de marbre sur laquelle est posé le trône. Elle est si fine que personne, depuis des temps immémoriaux, ne l'a remarquée. Vous frappez légèrement le marbre et, au son, vous découvrez une cavité sous le socle. Il y a donc une niche dissimulée ici. Vous remarquez aussi une tache, comme si le marbre avait été attaqué par une substance corrosive. Votre décision est vite prise. D'un geste, vous faites signe au Sénéchal de se reculer puis, après avoir glissé le Sceptre dans votre ceinture, vous vous enveloppez la main dans un morceau de tenture qui traînait à terre. La main ainsi bandée, vous appuyez de toute votre force sur le socle, là où vous avez décelé la cavité. Aussitôt le bloc de marbre bascule tandis qu'un bruit de verre brisé se fait entendre suivi d'un jet d'acide qui brûle le tissu qui enveloppe votre main. Rendez-vous au [111](#).

14

Un franc sourire éclaire le rude visage de Gwyneth qui affirme que la victoire ne peut que vous sourire puisque vous avez adopté son plan. Elle éperonne sa monture pour se placer en tête des troupes. Doré le Jeune et le Magicien Blanc restent à vos côtés sur le Grand Mont, attendant de voir comment les événements vont tourner avant d'engager leurs propres forces dans la bataille. Hengist et ses deux compagnons font de même. Dans un ordre parfait, votre armée se met en position. Au loin, vous voyez celle d'Honoric faire de même. Sur la carte figurant ci-contre sont indiqués les emplacements des différents régiments. Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir, si vous le désirez, suivre les péripéties de la bataille. Et, maintenant, rendez-vous au [388](#).



15

Une des araignées fonce sur vous à toute vitesse, évitant les crevasses où elle pourrait s'engloutir et zigzaguant sur la terre calcinée. Vous avancez prudemment et vous essayez de la transpercer avec un morceau de bois mort ramassé à vos pieds. A ce moment précis, l'elfe noir le plus proche de vous prononce une formule de disparition. Votre arme improvisée prend feu et est réduite en cendres dans l'instant même. Vous reculez en espérant que les deux autres araignées, que vous avez perdues de vue depuis un bon moment, ne se trouvent pas juste derrière vous. Vous savez bien — et c'est cela qui vous effraie — que ces terribles bêtes sont capables de se battre à mort si elles croient qu'on veut les chasser de leur territoire. Allez-vous grimper dans l'arbre qui est juste derrière vous (rendez-vous au [413](#)) ou tenter de vous mettre à l'abri des rochers (rendez-vous au [205](#))?

16

L'Ancien s'écroule à vos pieds, mort. Pendant le combat contre ce terrible ennemi, votre cavalerie n'est pas restée inactive et votre présence et celle de Doré le Jeune Font suffisamment galvanisée pour qu'elle repousse les Semeurs de Damnation. Les pertes ont été considérables dans les deux camps. Allez-vous poursuivre la cavalerie d'Honoric (rendez-vous au [356](#)) ou préférez-vous tourner bride pour attaquer la Légion (rendez-vous au [366](#)) ?

17

Inutile de leur donner trop de détails quant à votre présence ici. Vous vous contentez donc de dire que vous vous rendez à Sérakub. Ils vous prêtent une monture de réserve et vous continuez de chevaucher en leur compagnie. L'Orbe qui luit à votre front éveille leur curiosité, mais ils ne vous en parlent pas en constatant que le sujet vous met de mauvaise humeur. Vous allez pouvoir profiter de ce voyage pour vous renseigner sur Sérakub. Il semble bien qu'il n'y ait ni chef d'État ni roi dans la cité. C'est une république gouvernée par un conseil élu, la Boule,

dont la centaine de membres se réunit pour gérer les affaires de la ville. Et, dans cette Boule, les partisans de Beatan sont légèrement plus nombreux que les adeptes de Dama et du dieu de la Nature. Il faudra convaincre cette assemblée si vous voulez obtenir l'aide que vous recherchez. Rendez-vous au [27](#).

18

Reportez-vous à la carte du paragraphe [14](#) pour la disposition des régiments. Ainsi vous pourrez, si vous le désirez, noter tous les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe [342](#). Une brise légère porte jusqu'à vous la sonnerie des trompettes du rassemblement et, immédiatement, vos adversaires font mouvement vers le Pont Ruric pour atteindre le Vieux Pont où vous espérez que Glaivas pourra les arrêter assez longtemps. Car, près du Gué, la Légion de l'Epée de Damnation a commencé à avancer tandis que les cavaliers d'Honoric contournent le Bosquet de la Croix appuyés par les volontaires de la Cité des Maléfices. Il faut réagir, et vite, car s'ils arrivent à opérer leur jonction, vous allez vous trouver dans une situation des plus délicates. Rendez-vous au [106](#).

19

Le troll des cavernes tombe lourdement sur le sol. Une rapide volte-face vers les orques vous rassure : ils n'ont pas la moindre envie de se battre contre vous et ils reculent en désordre pour libérer la voie. Pendant les quelques instants où vous l'avez perdu de vue, le corps du troll semble s'être régénéré : les plaies se referment, les os se ressoudent. D'un moment à l'autre, la créature va reprendre le combat. Inutile de vous attarder. A la suite des orques, vous dévalez l'escalier en espérant avoir quitté le Palais avant que d'autres monstres ne vous attaquent. Rendez-vous au [3](#).

20

Résistant comme elles peuvent, vos troupes reculent vers le canal. L'espace d'un instant, vous craignez qu'elles ne soient anéanties car elles ont hésité à franchir l'eau alors que les attaques ennemies se faisaient plus pressantes. Néanmoins, elles y sont parvenues — les survivants, tout du moins. Et elles ont repris leurs positions initiales. Quant à vous, vous galopez en tous sens pour essayer de rassembler ce qui reste de la cavalerie. Ce qui ne vous empêche pas de voir qu'à gauche la Légion de l'Épée de Damnation est prête à investir la Ferme de la Lande au Cerf, tenue par les mercenaires. L'espace d'un instant, vous êtes gagné par un profond découragement. Mais l'enthousiasme vous revient vite en constatant que votre armée fait plus que se défendre. D'autant plus qu'un bon millier de vos cavaliers en pleine fuite galopent vers vous ! Brandissant le Sceptre, l'Orbe étincelant de mille feux, vous hurlez : — A moi, Guerriers ! La victoire ne peut nous échapper !

Si, avant le début des combats, vous avez relevé le défi d'Honoric, rendez-vous au [50](#). Sinon rendez-vous au [40](#).

21

Quatre des notables les plus influents au moment de votre lutte contre l'Usurpateur sont morts ou en fuite. Ainsi Parsifal, le supérieur du monastère de Kwon, a été assassiné par Mandrake, le chef de la Guilde des assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Il a été remplacé par Hengist qui, bien que jeune, a déjà une grande compétence dans tous les arts martiaux. Il a remis en vigueur l'entraînement des moines de Kwon pour que votre ville soit digne de sa réputation. Vous avez certainement trouvé en Hengist un précieux collaborateur. Parmi les autres notables, il semble bien que High Steward, l'un des instruments de la propagande de l'Usurpateur, soit mort. Foxglove, chef de la secte du Lotus Jaune, ordre qui a si bien espionné au service de l'Usurpateur, a disparu sans laisser de traces. Vous avez, bien entendu, dissous l'ordre dans votre cité. Golspiel et un certain

nombre d'autres marchands sont morts ou en fuite. Il faut arriver à nourrir et approvisionner la ville en réorganisant le commerce. Enfin le Démagogue, si rapide à fomenter les troubles ; Gwyneth. GreystalTet Solstice, le grand prêtre du temple du Temps, ont tous survécu. Mais votre plus fidèle allié, le Sénéchal, vous a quitté pour suivre seul les chemins de la Vallée des Morts. Rendez-vous au [31](#).

22

Un bond silencieux vous amène près du feu dans lequel vous jetez une pincée de poudre éclair. Aussitôt une intense lueur jaillit, aveuglant les deux gardes. Vous en assommez un pour le compte, mais vous ne pouvez empêcher l'autre de pousser des hurlements. Dans le camp, c'est le branle-bas de combat et, de partout, vous entendez des pas précipités qui se rapprochent de vous. Vite, il faut prendre une décision. Si vous jugez plus prudent de vous enfuir, rendez-vous au [62](#). Mais si vous décidez de poursuivre la mission que vous vous êtes assignée, rendez-vous au [72](#).

23

Réalisant ce que vous voulez faire, Shadazar vire sur l'aile et pique en direction du toit du temple de Dama. Mais elle a réagi trop tard : en quelques secondes, vous êtes sur elle et, sans hésiter, vous lui brisez l'échiné. Dans une plainte, elle tombe comme une pierre et s'écrase dans une rue de la ville où elle retrouve aussitôt sa forme d'elfe noir. Une forme d'où la vie est maintenant absente. De tous côtés, les forces démoniaques se précipitent vers les portes de la ville en gémissant. Vous vous posez dans les jardins du Palais où vous reprenez, vous aussi, votre forme humaine. Tout s'est passé comme si la potion avait eu une action minutée et synchronisée avec vos mouvements au dixième de seconde près. Des vivats s'élèvent de la foule qui vous reconnaît. Les démons ont quitté la ville. Il reste maintenant à organiser la vie de la cité avec sagesse si vous voulez garder votre popularité. Rendez-vous au [11](#).

24

A l'annonce de votre décision, Obuda Varhegyen pousse un cri de triomphe. Il déclare pompeusement que les lames d'Honoric vont se briser sur le bouclier de votre défense et il commence à donner des ordres pour faire prendre position aux troupes. Doré le Jeune et le Magicien Blanc décident de rester près de vous sur le Pic Vert et d'attendre les premières escarmouches avant d'engager leurs troupes dans le combat. Hengist et ses deux compagnons font de même. Les troupes d'Honoric se mettent en mouvement à mesure que vous mettez vos armées en place. Sur la carte figurant ci-contre, vous pouvez voir la disposition des armées des deux camps. Notez ce numéro pour pouvoir vous y reporter, si vous le désirez, dès que le combat sera engagé. Rendez-vous au [388](#).

25

Vous avancez le long de l'avenue des Saisons, précédé par des orques qui répandent la nouvelle de votre attaque imminente contre les ennemis retranchés dans le Palais. A l'angle de la rue du Clocher, vous vous trouvez nez à nez avec Radziwil, l'un des lieutenants de Foxglove, de l'ordre du Lotus Jaune. Il demande à vous parler. Vous lui faites signe d'avancer. Mais Gwyneth interpose sa monture : pour elle, il n'est pas question d'écouter les espions de l'Usurpateur et, s'il a quelque chose à dire, elle veut qu'il le fasse devant témoins. Radziwil semble saisi d'une rage froide. Il prend la parole avec une politesse et une ironie glacées qui ne laissent pas de vous surprendre. Tout est détruit alentour et il parle comme s'il était au milieu d'une assemblée de courtisans.

— Si la gente dame Gwyneth attaque maintenant, elle pourra reprendre la ville car les orques sont tous occupés à piller les caves du Palais... Et ils boivent tout le vin qu'ils découvrent... A peine a-t-il terminé sa phrase que Gwyneth le chasse. Pour expliquer son attitude de méfiance, elle vous raconte comment Foxglove a trahi la ville en révélant aux elfes noirs les plans des

souterrains qui permettent de passer sous les murailles de la cité. A cause de cette trahison, la ville a été prise par surprise. Allez-vous faire confiance à Radziwil et attaquer le Palais des maintenant (rendez-vous au [417](#)) ou préférez-vous vous rendre dans la partie de la cité qui n'est pas encore tombée aux mains de l'ennemi pour faire la jonction avec les mercenaires d'Antocidas (rendez-vous au [405](#)) ?

26

L'ordre que vous venez d'envoyer n'est suivi d'aucun mouvement. Inquiet, vous vous apprêtez à le répéter lorsque surgit, hors d'haleine, un messenger envoyé par Antocidas. Il prend le temps de reprendre son souffle avant de vous dire, de l'air le plus naturel qui soit :

Nous pouvons attaquer, conformément à vos ordres. Mais à la condition que vous vous engagiez à doubler notre solde.

Votre colère est telle que l'homme, effrayé, fait un bond en arrière. Mais vous vous reprenez vite. Allez-vous lui promettre ce qu'il vous demande (rendez-vous au [36](#)) ou envoyer les mercenaires au diable et donner l'ordre à votre cavalerie d'attaquer seule la Légion de l'Épée de Damnation (rendez-vous au [368](#)) ?

27

La ville de Sérakub est bâtie sur les rives de l'Exubérante aux magnifiques eaux bleues et à la vallée fertile. Partout s'étendent des prairies parsemées de fleurs où volettent des papillons multicolores. Bientôt vous franchissez les portes de la très belle Cité des Jardins. Nombre de bâtiments ont été construits avec des pierres multicolores. D'autres sont couverts de plantes grimpantes : des clématites, des volubilis, des lierres dorés qui ruissellent sur les façades. On vous conduit au siège du gouvernement. C'est là que l'assemblée de la Boule tient ses réunions. Des greffiers vous posent des questions et notent vos réponses en ornant toutes les majuscules de belles enluminures !

Tout d'abord, vous avez un peu de mal à les comprendre mais vous vous habituez très vite à leur accent, ce qui vous permet de satisfaire leur curiosité sans difficulté. Enfin, on vous permet de prendre la parole pour présenter votre requête à la Boule. Rendez-vous au [67](#).

28

Reportez-vous à la carte du paragraphe [34](#) pour connaître la position des armées. Ainsi, si vous le désirez, vous pourrez noter tous les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe 342. Les trompettes sonnent, les ordres fusent, et l'armée d'Honoric se met en branle. La cavalerie, suivie par la Légion de l'Épée de Damnation, traverse le canal Puis les cavaliers chargent droit sur vos lignes, dans un bruit de tonnerre, entre le Grand Mont et la Ferme de la Lande au Cerf. Les archers les suivent de près, précédant de très peu les fantassins de la Légion. Les alliés d'Honoric, en position près du Gué, chargent à leur tour mais ils se heurtent à la défense des femmes de Sérakub. Un corps à corps acharné s'engage à cet endroit. Sur la gauche, la Milice des Volontaires de la Cité des Maléfices s'engage sur le pont mais, dans cet espace étroit, les archers de Gwyneth ne leur laissent pas la moindre chance. Les Volontaires tentent de fuir, mais ils sont poussés en avant par les troupes d'Horngroth qui tuent impitoyablement tous ceux qui font mine de désert. Près de vous, une vingtaine d'hommes attendent vos ordres pour agiter les bannières qui indiqueront aux différents régiments les manœuvres à effectuer. Maintenant allez-vous envoyer votre cavalerie charger les cavaliers d'Honoric (rendez-vous au [236](#)) ou utiliser les quatre cents hommes que vous tenez en réserve pour porter secours aux troupes qui sont en position entre la Ferme et le Grand Mont (rendez-vous au [246](#)) ?

29

L'apparence de Dom le Devin ne laisse pas de vous surprendre. Vous aviez imaginé un homme au front haut et dont l'intelligence, la sagesse et la séduction se liraient sur le visage.

Or il est petit, plutôt malingre, et il n'a rien d'un homme de guerre. Sa tête ronde comme une boule ne lui donne pas non plus l'air de l'homme réfléchi que vous vous attendiez à trouver. Il est assis sur un trône de pierres multicolores ; la robe qu'il porte est des plus colorées, elle aussi.

— Eh bien, Ninja, vous êtes venu jusqu'à nous pour nous demander de l'aide contre Honoric, ce vantard qui ne connaît que le mal. Et le temps vous est compté : les Fils des Démon de la Faille sont prêts à attaquer votre ville !

Le moins qu'on puisse dire c'est qu'il a l'air bien informé et qu'il ne s'embarrasse guère de préliminaires oiseux ! Rendez-vous au **39**.

30

Votre décision n'a pas été la plus heureuse qui soit. En effet, vos troupes ont reculé en combattant pas à pas mais, arrivées au canal, elles se sont quelque peu éparpillées, laissant la partie belle à l'ennemi qui les a décimées en un instant. Quant à vous, vous êtes pris dans une embuscade que les moines de la Mante Ecarlate ont tendue à proximité de la Ferme de la Lande au Cerf. Vous vous défendez comme un beau diable. Mais que pouvez-vous faire contre deux cents adversaires ? Votre aventure se termine ici.

31

Vous réservez votre première audience dans la salle du trône à Gwyneth, capitaine de la garde, commandant en chef de vos armées, ou plutôt de ce qui en reste. Revêtue d'une armure ayant connu des jours meilleurs, elle s'avance vers le trône d'un pas ferme et s'incline devant vous. Vous vous faites la réflexion que vous ne l'avez jamais vue habillée autrement, pas même à l'occasion de banquets de cour. Elle vous presse de renoncer à la forme du gouvernement en vigueur qui donne nombre de droits aux conseillers et à la chambre de l'Étoile. Vous refusez : pas question d'abandonner les institutions mises en place par votre

père. Vous projetez de convoquer très vite le Conseil. A ce moment, le chambellan de la cour vous annonce l'arrivée d'un messenger qui dit venir des Cimes du Présage et de la Cité des Maléfices. Il est habillé comme un ménestrel. Gwyneth a froncé les sourcils en entendant prononcer le nom de la Cité des Maléfices. Vous donnez l'ordre qu'on introduise l'homme. Rendez-vous au [81](#).

32

Vous vous préparez à souiller, la Fléchette empoisonnée bien en place sur votre langue. Vous atteignez le garde juste au creux du genou, là où sa cuirasse ne le protège pas. Il titube et s'écroule, mort. Inquiet, son compagnon s'approche et s'agenouille auprès du corps, vous tournant le dos. L'occasion est trop belle : un bond en avant, une manchette, et le voilà assommé. Vous déshabillez l'un des gardes et vous enflez uniforme et cotte de mailles en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous voilà soldat de la ville d'Avenègue dans l'uniforme de la légion de Vasch-Ro ! Rendez-vous au [122](#).



33

Force Gwyneth se tient au centre de la place des Saisons. Elle est le chef des armées de la ville et commande aux archers. Par ailleurs, elle a le titre de grand prêtre du temple de Dama, chef

des armes de tous les dieux. Elle est entourée de près de deux cents femmes archers qui sont, comme clic, très entraînées et puissamment armées. Certaines sont à cheval. Autour de ces redoutables écuyères, un certain nombre de citoyens forment une milice de volontaires. A la tête de cette milice se trouve le Démagogue. Il harangue ses troupes, essayant de les fanatiser en vue du combat. Il hurle qu'il faudra vaincre ou mourir en se démenant comme un beau diable. Greystaff, le grand prêtre d'Avatar l'Unique, est présent, lui aussi, entouré d'une partie de son clergé. Tous mettent leurs pouvoirs de guérison au service des combattantes de Gwyneth. Alors, le cœur battant, vous les rejoignez et, dans le silence relatif que Gwyneth a eu bien du mal à imposer, des vivats fusent quand on vous reconnaît. On dirait que votre apparition a redonné un formidable souffle de vie à plus d'un combattant démoralisé l'instant d'avant. Gwyneth vous confirme qu'il y a encore de nombreux îlots de résistance dans la cité. Les mercenaires d'Antocidas le Borgne ont refusé de se soumettre aux Fils des Démons du Rift et ils tiennent encore quelques points stratégiques. Par ailleurs, Gwyneth a obtenu des prêtres du Temple du Temps qu'ils usent de tous leurs pouvoirs magiques contre les démons envahisseurs de la ville. Le Temple du Père des Glaces refuse malheureusement d'ouvrir ses portes, et vous ne pourrez pas bénéficier de son aide. Il vous reste maintenant à trouver la tactique à employer pour mettre en déroute les forces du mal qui ont investi la ville. Vous pourriez peut-être profiter de leur négligence car, croyant la ville soumise, elles ne surveillent pas tout ce qui s'y passe. L'ennemi a concentré ses forces dans le Palais sous le commandement de Shadazar, le démon le plus tristement célèbre de tous ceux qui peuplent le Rift. Avant toute chose, Greystaff vous lance une bénédiction de la Bonne Santé qui, dans l'instant, vous redonne 20 points d'**ENDURANCE** . Allez-vous maintenant vous engager dans l'avenue des Saisons pour livrer bataille dans l'allée menant au Palais (rendez-vous au [25](#)) ou jugez-vous plus sage de faire la jonction avec les mercenaires d'Antocidas en traversant les quartiers de la ville qui ne sont pas encore occupés (rendez-vous au [37](#)) ?

34

Hivatala, satisfaite que sa stratégie ait prévalu, se met sans plus attendre en selle pour aller donner ses ordres à l'armée. Doré le Jeune et le Magicien Blanc restent près de vous sur le Pic Vert attendant les premières escarmouches avant d'engager leurs troupes. Hengist et ses deux compagnons font de même. Dans un ordre parfait vos troupes se mettent en place ; celles d'Honoric en font autant. Vous pouvez voir sur la carte figurant ci-contre la disposition des deux armées. Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir, si vous le désirez, vous y reporter pour suivre les péripéties des combats. Rendez-vous au [388](#).

35

Votre dernier Shuriken vient de ricocher sur un obstacle et vous avez manqué les araignées. Deux d'entre elles sautent sur vous. Vous tentez de les écraser, mais trop tard : elles vous ont déjà mordu, et leur venin s'infiltré dans vos veines. Quelques secondes suffisent pour vous tuer. Vous n'aurez heureusement pas le loisir de voir votre ville soumise à la domination des démons du Rift.

36

L'envoyé d'Antocidas est parti porter votre réponse en courant à perdre haleine, et les mercenaires passent immédiatement à l'action. Une volée de flèches les accueille, mais ce sont des combattants chevronnés. ils s'arrêtent un court instant. Boucliers levés, ils forment la tortue et se remettent en marche avant que les archers n'aient regarni leurs armes. Ils infligent des pertes considérables sur leur passage. Les archers ennemis sont obligés de rompre les rangs et Antocidas charge le flanc de la Légion de l'Épée de Damnation. Une partie des troupes a le temps de faire volte-face pour recevoir cette charge, et la contre-attaque de la Légion ne se fait pas attendre. Dans le ciel, vous apercevez le Magicien Blanc qui a réussi à mettre les trois reptiles volants hors de combat. Ses vêtements sont couverts de sang. Il est

épuisé et ne pourra vous aider plus. Le sort de la bataille n'est pas joué, loin s'en faut. Près de vous, vous avez cinq cents cavaliers des Cimes du Présage qui n'ont pas encore pris part à l'offensive. Allez-vous leur donner l'ordre de charger depuis le Tumulus de Colwyn pour bousculer les archers ennemis et tomber sur l'arrière de la Légion après avoir contourné les mercenaires d'Antocidas (rendez-vous au [46](#)) ou préférez-vous prendre vous-même la tête de cette charge avec Doré le Jeune (rendez-vous au [56](#))?

37

Constatant que toute résistance n'a pas cessé, un grand nombre d'habitants se joint à vous. Vous êtes près d'un millier quand vous arrivez en vue des oriflammes d'Antocidas brodées d'une épée d'or et d'une bourse gonflée. Lui et ses mercenaires se sont retranchés dans les casernes et ils ont subi relativement peu de pertes. Mais il ne faut pas se leurrer, les assiégeants sont largement plus nombreux que vos hommes et ceux d'Antocidas réunis. Ceux qui vous assiègent sont des régiments d'orques commandés par des elfes noirs. D'une façon générale, les grandes et belles créatures que sont les elfes ne se soumettent pas aux forces du mal. Mais les elfes noirs qui sont ici ont vendu leur âme et, mis au ban de leur propre peuple, ils se trouvent dans le camp de vos ennemis. Allez-vous prendre la tête de l'armée des femmes-archers de la ville pour commander l'assaut contre les elfes noirs (rendez-vous au [289](#)) ou attendre à l'arrière (rendez-vous au [297](#)) ?

38

Reportez-vous à la carte du paragraphe [24](#) pour connaître les positions des différentes armées. Et, si vous le désirez, vous pourrez noter les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe [342](#). Les sonneries des trompettes et les ordres lancés parviennent jusqu'à vous. Les archers d'Honoric, la Pluie de Damnation, expédient dans le même instant deux mille flèches sur les mercenaires d'Antocidas, tandis que la Légion de

l'Épée de Damnation fait mouvement vers le canal pour attaquer les troupes de Gwyneth. Quant aux Semeurs de Damnation, ils chargent les écuyères. Les cavaliers des Cimes, eux, appuient la Légion contre Antocidas. Les alliés d'Honoric lancent alors une première attaque contre les armées d'Avenègue qui défendent le passage du Gué. A l'extrême gauche, la milice des Volontaires de la Cité des Maléfices attaque le Pont Ruric. Au prix de lourdes pertes, la Légion et la cavalerie sont obligées de battre en retraite au Gué : les Avenègues font preuve d'une incroyable bravoure. L'offensive perd de sa force et les troupes de Gwyneth parviennent à faire une brèche importante dans les rangs des attaquants qui déferlent par vagues. C'est le moment que choisissent les moines de la Mante Ecarlate pour se lancer sur les troupes d'Antocidas. Une pluie de carreaux d'arbalètes s'abat sur les mercenaires qui sont aussi attaqués par les fantassins sur leur flanc et, de front, par les cavaliers. Ils perdent en quelques secondes près du tiers de leurs effectifs. La panique qui s'est emparée des survivants est telle qu'en s'enfuyant ils sèment une pagaille noire. Rendez» vous au [48](#).

39

Avant même que vous ayez pu répliquer, le Devin poursuit :

— Savez-vous, Ninja, que si nous vous donnons notre appui, la ville de Mortvalon s'alliera avec Honoric ? Et vous aurez en face de vous non seulement la terrible Légion de l'Épée de Damnation, mais également celle des Anges de la Mort et une unité de cavalerie surentraînée : les Ailes de la Mort. Vous pouvez lui affirmer que, quelles que soient les armées que vos adversaires pourront aligner, vous êtes sûr de la victoire s'il vous apporte son aide (rendez-vous au [59](#)). Mais si vous êtes avant tout curieux de savoir comment il peut être aussi bien renseigné, rendez-vous au [69](#).

40

C'est à peine si les cavaliers vous jettent un regard lorsqu'ils vous croisent. A l'évidence, ils n'ont plus la moindre confiance en vous. Sans doute parce que vous avez refusé d'affronter Honoric en combat singulier. Le front baissé, vous poussez votre monture vers le Tumulus de Colwyn, vous promettant — une fois l'avoir atteint — d'y vendre chèrement votre peau. Mais vous n'aurez même pas cette dernière satisfaction car, passant à proximité de la Ferme de la Lande au Cerf, vous tombez dans une embuscade dressée par les moines de la Mante Ecarlate. Votre aventure se termine ici.

41

Vous attaquez du bec et des griffes le terrible vautour-dragon. Vos coups sont puissants, violents, bien ajustés et répétés. Mais vous aviez compté sans la queue de la créature : elle s'enroule autour de vous et vous expédie au sol comme un boulet. Sans vous laisser le temps de réagir, Shadazar vous achève. Votre mort sonne la fin de toute présence humaine à l'est du Manmarch qui sera désormais dominé par les créatures diaboliques de la Faille.

42

Votre Shuriken siffle en direction du garde le plus proche de vous à la vitesse du serpent qui disparaît dans l'herbe. Puisqu'il fait nuit, vous n'avez besoin que de 7 pour réussir votre lancer. Si vous avez atteint votre cible, rendez-vous au [82](#). Si vous la manquez, rendez-vous au [92](#).

43

Wargrave-Abbas est une ville de la côte située à l'extrême nord du pays. C'est également une ville de solides traditions militaires. Les adeptes de Dama y ont créé une école qui a déjà formé des générations de soldats de métier. La place est commandée par une femme très célèbre dans le métier des armes : Frida la Vigilante. 11 y a longtemps, lorsque vous avez quitté la forteresse

de Guen Dach pour vous rendre dans l'île des Songes Paisibles, vous avez visité ce port. Vous espérez bien que personne ne se rappellera que c'est à cause de vous que le supérieur du Temple de Kwon a été assassiné par Mandrake, le chef de la Guilde des assassins. Mais, ce qui est surtout important en l'occurrence, c'est qu'il faut plus d'un mois pour atteindre Wargrave-Abbas. Vous ne pourriez donc pas être revenu avant l'attaque d'Honoric, le 1^{er} du mois de Grimwierd. Rendez-vous au [261](#).

44

Avant que le conseil de vos commandants ne se disperse, vous leur racontez ce que vous savez à propos des terribles reptiles volants qui sont enfermés dans les coffres de bois au camp d'Honoric. La description que vous en donnez sème la consternation parmi vos alliés. Mais le Magicien Blanc vous promet qu'il utilisera toutes ses connaissances pour essayer de neutraliser ces monstres redoutables. La confiance semble renaître sur les visages, y compris sur le vôtre qui exprime tout le soulagement du monde. Rendez-vous au [54](#).

45

Le Sceptre est orné du griffon, symbole de votre famille. Mais ni le Sceptre ni l'Orbe ne portent la moindre inscription qui pourrait vous éclairer sur leurs éventuels pouvoirs magiques. Il faudrait que vous puissiez trouver un magicien très puissant capable de percer pour vous les mystères qu'ils recèlent peut-être, à supposer toutefois qu'il y ait le moindre pouvoir magique en eux, ce qui n'est pas prouvé. L'Orbe d'émeraude est un petit objet de forme ovoïde qui fait penser à un œil comme il vous est arrivé d'en voir dans certaines contrées reculées. Une impulsion que vous ne contrôlez pas vous pousse à porter l'Orbe à votre front. Allez-vous obéir à cette étrange envie qui vient tout juste de vous traverser l'esprit ? Si tel est le cas, rendez-vous au [123](#). Sinon rendez-vous au [135](#).

46

La cavalerie dévale le Tumulus au triple galop. Mais les archers d'Honoric déciment vos vaillants cavaliers et, après une pluie de flèches particulièrement meurtrières, vos alliés des Cimes du Présage sont obligés de prendre la fuite. Il ne restera plus à la Légion de l'Épée de Damnation qu'à balayer le reste de vos troupes sur les flancs de la colline. C'est un petit détachement des Semeurs de Damnation qui vous accule, isolé des vôtres, au sommet du Grand Mont. Votre fin héroïque sera peut-être chantée par les ménestrels dans le futur, mais votre aventure s'achève ici.

47

Pendant quelques instants, vous planez dans les airs, attendant le moment où vous pourrez l'attaquer tout en restant hors de portée de la terrible queue aux piquants acérés. Alors vous plongez sur clic. Mais au moment où son cou se présente sous votre bec, la potion magique cesse brutalement de faire effet. Vous reprenez votre forme humaine suspendu par les dents à la nuque écailleuse de la créature mi-vautour, mi-dragon. D'un seul mouvement de son corps puissant, Shadazar se débarrasse de vous : vous tombez comme une pierre au milieu d'une rue, ce qui vous fait perdre 10 points d'**ENDURANCE**. Elle vous croit mort, ne pouvant imaginer un seul instant que les nombreuses acrobaties équestres auxquelles vous vous êtes entraîné dans votre jeunesse — ainsi que la boue qui amortit votre chute vous ont peut-être sauvé la vie. S'il vous reste donc un souffle de vie, rendez-vous au [113](#).

48

La charge de la Légion de l'Épée de Damnation culbute l'infanterie de vos alliés. Il faut leur porter secours. Près de vous, les porteurs de bannière attendent vos ordres pour les transmettre aux différents régiments. C'est le moment ou jamais de lancer la cavalerie d'Irsmun dans le combat. Les archers

ennemis ont fait volte-face et ils expédient une pluie ininterrompue de flèches mortelles sur le flanc de votre armée. Force Gwyneth est obligée d'effectuer un repli stratégique sous peine de voir toutes ses troupes anéanties. Ce mouvement se fait en bon ordre, ce qui lui permet de se diriger vers vos lignes sans trop de pertes. Néanmoins, vous donnez l'ordre au millier de cavaliers de Sérakub que vous avez gardé en réserve d'attaquer la Ferme de la Lande au Cerf pour soulager la pression qui s'exerce sur elle. Si, la veille de la bataille, vous avez réussi à pénétrer dans le camp ennemi et découvert ce que contiennent trois coffres de bois, rendez-vous au [58](#). Sinon rendez-vous au [68](#).

49

Votre seul moyen d'échapper aux griffes de la créature mi-vautour, mi-dragon est de piquer vers le sol. Ce que vous faites dans l'instant. Mais Shadazar est déjà sur vous. Allez-vous faire une brusque volte-face (rendez-vous au [145](#)) ou tenter de reprendre de la hauteur, en sachant néanmoins que cela vous fera perdre de la vitesse (rendez-vous au [165](#)) ?

50

A votre cri, il semble que le temps se soit arrêté sur le champ de bataille. Les cavaliers qui fuyaient éperdument retiennent leurs montures qui se cabrent et qui ruent. Les yeux de ces hommes farouches sont humides de larmes : ils ont retrouvé le Ninja ! Bientôt six cents d'entre eux vous entourent. A leur tête, vous regagnez le Tumulus de Colwyn. Doré le Jeune, quant à lui, fait des prouesses pour empêcher les guerriers des Cimes de franchir le canal. Soudain, faisant irruption de la Ferme de la Lande au Cerf, deux cents moines de la Mante Écarlate se lancent à l'assaut du Tumulus.

— Le Bois des Saules ! hurle Hengist. Imbéciles que nous sommes, ils devaient se cacher dans le Bois des Saules !

Avec une incroyable détermination, les porteurs de bannières se massent autour de vous. Et déjà la cavalerie se porte à votre

secours. Mais rien ne pourrait arrêter les adorateurs de la Mante Écarlate... Et pourtant, les moines semblent se figer, et vos troupes font de même. Alors, dans l'inquiétant silence qui vient de faire suite aux fracas des combats, se fait entendre un léger bruit de pas. A votre front, l'Orbe lance des éclairs, frémissant à l'approche d'une créature née de la plus sombre des magies : un Ancien ! Vous faites face à un Ancien. Peut-être le même que celui que vous avez combattu dans votre lutte contre l'Usurpateur! D'ignobles tentacules se tordent autour de sa bouche, sortent de ses manches. L'un d'eux brandit une lourde massue. Et vous ne pouvez vous empêcher de frémir en l'entendant déclarer d'une voix rauque :

Ainsi, Ninja, tu as survécu. Et pourquoi, puisque tu vas maintenant achever un règne qui n'a pas même commencé...

Vous allez devoir combattre cette horreur. Impossible de vous servir de vos pieds ou de tenter une mise à terre, puisque vous êtes à cheval. En revanche, tous les coups de poing vous sont permis, et vous pouvez utiliser votre Sceptre comme massue (en notant que, dans ce dernier cas, vous ne pouvez faire appel à votre Force Intérieure). Allez-vous tenter la patte du Tigre (rendez-vous au [60](#)), essayer de lui porter un violent coup de Sceptre (rendez-vous au [70](#)) ou lancer votre cheval sur lui pour le renverser •rendez-vous au [80](#)) ?

51

Une fente dans le marbre du socle, si fine qu'elle est passée inaperçue depuis des temps immémoriaux, attire votre attention. De plus, vous distinguez dans la pierre une sorte de tache. Pris d'une idée subite, vous posez les mains sur cette tache et vous pesez sur le socle de toute la force dont vous êtes capable. Vous aviez vu juste : très certainement il y a une cavité sous le trône car le socle commence à basculer ! C'est à ce moment que, dans un bruit de verre brisé, un jet d'acide vous atteint au bras, vous arrachant un hurlement. Sous le regard impuissant du Sénéchal, vous vous tordez de douleur. Enfin, vous parvenez à reprendre

vos esprits, mais vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE dans l'aventure. Le socle a maintenant complètement basculé. Rendez-vous au [111](#).

52

Vous rampez vers les deux gardes sans que le moindre brin d'herbe soit agité. Vous vous redressez juste derrière l'un d'eux inconscient de votre présence. Une fulgurante Patte de Tigre sur sa nuque offerte l'étend pour le compte. L'autre garde se retourne tout d'une pièce en entendant le bruit de sa chute. Mais avant même qu'il ait le temps de réagir, vous tentez le coup de pied de Tigre Bondissant. Sa **DÉFENSE** est de 7. Si votre coup de pied l'atteint, rendez-vous au [102](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [112](#).

53

Puisque votre Sceptre peut, par la seule force de votre pensée, vous donner l'appui que vous désirez, vous avez pris soin de l'emporter avec vous. Le premier jour, vous contournez la Grande Faille du Rift. Ce gouffre est une véritable plaie dans le pays d'Orb. C'est un effroyable labyrinthe qui s'enfonce à une invraisemblable profondeur, peuplé de créatures démoniaques. C'est là aussi que les Anciens se sont installés, il y a bien longtemps, avant même l'arrivée des premiers hommes dans cette région. Et, à l'abri de la lumière du jour, ils usent, dit-on, d'innommables pratiques. Mieux vaut vous en éloigner au plus vite. Votre vue perçante vous a montré, pendant un court instant, une ombre noire, haut au-dessus de votre tête. Une deuxième ombre la rejoint. Peut-être ne s'agit-il que de corbeaux, mais il pourrait tout aussi bien s'agir de créatures envoyées par les elfes noirs de la Faille pour vous surveiller. Inquiet, vous pressez le pas. Rendez-vous au [243](#).

54

Les deux armées ont maintenant pris position. Soudain, une sonnerie retentit dans les rangs adverses et un héraut avance vers vous, précédant le terrible Honoric.

— Ninja, nous te défions, au nom du puissant Honoric, maître de la Légion de l'Épée de Damnation. Tu prétends être le seigneur d'Irsmun ! Prouve-le ! Avance et viens te battre, Ninja ! Sinon tu n'es qu'un lâche !

Puis le héraut recule d'un pas. Doré le Jeune vous presse de relever le défi. Glaivas trouve, quant à lui, qu'accepter ce duel serait une lourde erreur. Allez-vous néanmoins accepter le duel (rendez-vous au [414](#)) ou le refuser au risque de passer pour un couard aux yeux de Doré le Jeune (rendez-vous au [64](#)) ?

55

Autour de vous, tout n'est que confusion. Les cris des orques se lançant à l'assaut, ceux des hommes blessés, mêlés aux bruits des armes, vous assourdissent. Puis la sonnerie d'un clairon vous parvient et vous reprenez un peu espoir. La silhouette du Temple du Temps se découpe dans l'obscurité, faiblement éclairée par les lueurs de torches qui ont été disposées en forme d'étoile sur la place qui lui fait face. Sautant de l'aile du moulin, vous vous laissez tomber sur un toit. Et de là, bondissant de toit en toit, vous finissez par atteindre un balcon surplombant la place. Vous découvrez alors un spectacle qui a vraiment de quoi vous réjouir. Rendez-vous au [33](#).

56

Vous piquez des deux pour rejoindre le Tumulus de Colwyn où, avec Doré le Jeune, vous prenez la tête de la cavalerie. Vous élevez le Sceptre bien haut en hurlant à pleins poumons : « Gloire à Irsmun ! » Et la voix de Doré le Jeune répond d'un vibrant : « Gloire à Rocheval ! » Vous chargez dans un ensemble

parfait. Si vous avez rencontré Honoric en combat singulier avant la bataille, rendez-vous au [76](#). Sinon rendez-vous au [86](#).

57

L'escalier arrive au niveau de la salle du Trône. Là, vous découvrez le Sénéchal, plié en deux par la douleur, appuyé aux lourdes portes qui en barrent l'entrée. Pendant les jours difficiles de votre court règne, il vous a maintes et maintes fois prouvé sa fidélité. Dès qu'il vous aperçoit, son visage exprime tout à la fois le soulagement et la joie que lui procurent votre présence, et la compassion pour les souffrances que vous avez endurées. Il vous dit tout l'espoir que votre arrivée fait naître en lui : — O Ninja, vous êtes revenu pour nous sauver une fois de plus ! Je le savais !

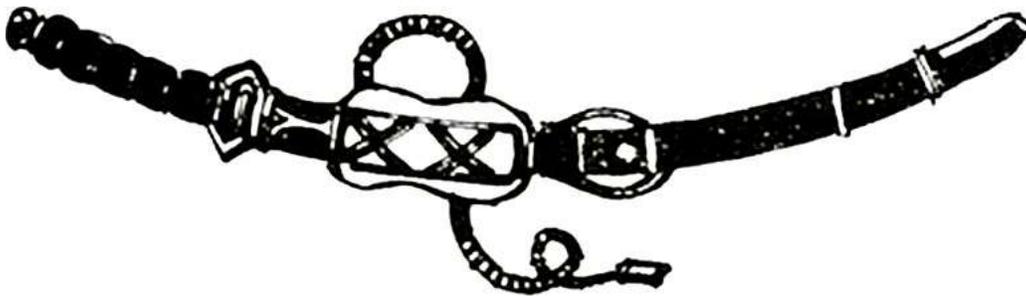
Il est blessé, gravement à l'évidence. Mais ses jours ne semblent pas en danger. Rapidement, vous lui demandez si personne ne se trouve dans la salle du Trône. Ce qu'il vous confirme d'un hochement de tête, au moment même où des hurlements d'orque se font entendre, provenant du niveau inférieur. Allez-vous mettre le Sénéchal à l'abri dans la salle du Trône quitte à perdre un temps précieux (rendez-vous au [177](#)) ou, sans vous occuper de lui davantage, allez-vous bondir au bas des marches pour livrer bataille (rendez-vous au [189](#)) ?

58

Vous avez fait part au Magicien Blanc de ce que vous avez découvert dans le camp d'Honoric. Alors que vous alliez ordonner une nouvelle manœuvre, il vous dit calmement :

Le temps est venu pour moi d'intervenir, Ninja ! Puis, étendant les bras, il commence à murmurer une étrange incantation. Et soudain, à la stupéfaction de tous ceux qui sont présents autour de vous, il s'élève dans les airs en direction du Bois des Saules. C'est alors qu'aux hurlements des combattants succèdent des cris de terreur : trois monstrueux reptiles volants viennent d'apparaître au-dessus du Manoir. Toutes griffes dehors, fouettant l'air de leurs énormes queues armées de dards

empoisonnés, ils fondent sur les troupes des Cimes du Présage. Le Magicien Blanc s'est immobilisé, haut dans le ciel. De toute la force de ses poumons, il leur lance un long cri. Les créatures lèvent aussitôt la tête et, piaillant de fureur, volent vers lui. La mêlée qui s'ensuit est de la plus extrême confusion. Les reptiles cherchent à déchirer de leurs griffes le malheureux Magicien dont les décharges d'énergie ne font que légèrement entamer leur peau, dure comme du cuir. Mais vite vous reportez votre attention sur les combats qui se déroulent à terre. La situation n'est guère brillante ! Sous les charges répétées de la cavalerie d'Honoric, les mercenaires d'Antocidas reculent. Les Semeurs de Damnation se préparent à fondre sur l'infanterie déjà désorganisée de Gwyneth. Les hommes postés au Gué ne résistent que par miracle et, d'ailleurs, une estafette vient d'arriver pour réclamer en renfort la cavalerie d'Avenègue qui pourrait, peut-être, bousculer les guerriers de Montvalon. Les dévots de Beatan, de la cité de Sérakub, ne vont pas tarder à investir la Ferme de la Lande au Cerf... La moindre erreur de votre part et la bataille est perdue. Allez-vous donner l'ordre à la cavalerie de Gwyneth de charger le flanc de la Légion de l'Épée de Damnation — ce qui donnerait le temps à son infanterie de se réorganiser — et envoyer la cavalerie avenègue sur le Gué (rendez-vous au [78](#)) ou ordonner à ces deux unités de charger ensemble la Légion (rendez-vous au [88](#)) ?



59

Votre affirmation fait ricaner Dom le Devin. — Eh bien, je me demande d'où vous tenez cette certitude, dit-il, mais je ne vous vois pas rester bien longtemps sur votre trône. Je n'ai donc pas de raisons de risquer la vie de mes concitoyens. D'ailleurs, j'ai

beau faire appel à toutes mes capacités de divination, il semble que quelqu'un veuille m'empêcher de voir votre avenir. Quelle que soit ma peine de vous laisser ainsi isolé, je ne peux donc rien pour vous.

Et, se levant, il s'éloigne de vous dans un chatolement de lumière. On vous reconduit aux portes du palais, puis aux portes de la ville. Malgré votre colère, il ne vous reste plus qu'à retourner à Irsmun et à organiser seul votre défense. Rendez-vous au [99](#).

60

D'un geste souple, vous tirez la bride de votre monture qui, se cabrant, vous permet d'abattre le tranchant de votre main sur la nuque de l'Ancien.

ANCIEN

DÉFENSE contre la Patte du Tigre : 7

ENDURANCE : 22

DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [90](#). S'il est encore en vie, il vous balance sa massue dans les côtes. Votre DÉFENSE est de 7. Si son coup vous atteint, vous subissez les DOMMAGES habituels avant de vous rendre au [110](#). S'il vous manque, vous pouvez de nouveau tenter la Patte du Tigre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), lancer votre cheval sur lui (rendez-vous au [80](#)) ou essayer de lui asséner un coup de votre Sceptre (rendez-vous au [70](#)).

61

A votre demande, les lettrés viennent vous rejoindre dans la salle du conseil, chargés d'une quantité impressionnante de livres et de parchemins. La première remarque que vous faites est que, si le Manmarch a toujours la même représentation sur les cartes que vous consultez, il n'en est pas de même pour les pays qui l'entourent. Les noms changent, les emplacements des cités

également. Cela ne va pas être facile. Allez-vous demander à vos savants de faire des recherches sur Upanishad (rendez-vous au [351](#)), l'Aube Grise (rendez-vous au [381](#)), Sérakub (rendez-vous au [391](#)), Wargrave-Abbas (rendez-vous au [43](#)) ou les Cimes du Présage (rendez-vous au [401](#))? Mais si vous savez à quelle ville vous allez proposer une alliance, rendez-vous au [281](#).

62

Vite, vous tournez les talons pour vous fondre dans l'obscurité. Vos poursuivants sont vite distancés car nul ne peut attraper un Ninja dans la nuit. Mais vous n'avez rien découvert et vous retournez à votre campement en maugréant. Rendez-vous au [100](#).

63

Devant le Palais, tous les combattants se sont immobilisés pour observer l'incroyable affrontement qui se prépare dans les airs. Au moment même où Shadazar arrive sur vous, vous battez puissamment des ailes, ce qui vous propulse haut dans le ciel. Tournant la tête, vous la voyez maintenant loin au-dessous de vous. Vous savez maintenant une chose importante : votre rapidité est bien supérieure à celle de votre adversaire. Mais le combat risque d'être long et il faut en finir le plus vite possible car, au sol, les trolls sont en train d'attaquer de toutes parts. Vous pouvez, profitant de votre position dominante, vous laisser tomber sur Shadazar comme une masse (rendez-vous au [23](#)) ou bien, sans prendre plus d'élan que vous n'en avez déjà, vous pouvez essayer de lui briser le cou d'un coup de bec bien ajusté (rendez-vous au [47](#)).

64

Dédaigneusement, vous refusez le combat. Ce qui provoque aussitôt dans vos rangs des murmures de déception. Si vos alliés sont les habitants des Cimes du Présage et de Fendil, rendez-vous au [74](#). Si ce sont les soldats de Sérakub, rendez-vous au [84](#).

65

Deux de vos Shurikens atteignent leur but, tuant net deux araignées. Mais il en reste une, et vous n'avez plus de Shuriken. Allez-vous grimper dans l'arbre où vous pourrez essayer de tuer l'araignée qui ne manquera pas de vous poursuivre, en utilisant les lames d'acier de vos manches (rendez-vous au [143](#)) ou préférez-vous vous saisir d'une pierre pour tenter de l'écraser (rendez-vous au [105](#)) ?

66

L'Ancien tombe raide mort aux pieds de votre monture. Et ce n'est pas votre seule victoire. En effet, la charge menée par votre cavalerie a été décisive : la Légion est en déroute et vos armées, galvanisées par ce premier succès, se regroupent pour passer à l'offensive. Un vent d'espoir s'est levé dans vos rangs. Les Volontaires de la Cité des Maléfices fuient en tous sens, bousculant les hommes d'Honoric qui se trouvent sur leur chemin. Tout n'est pas encore joué néanmoins car, dans votre camp, nombre de régiments ont été décimés par cette très longue bataille. C'est le cas, en particulier, pour les troupes qui défendent la Ferme. Mais vous les laissez quand même seuls pour vous lancer à la poursuite des fuyards. Rendez-vous au [250](#).

67

Lentement, vous promenez votre regard sur l'assemblée qui vous fait face, essayant de deviner à qui vous avez affaire pour décider de ce que vous allez dire et surtout de la façon dont vous allez vous exprimer. Vous êtes quelque peu nerveux. Mais la présence du Sceptre à votre côté vous redonne vite confiance en vous. Il serait difficile de réunir personnages plus différents ! Heureusement, la plupart d'entre eux portent des vêtements représentatifs de la déité qu'ils vénèrent. Il semble bien que les adeptes de Beatan, en grand nombre, soient dispersés un peu partout dans la salle ovale. Vous les reconnaissez facilement à



67 *Lentement vous promenez votre regard sur
l'assemblée qui vous fait face.*

leur emblème : la demi-roue à cinq rayons qui représente les Innombrables Possibilités. Devant vous, un groupe d'hommes et de femmes portent l'épée et le bouclier en losange des serviteurs de Dama. A côté sont assis des hommes étranges vêtus de vert et brun avec, dans les cheveux, une couronne de feuilles de chêne. Ce sont sans doute les adeptes du dieu des Plantes et des Animaux, Ilexku-néion. Derrière eux se trouve un groupe serré d'une quinzaine de personnages dont la vue vous fait blêmir : leur emblème est, en effet, le Tourbillon Noir. Plus loin, vous remarquez un autre groupe portant comme symbole des araignées pourpres et vertes. La présence de ces représentants des forces démoniaques a de quoi vous faire frémir. Le Destin et Torre-malku le Tueur sont également représentés dans l'assemblée. Il y a même une demi-douzaine de jeunes femmes au vêtement orné d'un croissant de lune qui vous est totalement inconnu. Bref, ce coup d'œil vient de vous confirmer que rien ne pourra échapper à cette assemblée et que les arguments qui convaincront certains risquent bien d'en dresser d'autres contre vous. Mais il n'est plus temps d'hésiter. Si votre front porte encore les cicatrices de l'Orbe que vous avez arraché, rendez-vous au [285](#). Si vous n'avez pas ces cicatrices, vous avez le choix entre plusieurs possibilités. Vous pouvez leur parler longuement de votre père et faire appel à sa mémoire pour obtenir leur aide (rendez-vous au [77](#)). Vous pouvez aussi évoquer toutes les horreurs dont sont capables les Légions de l'Épée de Damnation qui, si elles vous écrasent, s'en prendront au monde d'Orb tout entier (rendez-vous au [127](#)). Vous pouvez enfin faire appel aux forces de votre Sceptre et prendre la parole en le brandissant bien haut (rendez-vous au [147](#)).

68

Trois monstrueux reptiles volants apparaissent soudain au-dessus du Manoir. Vous reconnaissez en eux des Malgars — ignobles entités de la famille des dragons. Avant même que vous ayez pu réagir, les créatures ont fondu sur la cavalerie de Gwyneth qui est, dans l'instant, réduite en pièces. Une effroyable panique gagne alors votre armée tout entière qui, en quelques

minutes, est en complète déroute. C'est en vain que vous essayez de rassembler votre cavalerie pour tenter une dernière charge. Votre aventure se termine ici.

69

Dom le Devin reprend la parole.

— Le Destin, celui qui maintient la balance entre toutes choses, me permet parfois de voir ce qui va se produire dans l'avenir. C'est cette précieuse aide qui me fait gouverner pour la plus grande gloire des dieux et le plus grand bonheur des populations.

— Donc, vous ne commettez jamais d'erreur ?

— La plupart du temps, oui. Mais il arrive aussi que le Destin lui-même refuse de m'éclairer. Je suis alors obligé de décider seul.

— Et, en ce qui me concerne, que voyez-vous ?

— Eh bien, la seule chose dont je sois sûr à votre propos c'est que, dans l'année qui vient, je ne vous vois pas assis sur le trône d'Irsmun, à moins que je ne vous apporte mon aide contre la Cité des Maléfices. Mais, dans ce cas, je ne peux voir ce qui adviendrait de nous. Certains dieux ne doivent pas nous être favorables en cette affaire. Voilà qui n'a rien d'encourageant. Mais il vous faut absolument le convaincre. Allez-vous lui dire qu'Honoric ne manquera pas de venir attaquer sa cité dès qu'il en aura terminé avec Irsmun (rendez-vous au [79](#)) ou tenter de l'apitoyer puisqu'il sait être votre seule chance (rendez-vous au [89](#)) ?

70

Sans hésiter, vous abattez le Sceptre sur l'Ancien. Si votre coup l'atteint, vous lui infligez 1D + 3 points de **DOMMAGES**.

ANCIEN DÉFENSE contre le Sceptre : 8 ENDURANCE : 22
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [90](#). S'il est encore en vie, il balance sa lourde massue dans vos côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. S'il vous atteint, vous subissez les **DOMMAGES** habituels avant de vous rendre au [110](#). S'il vous manque, vous allez de nouveau l'attaquer. Vous pouvez lui porter un coup de Sceptre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), lancer votre cheval au galop contre lui (rendez-vous au [80](#)) ou lui asséner une Patte du Tigre (rendez-vous au [60](#)).

71

C'est en grinçant de douleur que vous essayez d'arracher l'émeraude de votre front. Et, lorsque enfin vous y parvenez, vous ressentez une atroce brûlure qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Sans aucun doute, allez-vous être affligé pendant longtemps d'une horrible cicatrice ! Mais il n'est pas temps de vous apitoyer sur votre sort car, provenant de l'étage inférieur, vous parviennent maintenant des hurlements. Allez-vous vous précipiter dans l'escalier, prêt au combat (rendez-vous au [233](#)) ou, mais à la condition de posséder la discipline de l'Escalade, jugez-vous plus prudent de gagner les jardins en vous laissant glisser le long de la muraille (rendez-vous au [247](#)) ?

72

Vous foncez de toute la vitesse de vos jambes à travers le camp en laissant le deuxième garde sur place. Vous arrivez à éviter les soldats que ses cris ont rameutés. Mais votre présence est maintenant connue et vous êtes seul, entouré de plusieurs milliers d'ennemis. La force, la vitesse et la ruse vous permettent de semer vos poursuivants. Mais les prêtres sont appelés à la rescousse et, grâce à leur connaissance de la magie, ils ont tôt fait de vous découvrir. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes repéré, rattrapé et exécuté. Triste fin pour le glorieux Ninja que vous étiez !



73 *Les orques sortent des maisons après avoir massacré les habitants.*

73

La bataille fait rage et les rues sont jonchées de morts et de blessés. C'est bien la preuve que les habitants se battent jusqu'à la limite de leurs forces. Mais les orques sont partout. Et ce sont des orques de l'espèce la plus sanguinaire qui n'aiment rien tant que massacrer et piller. Ils portent tous un emblème qui les définit bien : une tête coupée au ras du cou d'où s'écoulent quelques gouttes de sang ! A plusieurs reprises, vous devez vous cacher dans l'ombre pour éviter de vous trouver nez à nez avec des orques qui sortent des maisons les bras chargés d'objets volés après avoir massacré les habitants. Vous êtes au bord du désespoir devant le spectacle qu'offre votre cité. Vous arrivez enfin au moulin à vent de la rue des Sept-Poteaux. Il est très facile à escalader. En équilibre sur l'une de ses ailes, vous observez la ville. Rendez-vous au [55](#).

74

Si votre plan de bataille est celui qui a été proposé par Doré le Jeune, rendez-vous au [104](#). Si vous avez suivi les conseils de Gwyneth, rendez-vous au [94](#). Enfin si c'est Hickling qui vous a paru imaginer la meilleure stratégie, rendez-vous au [114](#).

75

Devant le palais, tous les combattants se sont immobilisés pour observer l'incroyable affrontement d'un griffon et d'un vautour-dragon. Le choc est formidable. Des plumes et des écailles volent dans les airs. Le bec de Shadazar saisit votre tête d'oiseau et vous, de votre côté, vous essayez de lui crever les yeux. Mais elle vous tient bien et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous réalisez que ce monstre est beaucoup plus puissant que le pauvre griffon que vous êtes devenu. Agrippés l'un à l'autre, vous virevoltez vers le sol. Allez-vous essayer de vous enfuir (rendez-vous au [49](#)) ou, tentant le tout pour le tout, préférez-vous poursuivre le combat (rendez-vous au [41](#)) ?

Des vivats fusent de toutes les poitrines au moment où vous engagez le combat, ce qui décuple votre courage et votre détermination. Vous lancez votre cheval au galop dans la mêlée, brandissant bien haut votre Sceptre. Devant vous, il ne reste plus que quelques archers qui résistent encore à la Légion. Mais votre charge impétueuse prend vos ennemis au dépourvu, et vous avez déjà enfoncé leurs arrières qu'ils n'ont pas encore compris ce qui leur arrivait. Doré le Jeune et ses fiers paladins chargent dans le même mouvement. Les légionnaires s'enfuient en tous sens et vous traversez leurs rangs sans rencontrer de résistance. Doré le Jeune semble avoir plusieurs bras armés de plusieurs épées. C'est la terreur dans le camp adverse. Brusquement, au milieu de la bataille, une silhouette se profile et votre œil frontal se met à frémir, vous avertissant d'une présence magique. En l'observant de plus près, vous reconnaissez dans cette silhouette un Ancien, semblable à celui que vous avez déjà combattu quand vous tentiez de reprendre votre trône à l'Usurpateur. C'est peut-être d'ailleurs le même... En tout cas, vous voyez des tentacules qui sortent de ses manches, l'un d'eux tenant fermement une lourde massue brillante. D'autres tentacules entourent ce qui lui tient lieu de bouche. A l'endroit où l'Ancien vient d'apparaître, le vide s'est fait et c'est dans cet espace *dégagé* qu'il va falloir combattre ce monstre. Impossible de faire autrement, d'autant plus que l'Ancien murmure en s'approchant :

— Alors, Ninja ! Vous voilà devant moi ! Ceci est le commencement de votre fin ! Etant à cheval, vous ne pourrez pas vous servir de vos pieds pour le frapper, pas plus que vous ne pourrez utiliser les mises à terre. En revanche, vous pouvez vous servir de vos poings et du Sceptre qui fera une massue convenable. Si vous vous servez de votre Sceptre, vous n'avez pas le droit de faire appel à votre Force Intérieure pour doubler les **DOMMAGES** que vous pourriez infliger. Allez-vous lui asséner une

Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)), un coup de Sceptre (rendez-vous au [178](#)) ou encore essayer de le renverser en lançant votre cheval sur lui (rendez-vous au [188](#))?

77

Vous leur parlez longuement de vos ancêtres et de l'avantage qu'il y a eu pour tous lorsque vous avez remis en vigueur les lois édictées par votre père, Sze-ged de Sérakub. Vous décrivez la cité d'Irsmun, ses habitants pacifiques qui ont maintenant grand besoin d'aide, faisant plusieurs fois référence aux liens qui existaient entre votre père et la cité de Sérakub. Puis vous vous rasseyez dans un grand silence, le même que celui qui a régné pendant tout votre plaidoyer. Rendez-vous au [157](#).

78

Vos ordres sont immédiatement exécutés et, sur le Gué, la pression ennemie se relâche un moment tandis que votre cavalerie charge. Mais elle est interceptée par les terribles Semeurs de Damnation d'Honoric. Il s'en suit une mêlée fantastique. Pis encore, les fantassins de Gwyneth sont encerclés et, à un contre cinq, ils sont contraints de céder le terrain. Le carnage est épouvantable ; votre armée est en déroute. Vous tentez d'organiser la retraite, ce qui épargnerait bien des vies humaines. Mais il est trop tard, les troupes d'Honoric empêchent le moindre mouvement de votre part. Une flèche des plus anonymes met fin à votre existence...

79

Si vous portez l'Orbe au milieu de votre front, rendez-vous au [139](#). Sinon rendez-vous au [119](#).

80

Votre cheval se cabre, refuse d'avancer : il est fou de •.erreur à la vue de la monstrueuse créature qui se dresse devant vous. L'Ancien en profite pour vous asséner un violent coup de sa

lourde massue. Votre DÉFENSE contre ce coup est de 7. S'il vous atteint, déduisez les DOMMAGES qu'il vous inflige avant de vous rendre au [110](#). Sinon vous contre-attaquez en .entant la Patte du Tigre (rendez-vous au [60](#)) ou un coup de Sceptre (rendez-vous au [70](#)).

81

Gwyneth a un geste de mépris en voyant entrer le grand homme maigre à la démarche saccadée qui se prosterne devant vous. Il porte en effet le costume des ménestrels et a un luth en bandoulière. Son vêtement aux losanges verts et roses prouve qu'il a fait études dans l'île de la Déesse de la Magie, à l'école de Dithyrambe. Mais cela ne vous dit pas s'il est un ménestrel de talent ou un vulgaire bateleur de foire. Cependant, une chose est importante : sa procession l'amène à voyager un peu partout dans le pays d'Orb et il peut avoir découvert nombre de choses dans les auberges des villes où il séjourne. Vous lui demandez son nom, en saluant son maître Dithyrambe. Il répond très vite, sans la moindre gene.

— Je m'appelle Fidélio et je viens vous dire que la Légion de l'Épée de Damnation prépare la guerre...

— Et alors ! aboie immédiatement Gwyneth, impatiente.

— Eh bien, seigneur Ninja, il n'est pas facile de prévoir exactement dans quelle direction les regards avides d'Honoric vont se poser pour satisfaire sa soif de gloire... Bien entendu, il y a des bruits... Mais je ne sais pas s'ils sont fondés...

Et il s'abîme dans un profond silence. Vous ne cachez pas votre irritation devant de tels propos :

Je n'ai que faire de nouvelles aussi vagues ! Quant à Gwyneth, elle n'arrive même pas à cacher le mépris que le personnage lui inspire. — Ce vagabond raconterait n'importe quoi pour un peu d'or, Seigneur.



81 *Un homme au costume de ménestrel et portant un luth en bandoulière entre et se présente devant vous.*

Et peut-être a-t-elle raison. Aussi allez-vous effectivement lui proposer quelques pièces d'or (rendez-vous au [91](#)), lui ordonner de vous dire tout ce qu'il sait (rendez-vous au [101](#)) ou l'inviter à chanter ce soir à la table royale (rendez-vous au [121](#)) ?

82

Votre Shuriken s'enfonce dans la gorge du garde qui s'effondre, tué net. Au bruit de la chute, son compagnon se retourne et vient s'agenouiller près du corps. Un bond, une manchette sur la nuque offerte et le voilà étendu inerte lui aussi. Vous le débarrassez de sa cotte de mailles et de son uniforme dont vous vous revêtez. Le tout ne vous a pris qu'un instant. Vous voilà prêt à explorer le camp ennemi dans la tenue de la légion des Avenègues, émules de Vasch-Ro. Rendez-vous au [122](#).

83

A son tour, Shadazar vient de changer de forme avant que vous n'ayez seulement réalisé ce qui se passe. Elle étend deux grandes ailes membraneuses protégées d'écaillés et balance une queue hérissée de piquants acérés. Sa tête s'orne maintenant d'un bec recourbé et tout son corps est recouvert de plumes. Vous avez devant vous un énorme vautour-dragor qui est beaucoup plus lourd et imposant que le griffon dont vous venez de prendre la forme. Shadazar s'élance dans les airs et, se retournant dans un piqué rapide, elle fonce droit sur vous. Vous êtes exactement à la même hauteur qu'elle. Allez-vous faire front (rendez-vous au [75](#)) ou essayer de prendre de l'altitude (rendez-vous au [63](#)) ?

84

Si vos armées sont dans la position imaginée par Gwyneth, rendez-vous au [18](#). Si vous avez adopté la stratégie d'Hivatala qui vous a conseillé de renforcer votre flanc droit, rendez-vous au [28](#). Enfin si vous avez suivi les plans d'Obuda Varhegyen, rendez-vous au [38](#).

85

Vos Shurikens partent à la vitesse de l'éclair et ils atteignent leur but clouant littéralement les araignées sur le sol. Sans doute effrayés par votre réaction, les elfes enfourchent leurs énormes montures volantes et s'élèvent dans une brume qui s'est brusquement levée comme si elle émanait directement de la Faille. Rendez-vous au [185](#).

86

Fièrement dressé sur vos étriers, vous prenez la tête de la cavalerie, le Sceptre brandi. Mais cela n'a pas le moindre effet sur vos troupes qui semblent avoir perdu toute confiance en vous. Et l'élan que vous avez donné à la charge vient se briser sur les archers d'Honoric. Certes, l'ennemi recule de quelques pas, mais votre mouvement est sans effet. Les soldats des Cimes du Présage rompent les rangs et s'enfuient en tous sens. Les restes de votre armée, encerclés, vont être massacrés sur place. Les fuyards sont poursuivis et abattus. Impossible de mettre un peu d'ordre dans cette débandade pour tenter de sauver quelques vies. Vous-même, vous êtes fauché par des Semeurs de Damnation sans avoir la consolation de mourir au milieu des vôtres. Votre aventure se termine ici.

87

Levant le bras, vous parvenez à dévier les deux flèches grâce aux lamelles de métal cousues dans votre manche. L'une d'elles se fiche dans la terre, mais l'autre va se planter en plein dans le dos de l'un de vos adversaires. Vous atterrissez souplement puis, reprenant votre course, vous ne tardez pas à disparaître dans les volutes de fumée. Bientôt, vous marchez dans les rues de la ville. Rendez-vous au [73](#).



87 *Une flèche va se planter en plein dans le dos de l'un de vos adversaires.*

88

Les cavalières de Gwyneth et d'Avenègue chargent ensemble, fonçant droit sur la Légion de l'Épée de Damnation. Mais les Semeurs de Damnation résistent et une terrible mêlée s'ensuit. Rien n'arrête pourtant les Avenègues qui, poursuivant leur charge, dégagent Force Gwyneth. Dans un mouvement parfait, tous se replient en bon ordre vers le Bosquet de la Croix, protégés par les elfes de Gliftel qui lâchent des pluies de flèches depuis le Bois de la Pépite, obligeant même la Légion à battre en retraite. Elle se regroupe néanmoins un peu plus loin pour lancer une offensive contre la Ferme de la Lande au Cerf. Rendez-vous au [98](#).

89

— Certes, je comprends et je regrette les dangers qui menacent Irsmun. Mais ce n'est pas pour autant que je risquerai l'existence même de ma cité. Je sais que vous n'avez plus la moindre chance de trouver des alliés et je ne peux que m'en désoler pour vous. Adieu, Ninja !

Ayant ainsi parlé, il se lève et s'éloigne dans un chatolement de couleurs. La rage au cœur, vous quittez les Cimes du Présage et vous reprenez le chemin d'Irsmun pour en organiser, seul, la défense. Rendez-vous au [99](#).

90

Dans un effroyable hurlement, l'Ancien vient de s'effondrer à vos pieds. Il est temps, à présent, de vous intéresser à ce qui se passe sur le champ de bataille. Si vous avez donné l'ordre à votre chevalerie et aux fantassins des Cimes de charger l'ennemi au début des combats, ou si Doré le Jeune a désobéi à vos ordres pour mener sa propre charge, rendez-vous au [140](#). Sinon rendez-vous au [150](#).

Vous promettez à Fidélio de lui donner une bourse pleine d'or s'il vous fait part de toutes les nouvelles qu'il a pu glaner. Il s'empresse de le faire. — Des bruits circulent... Ils sont vraisemblables. On dit qu'Honoric veut se venger de ce qui lui est arrivé à la Forteresse de Guen Dach, Ninja ! C'est là que vous avez vaincu le Mage de la Mort et Yéamon, et tout le monde le sait dans le pays d'Orb. Honoric doit laver cette humiliation en détruisant votre ville. On dit qu'il serait en train de préparer une expédition. Il partirait, toujours d'après ce qu'on dit, le 1^{er} jour du mois de Grimweird car ce our consacré à Vasch-Ro lui attirera les faveurs de ce puissant dieu de la Guerre. Vous auriez donc jusqu'à ce jour pour vous préparer à cette attaque. Il semble bien avoir dit tout ce qu'il savait. Gwyneth *.e questionne sur l'armée d'Honoric. Il ne sait rien de plus. Il peut seulement supposer, comme vous-même d'ailleurs, que la terrible Légion de l'Épée de Damnation sera à la tête de cette armée. Au cours de la conversation, il vous donne quand même des nouvelles des Cimes du Présage, l'ennemi héréditaire de la Cité des Maléfices. Nombre d'habitants aimeraient bien que Dom le Devin, qui gouverne la ville, accepte d'entrer en guerre si Honoric vous attaque. Mais le bruit court également — et il est plus que certain — que les Forces de la Mort de Mortvalon rejoindront Honoric si Dom entre en guerre. C'est à peu près tout ce que vous apprendrez de Fidélio. Fidèle à votre promesse, vous lui tendez une bourse pleine d'or dont il s'empare. Puis, après s'être de nouveau prosterné devant vous, il quitte le Palais. Vous décidez de le faire suivre pour savoir s'il ne quitte pas la ville ou s'il a, d'une façon quelconque, un comportement suspect. Mais vous êtes rassuré quand on vous rapporte qu'il s'est simplement dirigé vers l'auberge de la Faille où il a payé sa chambre pour les quatre nuits à venir. Vous occupez le reste de la journée à inspecter les fortifications de la cité. Avant de vous retirer pour la nuit, vous informez Gwyneth qu'un conseil de guerre est convoqué pour le lendemain matin. Elle semble très satisfaite de cette décision. Rendez-vous au [131](#).

92

Le Shuriken heurte le casque du garde dans un bruit métallique puis tombe sur le sol. Les deux gardes se retournent et, dans l'instant, se mettent à pousser des hurlements. Immédiatement des bruits de course se rapprochent de vous. Vous êtes découvert et nombre d'ennemis ne vont pas tarder à apparaître. Allez-vous renoncer à explorer le camp d'Honoric (rendez-vous au [62](#)) ou tenter d'y rester malgré tout (rendez-vous au [72](#)) ?

93

Sitôt votre décision prise et annoncée, vous vous mettez en route pour Wargrave-Abbas, sans réaliser que vous devez franchir les Monts des Visions dont les cols sont impraticables en cette saison. Une erreur fatale car, alors que vous vous résigniez à faire demi-tour, vous êtes emporté par une terrible avalanche. Votre aventure se termine ici.

94

Reportez-vous au paragraphe [392](#) pour voir la disposition des différents corps d'armée, ce qui vous permettra de noter tous les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe [342](#) si vous le souhaitez. La brise du matin porte jusqu'à vous les bruits d'une armée qui se prépare à attaquer. Soudain, dans un nuage de poussière, un régiment d'Honoric traverse le Pont Ruric au pas de charge pour atteindre le village de Pont-Radieux. A ce moment, les volontaires de la Cité des Maléfices, la légion des Anges de la Mort et les guerrières d'Horngroth font mouvement vers le passage du Gué. La Légion de l'Épée de Damnation, précédée de sa cavalerie, fonce droit sur les troupes des Cimes du Présage massées entre la Ferme de la Lande au Cerf et le Tumulus de Colwyn. L'attaque est générale. Il vous semble pourtant que la cavalerie d'Honoric est si pressée d'en découdre qu'elle a un peu devancé les ordres. En tout cas, vous voyez les officiers qui tentent de freiner la charge. Quoi qu'il en soit, la cavalerie des Semeurs de Damnation, dont les chevaux

caparaçonnés d'or luisent au soleil, charge de toute sa puissance. Mais, en approchant du canal, les chevaux perdent leur élan et les rangs se désorganisent, ce qui crée un certain flottement dont vous auriez tout intérêt à tirer profit ! Les porteurs de bannière, dont le rôle est de faire manœuvrer vos troupes grâce à un code précis, attendent vos ordres. Doré le Jeune piaffe d'impatience. Il veut attaquer tout de suite à la tête de ses cavaliers et de ceux des Cimes du Présage pour empêcher l'ennemi de franchir le canal. Allez-vous adopter cette tactique (rendez-vous au [308](#)) ou préférez-vous garder vos positions (rendez-vous au [318](#))?

95

Vous vous redressez de toute votre taille, bras tendu, tenant fermement le Sceptre, face aux orques. — Je suis le souverain légitime d'Irsmun. Obéissez et je vous ferai grâce !

Les orques n'ont même pas l'air de vous voir, encore moins de vous écouter. Ils tirent tout simplement les flèches engagées dans leurs arbalètes. Ainsi s'achèvent votre aventure et votre vie. Vous ne verrez pas votre ville pillée par les démons, ce qui est peut-être mieux ainsi !

96

Si, la nuit dernière, vous avez réussi à vous glisser dans le campement d'Honoric et si vous avez découvert le contenu de trois coffres de bois, rendez-vous au [176](#). Si vous n'avez pas vu ces coffres, rendez-vous au [186](#).

97

Les elfes noirs de garde à la porte n'ont pas eu le temps de voir votre ombre que vous êtes déjà presque en haut de l'escalier de la tour fortifiée du Palais. Vous rencontrez quelques orques, mais une visite prolongée des celliers du Palais leur a obscurci la vue. Ils ne s'aperçoivent même pas de votre présence. Un dernier bond, et vous êtes au sommet. Rendez-vous au [339](#).

98

La cavalerie d'Horngroth charge maintenant les troupes qui sont postées au Gué. Les hommes d'Avenègue se défendent avec acharnement, quoique cédant peu à peu du terrain. Leur situation devient si précaire qu'ils ne pourront, à l'évidence, résister longtemps. A ce moment, la menace d'une attaque contre le poste de commandement se fait si pressante que Hengist vous demande de le transférer au Bosquet de la Croix. Et il est vrai que la Légion de l'Epée de Damnation semble se jouer de toutes vos lignes de défense... Néanmoins, il faut avant tout venir en aide au Gué. Allez-vous donner l'ordre à la cavalerie de Sérakub de traverser le Vieux Pont pour se porter à son secours (rendez-vous au [108](#)) ou donner le même ordre aux cavaliers d'Irsmun et d'Avenègue (rendez-vous au [118](#)) ?

99

Votre garnison ne peut pas résister sans allies. Et vous êtes seul. Irsmun est donc envahi... et votre aventure s'achève dans un combat courageux, certes, mais sans espoir !

100

Votre armée vous attend, ayant pris ses quartiers pour la nuit près du village où vous l'aviez quittée. C'est là que la bataille décisive du lendemain sera livrée. Il vous reste quelques heures avant l'aube pour récupérer des forces. Il sera bien temps, à l'aurore, de réunir tous les chefs de vos régiments pour décider de la tactique à adopter. Rendez-vous au [342](#).

101

Fidélío n'a pas l'air vexé du ton sec que vous employez. Il vous raconte simplement ce qu'il sait.

Les rumeurs qui me sont parvenues parlent toutes du désir de vengeance d'Honoric. Car tout le monde sait dans le pays d'Orb de quelle manière vous avez vaincu le Mage de la Mort et

Yéamon à la Forteresse de Guen Dach. Honoric n'a pas oublié sa terrible humiliation et il a décidé de vous détruire. Il prépare une attaque qu'il déclenchera le 1^{er} jour du mois de Grimweird pour se concilier les faveurs du dieu de la Guerre, Vasch-Ro. Il vous reste donc peu de temps pour vous préparer. Sur ces mots, il se prosterne de nouveau devant vous puis se dirige vers la porte. Gwyneth fait mine de le retenir, mais vous le laissez partir en le faisant accompagner jusqu'aux portes de la ville par des gardes armés qui le menacent de mort si jamais il tentait de revenir dans votre cité. Le reste de la journée est occupé à la visite des fortifications. Avant de vous retirer pour la nuit, vous informez Gwyneth de la tenue d'un conseil de guerre aux premières heures du jour. Rendez-vous au [131](#).

102

Votre coup de pied bien ajusté l'atteint au menton et il s'écroule dans l'herbe. Vite, vous le débarrassez de sa cotte de mailles et de son uniforme. Plus vite encore, vous les enfilez. Vous voilà prêt à entrer dans le camp d'Honoric dans la tenue des adeptes de Vasch-Ro de la ville d'Avenègue. Rendez-vous au [122](#).

103

La nouvelle de votre départ se répand comme une traînée de poudre, provoquant la panique dans la population qui se croit abandonnée une fois de plus. Mais le calme revient quand on sait que vous reviendrez avec des troupes fraîches pour défendre la ville. Il reste à organiser le gouvernement de votre cité en votre absence pour éviter les affrontements des factions rivales. Vous décrêtez la loi martiale et vous confiez le commandement à Gwyneth. Vous lui demandez de surveiller Lackland tout en évitant soigneusement une querelle avec les adeptes de Némésis. Puis vous annoncez votre décision à Lackland en lui garantissant que, dès que la guerre sera finie, les droits de ses hommes seront les mêmes que ceux de n'importe quel habitant d'Irsmun. Vous y avez d'ailleurs tout intérêt puisque les adeptes de Némésis sont deux fois plus nombreux que les troupes de Gwyneth. Vous

rendez aussi visite à Antocidas qui est très occupé à empêcher les désertions dans les rangs des mercenaires qu'il ne peut plus payer. Et vous quittez seul la cité pour que le secret de votre itinéraire soit bien gardé. Du plus vite que vous le pouvez, vous vous dirigez vers l'Aube Grise. Rendez-vous au [53](#).

104

Reportez-vous à la carte du paragraphe [402](#) pour connaître les positions des armées des deux camps. Vous pourrez noter les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe [342](#) en cas de besoin. Les clairons sonnent le rassemblement. Les bannières claquent au vent. Un terrible rugissement monte des rangs adverses. Et c'est l'attaque. La cavalerie d'Honoric, suivie de près par la Légion de l'Épée de Damnation et par le régiment des Anges de la Mort, fonce sur le Gué. Ils perdent leur alignement un bref moment mais, sitôt le canal franchi, les rangs se reforment. L'ennemi est maintenant immobile, à l'extrémité d'un grand espace découvert qui vous sépare. A la tête de sa cavalerie, Doré le Jeune attend impatiemment vos ordres, la tête tournée dans votre direction. De même, un elfe posté à l'orée du Bois de la Pépîte guette votre signal pour le transmettre à Gliftel. Le temps semble s'être arrêté. Seul le vent agite les bannières de la vingtaine d'hommes qui vous entourent. C'est par leur intermédiaire que vous allez faire manœuvrer l'armée : chaque bannière correspond, en effet, à une unité particulière. Et c'est en l'agitant selon un code précis que cette unité saura ce qu'elle a à faire. Allez-vous donner l'ordre à Doré le Jeune de charger les forces de la Cité des Maléfices en faisant suivre sa cavalerie par les fantassins des Cimes et en lui donnant l'appui des elfes (rendez-vous au [344](#)), ordonner cette charge au régiment de Fendil (rendez-vous au [354](#)) ou ne rien tenter pour l'instant tout en signalant aux elfes de se tenir prêts à protéger le régiment de Fendil s'il venait à être attaqué (rendez-vous au [364](#)) ?

105

Alors que vous vous penchez pour ramasser une pierre, l'un des elfes noirs prononce une formule de transmutation de la matière et le caillou que vous venez de saisir se transforme en mélasse. Vous en prenez un autre qui, lui aussi, vous colle à la main. Vous comprenez trop tard, trop tard pour pouvoir prendre la fuite ! Une araignée s'accroche à votre jambe et vous instille son poison mortel. Vous vivez quelques secondes d'agonie pendant lesquelles vous imaginez les armées des démons envahissant votre cité comme si vous étiez présent.

106

Les cavaliers d'Honoric perdent un moment leur bel alignement pendant la traversée du canal mais, très vite, ils reprennent leurs positions pour charger droit sur les lignes de vos alliés entre la Ferme et le Tumulus de Colwyn, suivis par les Volontaires de la Cité des Maléfices. La Pluie de la Mort prend position en avant de la Légion de l'Épée de Damnation et envoie une volée de flèches sur vos défenseurs postés entre la Ferme et le Pic Vert, puis ils se retirent, remplacés par les fantassins qui attaquent votre flanc gauche. Vos hommes se battent comme des lions au corps à corps mais ils doivent céder peu à peu du terrain. Les seuls qui tiennent encore tête se sont retranchés dans la Ferme. Par ailleurs, les cavaliers d'Honoric foncent à bride abattue sur les guerrières de Dama avec des hurlements à glacer le sang. Elles résistent vaillamment et repoussent la charge. Mais les Volontaires de la Cité des Maléfices, forts de quatre cents hommes, prennent le relais. Les guerrières de Dama résistent aussi à ce second choc. C'est à ce moment qu'un messager arrive pour vous prévenir que les moines de la Mante Ecarlate tentent d'investir le Bois des Saules que les elfes défendent comme ils peuvent. Cependant, c'est votre flanc gauche qui est le plus menacé et il vous faut absolument trouver le moyen de le soulager. Allez-vous ordonner aux hommes qui occupent la Vieille Ferme et à la cavalerie postée sur le Tumulus de Colwyn d'effectuer une attaque tournante contre les Volontaires de la

Cité des Maléfices (rendez-vous au [126](#)) ou envoyer les mercenaires d'Antocidas en renfort aux guerrières de Dama (rendez-vous au [116](#)) ?

107

Vous bondissez par-dessus les orques. Et vous avez été si rapide que deux d'entre eux seulement ont le réflexe de décharger leurs arbalètes dans votre direction. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [87](#). Mais si vous ne la possédez pas, vous ne pourrez éviter une des deux flèches qui vous blesse grièvement, vous faisant perdre 5 points d'ENDURANCE. Vous retombez sur le sol en vacillant, mais vous arrivez néanmoins à prendre votre course pour disparaître dans la fumée qui vous cache aussitôt. Bientôt, vous marchez dans les rues de la ville. Rendez-vous au [73](#).

108

Pendant que vous vous repliez sur le Bosquet de la Croix, la cavalerie de Sérakub atteint le Gué. Il était temps ! Elle dégage les troupes encerclées risquant même une charge qui repousse les attaquants au-delà du canal. Mais, à peine la cavalerie a-t-elle quitté le village de Pont-Radieux que les Volontaires de la Cité des Maléfices traversent le pont au pas de charge. Ils sont taillés en pièces sur l'autre rive par les guerrières de Dama et sont dans l'impossibilité de reculer, poussés en avant par les troupes d'Horngroth. Rares sont les survivants. Vos alliés se battent avec la plus grande vaillance, mais les pertes sont lourdes. Sur la droite, la Légion de l'Épée de Damnation repart à l'attaque en poussant son terrible cri de guerre. Une volée de flèches partie du Bois de la Pépité l'oblige néanmoins à se retrancher derrière les bâtiments de la Ferme où elle se prépare à tenter une nouvelle offensive. Pendant ce temps, les Semeurs de Damnation et les chevaliers de Vasch-Ro chargent les arrières de l'armée de Gwyneth, près de la Ferme de la Lande au Cerf. Doré le Jeune, secondé par la cavalerie d'Avenègue, est prêt à se porter à son secours. Et il vous demande de prendre vous-même la tête de la

charge. Hengist est opposé à votre engagement. Il pense que vous ne devez pas prendre le moindre risque car, s'il vous arrivait malheur, c'en serait fait du Manmarch. Allez-vous suivre ce conseil de prudence en ordonnant à Doré le Jeune de mener seul cette attaque décisive (rendez-vous au [138](#)) ou prendre la décision de mener la charge (rendez-vous au [128](#)) ?

109

A peine l'image du griffon, qui est l'emblème de votre famille, vous est-elle venue à l'esprit que vous en prenez la forme. La potion que vous avez absorbée était une potion polymorphique, une potion permettant de changer de forme. Et c'est à présent un grand cheval ailé à tête d'aigle déployant ses ailes immenses qui se dresse à la place que vous occupiez un instant avant. Le Sceptre que vous teniez à la main est tombé au milieu d'un parterre de fleurs. Vous agitez vos belles ailes au plumage chatoyant et vous prenez votre essor vers Shadazar dont les bras sont dressés haut vers le ciel. A votre approche, elle murmure une incantation incompréhensible tout en se débarrassant de sa cape pourpre. Rendez-vous au [83](#).

110

Le coup est des plus rudes. Mais le pire, c'est qu'au moment même où la massue vous a touché vous avez été envahi par des ondes maléfiques. *Tentez votre Chance* en retranchant deux points au résultat obtenu. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [120](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [130](#).

111

Dans la niche que vous venez de mettre au jour il y a un sac de cuir. A l'intérieur, un rouleau de parchemin aux bords déchirés. Et, dans une belle écriture rouge, vous pouvez lire, tout en haut du parchemin : *Les Amis suivront le Sceptre*. Juste au-dessous est dessiné le griffon de votre blason qui précède un texte que vous vous empressez de déchiffrer :



111 *La porte vole en éclats et apparaît un énorme troll des cavernes, presque aussi large que le portail !*

Celui qui brandira te Sceptre sera suivi de tous ceux qui ne sont pas ses ennemis avérés. Ils lui obéiront même s'il veut les entraîner aux confins du pays d'Orb, même si ce voyage les conduit à la Vallée de la Mort. Il n'y a qu'une seule condition : sa cause doit être juste et con forme aux règles du dieu des Lois. Ce Sceptre entrera en action dès que celui qui le porte le brandira et souhaitera que son pouvoir agisse. Et le parchemin est signé : Nebr'volent l'Aveugle. C'était sans doute un puissant magicien de la cour et il a certainement fabriqué ce Sceptre pour venir en aide aux rois de votre famille. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour réfléchir sur cette découverte et son auteur : les voix rauques des orques arrivent jusqu'à vous tandis que des coups sourds ébranlent les battants de la porte de la salle du Trône. Rien ne dit qu'elle ne va pas céder d'un moment à l'autre, d'autant plus qu'il semble bien qu'on vient d'apporter un lourd bélier pour l'enfoncer. Et... la porte vole en éclats. Mais ce n'est pas un bélier qui apparaît dans l'ouverture, c'est un énorme troll des cavernes à la peau grise, de trois mètres de haut et presque aussi large que le portail ! Déjà, il est prêt au combat. Si l'ermite de Gwalor vous a enseigné le Fléau de Kwon, peut-être pouvez-vous le tenter en vous rendant au [357](#). Mais vous pouvez également tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [347](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [337](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [327](#)).

112

A la dernière seconde, le garde fait un pas de côté et votre pied ne fait que lui effleurer la joue. Il hurle pour ameuter la garde. Des hommes se précipitent vers vous de toutes parts. Il serait peut-être prudent de renoncer à explorer plus avant le camp ennemi. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [62](#). Mais si vous persévérez dans votre intention première, rendez-vous au [72](#).

113

Le dragon-vautour se pose de nouveau sur le sommet de la tour fortifiée du Palais où il reprend aussitôt la forme de Shadazar.

Elle recommence alors à psalmodier son incantation d'appel à la colère céleste. Les trolls attaquent vos troupes. Allez-vous leur livrer combat (rendez-vous au [363](#)) ou préférez-vous tenter de vous glisser parmi eux pour gagner le Palais (rendez-vous au [371](#)) ?

114

Au paragraphe [412](#) vous trouverez une carte qui vous permettra, si vous le désirez, de suivre les péripéties des combats.

Une immense clameur s'élève, provenant des troupes ennemies qui, au Gué, chargent les régiments de Fendil. Seuls les Anges de la Mort ont gardé leurs positions. Le choc est terrible mais, quoique inférieurs en nombre, vos hommes font plus que se défendre. Sur votre gauche, les guerrières de Dama voyant que les Volontaires de la Cité des Maléfices ne bougeaient pas, franchissent le Pont Ruric pour attaquer. Mais c'est sur votre droite que les combats sont les plus acharnés. En effet, les terribles archers de la Pluie de Damnation se sont avancés vers les guerriers des Cimes pour leur expédier des volées de flèches qui causent des ravages dans leurs rangs. Derrière les archers, la Légion de Damnation, forte de cinq mille hommes, s'est mise en marche en direction du Bois de la Pépité, à l'orée duquel un elfe attend vos ordres. Autour de vous, les porteurs de bannière se tiennent prêts à signaler aux différents régiments les manœuvres qu'ils devront effectuer.

Ainsi, vous donnez l'ordre à Gliftel d'attendre que la Légion attaque pour faire agir ses archers. Rendez-vous au [134](#).

115

Vous écrasez l'araignée avec les lames d'acier de votre manche et vous sautez bien vite à bas de l'arbre pour surveiller le comportement des elfes noirs. Vos regards vont de l'un à l'autre et vous avez l'heureuse surprise de les voir enfourcher leurs énormes montures ailées et disparaître dans le crépuscule qui

semble brusquement monter de la Faille comme une nappe de brouillard. Rendez-vous au [185](#).

116

Vous avancez vers Antocidas et vous lui donnez l'ordre de conduire ses mercenaires en renfort sur le flanc gauche. Il vous dévisage sans bouger, avant de vous annoncer froidement qu'il exécutera l'ordre si vous promettez de doubler la solde des mercenaires dès leur retour à Irsmun. Allez-vous donner libre cours à votre colère et l'envoyer au diable (rendez-vous au [136](#)) ou préférez-vous garder votre sang-froid et accepter son ignoble marché (rendez-vous au [146](#))?

117

L'image d'un taureau furieux se présente à votre esprit. A l'instant même, vous en prenez la forme. La potion que vous avez ingurgitée était une potion polymorphique et vous venez de vous transformer en un puissant taureau de combat aux cornes impressionnantes. Vous chargez en direction des portes du Palais au moment où cinq trolls de trois mètres de haut en surgissent, prêts au combat. Votre première charge renverse l'un d'eux et vous l'achevez d'un coup de corne. Un éclair aveuglant zèbre le ciel à cet instant précis, un coup de tonnerre vous assourdit et la foudre tombe tout près de vous. C'est Shadazar qui vient d'envoyer la foudre céleste. Elle a tué plusieurs mercenaires et femmes-archers, lacérant même le cuir épais qui vous fait maintenant office de peau. Vous ne devez la vie qu'à la puissance de la bête dont vous avez pris la forme. Mais vous avez quand même perdu 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous avez, par contrecoup, repris votre forme humaine. Profitant de la confusion, vous ramassez votre Sceptre qui était tombé dans un massif de fleurs et vous essayez, une fois de plus, de vous glisser dans le Palais. Rendez-vous au [97](#).

118

Votre cavalerie réussit à reprendre position sur le Gué pendant que vous vous repliez sur le Bosquet de la Croix. Mais la Légion de l'Épée de Damnation est maintenant libre de ses mouvements et neuf cents hommes environ, les Semeurs de Damnation, ainsi que les cavaliers de Vasch-Ro de la cité des Cimes du Présage, lancent contre le Bosquet de la Croix une charge furieuse depuis la Ferme de la Lande au Cerf. Impossible de faire appel à des troupes fraîches : les quelques réserves qui vous restent sont trop éloignées. Lorsque la cavalerie de Sérakub parviendra, enfin, jusqu'à vous, il y a longtemps que vous aurez perdu la vie. Votre aventure se termine ici.

119

— Les fils de votre vie vont bientôt se rompre sur le métier à tisser du Destin, Ninja ! Le jour de votre mort est proche et, malgré toute la compassion que vous m'inspirez, rien ne pourrait m'obliger à risquer la vie de mes concitoyens. Je suis désolé, Ninja, mais je ne peux rien faire !

Ayant ainsi parlé, le Devin se lève et s'éloigne dans un chatolement de couleurs. La rage au cœur, vous quittez la ville et vous reprenez le chemin d'Irsmun, dont vous allez devoir assurer seul la défense. Rendez-vous au [99](#).

120

Vous parvenez à vous libérer des ondes maléfiques de la massue au prix d'un intense effort de concentration qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Voyant cela, l'Ancien pousse un horrible rugissement. Et, se ramassant sur lui-même, il se prépare à bondir sur vous. Sans hésiter, vous contre-attaquez. Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [60](#)), essayer de lui asséner un coup de Sceptre (rendez-vous au [70](#)) ou pousser votre monture sur lui pour le renverser (rendez-vous au [80](#)) ?

Le dîner ne regroupe que quelques intimes : une vingtaine de courtisans, moins nombreux que les serviteurs qui virevoltent autour d'eux ! Fidélio ne manque pas d'à-propos : il se met, en effet, à chanter une ballade où il est question de l'honnête Twiker qui sait que l'on doit triompher de l'adversité en se conformant à son propre code moral. Puis il joue un air plus entraînant qui vous donne l'occasion d'admirer la virtuosité des ménestrels formés à l'île de la Déesse de la Magie. Un coup d'œil vous permet de vous rendre compte qu'il séduit toutes les dames de l'assemblée. Il chante ensuite la fameuse *Ballade de l'Orbe Royal*. On y dit que cette pierre d'émeraude appartenait jadis à un roi de Sérakub. Il avait l'habitude de la porter à son front, ce qui lui faisait voir des choses et des êtres invisibles pour le commun. Mais il fut tué dans son sommeil par des voleurs qui voulaient s'emparer de la pierre précieuse et qui ne surent jamais ni les pouvoirs de cet Orbe, ni même le nom de celui qu'ils avaient tué. Fidélio improvise ensuite un couplet final qui est une dédicace à votre intention. Un tonnerre d'applaudissements salue les dernières notes de son luth. En remerciement, vous le conviez à votre table où, tout en mangeant de bon appétit, il vous conte les nouvelles qu'il a pu glaner récemment et qui lui semblent utiles pour vous.

— Seigneur Ninja, on dit partout qu'Honoric veut se venger de vous. Il ne vous a pas pardonné votre victoire contre le Mage de la Mort et Yéamon le chef de la Mante Ecarlate. Il lui faut, d'après ce qu'on dit, conquérir votre cité pour laver son humiliation. Il se prépare à entrer en campagne le 1^{er} du mois de Grimwierd. Il a choisi cette date pour se concilier les grâces de Vasch-Ro, le dieu de la Guerre, qu'il vénère particulièrement. Il semblerait que vous n'ayez donc que ce court laps de temps pour vous préparer.

Et Fidélio raconte aussi qu'on discute beaucoup à la cour de Dom le Devin, le roi des Cimes du Présage, l'ennemi héréditaire de la Cité des Maléfices. On dit même que certains Grands Prêtres du

Destin sont prêts à entrer en guerre si Honoric vous attaque. Mais Dom serait très prudent : il craint que les Forces de la Mort de Mortvalon ne les attaquent à leur tour si les Cimes se rangent à vos côtés. Vous remerciez Fidélio pour toutes les informations qu'il vous a données et vous envoyez des messagers pour convoquer le conseil de guerre du lendemain matin. Puis vous vous retirez pour la nuit. Rendez-vous au [141](#).

122

Sans attirer l'attention, vous marchez au hasard parmi les soldats des différentes cités alliées d'Honoric. On rit et on bavarde autour des feux. La confiance semble régner dans leurs rangs. Un peu à l'écart, deux personnages sont plongés dans une vive discussion. Une femme des armées d'Horngroth, émule de la déesse Fell-Karinla, protectrice de sa ville, mène un débat houleux avec un membre de la Légion de l'Épée de Damnation, de la Cité des Maléfices. Un officier s'interpose avant qu'ils n'en viennent aux mains. Cela vous permet de voir que, parmi les alliés, les opinions ne sont pas forcément les mêmes et qu'il y a peut-être même d'importantes différences de vues. Rendez-vous au [132](#).



Au moment où vous approchez l'Orbe de votre front, il paraît saisi d'une vie propre : il jette mille feux et des frémissements l'agitent comme s'il voulait sauter de votre main. Ce qu'il fait d'ailleurs pour venir se coller entre vos yeux où il semble même vouloir s'incruster ! La panique vous gagne mais, néanmoins, vous vous reprenez vite. Allez-vous arracher l'Orbe de votre front (rendez-vous au [71](#)) ou, au contraire, ne pas y toucher, curieux de la suite des événements (rendez-vous au [353](#)) ?

Gwyneth donne tout d'abord la parole à Glaivas pour qu'il fasse le rapport de ce qu'ont appris ses éclaireurs. Il se lève et déclare :
 – Voici les forces dont dispose l'ennemi.

Armée d'Honoric

Légion de l'Épée de Damnation	5 000 fantassins 2 000 archers : la Pluie de Damnation 500 cavaliers : les Semeurs de Damnation
Légion d'Avenègue	1 000 fantassins
Légion des Cimes	1 000 fantassins
Femmes d'Horngroth	1 000 guerrières 500 cavalières
Régiment de Mortvalon	1 000 lanciers de Moraine 1 500 fantassins : les Ange de la Mort 500 cavaliers : les Ailes de la Mort
Moines de la Mante Écarlate	200
Milice de la Cité des Maléfices	4 000
TOTAL	<hr/> 18 200

Après cette énumération précise, Glaivas fait remarquer que, de votre côté, vous ne pouvez aligner au mieux que 10 000 soldats, et que la Légion de l'Épée de Damnation regroupe les meilleurs guerriers de tout le Manmarch. Rendez-vous au [382](#).

125

Dans un intense effort de concentration, vous projetez toutes vos pensées sur l'escargot. Et, aussitôt, vous êtes transformé en escargot. La potion que vous avez bue est une potion polymorphique et elle vous a fait prendre la forme d'un gastéropode de deux centimètres de diamètre. Le Sceptre que vous teniez à la main vous a échappé au moment de votre mutation et, tombant sur le sol, il vous écrase net. Une fin étrange pour un Ninja !

126

L'effet de votre décision est immédiat : les Volontaires de la Cité des Maléfices sont obligés de reculer et subissent de très lourdes pertes. Mais, pendant ce temps, la Légion de l'Épée de Damnation a ravagé la Ferme et votre flanc gauche est en déroute. La cavalerie d'Honoric se regroupe et balaie toute la partie gauche de votre armée. Quant à vous, vous êtes renversé par un escadron des Semeurs de Damnation sans que vous puissiez même rejoindre vos hommes. Votre aventure s'achève ici.

127

Un frémissement agite les bancs de l'assemblée, là où sont assises les adeptes de Dama quand vous parlez de la Légion de l'Épée de Damnation. Cela vous rappelle le récit du Sage Vertégal, dans le livre des Dieux : la terrible bataille entre l'écuyère des dieux, Dama, et le dieu de la Guerre, Vasch-Ro, celui que l'on appelle aussi le Grand Faucheur. Vous avez l'impression que vous pourriez emporter l'adhésion des adeptes de Dama si vous prétendiez être investi d'une mission sacrée. Mais quelle est la mission que Dama serait prête à soutenir sans

condition ? Si vous décidez d'affirmer que vous avez été envoyé pour arrêter la progression des adeptes de Vasch-Ro dans le Manmarch, rendez-vous au [167](#). Mais si vous préférez déclarer que vous devez empêcher que les partisans de Némésis ne régissent de nouveau sur l'esprit des habitants de votre propre cité, rendez-vous au [207](#).

128

En compagnie de Doré le Jeune, vous chargez à la tête de la cavalerie, le Sceptre haut levé, en hurlant de toute la force de vos poumons : « Pour Irsmun ! Pour la liberté ! » Et le cri de Doré claque en écho : « Pour Rocheval ! » Si, juste avant la bataille, vous vous êtes battu contre Honoric, rendez-vous au [158](#). Si vous avez refusé le combat, rendez-vous au [148](#).

129

Votre connaissance approfondie de l'Entraînement de l'Ame vous permet de discerner très vite qui dit la vérité. Vous pouvez donc déclarer, sans risques, qu'on ne peut pas faire confiance à Pésistratus et à Harry Alchménide. Car il n'y a pas le moindre doute que, lorsqu'ils découvriront que les terres que vous leur avez données sont à la frontière de la Faille, ils vous laisseront tomber froidement. Quant à Ogg Main Rouge, c'est un loup, on peut donc difficilement se fier à sa loyauté. Il vaut sûrement mieux essayer d'obtenir l'aide de Sérakub. Mais c'est encore loin et il faudra courir pendant tout le reste du trajet. Rendez-vous au [235](#).

130

Au moment où la massue vous frappe, votre être tout entier est envahi par un froid intense. Vous perdez dans l'instant 1 point de Force Intérieure. Si cette Force se trouve maintenant réduite à zéro, rendez-vous au [334](#). Sinon vous contre-attaquez en tentant la Patte du Tigre (rendez-vous au [60](#)), en essayant d'asséner un coup de Sceptre (rendez-vous au [70](#)) ou en poussant votre monture sur votre adversaire (rendez-vous au [80](#)).

Le conseil de guerre réunit les principales personnalités de la cité : Antocidas le Borgne, chef des mercenaires qui vous ont aidé à vaincre Shadazar ; les responsables des temples les plus importants : Solstice du Temple du Temps, Gwyneth du Temple de Dama, Greystaff du Temple d'Avatar. Hcngist du Temple de Kwon ; il y a aussi Lackland que vous voyez pour la première fois et qui a succédé à High Steward à la tête du Temple de Némésis et au commandement de ce qui reste de l'armée de l'Usurpateur. Gwyneth prend la parole la première pour résumer la situation. Les armées d'Honoric font peser une menace grave sur la cité d'Irsmun et vous devez donc connaître le plus précisément possible l'état de vos forces si vous voulez sauver le royaume. Gwyneth, grande Écuyère de Dama, est à la tête de 1 800 combattantes entraînées, parmi lesquelles se trouve un détachement de 800 cavalières. Le grand prêtre Lackland — qui préfère être appelé général Lackland — commande 3 500 hommes et orques qui sont tout ce qui restait de l'armée de l'Usurpateur au moment où Shadazar a quitté la ville. Cette troupe n'a pas poussé la fidélité au point de suivre les puissances démoniaques du Rift. Ce sont surtout des fantassins mais ils sont moins aguerris que les soldats d'élite de Gwyneth. On peut ajouter encore la milice paysanne toute dévouée au Démagogue. Elle regroupe une dizaine de milliers d'hommes rassemblés à la hâte, peu entraînés, assez mal équipés et qui ne sont certainement pas prêts à faire face à une longue campagne, d'autant que leur discipline au combat est loin d'être prouvée. Si vous avez vécu l'aventure précédente de « la Voie du Tigre », *le Grand Maître d'Irsmun*, vous avez peut-être près de vous une garde personnelle samouraï commandée par Onikaba. Rendez-vous alors au [201](#). Sinon rendez-vous au [221](#).

Un peu plus loin, vous vous arrêtez près d'un groupe dont la conversation vous intéresse prodigieusement : ils discutent des mérites comparés des armées présentes. Les hommes qui sont

rassemblés là sont membres de la Légion de l'Épée de Damnation, la fameuse armée d'Honoric, et leur jugement en matière militaire est certainement de premier ordre. Ils estiment qu'ils sont les meilleurs des meilleurs, ce qui est sans doute vrai, malheureusement pour vous. Leurs diverses critiques vous apprennent que les guerrières d'Horngroth sont de très bonnes combattantes, mais qu'il est risqué de leur faire confiance. Les légions d'Avenègue et celles des Cimes sont composées de soldats de métier, mais ils sont loin d'avoir la valeur des hommes de leur propre Légion. Quant à la milice des volontaires de la Cité des Maléfices, elle est certes bien équipée, mais à peine entraînée et composée de piètres combattants. Vous êtes si absorbé par ce que vous essayez de retenir pour en tirer profit dès le lendemain, que votre cœur cesse presque de battre en entendant une voix forte retentir à vos oreilles : un officier de la Légion vient de repérer votre uniforme et il veut savoir ce qu'un Avenègue fait dans le bivouac de la Légion. Il faut trouver très vite une explication assez convaincante pour sortir de cette situation qui peut devenir dangereuse. Allez-vous répondre :

— Pardon, j'ai dû me perdre, je cherche l'intendance car nous manquons de rations pour nourrir tout le monde (rendez-vous au [142](#)).

— J'ai un message du commandant de la Légion d'Avenègue pour Honoric (rendez-vous au [152](#)).

— Je cherche un prêtre de Vasch-Ro pour présider une cérémonie en l'honneur du dieu de la Légion d'Avenègue (rendez-vous au [162](#).)

133

La nouvelle de votre départ se répand comme une traînée de poudre, provoquant la panique dans la population qui se croit abandonnée une fois de plus. Mais le calme se rétablit dès que vous annoncez que vous allez revenir à la tête d'une armée alliée pour renforcer les défenses de la cité. Il reste à organiser le

gouvernement pendant votre absence pour éviter tout affrontement entre les factions rivales. Vous décrêtez la loi martiale et vous donnez à Gwyneth la charge de l'appliquer. Vous lui demandez de surveiller Lackland et d'éviter toute querelle avec les adeptes de Némésis. Puis vous rendez visite à Lackland pour l'informer de vos décisions et lui garantir que, une fois la paix revenue, les hommes qui suivent Némésis auront les mêmes libertés et les mêmes droits que tous les autres habitants de la cité. Vous n'oubliez pas qu'ils sont deux fois plus nombreux que les partisans de Dama commandés par Gwyneth ! Enfin, vous contactez Antocidas qui est occupé à empêcher les mercenaires de désertir et de partir à la recherche d'une solde qu'il ne peut plus leur verser. Vous quittez seul la cité pour éviter les trahisons et pour vous déplacer plus vite et vous prenez la route des Cimes du Présage. Rendez-vous au [163](#).

134

Soudain, les archers de la Pluie de Damnation se replient en bon ordre, laissant le champ libre à la Légion qui s'élance au pas de charge. Toute la cavalerie ennemie se met alors au grand galop. L'attaque est générale. Les elfes ont surgi du Bois de la Pépite et tirent flèches sur flèches sur le flanc droit de la Légion. Ce qui ne l'empêche nullement de franchir le canal. Vos hommes se défendent comme ils le peuvent, à un contre trois. Les mages lancent leurs sortilèges, hurlent leurs incantations. Si vous connaissez le contenu de trois grandes caisses qui se trouvent dans le camp d'Honoric, et si vous avez informé le Magicien Blanc de cette découverte, rendez-vous au [144](#). Sinon rendez-vous au [154](#).

135

Vous avez beau tourner et retourner l'Orbe et le Sceptre, vous ne découvrez rien qui puisse vous éclairer. De plus, des voix rauques d'orque vous parviennent d'en bas. Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous précipiter dans l'escalier pour leur livrer bataille. Rendez-vous dans ce cas au [233](#). Mais si vous possédez la

discipline de l'Escalade, vous pouvez également descendre le long de la tour du Palais pour voir ce que cache l'épaisse fumée qui couvre les jardins. Rendez-vous alors au [247](#).

136

Devant votre réaction, Antocidas hausse les épaules, fait demi-tour et s'éloigne. Puis, après avoir rassemblé ses hommes, il quitte le champ de bataille. Pendant ce temps, la Légion de l'Épée de Damnation a enfoncé votre liane gauche. La déroute est totale. Vous tentez une dernière charge mais, bien vite, vous succombez sous le nombre de vos ennemis. Votre aventure se termine ici.

137

Vous vous retournez d'un bloc, sans prendre la moindre précaution, les muscles bandés. Et une douleur fulgurante vous vrille la base du crâne. Il paraît évident que la chose, quelle qu'elle soit, qui a tué le Sénéchal, ne cherchait pas à vous frapper par derrière. C'est vous qui lui avez offert votre nuque. Il n'empêche qu'une effroyable douleur vous transperce le cerveau comme si votre tête était broyée par un gigantesque casse-noix. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous faites rapidement volte-face pour voir enfin à quoi vous avez affaire. Rendez-vous au [149](#).

138

Doré le Jeune, à la tête de ses paladins, entraîne toute la cavalerie dans une charge désespérée contre les Semeurs de Damnation qui arrivent l'épée haut levée, sabrant tout sur leur passage. A ce moment, l'Orbe frémit : à l'évidence, les armes sont magiques ! Mais il est trop tard pour rappeler Doré le Jeune. Déjà la première ligne de sa cavalerie a été fauchée. Quant au restant de ses cavaliers, rendus fous de terreur par les ondes magiques, ils cherchent à tourner bride. La confusion est extrême : nombreux sont les combattants qui meurent piétinés par leurs propres montures. Les Semeurs de Damnation en profitent pour fondre sur les troupes de Gwyneth, qui sont

balayées. C'est un véritable massacre. Force Gwyneth est tuée. La bataille est perdue. Vous faites une dernière tentative pour rassembler les survivants afin d'organiser un semblant de résistance. Mais vous n'arriverez jamais à rejoindre vos hommes : une flèche perdue vient mettre un terme à votre aventure...

139

— Très bien, Ninja ! Je vais vous aider ! Et pourtant je fais courir un grand risque à mon pays en entrant en guerre contre mes deux voisins les plus puissants. Je mets à votre disposition quatre des plus importants Instruments du Destin que nous ayons ici : Happening le Mage ; Kelmic le Guerrier ; Tôlier, son frère jumeau ; et Hoitek le Prêtre. Ils emmèneront les Cavaliers de la Roue, régiment de cinq cents chevaux et quatre mille fantassins bien entraînés qui comptent parmi les meilleurs guerriers de tout le Manmarch. Par ailleurs, je vais envoyer un message au gouverneur de Fendil. Il m'est redevable d'un service et déteste être en reste. Il aura donc à cœur de faire au moins aussi bien que moi. C'est donc l'espoir au cœur que vous reprenez la route d'Irsmun. Rendez-vous au [369](#).

140

Les hommes d'Hengist vous entourent pour vous protéger des moines de la Mante Ecarlate. Et ils parviennent à les repousser en utilisant, d'une extraordinaire façon, toutes les disciplines de la Voie du Tigre ! Tant et si bien que la cavalerie arrivant enfin à la rescousse, les moines sont taillés en pièces avant d'avoir même pensé à battre en retraite. Sur votre gauche, la situation est moins brillante : la Légion de l'Épée de Damnation, renforcée par la Légion des Anges de la Mort, ne va pas tarder à investir la Ferme. Toutes vos troupes sont engagées, à présent, et c'est en vain que vous cherchez la moindre réserve qui pourrait modifier le cours des combats. D'autant plus que les forces des Cimes, qui tenaient jusqu'à présent le canal, sont obligées de reculer pas à pas. Pourtant, il vous semble que vous vivez tous ces événements comme si vous n'en étiez que le témoin, et non le général en chef.

Si vous connaissez le contenu des caisses qui se trouvent dans le camp d'Honoric, rendez-vous au [260](#). Sinon rendez-vous au [270](#).

141

Les paroles de la *Ballade de l'Orbe Royal* vous trottent dans la tête pendant que vous vous dirigez vers les appartements royaux. Car c'est précisément vous qui êtes en possession de cet Orbe d'émeraude, tout comme le roi de la chanson de Fidélio. Vous le prenez en main pour le regarder. Ce simple contact provoque un picotement entre les yeux, au beau milieu de votre front. Vous avez une envie inexplicable d'y porter l'Orbe. Allez-vous obéir à cette impulsion pour voir ce qui va arriver ? Si tel est le cas, rendez-vous au [151](#). Mais si vous jugez qu'il est peut-être plus prudent de le mettre à l'abri et d'attendre d'avoir d'autres renseignements à son propos, rendez* vous au [131](#).

142

L'officier vous répond que vous vous êtes effectivement égaré, et que l'intendance se trouve vers la gauche, près de la tente d'Honoric. Vous le remerciez et vous vous dirigez rapidement vers l'endroit qu'il a désigné. Cela vous amène à une place bien dégagée, au centre de laquelle est plantée une grande tente rouge ornée des épées symboliques de Vasch-Ro. La tente est bien gardée. C'est certainement celle d'Honoric. Vous vous approchez et vous distinguez une étrange silhouette grise près de rentrée. Un picotement sur votre œil frontal, sagement dissimulé sous le bandeau que vous portez, vous signale qu'il s'agit d'un être magique. Vous écartez votre bandeau et cela vous permet de constater qu'il ne s'agit pas, en effet, d'un être humain. Mais vous n'avez pas le temps d'en apprendre plus car il disparaît dans la tente. Jugeant plus prudent de ne pas rester aussi près du cantonnement d'Honoric, vous vous éloignez. Rendez-vous au [172](#).

143

Vous grimpez dans l'arbre et vous retirez une des lames de métal de votre manche. L'araignée vous suit de près et elle fait un bond vers votre bras tendu. Lancez deux dés. Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au [115](#). Si vous obtenez moins de 8, rendez-vous au [175](#).

144

Le Magicien Blanc se tourne alors vers vous : — Ninja, dit-il, le temps est venu, pour moi, d'intervenir.

Puis, étendant ses bras, il commence à murmurer une étrange incantation. Et soudain, à la stupéfaction générale, il s'élève dans les airs, en direction du Bois des Saules. Mais bien vite votre étonnement fait place à un sentiment d'horreur : de ce même Bois viennent en effet de surgir les moines de la Mante Ecarlate, qui se jettent sur le flanc droit des régiment des Cimes. Déjà bousculés par toute la cavalerie d'Honoric, vos hommes commencent à reculer, laissant plus de cinq cent morts sur le terrain. S'ils fuient, votre côté droit sera pratiquement à découvert. Au Bois de la Pépite, la situation n'est guère plus brillante : deux mille archers ennemis s'y dirigent dans l'intention évidente d'en déloger Gliftel et ses elfes. Allez-vous donner l'ordre à la cavalerie des Cimes et à Glaivas de se tenir prêts à charger, et à votre réserve de se porter vers le Bois des Saules (rendez-vous au [164](#)) ou préférez-vous faire battre en retraite les régiments des Cimes pour qu'ils se réorganisent à la hauteur de la Ferme de la Lande au Cerf (rendez-vous au [174](#)) ?

145

Vous virez sur l'aile aussi vite que possible mais Shadazar, plus rapide que vous, vous attrape par une patte arrière de son puissant bec de rapace. Vous voilà de nouveau accrochés l'un à l'autre, tourbillonnant vers le sol. Rendez-vous au [41](#).

146

Antocidas a un sourire satisfait. Il tourne bride et entraîne ses cavaliers en renfort de l'aile gauche de vos armées. La bataille se poursuit. Une fois de plus, les cavaliers d'Honoric attaquent et votre aile droite cède peu à peu du terrain. C'est alors que Glaivas arrive à bride abattue sur votre gauche, suivi d'une dizaine de gardes montés seulement. Il a tenu le pont aussi longtemps qu'il a pu, mais il y a maintenant près de trois mille hommes qui sont en train de le franchir. Vous devez agir, et vite ! Vous pouvez ordonner l'attaque des Volontaires de la Cité des Maléfices et de leur cavalerie en concentrant contre eux la cavalerie d'Irsmun, celle de Dama de Sérakub ainsi que les quatre cents fantassins massés à la Vieille Ferme. Pour cela, rendez-vous au [156](#). Si vous décidez de prendre vous-même la tête de cette attaque, rendez-vous au [166](#).

147

Vous commencez à décrire, avec force détails et le plus honnêtement que vous le pouvez, tous les problèmes que vous avez pu rencontrer au cours de votre règne et tous les espoirs qui sont les vôtres, les projets que vous voulez réaliser. Bref, vous essayez de convaincre l'assemblée. Mais, surtout, vous faites appel au pouvoir de votre Sceptre. Votre conviction s'en trouve décuplée. Votre éloquence est telle, que tous semblent vous comprendre. La Boule tout entière est suspendue à vos lèvres. Les seuls qui demeurent hostiles sont les adeptes de Némésis et de Nullaque, la Reine des Araignées. Mais, bien que vous n'en ayez pas la preuve, il se pourrait bien que certains parmi les Cent Sages aient senti que vous usiez d'un artifice magique pour emporter leur adhésion. Vous achevez votre discours et vous vous rasseyez dans un tonnerre d'applaudissements. Rendez-vous au [217](#).

148

Un bref silence précède le fracas de la charge. Les Semeurs de Damnation lèvent haut leurs épées et sabrent tout ce qui passe à leur portée. C'est à ce moment que vous réalisez que ces lames possèdent les mêmes pouvoirs que l'Épée de Damnation d'Honoric. Les ondes de terreur qui s'en dégagent parviennent jusqu'à vous, faisant frémir votre Orbe. Le choc de l'acier, celui des lourds caparaçons des chevaux, plane sur le champ de bataille. Les Semeurs de Damnation ont chargé les cavaliers d'Avenègue et nombre d'entre eux ont été renversés et piétinés par leurs lourdes montures. Mais ce qui précipite la déroute de votre armée, c'est précisément cette onde de terreur qui se répand dans ses rangs les obligeant à fuir en tous sens. Les Semeurs de Damnation chargent maintenant la cavalerie de Gwyneth, enfoncent ses lignes et se ruent sur l'infanterie qui est anéantie en quelques minutes. Gwyneth, elle-même, est transpercée d'une flèche. La Légion de l'Épée de Damnation balaie votre armée. La bataille est perdue. C'est en vain que vous essayez de rassembler ce qui reste de votre cavalerie. Votre aventure se termine ici.

149

Impossible de distinguer quoi que ce soit : tout baigne dans une étrange lueur rouge. Vous reculez jusqu'à ce que votre dos se trouve collé à un mur. Rendez-vous au [181](#).

150

Si, à un moment ou un autre de la bataille, des Reptiles Volants ont semé la panique dans votre cavalerie, rendez-vous au [170](#). Si le Magicien Blanc est intervenu avant l'attaque de ces mêmes Reptiles, rendez-vous au [160](#).

151

L'Orbe étincelle de tous ses feux tandis que vous l'élevez vers votre front. Et, sans que vous fassiez vraiment le geste de l'y

poser, il s'y colle de lui-même. Il semble même s'incruster et la peau de votre front se plisse comme si elle voulait le recouvrir pour le dissimuler, comme le ferait une paupière. Si vous voulez retirer l'Orbe avant qu'il ne se soit complètement enfoncé dans votre front, rendez-vous au [161](#). Mais si vous préférez prendre le risque de laisser agir cci Orbe d'émeraude qui semble doué d'une vie propre, rendez-vous au [171](#).

152

L'officier vous regarde attentivement et vous demande de lui montrer l'insigne que portent toujours les estafettes et, surtout, le message que vous prétendez apporter. Et il ajoute que, si vous n'obtempérez pas dans l'instant, il vous considérera comme un espion. Il fait d'ailleurs signe à quelques hommes qui s'approchent de vous. Allez-vous tenter de prendre la fuite (rendez-vous au [202](#)) ou attaquer l'officier (rendez-vous au [212](#)) ?

153

Solstice vous promet de changer la durée du temps. Il vous propose de le ralentir de telle sorte que vous pourrez arriver à Upanishad et en revenir en moins de dix jours pour pouvoir attaquer la Cité des Maléfices par la mer. Mais, en réalité, le grand prêtre du Temple du Temps vous a trompé. Vos réflexes ont été ralentis ainsi que vos pensées et vos capacités de commandement. Autour de vous, tout semble s'être accéléré en revanche. La bataille va être irrémédiablement perdue, votre cité aussi... Et votre aventure se termine ici... dans un temps qui est hors du temps !

154

Les moines de la Mante Ecarlate viennent de surgir du Bois des Saules ! Et, avant même que vous ayez pu prendre une quelconque décision, ils se sont jetés sur le flanc droit des régiments des Cimes. Déjà bousculés par toute la cavalerie d'Honoric, vos hommes reculent, laissant de nombreux morts

sur le terrain. S'ils fuient, tout votre côté droit sera à découvert. Au Bois de la Pépite, la situation n'est guère plus brillante : deux mille archers ennemis s'y dirigent dans l'intention évidente d'en déloger Gliftel et ses elfes. Sans hésiter, vous donnez l'ordre à la cavalerie des Cimes ainsi qu'à Glaivas de se tenir prêts à charger, et à votre réserve de se porter vers le Bois des Saules. Rendez-vous au [244](#).

155

Deux pas vous amènent à portée du troll des cavernes. Brandissant sa lourde masse d'armes, il l'abat sur vous. Vous vous effacez et vous le ceinturez dans le même mouvement. Il bascule, emporté par son élan, mais son corps puissant lui permet un retournement avant même d'avoir atteint le sol et il tombe sur vous, vous maintenant la face au sol de son poids énorme et vous interdisant tout mouvement en vous enfonçant les pointes de la masse d'armes entre vos omoplates. Vous essayez néanmoins de vous remettre sur vos pieds mais, au moment où vous allez y parvenir, deux orques se précipitent sur vous, et vous transpercent d'un coup d'épée. Votre aventure s'achève ici.

156

Votre cavalerie charge. Mais, malheureusement, la charge se brise sur un régiment de fantassins ennemis. Elle ne parviendra donc pas à aider votre flanc droit : les guerriers de Beatan de Scrakub cèdent devant les trois mille fantassins qui encerclent le Pic Vert. Et tous reculent abandonnant également la Ferme. C'est la déroute. Vous tentez, dans un dernier sursaut, de regrouper les survivants. Mais un groupe de Semeurs de Damnation vous intercepte et vous tue net !

157

Un débat animé s'engage à la fin de votre discours et, très vite, vous vous rendez compte que la décision ne sera sûrement pas en votre faveur. En fait, les adeptes de Dama n'ont pas la moindre

envie de se lancer dans une guerre pour honorer la mémoire de votre père. Or vous comptiez surtout sur leur aide. Le vote ne fait que confirmer ce que vous redoutiez : l'aide de Sérakub vous est refusée. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Irsmun sans alliés et à tenter d'organiser seul de défense votre cité. Vous avez si peu de troupes à votre disposition que l'entreprise est vouée à l'échec. Quelques jours après votre retour à Irsmun, l'armée d'Honoric investit la ville, mettant une fin tragique à votre aventure.

158

Une immense clameur salue votre apparition à la tête des douze cents hommes que vous jetez dans le combat. Une clameur qui ne fait que s'amplifier tandis que vous chargez, le Sceptre brandi. L'ennemi charge à son tour, conduit par les Semeurs de Damnation, sabre au clair. Vous remarquez alors l'éclat noirâtre de leurs lames, semblable à celui de l'Épée de Damnation d'Honoric. Il va falloir faire appel à toute la puissance de votre Sceptre pour tenter d'anéantir ce funeste sort. Usant de toute la sagesse de l'enseignement de la Voie du Tigre, vous vous concentrez pour annihiler les ondes maléfiques. Et vous y parvenez au prix d'un effort intense. Vous pouvez donc poursuivre la charge de plus belle. Le choc entre les deux cavaleries est formidable, et le champ de bataille est bientôt couvert de morts et de blessés. Vous êtes à deux doigts de l'emporter lorsque, soudain, un personnage apparaît au milieu de la mêlée. L'Orbe se met alors à frémir, vous avertissant ainsi de la nature surnaturelle de l'être. C'est un Ancien ! Peut-être d'ailleurs celui que vous avez déjà combattu avant de réussir à chasser l'Usurpateur. D'immondes tentacules sortent de ses manches, d'autres entourent ce qui lui sert de bouche. L'un de ces bras tentaculaires brandit une lourde massue luisante. Les cavaliers les plus proches ont reculé, dégageant un espace dans lequel vous êtes face à face. L'Ancien vous fixe longuement avant de murmurer d'une voix rauque :



158 *L'ennemi charge à son tour, conduit par les Semeurs de Damnation, sabre au clair.*

Ainsi, vous voilà, Ninja ! C'est ici que commence la fin de votre règne !

Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)), utiliser votre Sceptre comme massue (rendez-vous au [178](#)) ou lancer votre cheval sur lui pour essayer de le renverser (rendez-vous au [188](#)) ? Puisque vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas vous servir de vos pieds ni tenter une mise à terre. Par ailleurs, si vous vous servez de votre Sceptre comme d'une massue, vous ne pourrez pas faire appel à votre Force Intérieure pour doubler les **DOMMAGES** que vous pourriez infliger.

159

Le lendemain matin, vous vous éveillez avec l'impression que la chance va vous sourire. Votre vieil ami, le Ranger Glaivas, vous rejoint dans la salle du Trône, accompagné d'une vingtaine de gardes montés prêts à se mettre à votre service. Et s'ils ont seulement la moitié de la vaillance de leur capitaine, chacun d'eux doit compter pour quatre dans les combats ! Ce ralliement est donc de très bon augure. Par ailleurs, sur le plan de la stratégie, vous pouvez faire entière confiance à Glaivas, vous le savez depuis longtemps. Il vous confirme, également, que de nombreuses troupes se dirigent à marche forcée vers le nord d'Irsmun pour attaquer votre ville ou faire la jonction avec l'armée d'Honoric, ce que vous devez absolument éviter. Un peu plus tard dans la matinée, vous voyez arriver deux cents elfes des bois qui ont quitté leur forêt, au nord de la Cité du Soleil, pour vous venir en aide. D'après Gwyneth, leur habileté au maniement de leurs arcs en if est telle qu'on prétend qu'ils peuvent tuer plusieurs hommes avec la même flèche ! Rendez-vous au [169](#).

160

Les hommes d'Hengist vous entourent pour vous protéger des moines de la Mante Écarlate. Et ils parviennent à les repousser en utilisant, d'une extraordinaire façon, toutes les disciplines de la Voie du Tigre ! Tant et si bien que la cavalerie arrivant enfin à

la rescousse, les moines sont taillés en pièces avant d'avoir même pensé à battre en retraite. Sur votre gauche, la situation est moins brillante : la Lésion de l'Épée de Damnation, renforcée par la Légion des Anges de la Mort, ne va pas tarder à investir la Ferme. Toutes vos troupes sont engagées, à présent, et c'est en vain que vous cherchez la moindre réserve qui pourrait modifier le cours des combats. Soudain, une charge de cavaliers aux armures brillantes montés sur des chevaux aux lourds caparaçons fonce droit sur vous depuis le Grand Mont. Ce sont les Semeurs de Damnation. Ils ont contourné votre flanc gauche et s'apprêtent à prendre à revers les hommes qui sont près du canal tandis que, sur l'autre rive, les Volontaires de la Cité des Maléfices et d'autres alliés d'Honoric leur interdisent toute retraite. Les Semeurs de Damnation arrivent à bride abattue. 11 est évident que vos hommes ne tiendront pas longtemps. Allez-vous ordonner à votre cavalerie de charger pour tenter de les dégager (rendez-vous au [240](#)) ou charger vous-même à la tête des deux tiers de la cavalerie, le tiers restant se portant au secours des troupes des Cimes (rendez-vous au [210](#)) ? Notez qu'il y a environ deux mille cavaliers en état de combattre dans le camp adverse et que vous disposez, de votre côté, de dix-huit cents hommes.

161

Vous concentrez toute la force dont vous êtes capable dans le bout de vos doigts pour arracher l'Orbe de votre front. Une douleur terrible vous vrille alors le crâne, comme si on vous avait brûlé avec un fer rouge. Dans la panique qui vous a saisi, vous avez fait des gestes maladroits qui ont aggravé la blessure, et le sang perle à votre front. Inutile de dire que ce n'est pas très beau à voir. Le chirurgien du Palais vous soigne immédiatement. Il vous affirme néanmoins qu'il restera sûrement des cicatrices indélébiles. Après son départ, vous êtes tourmenté par la question de savoir ce qui se serait passé si vous aviez laissé l'Orbe où il était. Rendez-vous au [131](#).

162

L'officier ne comprend visiblement pas pourquoi vous n'avez pas fait appel à un des nombreux prêtres de votre propre régiment. Il vous examine plus attentivement avec l'idée que vous êtes peut-être un espion, et fait signe à quelques hommes de se saisir de vous. Allez-vous essayer de vous enfuir (rendez-vous au [202](#)) ou l'attaquer avant que ses hommes ne vous aient pris (rendez-vous au [212](#)) ?

163

Vous connaissez maintenant les effets du Sceptre : pourvu que vous soyez en sa possession, il décuplera la persuasion dont vous êtes capable lorsque vous ferez appel à lui par la pensée. Aussi, vous décidez de l'emporter avec vous. Vous vous mettez donc en route pour les Cimes du Présage et, bientôt, vous arrivez au bord de la rivière Fortune que vous traversez à gué. Enfin, vous parvenez en vue de la cité, sans avoir remarqué le moindre mouvement de troupes ennemies. Les flèches des temples montent à des hauteurs vertigineuses dans cette ville. Chacune a été construite pour s'élever au-dessus des précédentes et proclamer ainsi la suprématie du dieu ou de la déesse qui y est révééré. Vous décidez de vous diriger vers le temple dont la flèche est la plus haute : la grande cathédrale du Destin, temple en forme de roue, qui domine toute la ville animée et prospère que vous avez sous les yeux. Rendez-vous au [397](#).

164

A votre signal. Tôlier et Glaivas, à la tête de la cavalerie, chargent. Happening, quant à lui, se précipite pour leur porter toute l'aide dont il est capable, pendant que Kelmic le Guerrier expédie de meurtrières décharges d'énergie dans les rangs adverses qui n'en continuent pas moins leur progression. C'est alors que trois monstrueuses créatures apparaissent dans le ciel : des Malgars — ignobles reptiles volants doués d'une force formidable ! En poussant d'épouvantables piailllements, ils

fondent sur les hommes des Cimes. L'arrivée soudaine des Malgars n'a pas pris le Magicien Blanc au dépourvu. Sa longue robe immaculée resplendissant sous les rayons du soleil, il plonge vers eux en poussant un long cri modulé, des langues de feu jaillissant de ses mains tendues. Toutes griffes en avant, leurs énormes queues aux dards empoisonnés battant l'air, les monstres volent à la rencontre du Magicien. C'est un effroyable combat qui se déroule dans le ciel.

Pour Rocheval ! hurle alors Doré le Jeune en se lançant à son tour dans la mêlée. Un rapide coup d'œil vous permet de constater qu'à gauche les Volontaires de la Cité des Maléfices n'ont pas bougé de leurs positions. Les Anges de la Mort ont franchi le canal, au Gué, et attaquent à leur tour les guerriers de Fendil qui ne tiennent plus que par miracle, malgré les charges répétées de leur cavalerie. Allez-vous envoyer toutes les réserves dont vous disposez sur le côté droit (rendez-vous au [184](#)) ou préférez-vous diviser ces réserves en deux : vous-même chargeant à la tête des mille hommes des Cimes sur la droite, et Antocidas et ses mercenaires allant au secours des guerriers de Fendil (rendez-vous au [194](#)) ?



165

Vous déployez les ailes au maximum de votre envergure et, d'un battement puissant, vous vous élevez dans les airs. Le sol s'éloigne de vous à toute vitesse. Le griffon que vous êtes devenu est doué d'une vitesse et d'une force magique peu communes, vous vous en rendez compte tout de suite. Shadazar tente de vous suivre. Mais le poids de ce dragon-vautour est trop important : elle reste loin derrière. De plus, elle doit tordre le cou pour surveiller vos mouvements. Vous pouvez profiter de sa faiblesse

temporaire pour lui rompre la nuque avant qu'elle n'ait eu le temps de rejoindre la tour fortifiée du Palais où elle ne manquerait pas de faire appel à de nouveaux démons pour lutter contre vous. Dans ce cas, rendez-vous au [23](#). Mais vous pouvez également tenter de lui faire face et de l'affronter ainsi, bec contre bec, griffes contre griffes, en vous rendant au [47](#).

166

Doré le Jeune et vous-même éperonnez vos montures et, en quelques minutes, vous arrivez à rassembler toute votre cavalerie sur le Tumulus de Colwyn d'où vous pouvez examiner la situation. Si, avant la bataille, vous vous êtes battu en duel contre Honoric, rendez-vous au [96](#). Sinon rendez-vous au [226](#).

167

Un débat houleux s'engage dans l'assemblée que votre discours a partagé en deux camps. Une des femmes de Dama interpelle les émules de Beatan en affirmant que, puisque votre cause est juste, ils ne doivent pas s'opposer à ce qu'on vous vienne en aide. Elle les conjure de voter pour que Sérakub se mobilise à vos côtés. Mais le président de la Boule, un érudit du nom d'Obuda Varhegyen, prend à son tour la parole :

Si notre cité entre en guerre, nous renierons tous nos principes fondamentaux. Ce sera la misère dans peu de temps...

Les adeptes du dieu de la Nature ne prennent pas part au débat, comme si cela ne les concernait pas. Les partisans de Némésis, eux, sont ouvertement opposés à ce qu'on vous aide. L'un d'eux prétend même que, si on dégarnissait les défenses de la cité en envoyant des troupes dans le Manmarch. Sérakub serait à la merci d'une attaque des Fils des Démons du Rift. Tous ceux qui le désiraient s'étant exprimés, le vote a lieu. Et le résultat donne une très légère majorité en votre faveur. On vous demande donc d'attendre à l'écart que les affaires courantes soient expédiées pour participer à une réunion des chefs de partis de la Boule. Rendez-vous au [227](#).



168 *L'Ancien s'apprête à vous balancer sa lourde massue dans les côtes.*

168

Votre monture piaffe d'impatience et, vous soulevant de votre selle, vous abattez le tranchant de votre main sur l'Ancien.

ANCIEN

DÉFENSE contre la Patte du Tigre : 7

ENDURANCE : 22

DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [198](#). S'il est encore en vie, il vous balance sa lourde massue dans les côtes. Votre DÉFENSE est de 7. Si sa massue vous atteint, déduisez les DOMMAGES habituels et rendez-vous au [208](#). S'il vous manque, vous contre-attaquez. Vous pouvez lui asséner la Patte du Tigre (reprenez au début de ce paragraphe), utiliser votre Sceptre comme une massue (rendez-vous au [178](#)) ou encore lancer votre monture contre lui (rendez-vous au [188](#)).

169

Le cinquième jour du mois de Grimwierd, des éclaireurs vous apportent des nouvelles des armées d'Honoric. Elles ont atteint le sud de Mortvalon et il leur faudra dix jours au plus pour atteindre Irsmun. Les forces du Rift se sont scindées en deux. Une petite partie se dirige vers le nord pour faire la jonction avec les armées d'Honoric. La plus grande partie, forte de plus de dix mille hommes, fait route droit sur Irsmun où elle arrivera en même temps qu'Honoric. Les corneilles espionnes survolent constamment la ville, tenant certainement Honoric au courant de tous vos faits et gestes. Glaivas pense qu'il serait catastrophique que toutes ces armées se rejoignent. Car alors votre infériorité serait telle que vous ne pourriez résister bien longtemps. Selon lui, vous devriez attaquer dès maintenant l'ennemi en commençant par affronter les forces du Rift parties à la rencontre de l'armée d'Honoric. Gwyneth n'est pas du même avis. Pour elle, il faut concentrer toutes vos forces dans la cité, soutenir le siège et profiter de toutes les occasions pour attaquer

les petits détachements qui ne manqueront pas de manœuvrer alors séparément. Quant à Antocidas, il est d'avis d'attaquer les forces du Rift qui se dirigent sur Irsmun pour les empêcher de mettre le siège devant la ville, pour ensuite fondre sur l'armée d'Honoric. Quelle tactique allez-vous adopter ? Si vous suivez les conseils de Glaivas, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez soutenir un siège comme le suggère Gwyneth, rendez-vous au [199](#). Enfin si c'est le plan d'Antocidas qui a votre préférence, rendez-vous au [209](#).

170

Finalement, la cavalerie est arrivée à temps pour repousser les moines de la Mante Ecarlate. Le millier de cavaliers qui reste prend position auprès de vous, prêt à intervenir où vous l'enverrez. Doré le Jeune, monture écumante et cuirasse maculée de sang, arrive vers vous en hurlant qu'il faut absolument envoyer des renforts au canal où les hommes des Cimes du Présage ne tiendront plus longtemps, quel que soit leur courage. Vers la gauche, la cavalerie d'Honoric semble avoir légèrement reculé mais la Légion de l'Épée de Damnation attaque constamment vos lignes. Les guerrières de Gwyneth, quant à elles, défendent la Ferme comme des diablasses. Elles sont appuyées par les hommes de Fendil et par les mercenaires d'Antocidas qui, à votre grande satisfaction, n'ont pas cédé un pouce de terrain. Vous avez en réserve un millier de fantassins des Cimes. Et il faudrait soulager la pression sur le canal, comme Doré le demande à grands cris. Allez-vous envoyer votre cavalerie porter secours aux guerriers des Cimes (rendez-vous au [280](#)) ou préférez-vous ordonner aux troupes qui défendent la Ferme de le faire (rendez-vous au [290](#)) ?



171

Des sueurs froides vous inondent alors que vous sentez l'Orbe qui s'incrute de plus en plus profondément dans votre front. Un court instant, une douleur vous vrille le crâne, puis elle disparaît. Vous passez une main tremblante pour tâter votre front. Vous constatez que, maintenant, l'Orbe a comme trouvé sa place : il ne dépasse pas plus que vos yeux dans leur orbite. La peau imite à s'y méprendre une ride supplémentaire et, quand elle est soulevée, vous voyez un monde vert et fantomatique à travers cet œil frontal qui vous donne une nouvelle vision se superposant à votre vision normale. Il vous suffit de baisser cette troisième paupière pour que cesse cet étrange phénomène ! Rendez-vous au [191](#).

172

Vous arrivez à une clairière située à l'extrémité du campement d'Honoric. Trois énormes caissons de bois aux ouvertures hermétiquement closes par des lattes clouées sont disposés côte à côte. Ils sont cerclés de fer et renforcés de serrures et de barres métalliques. Votre curiosité, déjà éveillée, est décuplée par les bruits étranges qui en proviennent. Votre œil frontal émet d'étranges ondes qui vous avertissent d'une présence magique. Allez-vous satisfaire votre curiosité et examiner la caisse qui est la plus proche de vous (rendez-vous au [192](#)) ou pensez-vous qu'il est plus prudent de rejoindre votre armée (rendez-vous au [182](#)) ?

173

Le troll des cavernes fait tournoyer sa lourde masse d'armes au-dessus de sa tête, prenant tout son élan pour vous écraser. Vous bondissez et vous lui expédiez un coup de poing bien ajusté dans le plexus solaire.

TROLL DES CAVERNES
DÉFENSE contre le Poing de Fer : 4
ENDURANCE : 20
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#). Sinon il riposte en tentant de vous enfoncer les pointes de la masse d'armes dans l'estomac ! Votre **DÉFENSE** est de 8. Si vous êtes encore en vie, vous contre-attaquez. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)) ou un nouveau Poing de Fer (reprenez alors au début de ce paragraphe) ?

174

Fâcheuse initiative : il est difficile de battre en retraite lorsqu'on est bousculé par une armée aussi formidable que celle d'Honoric ! A peine votre ordre a-t-il été reçu que c'est la déroute la plus totale dans votre armée. C'est en vain que vous essayez de réunir un semblant de cavalerie pour tenter de contre-attaquer, les Semeurs de Damnation sont déjà sur vous. Votre aventure se termine ici.

175

Au moment où vous abattez la lame d'acier de votre manche, l'araignée fait un bond et se retrouve sur votre main. Il ne faudra que quelques secondes pour que le poison mortel qu'elle vous a instillé vous tue...

176

Vous avez raconté au Magicien Blanc la terrible découverte que vous avez faite, la veille, dans le camp d'Honoric. Se tenant à vos côtés, il vous dit calmement :

— C'est maintenant à moi d'intervenir, Seigneur. Puis, après avoir murmuré quelques paroles inaudibles, il s'élève dans les airs à la stupéfaction de tous les hommes présents sur le

Tumulus de Colwyn, pour se diriger vers le Bois des Saules. Soudain, surgissant de derrière le Manoir, trois reptiles ailés s'élèvent à leur tour dans le ciel, avant de fondre sur les troupes des Cimes. Sa robe blanche étincelant dans le soleil, le Magicien se laisse porter vers eux, leur expédiant de terribles décharges d'énergie tout en prononçant des incantations. Bientôt les reptiles l'entourent, les griffes en avant, leur queue fouettant l'air. Quant à vous, brandissant votre Sceptre au-dessus de votre tête, vous lancez votre cri de guerre : « Pour Irsmun ! Pour la liberté ! » auquel la voix vibrante de Doré le Jeune répond : « Pour Roche-val ! » Vos appels sont relayés par les vivats des femmes guerrières. Puis vous chargez, suivi d'un millier de soldats. L'enthousiasme décuple toutes les énergies quand vous attaquez, le Sceptre brandi en signe de ralliement. Soudain, au milieu de la mêlée, une silhouette apparaît. Votre œil frontal émet d'étranges vibrations, vous avertissant qu'il s'agit d'un être surnaturel. Vous n'avez d'ailleurs aucun mal à le reconnaître, c'est un Ancien. Peut-être celui-là même que vous avez combattu pendant votre récente guerre contre l'Usurpateur. Des tentacules sortent de ses manches, d'autres tentacules entourent ce qui lui tient lieu de bouche. Au bout d'un de ses bras tentaculaires, il balance une lourde massue brillante. Un silence de mort plane, maintenant, sur le champ de bataille. Lentement, l'Ancien s'approche de vous.

Vous voici enfin, Ninja ! dit-il. C'est ici que va se terminer un règne qui n'a même pas encore commencé !

Puisque vous êtes à cheval, il vous est impossible de le frapper du pied ou de tenter une mise à terre. En revanche, vos poings et votre Sceptre peuvent être des armes redoutables. Notez que, si vous utilisez votre Sceptre en guise de massue, vous ne pourrez pas faire appel à votre Force Intérieure pour doubler les **DOMMAGES** que vous pourriez lui infliger. Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au 168), lui porter un coup de Sceptre (rendez-vous au [178](#)) ou chercher à le renverser en lançant votre monture sur lui (rendez-vous au [188](#)).

177

Les portes bien huilées de la salle du Trône s'ouvrent sans le moindre bruit. Vous portez le Sénéchal blessé dans vos bras et vous l'installez sur un siège avant de verrouiller les deux battants pour interdire l'entrée à vos ennemis. Les voix rauques des orques parviennent jusqu'à vous depuis l'escalier. Vous vous reposez un court moment sur le trône sculpté du fameux griffon de votre famille. Mais le Sénéchal ne vous laisse guère de repos. Il est sûr que les orques ne vont pas hésiter à enfoncer les portes. Vous le rassurez rapidement en affirmant que vous ne risquez rien puisque vous connaissez un passage secret pour quitter la salle du Trône. C'est par là que vous étiez passé pour en finir avec le vil Usurpateur. Puis, une fois que vous l'avez calmé, vous lui demandez de vous raconter ce qui est arrivé depuis votre départ. Rendez-vous au [187](#).

178

Vous lui assenez un violent coup de Sceptre. Si vous l'atteignez, vous lui infligez 1D + 3 points de **DOMMAGES**.

ANCIEN

DÉFENSE contre le Sceptre : 8

ENDURANCE : 22

DOMMAGES : 1D + 2

Si vous le tuez, rendez-vous au [198](#). Mais s'il vit encore, il vous assène un coup de massue dans les côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si la massue vous atteint, déduisez les **DOMMAGES** qu'elle vous a infligés et rendez-vous au [208](#). Si la massue vous manque, vous ripostez d'un nouveau coup de Sceptre (reprenez au début de ce paragraphe), d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)) ou encore en lançant votre cheval contre lui (rendez-vous au [188](#)).

Vous quittez la cité à la tête de votre armée, toutes bannières déployées. Vous avez fière allure sur le destrier blanc que vous a offert Gwyneth, brandissant le Sceptre royal. L'orbe étincelle à votre front. Mais les corneilles qui vous espionnent ont tôt fait de prévenir le détachement du Rift qui, voulant à tout prix éviter l'affrontement, prend la direction du nord. Néanmoins, vous êtes plus rapide et, les éclaireurs vous ayant informé que le détachement ne comportait, au grand maximum, que six cents combattants, vous détachez votre cavalerie pour le réduire à merci. Le succès est complet : Honoric attendra en vain ce renfort sur lequel il comptait. Cependant, en écoutant la relation de cette victoire, une chose ne laisse pas de vous surprendre : cinq chevaliers portant un blason frappé de la Croix de Rocheval auraient surgi en plein combat pour disparaître aussitôt après la victoire des vôtres. Rendez-vous au [239](#).

Vous avez fait part au Magicien Blanc de ce que vous avez découvert dans le camp d'Honoric. Alors que vous alliez ordonner une nouvelle manœuvre, il vous dit calmement :

— Le temps est venu pour moi d'intervenir, Ninja ! Puis, étendant les bras, il commence à murmurer une étrange incantation. Et soudain, à la stupéfaction de tous ceux qui sont présents autour de vous, il s'élève dans les airs en direction du Bois des Saules. C'est alors qu'aux hurlements des combattants succèdent des cris de terreur : trois monstrueux reptiles volants viennent d'apparaître au-dessus du Manoir. Toutes griffes dehors, fouettant l'air de leurs énormes queues armées de dards empoisonnés, ils fondent sur les troupes des Cimes du Présage. Le Magicien Blanc s'est immobilisé, haut dans le ciel. De toute la force de ses poumons, il leur lance un long cri modulé. Les créatures lèvent aussitôt la tête et, piaillant de fureur, volent vers lui. La mêlée qui s'ensuit est de la plus extrême confusion, les reptiles cherchant à déchirer de leurs griffes le malheureux

Magicien dont les décharges d'énergie ne font que légèrement entamer leur peau. Doré le Jeune a profité de la diversion créée par l'arrivée des monstres pour conduire sa cavalerie derrière les fantassins des Cimes, qui ont franchi le canal en se protégeant des flèches de leurs boucliers. Voyant cela, les archers de la Pluie de Damnation décrochent et prennent la direction du Bois de la Pépite dans l'intention, de toute évidence, d'en chasser les elfes. Au même moment, les régiments d'Avenègue, ceux de Mortvalon, les guerrières d'Horngroth et les Volontaires de la Cité des Maléfices — plus de huit mille combattants — s'élancent en hurlant vers le canal dans la ferme intention de bousculer les Forces du Destin qui en assurent la défense sur l'autre rive. Mais leur élan se ralentit quelque peu au passage du canal, et vos hommes n'ont aucun mal à les repousser. Rendez-vous au [200](#).

181

Bientôt vous distinguez l'agresseur. Une horreur à l'énorme thorax dressé vers le plafond de la pièce, mais dont le long abdomen se traîne sur le sol. Il a une hideuse figure humaine et le trou qui lui sert de bouche est entouré de mandibules redoutables. Son buste, ou ce qui lui en tient lieu, a quatre bras, le reste est semblable au corps d'un mille-pattes géant. Sa queue est terminée par un énorme aiguillon empoisonné, dont le dard est recourbé juste au-dessus de l'horrible face de la créature. Vous êtes en présence du plus terrible monstre que vous ayez combattu : Mardol, l'un des plus horribles Fils du Nil, la Bouche du Néant, un affreux bâtard des divinités. Vous l'avez vaincu et exilé dans le passé dans la ville de Harith-sur-la-Crow. Mais vous aviez été obligé d'user d'une magie extrêmement puissante pour y parvenir. Maintenant, vous ne disposez pas de tels pouvoirs. Vous auriez sans doute intérêt à faire appel à la protection du dieu Kwon le Rédempteur, votre protecteur, pour qu'il vous aide à sortir de ce mauvais pas. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [193](#). Si vous voulez prendre le risque de vous lancer dans un combat qui semble désespéré, rendez-vous au [223](#).



181 *Vous êtes en présence d'un monstre horrible dont le thorax se dresse vers le plafond de la pièce, mais dont le long abdomen se traîne sur le sol.*

182

« Prudence est mère de sûreté », vous murmure une petite voix intérieure. Discrètement, vous vous faufilez hors du camp ennemi pour rejoindre vos troupes. Rendez-vous au [100](#).

183

Lorsque se répand la nouvelle que vous allez quitter Irsmun, la panique semble saisir tous les habitants de la cité. Mais il vous suffit d'annoncer que vous partez pour trouver des alliés et défendre la ville plus efficacement pour que tout rentre dans l'ordre. Il faut maintenant organiser le gouvernement de la cité pendant votre absence. Vous décrêtez la loi martiale et vous confiez le commandement à Gwyneth en lui demandant de surveiller Lackland, mais d'éviter surtout les affrontements avec ses partisans. Puis vous rendez visite à Lackland pour lui assurer que, dès la paix revenue, les droits et les libertés seront les mêmes pour tout le monde dans la cité. Vous y avez d'ailleurs tout intérêt puisque les partisans de Némésis sont deux fois plus nombreux que les troupes de Gwyneth. Enfin votre dernière visite est pour Antocidas, fort occupé à empêcher les désertions de ses mercenaires qui veulent aller chercher ailleurs la solde qu'ils ne touchent plus. Puis vous prenez la route de Sérakub seul pour éviter les indiscretions et vous déplacer plus vite. Rendez-vous au [53](#).

184

Vous lancez toutes vos réserves dans la bataille pour soutenir le flanc droit qui est sur le point de céder. A ce moment, les troupes de Fendil reculent sous les coups répétés de la Légion des Anges de la Mort, laissant le Gué sans défense. Quant aux volontaires de la Cité des Maléfices, ils chargent sur le Pont Ruric, balayant les guerrières de Dama. Les Légions de Vasch-Ro d'Avenègue et des Cimes, suivies des lanciers de Mortvalon, contournent votre flanc droit et l'attaquent par surprise, enfonçant l'arrière-garde à cet endroit. Vous foncez vers la droite pour tenter de rassembler

vos troupes, mais il est trop tard : vous n'arriverez jamais à les rejoindre ! Tout le monde se bat jusqu'à la mort ; enfin, il ne reste plus que vous et Doré le Jeune luttant dos à dos. L'impression de force et d'union qui se dégage de vous deux est tel qu'Honoric faisant reculer ses fantassins appelle ses archers. Une pluie de flèches vous atteint tous deux. Et les derniers mots que vous entendez sont ceux que prononce Doré : — Adieu, Ninja. Ce fut un honneur pour moi de combattre et de mourir à vos côtés !

185

Vous marchez sans prendre le moindre repos jusqu'au milieu du jour suivant. Vous dormez quelques heures et, à votre réveil, vous voyez une fois de plus les corneilles qui tournent dans le ciel au-dessus de votre tête. Si vous allez à Sérakub, prenez la direction de l'est et rendez-vous au [235](#). Si c'est la cité de l'Aube Grise qui est le but de votre voyage, allez vers le sud et rendez-vous au [255](#). Dans les deux cas, votre voyage vous conduit dans des régions sauvages où seules les corneilles vous tiendront compagnie.

186

Au moment où vous dévalez le Tumulus de Colwyn, vous apercevez trois énormes reptiles volants au-dessus du Bois des Saules. Leurs griffes puissantes et leurs queues aux dards empoisonnés en font de terribles adversaires. Elles se dirigent droit sur vous. La charge de votre cavalerie tourne à la panique : les chevaux ruent, tentant de fuir, se débarrassant de leurs cavaliers. Vous essayez de garder le contrôle de votre monture, mais la longue queue d'un reptile volant vous atteint en pleine poitrine et vous envoie valser dans les airs. Vous tombez, tué par le choc, avant même que le poison de ses dards ne se soit diffusé dans votre corps. Votre aventure s'achève ici.

187

Le Sénéchal résume les événements survenus pendant votre absence. Dans un premier temps, tout a été calme. Mais, au bout de dix jours, ceux qui souhaitent voir régner un autre seigneur à votre place ont commencé à répandre des bruits faisant état de votre disparition dans la Grande Faille où vous étiez allé chercher le Sceptre et l'Orbe royaux. Il y a six jours, on a appris qu'une armée de créatures démoniaques faisait route depuis le Rift pour attaquer la ville. Les commerçants se sont enfuis en emportant tout ce qu'ils pouvaient. Le Démagogue, à la tête de la milice, a tenté de résister sur les remparts, mais il a été balayé par les forces des démons.

Ce matin, des trolls des cavernes ont anéanti les dernières défenses. Les elfes noirs et les orques, commandés par un sorcier très puissant, ont envahi la majeure partie de la ville et tous les quartiers de Test sont en feu. Mais il y a de nombreux îlots de résistance : les Temples de la rue de la Croix sont toujours libres et la place des Instants Infinis devant le Temple du Temps est occupée par les forces de la cité. Pendant que le Sénéchal vous faisait son compte rendu, des coups commencent à ébranler les lourdes portes de la salle du Trône. Vous savez maintenant que des troupes vous sont encore fidèles, mais les portes ne vont pas résister longtemps et vous risquez bien d'être pris tous les deux. Rendez-vous au [197](#).

188

Vous lancez votre monture sur votre adversaire, mais le cheval se cabre, pris de peur devant l'horrible créature, ce qui permet à l'Ancien d'ajuster un coup de massue. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si la massue vous atteint, déduisez normalement les **DOMMAGES** qui vous sont infligés et rendez-vous au [208](#). Si vous arrivez à éviter le coup, vous contre-attaquez en tentant la Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)) ou en essayant de le frapper de votre Sceptre (rendez-vous au [178](#)).

A peine avez-vous dévalé quelques marches, que vous entendez résonner les lourdes portes de la salle du Trône. A l'évidence, quelqu'un vient d'y pénétrer. Mais le temps n'est pas aux questions : une dizaine d'orques arrivent à votre rencontre ! Ce qui est des plus étranges, c'est qu'ils poussent des cris de frayeur, et vous êtes suffisamment lucide pour savoir que ce n'est certainement pas votre présence qui les fait réagir ainsi... d'autant plus que vous apercevez derrière eux une ombre menaçante. Une ombre gigantesque. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez remonter quatre à quatre l'escalier jusqu'au toit et, arrivé là, tenter de gagner les jardins en vous agrippant à la muraille. Rendez-vous dans ce cas au [393](#). Mais vous pouvez également attendre de pied ferme la créature qui ne va pas tarder à apparaître. Rendez-vous alors au [385](#).

Soudain, vous poussez un cri d'horreur : surgissant de derrière le Manoir, trois monstrueux reptiles volants s'élèvent dans les airs. Des Malgars ! Honoric vient de lancer dans la bataille trois créatures diaboliques douées d'une force prodigieuse. La Pluie de Damnation a profité de la diversion créée par leur apparition pour se frayer un chemin, à grand renfort de flèches, vers le Bois de la Pépite, dans l'intention évidente d'en déloger les elfes. En poussant d'épouvantables piaillements, les Malgars piquent sur la cavalerie. Leurs terribles griffes et leurs queues armées de dards font un carnage terrible parmi les cavaliers. La cavalerie d'Honoric charge les survivants qui, malgré toute la détermination de Doré le Jeune, fuient en tous sens. Sans hésiter, vous sautez sur votre monture et vous galopez vers eux pour essayer de les rassembler. Si vous échouez, la bataille est perdue. C'est alors que, derrière vous, se produit un invraisemblable événement : le Magicien Blanc, après avoir prononcé une étrange incantation, s'est élevé dans les airs. Comme un éclair, il vole vers les Malgars, ses mains tendues, lançant de formidables décharges d'énergie sur les monstres.

Laissant votre cavalerie en pleine déroute, les cavaliers d'Honoric chargent maintenant les fantassins des Cimes. Le choc est terrible, et vos hommes semblent bien près de céder. A gauche, la situation n'est pas plus brillante : la Légion de l'Épée de Damnation et sa cavalerie lancent assaut sur assaut contre la Ferme. Quant à vous, vous avez rejoint les cavaliers qui s'enfuyaient. Brandissant le Sceptre, vous hurlez : A moi Guerriers ! Suivez-moi pour la victoire ! Si vous avez refusé de vous battre en duel contre Honoric avant le début des combats, rendez-vous au [40](#). Si vous avez accepté, rendez-vous au [50](#).

191

Lorsque vous pénétrez dans la salle où se tient le conseil de guerre, le lendemain matin, la présence de votre œil frontal qui luit de tous ses feux provoque une stupeur intense parmi les assistants. Rendez-vous au [131](#).

192

Prudemment, vous vous approchez de la première caisse. Il n'y a visiblement pas de gardes ici et, un rapide coup d'œil dans une petite tente dressée sur votre chemin vous apprend qu'elle est vide. Une ouverture, entre deux planches, peut vous permettre de satisfaire votre curiosité. Vous y collez un œil et, aussitôt, vous faites un bond en arrière en étouffant un cri de terreur. Il y a un reptile là-dedans ! Un épouvantable monstre au corps écaillé et doté, de surcroît, de deux ailes membraneuses. Pour l'instant, il dort. Aussi, rassemblant tout votre courage, vous vous approchez de nouveau. A ce moment retentit au loin une sonnerie stridente, à l'évidence d'origine magique, qui a pour effet de réveiller le reptile. Ses griffes raclent affreusement les parois de bois, tandis que sa queue hérissée de dards fouette l'air. Au comble de l'effroi, vous faites demi-tour, pour vous retrouver nez à nez avec un homme revêtu d'une longue robe grise. Un magicien, à n'en pas douter.

— Le Malgar ! hurle-t-il. Quelqu'un s'attaque au Malgar !

L'endroit devient des plus malsains. Mieux vaut le quitter au plus vite. Rendez-vous au [202](#).

193

Il est si difficile de garder son sang-froid devant une telle horreur que c'est en tremblant que vous appelez à l'aide votre dieu Kwon. Aussitôt, vous sentez sa présence près de vous. Il est prêt à vous aider, mais il n'a pas l'air content, c'est le moins qu'on puisse dire. Vous perdez 2 points de Force Intérieure. Même votre dieu est donc capable de vous retirer une partie de son appui. A ce moment, sa voix retentit dans votre esprit : « Ton ennemi n'est pas un demi-dieu. » Et la présence de Kwon vous quitte au moment précis où un des bras de Mardol vous enserme si fortement le cou que vous perdez **3** points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [223](#) pour combattre ce monstre.

194

Haut dans le ciel, le Magicien Blanc est parvenu à tuer l'un des reptiles volants qui tombe comme une pierre sur le sol. Mais il en reste encore deux ! Et vous êtes d'autant plus inquiet pour le Magicien que sa robe est maintenant rouge de son propre sang. Comme il vous est tout à fait impossible de lui venir en aide, vous reportez votre attention sur le champ de bataille. Sautant sur votre cheval, vous dévalez le Pic Vert, au bas duquel les troupes de réserve attendent. Vous dirigeant tout d'abord vers Antocidas, vous lui dites :

— Conduisez vos hommes au Gué ! Vite ! Et tenez-le jusqu'à l'arrivée de renforts.

Il en sera fait selon tes désirs, Seigneur Ninja, répond-il d'une voix posée. Mais à la condition que tu doubles la solde de mes hommes... La colère qui vous saisit alors est telle qu'Antocidas recule de quelques pas, le visage verdâtre tant sa peur est intense. Néanmoins, vous reprenez rapidement votre sang-froid. Allez-vous laisser le capitaine des mercenaires agir comme bon

lui semble et donner l'ordre aux guerrières de Dama de tenir le Gué (rendez-vous au [204](#)) ou jugez-vous plus sage de doubler la solde des mercenaires (rendez-vous au [214](#))?

195

L'énorme troll des cavernes à la peau grisâtre balance sa lourde masse d'armes dont les piquants sont tachés de sang. Il a visiblement l'intention de mêler ces traces de sang au vôtre. Au moment où il veut vous porter un coup, vous sautez et vous arrivez à renvoyer, d'un coup de pied bien ajusté, la lourde boule vers sa poitrine. Mais il n'en a pas fini avec vous pour autant. De nouveau, il brandit son arme redoutable.

TROLL DES CAVERNES

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7

ENDURANCE : 20

DOMMAGES : 2D

Si vous réussissez à vaincre le troll des cavernes, rendez-vous au 19. Sinon le troll va riposter en essayant de vous faucher les jambes avec la masse d'armes. Votre **DÉFENSE** contre ce coup est de 6. Si vous êtes toujours en vie, vous contre-attaquez en tentant un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)), un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)) ou un nouveau Tigre Bondissant (reprenez le combat au début de ce paragraphe).

196

Vous chargez pour tenter d'anéantir les restes de la cavalerie d'Honoric mais, derrière vous, le sort de la bataille est déjà joué. Vos hommes ne[^] manœuvrent pas assez rapidement et la Légion de l'Épée de Damnation est en train d'anéantir votre flanc gauche. Vous aurez beau essayer de traverser le champ de bataille pour rallier vos troupes, vous êtes pris sous un tir croisé de flèches et l'une d'elles va se planter dans l'Orbe qui orne votre front. C'est l'Orbe Royal qui causera votre mort en s'enfonçant dans votre crâne !

197

Le Sénéchal se lève péniblement, et vous ouvrez la porte secrète donnant sur les souterrains du palais. Au moment où vous allez vous y engager, le Sceptre frémit dans votre main, comme s'il était doué d'une vie propre. Allez-vous l'attacher à votre ceinture et quitter sans plus attendre la salle (rendez-vous au [299](#)) ou préférez-vous tout d'abord l'examiner (rendez-vous au [311](#))?

198

Vous avez vaincu cette chose immonde qu'était l'Ancien. Si vous avez pour alliés les Instruments du Destin des Cimes, rendez-vous au 66. Sinon, poursuivez votre lecture. Peut-être avez-vous organisé votre défense le long du canal, en transférant votre Poste de Commandement au Bosquet de la Croix ? Rendez-vous au [248](#). Si vous avez fait le choix de renforcer votre flanc droit (en embusquant les elfes dans le Bois des Saules, les mercenaires dans la Vieille Ferme, et en établissant votre Poste de Commandement au Grand Mont), rendez-vous au 6. Enfin, si votre première stratégie était d'organiser le Poste de Commandement au Pic Vert, les mercenaires étant postés dans la Ferme de la Lande au Cerf pour appuyer votre flanc droit, rendez-vous au [16](#).

199

Vos alliés sont furieux d'avoir fait tout ce chemin pour se trouver pris au piège dans les murs de votre ville. Vous parvenez néanmoins à les convaincre qu'il s'agit là de la meilleure stratégie. Une dizaine de jours plus tard, l'armée d'Honoric arrive en vue de la ville devant laquelle elle ne tarde pas à mettre le siège. Suivant le plan de Gwyneth, vous guettez tous les détachements isolés pour les attaquer. Mais vous n'aviez pas prévu que le commandement en chef aurait pu être confié à un Ancien, seul capable d'imposer une discipline de fer dans cette armée disparate. Vous voilà pris au piège. Bientôt la famine commence à décimer vos troupes, et les morts ne se comptent

plus dans la ville. Risquant le tout pour le tout, vous tentez une sortie. Mais ce qui reste de votre armée est trop affaibli pour résister longtemps. Votre aventure se termine ici.

200

Doré le Jeune défend le canal comme un beau diable à la tête de la cavalerie. Brusquement, vous voyez surgir de la Vieille Ferme deux cents moines de la Mante Ecarlate qui montent à l'assaut de votre Poste de Commandement. Hengist est persuadé qu'ils ont réussi à passer par le Bois des Saules. Il ordonne à ses hommes de se mettre en cercle autour de vous pour vous protéger. A vos côtés, les porteurs de bannière attendent vos ordres pour les transmettre aux différents régiments. Un silence de mort règne dans vos rangs au moment où les moines attaquent. La cavalerie se dirige vers vous pour vous porter secours mais les moines n'y prêtent aucune attention, ne semblant n'en vouloir qu'à votre vie. Soudain, alors qu'ils ne sont plus qu'à une cinquantaine de mètres de vous, ils s'arrêtent. Un moine, seul, avance encore de quelques pas avant de s'arrêter à son tour. A votre front, l'Orbe frémit, émettant des ondes qui vous avertissent qu'il ne s'agit pas là d'une créature humaine. Vous faites face à un Ancien, un des pires monstres de la Faille. Peut-être d'ailleurs est-ce le même que vous avez combattu lorsque vous cherchiez à chasser l'Usurpateur? D'immondes tentacules frétilent autour de ce qui lui tient lieu de bouche ; d'autres lui servent de mains et l'un d'eux est enroulé autour d'une redoutable massue. L'horreur est telle que vos hommes n'ont pu s'empêcher de reculer. Vous vous retrouvez donc seul devant le monstre qui vous déclare avec le plus grand calme :

— Ainsi te voilà, Ninja ! Prépare-toi pour ton dernier combat.

Comme vous êtes à cheval, il vous est impossible de donner des coups de pied ou de tenter une mise à terre. Cependant, il vous est possible de vous servir du Sceptre comme d'une massue. Mais, dans ce cas, vous ne pourrez pas faire appel à la Force Intérieure pour doubler les Dommages que vous pourriez

infliger. Allez-vous tenter la Patte de Tigre (rendez-vous au [60](#)), essayer de le frapper avec le Sceptre (rendez-vous au [70](#)) ou lancer votre cheval sur lui pour le bousculer (rendez-vous au [80](#)) ?

201

Malgré les troubles de cette période, Onikaba et ses gardes vous sont restés fidèles. Ils ont subi des pertes, certes, mais Onikaba a engagé et entraîné de nouvelles recrues capables de remplacer morts et blessés. Vous vous prenez à rêver d'avoir un millier d'hommes de cette qualité. Mais ils ne sont que cent et, même si les routes étaient libres pour envoyer un messenger à l'île de Plenty pour aller les recruter, ils ne reviendraient jamais à temps. Pour comble de malheur, on vient de vous avertir qu'Onikaba vient de mourir d'une crise cardiaque et que ses samouraïs demandent l'autorisation de rentrer chez eux. Ils se sont tant battus pour vous que vous ne pouvez pas leur refuser cette faveur, quoi qu'il vous en coûte. Rendez-vous au [221](#).

202

Vous mettez en œuvre toutes vos connaissances dans l'art de la dissimulation, mais l'alarme a été donnée et de très nombreuses patrouilles sont maintenant à votre recherche. Dans la nuit, vous vous retrouvez brusquement devant une ligne de soldats déployés pour battre systématiquement le terrain, commandés par plusieurs officiers. Allez-vous vous diriger droit sur eux (rendez-vous au [222](#)), battre en retraite en partant vers la gauche (rendez-vous au [232](#)) ou essayer de vous dissimuler dans la tente la plus proche (rendez-vous au [242](#)) ?

203

La nuit va tomber. L'un des corbeaux qui continuent à vous espionner croasse alors longuement et, faisant demi-tour, il semble se laisser emporter par le vent en direction de la Faille. Bien avant que la dernière lueur du jour ne se soit éteinte, un sentiment de malaise indéfinissable a mis tous vos sens en alerte.



203 *Non loin de vous, une créature cauchemardesque vient d'apparaître, semblable à un Mammouth à six pattes.*

Tout est calme, pas le moindre bruit, le vent lui-même s'est tu. Seule une brise souffle de la Faille. Tout est baigné d'une lueur verdâtre. Votre vision semble déformée comme si elle passait par l'Orbe d'émeraude. Soudain, vous sursautez : non loin de vous, une créature cauchemardesque vient d'apparaître, semblable à un mammouth à six pattes, au corps décharné. La créature a trois têtes, chacune portant une redoutable rangée de défenses, de dents et de cornes. De plus, cette horreur se déplace comme si elle flottait au-dessus du sol, ses pattes ne l'effleurant même pas. Ce n'est pas votre vision habituelle qui vous a fait voir ce monstre qui est invisible au commun des mortels. C'est à travers l'Orbe que vous la distinguez. Il n'y a pas le moindre doute à avoir : ce monstre ne rêve que de vous dévorer, et les trois langues qui ressemblent à des scies et qui sortent de ses trois bouches difformes pour se pointer dans votre direction d'un air gourmand vous le confirmeraient s'il en était besoin ! La gigantesque créature vous domine de toute sa taille. Allez-vous tenter un Eclair Brisé (rendez-vous au [213](#)), une Morsure de Cobra (rendez-vous au [263](#)) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au [283](#)) ?

204

Sans dire un mot, vous tournez bride et, prenant le commandement des mille hommes des Cimes qui restaient en réserve, vous les conduisez sans perdre un instant vers le flanc droit de votre armée. Pendant ce temps, Antocidas s'éloigne vers l'est, en compagnie de tous ses mercenaires. La cavalerie ennemie charge le Gué. Les Volontaires de la Cité des Maléfices franchissent le Pont Ru rre, bousculant les guerrières de Sérakub qui, faisant preuve d'un incroyable courage, se laissent tailler en pièces plutôt que de reculer. Les archers d'Honoric ont réussi à investir le Bois de la Pépité, et les elfes — tout du moins les rares survivants — en jaillissent pour s'enfuir. Bientôt, le Gué est pris, et ce qui reste de votre armée est en déroute. Quant à vous, votre seul compagnon est maintenant Doré le Jeune. Dos à dos, vous vendez chèrement votre vie. Avec une telle bravoure, qu'Honoric lui-même demande à sa cavalerie et à ses fantassins de reculer pour faire intervenir ses archers. C'est sous une volée de flèches

que s'achève votre aventure. Mais, auparavant, vous aurez entendu Doré le Jeune déclarer d'une voix ferme :

Adieu, Seigneur Ninja ! C'est un honneur de mourir en ta compagnie ! Et votre aventure se termine ici.

205

Au moment où vous faites un pas en arrière, une violente douleur vous traverse le talon : vous venez de marcher sur une des araignées. Le poison que contient son corps se diffuse à la vitesse de l'éclair dans vos veines. Il vous faudra quelques secondes pour mourir, secondes pendant lesquelles vous aurez l'horrible vision des troupes d'Honoric mettant votre cité au pillage. Mais vous ne le verrez jamais réellement car votre aventure s'achève ici.

206

Vous galopez à bride abattue, suivi par les neuf cents cavalières de Dama. Mais cette charge ne vous empêche pas de voir ce qui se passe là-haut, dans le ciel. Le Magicien Blanc a abattu les trois reptiles volants mais il ne regagnera certainement pas le sol en vie, tant ses blessures sont graves. Vous ne pouvez pas vous attarder sur ce spectacle tragique et vous chargez, juste avant que les alliés d'Honoric ne tombent sur les arrières d'Antocidas. Vous êtes saisi par une impression d'ivresse et de puissance lorsque vous menez cette charge où votre Sceptre et votre Orbe semblent briller de mille feux, où Doré le Jeune à vos côtés a mille bras, où ceux des magnifiques cavalières de Dama sèment la panique dans les rangs ennemis qui reculent malgré leur nombre ! Gwyneth a réussi à rassembler ses troupes qui forment maintenant un carré impressionnant près du Pic Vert, tandis que les restes de la cavalerie d'Honoric ont été taillés en pièces par les femmes de Sérakub. Ils ne pourront plus se remettre en position maintenant et c'est la déroute dans leur camp. Rendez-vous au [216](#).

207

Dans le débat animé qui vient de s'engager, il vous semble qu'un certain nombre d'assistants n'ont pas encore pris position. Les dévots de Dama sont en votre faveur, mais pas tous cependant. Les émules de Beatan n'ont pas tous le même avis. Quant aux adeptes de Nénémis et de Nullaque, ils vous sont franchement hostiles. Ne parlons pas des amis du dieu de la Nature : cela ne les concerne pas. Alors que l'Assemblée se prépare à passer au vote, vous devinez qu'il suffirait de peu pour qu'elle se décide à pencher d'un côté ou de l'autre. Aussi, vous demandez une dernière fois la parole. Mais allez-vous leur promettre de venir à l'aide de Sérakup pour le cas où la ville serait attaquée (rendez-vous au [277](#)) ou leur dire que vous êtes actuellement en campagne contre les Forces du Rift (rendez-vous au [307](#)) ?

208

Au moment où la massue vous touche, vous sentez une néfaste onde magique qui vous envahit tout le corps. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [218](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [228](#).

209

Sur le magnifique destrier blanc que Gwyneth vous a offert, vous prenez la tête de vos armées. Et c'est un véritable défilé d'apparat que vous menez, auréolé des éclats bleus que lance l'Orbe et tenant bien haut le Sceptre royal. Les corneilles-espionnes ont averti vos ennemis de votre départ et les forces du Rift se replient tandis qu'Honoric avance sur vous à marche forcée. Vous ne pouvez pas prendre le risque de poursuivre vos adversaires dans les profondeurs du Rift car, avançant en terrain inconnu, vos troupes seraient en état d'infériorité. Par ailleurs, Honoric ne manquerait pas d'en profiter pour anéantir votre cité. Vous tenez donc un nouveau conseil de guerre qui décide de marcher sur Honoric. Rendez-vous au [309](#).



210 *Malgré une formidable attaque d'un
Capitaine des Ailes de la Mort, vous sortez
vainqueur de cette redoutable bataille.*

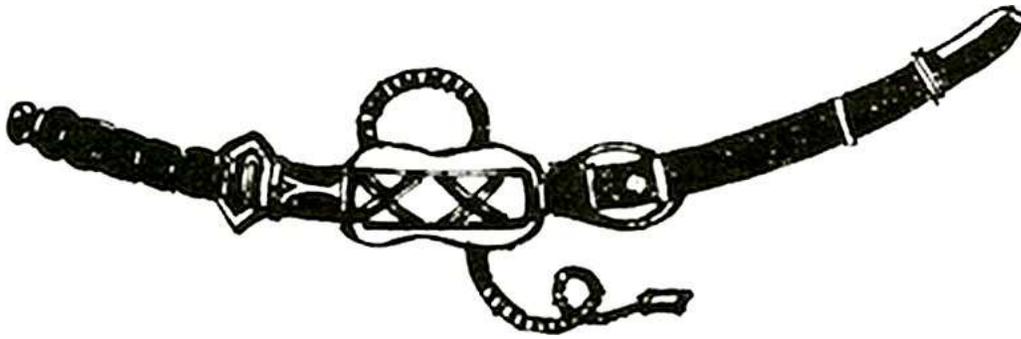
Vos ordres fusent, la cavalerie s'aligne, Doré le Jeune se place à votre côté. Mais au moment où vous allez commander la charge, vous levez les yeux et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en voyant le Magicien Blanc, sa longue robe blanche rouge de sang, voler vers vous. Il est venu à bout des trois reptiles, mais il est évident qu'il ne vivra plus très longtemps. Tenant fermement les brides de votre monture d'une main, vous pointez de l'autre le Sceptre en direction de l'ennemi.

Pour Irsun et pour la liberté ! hurlez-vous.

Pour Rocheval ! répond Doré le Jeune.

Gloire au Seigneur Ninja ! crie la cavalerie tout entière.

La terre semble trembler sous les sabots des chevaux qui viennent de s'ébranler. La charge est formidable. L'espace d'un instant, les Ailes de la Mort se dressent devant vous. L'instant d'après, ces rudes cavaliers ne sont plus qu'un souvenir. Chacun de vos hommes paraît avoir mille bras, armés de mille sabres. En proie à la terreur, la cavalerie d'Honoric se disperse. La victoire est totale. Doré le Jeune et ses paladins ont fait des prodiges : là où ils sont passés, les victimes ne se comptent plus. Exténué, vous arrêtez votre monture écumante pour regrouper vos hommes. Et c'est alors que vous réalisez que si vous avez gagné une bataille, vous n'avez pas gagné la guerre pour autant. Les troupes qui défendaient le canal ont été repoussées jusqu'au Tumulus de Colwyn, et ce qui reste de la cavalerie d'Honoric commence à se regrouper. Allez-vous faire tourner bride à votre cavalerie pour attaquer les volontaires de la Cité des Maléfices et les alliés d'Honoric sur le flanc (rendez-vous au [220](#)) ou continuer votre offensive contre la cavalerie pour l'anéantir définitivement (rendez-vous au [230](#)) ?



211

L'énorme troll à la peau grisâtre balance sa lourde masse d'armes dans votre direction. C'est un adversaire redoutable : trois mètres de haut et presque aussi large que les battants de la salle du Trône! Vous restez immobile comme si vous étiez paralysé par la peur, jusqu'à ce qu'il soit prêt à frapper et, à ce moment-là, vous exécutez un impeccable Fléau de Kwon qui l'atteint de plein fouet.

TROLL DES CAVERNES

DÉFENSE contre le Fléau de Kwon : 6

ENDURANCE : 20

DOMMAGES : 2D

Si vous réussissez à vaincre le troll, rendez-vous au [19](#). S'il est toujours vivant, vous allez devoir éviter un coup de sa monstrueuse massue. Votre **DÉFENSE**, au moment où vous essayez de l'éviter, est de 5. Si vous êtes encore en vie, vous contre-attaquez en tentant un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)).



212

Vous vous précipitez sur l'officier qui, pris au dépourvu, tombe assommé. Les soldats se ruent sur vous, l'épée à la main. Vous luttez de toutes vos forces, avec toute la science des combats qu'on vous a enseignée. Mais vous êtes seul au milieu du camp d'Honoric et votre défaite n'est qu'une question de temps. Votre aventure se termine ici.

213

Le monstre n'a même pas l'air de s'apercevoir de votre tentative. Chacune de ses têtes essaie de vous mordre ou de vous embrocher. Basculant sur votre pied gauche, vous lancez votre pied droit en avant.

MONSTRE A TROIS TETES
DÉFENSE contre l'Éclair Brisé : 4
ENDURANCE : 24
DOMMAGES : 2D + 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#). Sinon votre **DÉFENSE** contre l'attaque simultanée des trois têtes est de 6. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter de nouveau le même coup (reportez-vous au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [283](#)) ou une Morsure de Cobra (rendez-vous au [263](#)).

214

— Ta décision est sage, Seigneur Ninja ! Nous réglerons nos affaires après la victoire, vous dit Antocidas.

Puis, sans ajouter un mot de plus, il s'élançe à la tête de ses mercenaires vers le Gué où sa vaillance est telle, que les troupes ennemies doivent reculer. Poussant un soupir de soulagement, vous menez les guerriers des Cimes sur la droite. Là, vos régiments sont en pleine déroute. Aussi, vous levant sur vos étriers, vous brandissez le Sceptre en hurlant :

Pour Irsmun ! A la charge ! Si, avant le début des combats, vous avez accepté de rencontrer Honoric en duel, rendez-vous au [234](#). Si vous avez refusé, rendez-vous au [224](#).

215

Vous pouvez rendre grâce à Kwon et à vos maîtres qui, au cours des années, vous ont fait ingérer de faibles doses de poison, vous donnant ainsi une certaine immunité. L'un des poisons qu'on vous a fait absorber était le venin de l'araignée mortelle. Mais son action est si violente que vous avez dû vous contenter de doses très diluées qui, malgré tout, vous faisaient perdre conscience à chaque fois. Si vous avez subi cet entraînement, notez le numéro du paragraphe [225](#) pour y revenir si une de ces araignées vous mordait. Maintenant, rendez-vous au [373](#) pour décider de ce que vous allez faire.

216

Vous chargez toujours à la tête de votre cavalerie qui, malgré les pertes que vous avez subies, est encore considérable et, appuyé par les guerrières de Sérakub, vous tombez sur le flanc de la Légion de l'Epée de Damnation. Il souffle un vent de victoire dans vos rangs. La charge a tôt fait de balayer les Volontaires de la Cité des Maléfices et, bien que la fatigue commence à se faire rudement sentir dans votre armée, et surtout chez les défenseurs de la Ferme, vous vous lancez à la poursuite de l'ennemi en fuite. Rendez-vous au [250](#).

217

Une discussion très animée s'engage et une des adeptes de Dama prend la parole pour exhorter les partisans de Beatan à prendre parti pour vous dans votre juste cause. Ceux-ci sont assez divisés à ce qu'il vous semble. Quant aux dévots du dieu de la Nature, ils se désintéressent complètement de ce qui se passe. En revanche, les émules de Némésis clament haut et fort qu'il serait très dangereux de dégarnir les défenses de la ville pour vous venir en aide. D'après eux, les Fils des Démons en profiteraient pour

attaquer la cité. C'est alors que, brusquement, une des prêtresses de Nullaque, la Reine des Araignées, prend la parole. Et ce qu'elle affirme est très dangereux pour vous : elle prétend, en effet, que vous n'êtes qu'un vil charlatan et que vous avez usé de pouvoirs magiques pour tromper l'assemblée de la Boule. Allez-vous reconnaître que c'est exact et que vous avez fait appel au pouvoir de votre Sceptre pour l'emporter (rendez-vous au [237](#)), agir comme si cette intervention n'avait pas eu lieu et expliquer que vous êtes actuellement en campagne contre les Fils du Rift (rendez-vous au [287](#)) ou promettre d'apporter votre aide aux habitants s'ils étaient attaqués par leurs ennemis (rendez-vous au [377](#)) ?

218

Au prix d'un intense effort de volonté, vous parvenez à vous libérer de l'onde magique. L'Anien grogne de dépit, d'autant plus que vous passez à l'attaque. Vous pouvez tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)), un coup de Sceptre (rendez-vous au [178](#)) ou encore lui foncer dessus de toute la puissance de votre cheval (rendez-vous au [188](#)).

219

Lorsque vous arrivez à Irsmun, il est trop tard pour empêcher, d'une façon ou d'une autre, la plus petite des deux armées des Démons du Rift de rejoindre les forces d'Honoric. Aussi, vous jugez plus sage de vous reposer pendant une journée avant de prendre la moindre décision. Le lendemain, Greystaff — le grand prêtre du Temple d'Avatar — vous présente un homme de grande taille, vêtu d'une longue robe blanche et la tête coiffée d'un chapeau de forme conique. Son allure est si étrange que vous ne pouvez vous retenir de sourire.

— Seigneur Ninja, dit alors Greystaff, permettez-moi de vous présenter le Magicien Blanc. Il désire se joindre à nous, et je ne peux que vous le recommander.

C'est avec joie que vous accueillez ce nouvel allié. Rendez-vous au [229](#).

220

Les elfes de Gliftel, bien qu'étant dix fois moins nombreux que leurs assaillants, ont réussi à faire reculer les archers qui tentaient d'occuper le Bois de la Pépite. Ce qui ne vous étonne pas outre mesure : il n'est pas d'endroit que les elfes connaissent mieux que les bois. Et vous foncez dans le flanc des Volontaires de la Cité de la Malédiction que vous avez réussi à contourner, à la tête de vos cavaliers. Doré le Jeune est à vos côtés avec ses paladins. Les Volontaires sont balayés et ils battent en retraite dans le désordre le plus total. Les régiments des Cimes, pourtant à bout de forces, sentant souiller le vent de la victoire, retrouvent une énergie nouvelle et font reculer les troupes d'Honoric qui allaient les disperser. Mais ils ne peuvent pas leur donner la chasse, tant ils sont épuisés. Vous exhortez les hommes qui peuvent encore combattre à un dernier effort et vous les emmenez au galop pour soutenir les troupes qui tiennent la Ferme. A votre grand soulagement, la Légion de l'Épée de Damnation commence à fléchir. A un point tel que ses hommes ne tardent pas à s'enfuir en tous sens. Rendez-vous [250](#).

221

Gwyneth fait remarquer que les troupes de Shadazar ont pu regagner le Rift sans subir trop de pertes bien qu'elles aient évacué la ville sans chef. Et nul ne sait quand les Démons de la Faille décideront d'attaquer de nouveau. D'après elle, il ne faudrait pas s'étonner de ce que les Fils du Rift passent à l'attaque dès qu'ils apprendront que la Légion de l'Épée de Damnation a lancé son offensive. Même le Démagogue est d'accord avec elle pour affirmer que vos forces ne vous permettront pas de résister à une telle attaque. Seul Solstice, le grand prêtre du Temple du Temps, n'est pas encore intervenu. Allez-vous lui demander de faire usage de sa magie pour aider

votre armée (rendez-vous au [241](#)) ou préférez-vous l'ignorer (rendez-vous au [301](#)) ?

222

Vous foncez droit sur les soldats qui avancent vers vous et le premier qui vous aperçoit en reste complètement ahuri. Allez-vous poursuivre votre course pour vous ouvrir un passage en profitant de sa surprise (rendez-vous au [322](#)) ou vous mettre à crier : « Eh les amis, qu'est-ce qui se passe ici ? » (rendez-vous au [332](#))?

223

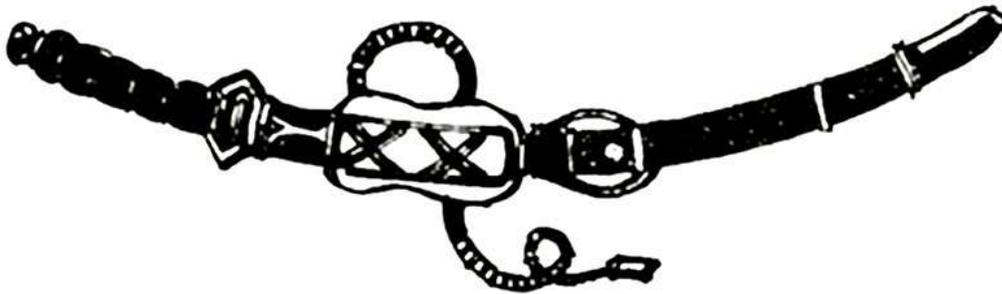
Au moment même où Mardol rassemble toute son énergie pour en terminer avec vous, vous lui expédiez une morsure du Cobra en plein plexus solaire. C'est certainement la partie de son corps qui est la moins protégée. La **DÉFENSE** de Mardol est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [231](#). Sinon il ne fait que resserrer son étreinte. Vous perdez 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, revenez au début de ce paragraphe pour continuer le combat.

224

Bien que les troupes qui vous suivent soient fraîches et prêtes à en découdre et bien que vous brandissiez le Sceptre de commandement, vos régiments en déroute ne prêtent aucune attention à vous. Sans doute ces hommes vous prennent-ils pour un couard pour avoir refusé de combattre Honoric. Vous avez beau crier, menacer, rien n'y fait. Tous s'enfuient. Une dernière charge de la cavalerie ennemie met fin à vos derniers espoirs : vous en restez le seul survivant. Certes, pour peu de temps, car une flèche perdue vient de mettre un terme à votre aventure.

225

Le poison qui court dans vos veines n'est pas mortel puisque vous avez subi l'entraînement de l'Immunité aux poisons. Mais vous perdez néanmoins 8 points d'**ENDURANCE** avant d'arriver à exterminer la dernière de ces affreuses araignées. Si vous êtes encore en vie, vous n'allez peut-être pas en croire vos yeux : les terribles elfes noirs enfourchent leurs gigantesques montures ailées et disparaissent dans l'étrange crépuscule qui a brusquement surgi des profondeurs de la Faille, comme une sorte de brouillard noir. Rendez-vous au [185](#).



226

Poussant un terrible cri de guerre pour galvaniser vos troupes, vous chargez. Mais personne ne vous répond. Et, pourtant, vous brandissez le Sceptre... Il semble que votre armée ait perdu toute confiance en vous. Votre charge est facilement repoussée. Pis, c'est maintenant la cavalerie d'Honoric qui arrive vers vous à bride abattue. Vous résistez comme vous le pouvez, mais l'ennemi est trop nombreux pour la poignée de combattants qui vous sont restés fidèles. Votre aventure se termine ici.

227

Pendant que vous attendez dans la salle du conseil restreint, les membres de la Boule discutent ferme pour déterminer l'importance des effectifs que la cité peut mettre à votre disposition. Enfin, la porte s'ouvre, livrant passage à Obuda Varhegyen, le président de la Boule, suivi des chefs des différents



227 *La porte de la salle du conseil s'ouvre, livrant passage au président de la Boule ainsi qu'une femme à l'allure impressionnante.*

partis. Cet homme est un érudit. Il est vêtu de la longue robe jaune ornée de la demi-roue à cinq rayons qui symbolise, pour tout adepte de Beatan, les différentes voies à suivre pour mener une juste vie. Derrière lui, vous remarquez une femme à l'allure impressionnante vêtue d'une longue robe et dont les épaules sont recouvertes d'un châle bleu. Ses cheveux roux sont bouclés et soyeux. Elle a des yeux bleus très doux, et un sourire chaleureux fleurit sur ses lèvres quand Obuda vous présente à elle. C'est Hivatala, la maîtresse d'arme de la garde de Sérakub qui s'amuse de votre surprise lorsque vous entendez son titre. Visiblement, elle doit lire en vous que vous n'imaginiez pas qu'un capitaine puisse avoir son allure. Vous prenez place à une table et ils vous rendent compte des décisions de l'assemblée qui vous a accordé deux mille hommes. Hivatala vous promet de lever une armée de volontaires en renfort et Obuda s'engage à envoyer un émissaire aux adeptes de Beatan, à Avenègue, pour leur demander d'envoyer un corps d'armée en renfort également. Il est absolument certain qu'ils accepteront, tant leur haine d'Honoric est grande. L'espoir renaît en vous. D'autant plus que vous savez qu'Hivatala vous rejoindra bientôt elle-même à la tête d'un corps de cinq cents cavaliers, auxquels se joindront, au moins, un millier de fantassins volontaires des Possibilités Innombrables de Beatan. Rendez-vous au [387](#).

228

Une sorte de froid intérieur envahit votre cerveau et vous perdez 1 point de Force Intérieure. Si votre Force Intérieure se trouve réduite à zéro, rendez-vous au [334](#). Sinon vous reprenez le combat. Vous pouvez tenter une de Patte du Tigre (rendez-vous au [168](#)), un coup de votre Sceptre qui fera office de mas-suc pour l'occasion (rendez-vous au [178](#)) ou, si vous le désirez, lancer votre cheval au galop contre lui pour essayer de le renverser (rendez-vous au [188](#)).

229

Le lendemain matin, un messenger est introduit auprès de vous. Si vous avez vécu l'aventure intitulée *L'Usurpateur d'Irsmun*, et si Doré le Jeune vous a aidé à chasser l'Usurpateur de son trône, rendez-vous au [249](#). Sinon rendez-vous au [259](#).

230

Vous partez à la poursuite de la cavalerie ennemie, encouragé par votre victoire, suivi d'un Doré plein de folle énergie. Dans ce combat à mort, ce sont vos hommes qui l'emportent indiscutablement. Seuls les Semeurs de Damnation tiennent encore tête. Mais, sur vos arrières, les troupes des Cimes n'en peuvent plus et commencent à céder du terrain sous les charges répétées des Volontaires de la Cité des Maléfices tandis que les régiments d'Horngroth, de Mortvalon et d'Avenègue harcellent les troupes qui gardent la Ferme. Votre tactique se révèle vite être un échec complet : vous venez de perdre la bataille et une lance vous frappe au moment où vous tentiez de rejoindre vos troupes. Tout est perdu. Votre aventure se termine ici.

231

Votre coup a porté ! Et l'horrible Fils de Nil semble se recroqueviller sur lui-même, changeant de couleur jusqu'à devenir complètement noir. Et bientôt vous avez devant vous non plus un Fils de Nil, mais une créature de Vulcain, un de ces lutins qui occupent les plus bas niveaux des abysses de la Faille, des créatures capables de se faufiler dans l'esprit des hommes pour provoquer des visions effrayantes, comme celle que vous venez de vaincre. Ce que vous avez combattu n'était pas l'ennemi. Le lutin, lui, est toujours là. Il grimace et sa peau se met à fumer, jusqu'à ce qu'un brouillard le cache et vous empêche de voir l'attaque qu'il prépare. Allez-vous battre en retraite vers la salle du Trône (rendez-vous au [245](#)) ou risquer le tout pour le tout et foncer dans le brouillard qui cache votre adversaire (rendez-vous au [257](#)) ?



231 *Bientôt, une créature des abysses apparaît devant vous, un de ces Lutins qui hantent les profondeurs infernales de la Faille.*

232

Vous fuyez à toutes jambes en évitant soigneusement les feux. Vous arrivez enfin aux limites du campement ennemi mais, au moment où vous vous croyez tiré d'affaire, vous vous trouvez nez à nez avec une créature difforme. C'est un ogre qui porte l'uniforme de la Cité des Maléfices. Il grogne de façon menaçante en vous apercevant. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [282](#). Sinon rendez-vous au [292](#).

233

Alors que vous arrivez à la hauteur du lourd portail de la salle du trône, vous vous arrêtez net en voyant une dizaine d'orques monter l'escalier dans le plus grand désordre en poussant des cris de terreur. A l'évidence, ce n'est pas votre présence qui est la cause d'une pareille frayeur. Et, en effet, vous distinguez, derrière eux, une ombre immense qui ne fait que grandir. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, il serait peut-être plus prudent de regagner le toit du Palais pour ensuite gagner les jardins. Si telle est votre décision, rendez-vous au [393](#). Mais si vous préférez attendre de pied ferme la créature qui ne va pas tarder à apparaître, rendez-vous au [385](#).



Galvanisés par votre arrivée, les guerriers des Cimes redoublent de vaillance. D'autant plus que vous ne ménagez pas vos efforts, Hengist et Doré le Jeune à vos côtés. En une heure à peine, l'ennemi est balayé, écrasé, en pleine déroute. Et, tout là-haut dans le ciel, pour mettre un point d'orgue à votre victoire, le Magicien Blanc a défait les deux derniers reptiles. Pivotant sur votre selle, vous jetez un regard sur le champ de bataille pour voir où vous allez maintenant porter vos efforts. Et c'est alors qu'une terreur sans nom vous saisit. Une brume verdâtre Hotte dans votre direction, prenant petit à petit un aspect vaguement humain. A votre front, l'Orbe frémit : la chose est d'origine surnaturelle et sans nul doute effroyable. Devant vous se matérialise un être à la bouche cernée de tentacules, et dont les bras, les mains ne sont que des tentacules également. Vous faites face à un Ancien, le plus redoutable des monstres du Rift. Peut-être celui-là même que vous avez combattu lors de votre lutte contre l'Usurpateur. Il est armé d'une lourde massue qui brille d'une étrange lueur noirâtre.

Eh bien, Ninja, murmure-t-il d'une voix rauque, il semble que l'heure soit venue de mettre un terme à ta vie !

Bien entendu, vous ne pouvez éviter ce combat. Et, puisque vous êtes à cheval, inutile de tenter des coups de pied ou des mises à terre. En revanche, vous pouvez utiliser le Sceptre comme une massue, mais alors impossible de faire appel à la Force Intérieure pour doubler les Dommages que vous pourriez infliger. Maintenant, allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [264](#)), essayer de porter à l'Ancien un violent coup de Sceptre (rendez-vous au [274](#)) ou lâcher votre monture sur lui pour le piétiner (rendez-vous au [284](#)) ?

235

Votre art du pistage et de la dissimulation va vous être bien utile dans cette traversée de contrées inconnues vers l'est. Vous croisez plusieurs troupes d'orques qui reviennent de razzier la plaine qui les sépare de la Mer Intérieure. Visiblement, Irsmun n'est pas la seule ville qui soit attaquée en ce moment par les démons de la Faille. Vous êtes encore à deux jours de marche de Sérakub, en plein milieu des bois, quand vous voyez arriver une vingtaine d'hommes à cheval qui galopent vers vous. Vous êtes soulagé en constatant qu'ils portent le bouclier en losange des adeptes de Dama. C'est une patrouille chargée de la sécurité de Sérakub. Rendez-vous au [17](#).

236

Au moment où votre cavalerie surgit, la cavalerie d'Honoric réagit avec une précision d'horloge : elle s'ouvre, livrant passage aux archers, la Pluie de Damnation, qui expédie sur vos hommes une volée de flèches dévastatrice. Les premiers rangs s'écroulent, fauchés net, hommes et chevaux confondus. La cavalerie ennemie se referme de nouveau sur vos cavaliers complètement désorganisés. C'est un terrible carnage : ceux qui ne sont pas tués s'enfuient en tous sens. La bataille est perdue avant même d'avoir commencé. La Légion de l'Épée de Damnation attaque partout à la fois, mettant en quelques heures votre armée en déroute. Votre aventure se termine ici.

237

Un des partisans de Némésis hurle de toute la force de ses poumons que vous venez d'avouer votre trahison et, dans l'instant, les adeptes de Dama qui vous soutenaient se détournent de vous. Les seuls qui ne changent pas d'avis sont les émules de Beatan qui affirment que le problème reste le même. Mais le résultat du vote donne une très forte majorité contre vous. Ce qui fait dire à Obuda Varhegyen, le président de la Boule, que vous ne trouverez pas d'aide à Sérakub. Il ne vous

reste plus qu'à regagner Irsmun et à tenter d'organiser la défense avec vos seules troupes. Mais vous ne résistez pas très longtemps. Votre aventure s'achève ici.

238

Gwyneth donne la parole à Glaivas pour qu'il fasse le compte rendu des informations fournies par ses éclaireurs sur les forces adverses. S'étant levé, il décrit précisément l'état des forces adverses, qui se décomposent ainsi :

Armée d'Honoric

Légion de l'Épée de Damnation	5 000 fantassins 2 000 archers : la Pluie de Damnation 500 cavaliers : les Semeurs de Damnation
Légion d'Avenègue	1 000 fantassins
Légion des Cimes	1 000 fantassins
Femmes d'Horngroth	1 000 fantassins 500 cavalières
Régiment de Mortvalon	1 000 lanciers de Moraine
Moines de la Mante Écarlate	200
Milice de la Cité des Maléfices	4 000
TOTAL	<hr/> 16 200

Et Glaivas conclut son exposé en révélant que, de votre côté, disposant tout au plus de 10 000 guerriers, vous êtes en état d'infériorité, d'autant plus que la Légion de l'Épée de Damnation est une des meilleures armées du Manmarch. Rendez-vous au [4](#).

239

Sans perdre de temps, vous revenez à Irsun, espérant y trouver de nouveaux renforts. Après une journée de repos, vous vous sentez prêt à reprendre l'offensive et vous vous préparez à vous remettre en campagne lorsque Greystaff, le grand prêtre du Temple d'Avatar, apparaît en compagnie d'un homme qu'il vous présente sous le nom du Magicien Blanc. Son allure ne laisse pas de vous surprendre : il porte en effet la longue robe blanche et le haut chapeau conique des sorciers des livres d'images ! Suivant les conseils de Greystaff, vous l'acceptez dans vos rangs. Rendez-vous au [229](#).

240

Vos cavaliers chargent avec fougue. Le choc est terrible et nombre d'hommes sont tués dans les deux camps. Mais les troupes qui se battent près du canal ne peuvent résister plus longtemps. A un contre trois, le combat est trop inégal. Rompant leurs rangs, vos hommes s'enfuient en tous sens, ce qui a pour effet de semer le découragement dans votre armée tout entière. La déroute est totale. C'est en vain que vous essayez de reformer un semblant de cavalerie, la panique est telle que personne ne vous écoute. Mais vous ne serez pas plus longtemps le témoin de ce désastre : une flèche perdue vient de mettre un terme à votre aventure.

241

Les querelles et les événements qui semblent affecter les maîtres des royaumes sont indignes de l'attention du Temple du Père du Froid qui existait bien avant et existera bien après qu'ils auront tous disparu, vous répond Solstice. Le Temple des Saisons survivra à celui qui s'appelle Honoric... — Mais les Fils du Démon sont capables de détruire n'importe quelle cité, réplique le Démagogue. Souvenez-vous de la ville d'Os, engloutie au fond de la faille. Pensez-vous réellement que votre précieux temple serait épargné si les Anciens venaient à régner ?

Mais son éloquence ne sert à rien. Solstice reste de marbre. Il n'y a rien à attendre du Temple du Temps. Rendez-vous au [301](#).

242

La tente dans laquelle vous venez de plonger est occupée par un garde qui se préparait à avaler un bol de soupe. Votre apparition soudaine le pétrifie. Vous ressortez très vite après avoir murmuré une vague excuse. Mais les soldats lancés à votre recherche s'avance droit sur vous. Non loin de vous, vous apercevez une charrette chargée d'armes et d'outils divers rangée auprès d'une imposante catapulte. Allez-vous vous dissimuler sous cet engin (rendez-vous au [252](#)), fuir vers la gauche (rendez-vous au [232](#)) ou avancer droit sur les soldats (rendez-vous au [222](#))?

243

Si vous avez l'Orbe d'émeraude au milieu du front, rendez-vous au [203](#). Sinon rendez-vous au [253](#).

244

Vos ordres sont suivis à la perfection. La cavalerie des Cimes, accompagnée de Glaivas et de ses gardes, charge et taille en pièces les moines, puis la cavalerie d'Honoric. Les hommes que vous teniez en réserve mettent en fuite les archers qui voulaient investir le Bois des Saules. La victoire semble à votre portée.

C'est alors que, surgissant de derrière le Manoir, trois reptiles volants s'élancent dans le ciel. Il ne vous faut qu'une seconde pour reconnaître des Malgars, des dragons doués d'une force terrifiante.

Avant même que vous ayez pu réagir, ils se sont séparés pour fondre, chacun, sur vos régiments victorieux. A coups de leurs formidables griffes, de leur queue armée de dard empoisonné, ils font un carnage parmi vos hommes. Eperdu, vous galopez à travers le champ de bataille pour essayer de regrouper un semblant de cavalerie. En vain. Soudain, la nuit semble tomber sur vous : levant la tête, mais trop tard, vous ne pouvez éviter la griffe d'un Mal-gar de s'enfoncer dans votre cœur. Votre aventure se termine ici.

245

Quelques secondes vous suffisent pour vous retrouver au haut de l'escalier, presser la pierre actionnant la porte et surgir dans la salle du Trône. Et moins encore pour réaliser l'immense erreur que vous venez de commettre. Car la porte vient de se refermer en claquant dans votre dos, vous laissant face à une multitude d'orques qui n'attendaient que votre retour. Sans doute allez-vous faire preuve d'une immense bravoure. Mais il ne faudra que peu de temps avant que vous ne soyez submergé par le nombre de vos adversaires. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

246

Les troupes de Sérakub se mettent en position au moment même où la cavalerie des Semeurs de Damnation, dont les armures brillent de tous leurs feux, se prépare à l'attaque. Vos hommes vacillent sous le choc mais résistent. La Pluie de Damnation a pris position vers la droite, devant le Bois de la Pépite, et toute la Légion est déployée derrière les cavaliers. La bataille fait rage. La cavalerie d'Honoric est repoussée, mais elle se replie en bon ordre pour permettre à la Légion de Damnation de charger. C'est un combat au corps à corps particulièrement meurtrier qui se

déroule près de la Ferme de la Lande au Cerf où la défense s'est organisée à l'abri des palissades. Les attaquants se fauillent entre la Ferme et le Grand Mont, prenant les défenseurs à revers. Il faut agir, et vite ! Allez-vous donner l'ordre aux cavaliers de Sérakub et d'Irsmun de charger côte à côte les fantassins de la Légion qui attaquent la ferme (rendez-vous au [256](#)) ou confier cette charge à l'infanterie de Sérakub qui est en position sur le Grand Mont (rendez-vous au [266](#)) ?

247

Vous penchant aux créneaux du toit du Palais, vous observez les jardins. A travers le nuage de fumée qui couvre tout, vous distinguez des orques qui ont tous la tête levée dans votre direction. Inutile de penser passer inaperçu si vous descendez par là. Il ne vous reste plus qu'à descendre l'escalier qui conduit au niveau de la salle du Trône. Pour votre malheur, vous tombez presque nez à nez avec un gigantesque troll des cavernes, chassant devant lui une bande d'orques hurlant de terreur. Le troll tient fermement en main une masse d'armes hérissée de pointes de fer, qu'il balance d'une façon des plus menaçantes. Impossible d'échapper au combat. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)) ?

248

Le souffle court, mais fier de votre victoire, vous contemplez le champ de bataille. Et votre satisfaction est grande de constater que la cavalerie ennemie a été repoussée. Très certainement votre détermination, ainsi que celle de Doré le Jeune, y est-elle pour beaucoup. Néanmoins, vos pertes sont lourdes. Rendez-vous au [7](#).

249

Ce que le messager vous annonce a de quoi vous réjouir ! Il vous informe, en effet, que Doré le Jeune et quatre de ses compagnons — tous portant le blason frappé de la Croix Rouge de Rocheval —

sont en route pour vous rejoindre. Leur souhait est que vous les acceptiez dans vos rangs. Aussitôt, vous vous précipitez dans la cour du Palais pour accueillir ce compagnon des mauvais jours. Voilà longtemps que vous lui avez pardonné de vous avoir quitté pour aller combattre les démons, aux confins du monde d'Orb. Vous vous congratulez mutuellement et c'est bien volontiers que vous acceptez son aide et celle de ses compagnons paladins. Quand vous lui demandez pourquoi il vous a laissé seul dans un passé récent, il réplique en souriant qu'il y avait plus à faire hors d'Irsmun qu'à Irsmun et que vous étiez certainement capable de prendre soin de votre ville. C'est la première fois que vous le voyez sourire, et son sourire s'agrandit encore quand vous lui affirmez que, en vérité, son analyse de la situation n'était pas aussi mauvaise que cela ! Rendez-vous au [269](#).

250

Malgré la distance qui vous sépare, vous voyez nettement Honoric qui tente de reformer ses lignes pour que la retraite ne tourne pas au massacre. Puis il porte quelque chose à ses lèvres, une corne, semble-t-il. Une sonnerie aiguë retentit jusqu'au plus haut des cieux comme si tous les cercles de l'enfer l'amplifiaient. Tous les cœurs, le vôtre y compris, battent la chamade sous l'**effet** de la peur. Doré le Jeune se bouche les oreilles avec les mains tant ce bruit le fait souffrir. Soudain, quelque chose se matérialise : un géant de huit mètres de haut, noir comme l'ébène, apparaît en brandissant une épée. Cette épée est l'exacte réplique de la terrible Épée de Damnation d'Honoric, mais elle est à la taille de la créature ! Les yeux du géant brillent d'un éclat chatoyant tandis qu'il se dirige vers vous d'un pas pesant, auréolé d'une lueur pâle. Allez-vous demander à Doré le Jeune de prendre avec vous la tête de la cavalerie qui vous reste encore pour charger l'ennemi une fois de plus (rendez-vous au [376](#)) ou ordonner la retraite générale devant le monstre qui s'avance (rendez-vous au [386](#)) ?



250 *Un géant de huit mètres de haut, noir comme l'ébène, apparaît en brandissant une épée.*

Vous demandez alors à Antocidas où il souhaite vous voir chercher une alliance. Et, quand il prononce le nom de l'Aube Grise, tous les regards se tournent avec surprise vers lui. Alors il explique que les soldats de Moraine, Dieu de l'Empire, sont toujours prêts à guerroyer et que la moitié de leurs troupes sont constituées de créatures dont chacune a la force de deux hommes.

— Nous risquons de nous allier avec des diables qui seraient encore pires que nos ennemis, s'insurge Greystaff. C'est le loup dans la bergerie ce que vous nous proposez !

Antocidas a une réponse toute prête :

— Promettons-leur des territoires à l'est de la ville. Ils nous protégeront ainsi des Fils du Rift. Car, ne l'oubliez pas, Irsmun a toujours souffert du fait qu'elle était en contact direct, à l'est, avec les monstres de la Faille...

Rendez-vous au [361](#).





252 *Un cri de surprise vous fait tourner la tête : à quelques pas de vous se trouve un jeune magicien, de l'ordre de Némésis à ce qu'il vous semble.*

252

Vous vous tenez immobile, accroupi, invisible et retenant votre souffle. Ceux qui sont à votre recherche vous dépassent sans même soupçonner votre présence. Vous attendez quelques minutes qu'ils se soient éloignés. Au moment où vous vous redressez pour reprendre votre route, un bruit proche vous fait tressaillir, et l'Orbe d'émeraude émet des ondes qui vous font immédiatement penser à une force magique toute proche. A ce moment, un cri de surprise vous fait tourner la tête : à quelques pas de vous se trouve un jeune magicien, de l'ordre de Némésis à ce qu'il vous semble. Sa stupeur est si grande qu'il en est comme pétrifié, le souffle coupé d'avoir réussi à vous trouver. Son silence ne va pas durer : il faut le neutraliser, et vite ! Seul un Poing de Fer peut l'empêcher de donner l'alarme. Sa **DÉFENSE** est de 7. Si votre coup l'atteint, rendez-vous au [262](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [272](#).

253

Vous êtes seul, comme si le monde entier avait disparu. Pas le moindre souille autour de vous. Vous êtes tendu comme un arc essayant de comprendre ce qui va arriver. Brusquement, vous avez l'impression d'être pris dans les anneaux d'un serpent monstrueux et vous êtes aussitôt projeté dans les airs. Comme une pierre, vous tombez sur le sol où vous vous écrasez. Les Démons du Rift et Honoric ont maintenant les mains libres pour conquérir Irsmun.

254

Tôlier des Cimes du Présage et le Magicien Blanc sont d'accord avec le plan proposé par Doré le Jeune. Glaivas et Gliftel penchent pour celui de Gwyneth. C'est maintenant au tour de Hickling de Fendil de donner son avis. Il insiste surtout sur le fait que les ennemis étant beaucoup plus nombreux, il faut donc adopter une position défensive qui tirerait parti de tous les accidents de terrain de la vallée. Pour lui, il faut que Gwyneth

aille se poster tout près du Pont Ruric, prête à barrer le chemin à tout détachement ennemi qui tenterait une percée de vos lignes et prête à profiter de n'importe quelle brèche dans leur défense pour y envoyer sa cavalerie. Par ailleurs, Hickling propose que ses deux mille fantassins et cinq cents cavaliers prennent position au Gué pour le tenir fermement tandis que les archers de Gliftel se posteraient dans le Bois de la Pépité. Enfin, il dispose la cavalerie des Cimes et l'infanterie en une ligne solide entre le Bois de la Pépité et le Bois des Saules, tout le long du canal. Comme réserve, il resterait un millier de fantassins des Cimes ainsi que les mercenaires d'Antocidas, qui défendraient le Poste de Commandement général situé sur le Pic Vert. Enfin, la garde montée de Glaivas se tiendrait en appui sur le Tumulus de Colwyn. Son exposé terminé, vous demandez l'avis des autres chefs. Les Instruments du Destin ainsi qu'Antocidas se rangent à son avis. Mais vous qu'allez-vous décider? Car c'est, bien entendu, votre choix qui prévaudra. Si vous adoptez la tactique de Gwyneth, rendez-vous au [392](#) ; celle de Doré le Jeune, rendez-vous au [402](#) ; celle de Hickling, rendez-vous au [412](#).

255

Après les contrées désertiques qui entourent la Faille, vous traversez des collines herbeuses pour vous retrouver dans une forêt aux grands arbres serrés où la lumière du soleil ne pénètre pas et où vous distinguez à peine le jour de la nuit. Cette forêt, la Forêt du Passage, a une terrible réputation. On prétend que ceux qui y entrent passent dans un autre monde, un monde de rêves, et qu'on ne les revoit jamais plus. Au bout de deux jours qui sont peut-être trois jours d'ailleurs, qui le sait ? — vous arrivez dans une clairière où les rayons du soleil semblent jouer et danser autour d'une maigre silhouette vêtue de gris. Vous faites un pas en avant pour demander votre chemin. Un nuage cache le soleil à ce moment et, lorsqu'il réapparaît, vous êtes seul dans la clairière tandis que s'éteint le cri d'une chouette. Haussant les épaules, vous reprenez votre marche. Enfin, les arbres s'éclaircissent et vous arrivez près d'une belle rivière aux eaux claires : c'est le

Fleuve Gris sur les rives duquel est construite la ville de l'Aube Grise. Rendez-vous au [265](#).

256

Votre cavalerie attaque au grand galop. Mais elle est arrêtée net par une volée de flèches et deux mille de vos cavaliers tombent raides morts ! On dirait qu'ils se sont heurtés à un mur sur lequel hommes et bêtes se seraient écrasés. Puis les lignes entre la Ferme et le Grand Mont sont rompues et la Légion les balaie. Le Pic Vert est conquis dans le même mouvement. Il vous est impossible de fuir. Votre aventure se termine ici.

257

Par une sorte de miracle, vous arrivez à atteindre l'horrible lutin au milieu de l'épaisse fumée. Vous lui envoyez plusieurs coups au hasard et vous le renversez sur le sol. Si vous possédez la discipline du Brise-Nerfs, rendez-vous au [273](#). Dans le cas contraire, le lutin arrive à se relever avant que vous ne l'ayez achevé et il parvient à s'enfuir, caché par une épaisse traînée de fumée. Rendez-vous au [267](#).

258

Vous avez donné l'ordre de retraite générale sur le village de Pont-Radieux. Cependant vos troupes sont en si petit nombre que vous n'arriverez jamais au village. Les ennemis vous encerclent, la retraite se transforme en déroute, et vous mourez en tentant désespérément de reformer les rangs de vos soldats.

259

Le messager vous informe qu'un paladin arrivé d'au-delà du Rift avec quatre compagnons, tous portant le blason frappé de la Croix Rouge de Rocheval, prince des chevaliers errants à la recherche du Saint des Saints, demande la permission de se joindre à vous. Vous acceptez tout en priant Gwyneth de garder un œil sur eux. Puis vous convoquez le dernier conseil de guerre

avant de quitter la ville pour attaquer les armées d'Honoric. Rendez-vous au [269](#).

260

Soudain l'Orbe se met à frémir. Inquiet, vous regardez de tous côtés. Et c'est alors que vous voyez apparaître dans le ciel, au-dessus du Manoir, trois monstrueux reptiles volants qui fondent aussitôt sur les hommes qui défendaient le canal. La terreur a gagné votre armée tout entière. Sur le champ de bataille, c'est une fuite éperdue pour échapper aux créatures qui font des ravages avec leurs formidables griffes, et leur queue armée de dards empoisonnés. L'ennemi en profite pour mener charge sur charge, bousculant les derniers îlots de résistance. Quant à vous, vous essayez vainement de rassembler un semblant de cavalerie. Une flèche perdue met bientôt fin à vos derniers espoirs. Votre aventure se termine ici.

261

Vous raccompagnez les conseillers jusqu'à la porte de la salle du conseil. Il s'agit maintenant de décider où vous irez et vous ne pouvez pas vous tromper, car les conséquences seraient trop lourdes. Si vous voulez essayer d'avoir plus de renseignements sur les villes qui ont été citées, vous pouvez consulter les lettrés du Palais en vous rendant au [61](#). Mais si vous considérez que vous en savez assez, rendez-vous au [281](#).

262

Le jeune magicien gît à vos pieds, dans la plus parfaite inconscience. De plus, les cris des soldats lancés à votre recherche diminuent d'intensité. Vous en profitez pour vous glisser hors du camp et rejoindre votre armée. Rendez-vous au [100](#).



263

Si vous possédez la discipline du Brise-Nerfs, rendez-vous au [323](#). Dans le cas contraire, vous décidez de vous attaquer à l'une des trois têtes et de frapper entre les yeux aussi fort que vous le pouvez.

MONSTRE A TROIS TÊTES
DÉFENSE contre la Morsure de Cobra : 3
ENDURANCE : 24
DOMMAGES : 2D + 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#). Sinon votre DÉFENSE est de 5 contre les morsures ou autres coups que vont essayer de vous porter les trois têtes. Si vous survivez à cet Assaut, vous contre-attaquez en tentant un Cheval Ailé (rendez-vous au [283](#)), un Éclair Brisé (rendez-vous au [213](#)), ou, de nouveau, une Morsure de Cobra (reportez-vous au début de ce paragraphe).

264

Vous approchez votre cheval au plus près de l'Ancien et, vous dressant sur vos étriers, vous lui assénez un coup de poing sur la tête de toutes vos forces.

ANCIEN
DÉFENSE contre la Patte du Tigre : 7
ENDURANCE : 22
DOMMAGES : 1D + 2

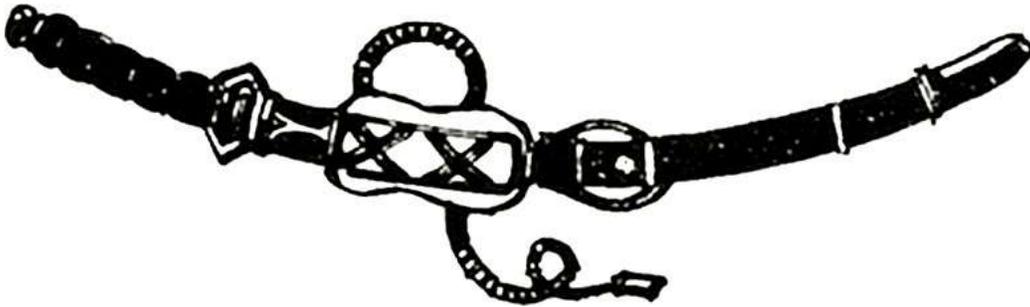
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [294](#). Sinon il vous balance sa lourde massue dans les côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si sa massue vous atteint, déduisez les **DOMMAGES** habituels qui vous sont infligés avant de vous rendre au [304](#). S'il vous manque, vous attaquez de nouveau. Vous pouvez lui asséner une Patte du Tigre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), le charger à cheval pour tenter de le piétiner (rendez-vous au [284](#)) ou essayer de l'assommer d'un puissant coup de Sceptre (rendez-vous au [274](#)).



265

Votre route à travers la forêt vous a fait contourner les Monts de Horn qui sont la frontière sud du Manmarch. Vous entrez maintenant dans le Pays des Monstres. Il y a bien sûr des humains qui vivent ici, mais ils ne sont pas les maîtres. Vous n'avez pas la moindre idée de ce qui peut vous arriver dans ces contrées. Il faut donc être prudent. Un méandre de la rivière vous fait découvrir toute une mosaïque de champs qui entourent une ville qui disparaît dans la brume. Comme le soleil monte, le brouillard se dissipe et vous apercevez des murailles élancées bâties dans le style des empereurs du Sceau Bleu, ce qui est la

preuve que la ville de l'Aube Grise est une des plus anciennes du continent. Vous avez la surprise de voir, devant vous, des esclaves enchaînés cultivant les champs et, ailleurs, des serfs travaillant sur les terres des seigneurs gardés par d'énormes monstres à tête de porc dont le torse puissant à la peau d'un noir bleuté est nu et montre des muscles bien entraînés. Ils vous remarquent à peine tandis que vous vous dirigez vers les portes de la ville. Rendez-vous au [275](#).



266

Vos troupes dévalent le Grand Mont et les quinze cents hommes de la Légion ne peuvent résister à cette charge impétueuse. La mêlée se poursuit, votre flanc droit résiste. Mais la bataille n'est pas encore gagnée : la cavalerie d'Honoric est en train de se regrouper. A ce moment, Hengist attire votre attention. A gauche, aux Marches de la Fumée, deux cents moines de la Mante Écarlate viennent d'apparaître. Ils ont dû descendre la rivière sans être vus depuis la Forêt des Ombres. Impuissant, vous les voyez se précipiter sur le flanc gauche des guerrières de Sérakub qui tenaient en respect les attaquants du Gué. Cette nouvelle attaque fait reculer vos troupes qui doivent se défendre sur deux fronts à la fois. Il faut engager de nouvelles forces pour leur venir en aide, et vite ! Si vous voulez faire intervenir les elfes qui sont en embuscade au Bosquet de la Croix, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez donner l'ordre à la cavalerie de Sérakub de tourner bride pour charger les moines, rendez-vous au [286](#).



266 *La bataille n'est pas encore gagnée : aux Marches de la Fumée, deux cent moines de la Mante Ecarlate viennent d'apparaître.*

267

La fumée émise par le lutin vous brûle les poumons longtemps après que vous vous êtes enfoncé dans les souterrains et, dans l'impossibilité de respirer, vous devez renoncer à lui donner la chasse. Vous dépassez les tombes des anciens seigneurs de la cité, puis vous traversez une salle qui, à en juger par l'odeur, devait être le repaire d'un troll, pour déboucher enfin dans un cimetière, tout près de la tombe d'un seigneur enterré là depuis des siècles : le seigneur Kalmon. Quelques instants plus tard, vous marchez dans les rues de la cité. Rendez-vous au [73](#).

268

Vous chargez l'ennemi près du Gué et si votre attaque est un succès, l'ennemi n'est pas défait pour autant : il recule sans rompre les rangs. Pendant ce temps, votre flanc droit est complètement balayé par la Légion de l'Épée de Damnation ; la bataille est définitivement perdue. Vous aurez beau tenter de rassembler vos hommes pour éviter que la retraite ne tourne à la débandade et au carnage, vous n'y parviendrez pas et votre aventure se termine ici.

269

Vous devez maintenant décider de la tactique à adopter. Il vous faut une armée nombreuse pour avoir une chance de vaincre Honoric mais, au moment même où vous quitterez la ville pour rencontrer Honoric, vous savez que les forces du Rift viendront l'assiéger. Il faut donc laisser aussi une garnison sur place. D'un autre côté, si vous ne vous portez pas au-devant des armées d'Honoric, elles se joindront à l'armée du Rift, et vous risquez fort d'être pris au piège dans la ville. Si vous décidez néanmoins de vous laisser assiéger comme Gwyneth le suggère, rendez-vous au [199](#). Lackland, le grand prêtre de Némésis qui a commandé les troupes de l'Usurpateur dans un passé récent, pense qu'il suffirait de laisser en ville la milice des volontaires et un millier des femmes de Dama pour organiser la défense. Antocidas est

absolument opposé à ce plan. D'après lui, il faudrait y laisser Lackland et ses trois mille cinq cents hommes ainsi que deux mille fantassins de Gwyneth. Quant au Démagogue, il est d'avis de diviser simplement toute votre armée en deux et d'en laisser une moitié dans la cité. Allez-vous suivre le plan de Lackland (rendez-vous au [279](#)), celui d'Antocidas (rendez-vous au [209](#)) ou celui du Démagogue (rendez-vous au [341](#)) ?

270

Vous avez raconté au Magicien Blanc la terrible découverte que vous avez faite, la veille, dans le camp d'Honoric. Se tenant à vos côtés, il vous dit calmement :

— C'est maintenant à moi d'intervenir, Seigneur. Puis, après avoir murmuré quelques paroles inaudibles, il s'élève dans les airs à la stupéfaction de tous les hommes présents sur le Tumulus de Colwyn, pour se diriger vers le Bois des Saules. Soudain, surgissant de derrière le Manoir, trois reptiles ailés s'élèvent à leur tour dans le ciel, avant de fondre sur les troupes des Cimes. Sa robe blanche étincelant au soleil, le Magicien se laisse porter vers eux, leur expédiant de terribles décharges d'énergie tout en prononçant des incantations. Bientôt les reptiles l'entourent, les griffes en avant, leurs queues fouettant l'air. Pendant ce temps, ce qui reste de votre cavalerie s'est remis en formation, attendant vos ordres. Doré le Jeune galope vers vous, son armure couverte de sang, son cheval écumant, hurlant qu'il faut absolument envoyer des renforts au canal car les troupes des Cimes ne tiendront plus longtemps. Vous regardez vers la gauche : la cavalerie d'Honoric a certes reculé, mais pour laisser la place à la Légion de l'Épée de Damnation qui se rue à l'assaut de la Ferme, défendue avec la plus grande vaillance par les fantassins de Gwyneth, ceux de Fendil et les mercenaires d'Antocidas ce qui ne laisse pas de vous surprendre. A ce moment, vous réalisez qu'il vous reste encore un millier d'hommes des Cimes qui n'ont pas encore été engagés dans la bataille. Allez-vous donner l'ordre à votre cavalerie de se porter à l'aide des hommes qui se battent près du canal (rendez-vous au

[280](#)) ou donner l'ordre aux forces qui défendent la Ferme de se porter vers le canal, ce qui vous permettrait de garder votre cavalerie en réserve (rendez-vous au [290](#)) ?

271

Lackland reste muet et vous vous demandez ce qu'il peut bien penser. Vous n'êtes pas sûr qu'il ne souhaite pas, au bout du compte, la victoire d'Honoric. A votre surprise, Solstice, lui, semble maintenant avoir une opinion. Il intervient pour prononcer le nom de la ville d'Upanishad. C'est dans cette grande cité que se trouve le plus important temple de Kwon le Rédempteur, votre dieu tutélaire. De plus, les communautés de Dama et de Moraine, qui sont des alliés potentiels, y sont très importantes, elles aussi. Mais Hengist proteste que la ville d'Upanishad est au-delà du désert de Dervan, soit presque aussi loin que Wargrave-Abbas. D'après lui, vous ne seriez pas de retour à temps. Vous acquiescez et Solstice vous lance un regard rancunier avant de quitter la salle de l'Étoile en lançant : « Quand on veut, on a toujours le temps ! » Rendez-vous au [261](#).

272

C'est la peur qui sauve le magicien ! En effet, au moment même où vous alliez le frapper, un hoquet de terreur lui fait bouger la tête. Et votre poing ne fait que le frôler. Aussitôt, il se met à hurler. Des soldats surgissent de toutes parts, vous encerclent et ont tôt fait de vous ôter la vie. Ainsi s'achève votre aventure.



273

Le lutin émet un sifflement avant de mourir. La fumée commence alors à se dissiper vous permettant de voir qu'il tenait à la main une petite fiole de potion. Aucune inscription sur la bouteille. La liqueur qu'elle contient est brunâtre. Vous pouvez conserver cette potion si vous le souhaitez en la notant sur votre Feuille d'Aventure. Vous vous remettez très vite en route, longeant les tombes des seigneurs enterrés là, puis les prisons vides, puis une salle ayant dû servir d'antre à un troll des cavernes à en juger par l'odeur qui y règne, pour déboucher enfin dans un cimetière, près de la tombe d'un très ancien seigneur des lieux : Lord Kalmon. Quelques instants plus tard, vous marchez dans les rues de la ville. Rendez-vous au [73](#).

274

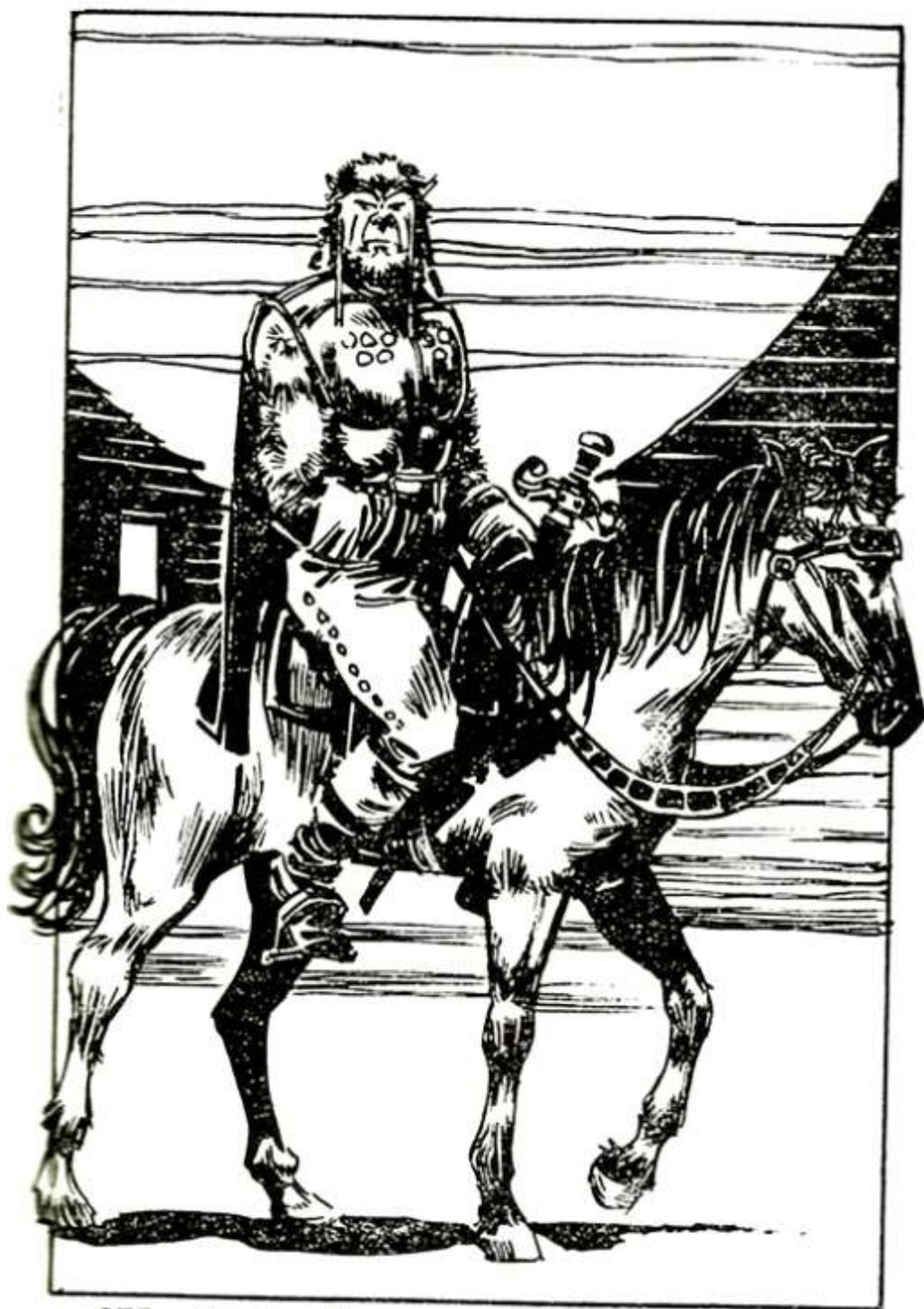
Vous lui assénez un coup violent de votre Sceptre. Si vous l'atteignez, vous lui infligez 1D + 3 points de **DOMMAGES**.

ANCIEN DÉFENSE contre le Sceptre : 8 **ENDURANCE** : 22
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [294](#). S'il est encore en vie, il vous balance sa massue dans les côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si la massue vous atteint, déduisez les **DOMMAGES** habituels et rendez-vous au [304](#). Si elle vous manque, vous pouvez utiliser de nouveau le Sceptre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), lancer votre cheval au galop pour essayer de piétiner l'Ancien (rendez-vous au [284](#)) ou tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [264](#)).

275

Au moment où vous arrivez devant les portes de la ville, elles s'ouvrent pour livrer le passage à un être étrange précédant un groupe de laquais et de serviteurs. Il est monté sur un magnifique destrier noir. Ses cheveux sont tressés de fils d'or, et ses mancherons sont en or ornés de diamants. Mais, alors qu'il



275 *Un être étrange, monté sur un magnifique destrier noir s'approche de vous.*

s'approche, un frisson vous parcourt l'échiné en constatant que son visage est la gueule d'un loup. Les serviteurs qui le suivent sont tous des êtres humains. Il vous jette un regard froid en passant près de vous. Vous vous rendez compte que vous devez avoir l'air bizarre avec votre costume noir fripé par le voyage et l'Orbe d'émeraude qui étincelle au milieu de votre front. Il murmure quelques mots dans une langue que vous ne comprenez pas. Si vous voulez lui adresser la parole, rendez-vous au [295](#). Mais vous pouvez également agir comme si vous ne l'aviez pas remarqué et entrer en ville en vous rendant au [325](#).

276

Surgissant du Bosquet de la Croix, les elfes de Gliftel expédient des volées de flèches sur les moines de la Mante Écarlate. Nombreux sont ceux qui passent de vie à trépas, mais les survivants se défendent comme des diables. Néanmoins, les guerrières d'Hivatala sont bientôt délogées. Si vous vous êtes introduit dans le campement d'Honoric la veille de la bataille, et si vous y avez découvert le contenu de trois grands coffres de bois, rendez-vous au [296](#). Sinon rendez-vous au [306](#).

277

Votre proposition d'aide en cas d'attaque provoque des ricanements de mépris dans l'assemblée, en particulier parmi les partisans de Némésis. La discussion reprend après votre courte déclaration, mais vous avez visiblement perdu certains appuis, en particulier parmi les femmes de Dama. Vous vous en rendez compte quand l'une des plus âgées prend la parole pour affirmer que vous n'êtes qu'un vantard. Vous serez, d'après elle, vaincu par les légions d'Honoric bien avant d'avoir fait le moindre mouvement. Inutile de promettre votre aide, dans ce cas. Le résultat du vote traduit bien l'ambiance de la Boule :

vous êtes mis en minorité. Inutile d'attendre l'aide de Sérakub. Il ne vous reste plus qu'à repartir pour assurer seul, sans alliés, la défense de votre cité. Vos soldats fidèles trouveront une mort

glorieuse à vos côtés, mais votre ville sera conquise et votre aventure terminée avant peu...

278

A la tête de ses gardes, Glaivas disparaît derrière le Bois de la Pépite, pendant qu'à la Ferme vos hommes reculent sous le choc d'une violente attaque de la Légion. Soudain, du côté du Bois, vous voyez les moines se disperser dans la plus grande confusion : Glaivas, après avoir regroupé les elfes, les a pris par surprise. Ce qui lui permet maintenant de porter des escarmouches sur le flanc de la Légion qui recule quelque peu. Gwyneth en profite pour faire exécuter à ses guerrières un mouvement tournant qui les ramène dans la bataille en position favorable. — La cavalerie d'Honoric! hurle alors un de vos hommes.

Les Semeurs de Damnation arrivent en effet vers vous au triple galop. Et vous allez devoir les affronter une nouvelle fois. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [288](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [298](#).

279

Les conseils de Lackland se révèlent être une trahison. Mais vous le découvrez beaucoup trop tard, quand ses troupes se retournent contre vous au plus fort de l'engagement contre Honoric. Vous faites preuve d'un formidable héroïsme. Mais l'ennemi est trop fort, et vous finissez par succomber. Votre aventure se termine ici.

280

Obéissant à vos ordres, la cavalerie se lance au grand galop en direction du canal. Mais elle ne va pas loin car, surgissant de derrière la Ferme, la cavalerie d'Honoric lui barre le chemin. A sa tête se trouvent les terribles Semeurs de Damnation aux sombres armures. Sans perdre un instant, vous faites intervenir votre réserve. Au pas de charge, les guerriers des Cimes se jettent sur l'ennemi. Mais le combat est trop inégal, et c'est miracle si

quelques survivants parviennent à fuir. Une formidable charge des Semeurs de Damnation balaie votre cavalerie, votre armée est en déroute. Mais vous n'assisterez pas plus longtemps au désastre : une flèche perdue vient de se planter dans votre cœur, mettant ainsi un terme à votre aventure.

281

Il est temps maintenant d'annoncer à vos concitoyens le nom de la ville que vous avez choisie comme allié dans votre lutte contre Honoric, le grand maître de la Légion de l'Épée de Damnation. Si c'est Wargrave-Abbas, rendez-vous au [93](#) ; l'Aube Grise, rendez-vous au [103](#), les Cimes du Présage, rendez-vous au [133](#); Sérakub, rendez-vous au [183](#). Mais vous pouvez également aller voir Solstice au Temple du Temps pour lui demander le Temps qui vous permettrait de revenir d'Upanishad et d'attaquer Honoric avant qu'il n'ait pu investir Irsmun. Dans ce cas, rendez-vous au [153](#).

282

Un bond puissant, une plongée avant, et vous passez bien au-dessus de la tête de l'ogre. Il a à peine réalisé ce qui se passait que vous êtes déjà loin. Vous entendez les rumeurs des troupes dispersées dans tout le camp à votre recherche tandis que vous vous fondez dans la nuit pour rejoindre votre camp, sain et sauf. Rendez-vous au [100](#).

283

Rapide comme l'éclair, vous pivotez sur votre pied droit, tout en projetant votre pied gauche, talon en avant.

MONSTRE A TROIS TÊTES DÉFENSE contre le Cheval Ailé : 4
ENDURANCE : 24 **DOMMAGES** : 2D + 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#). Sinon le monstre balance ses trois têtes vers vous, dans la ferme intention de vous embrocher. Votre **DÉFENSE** est de 6. Si vous survivez, vous

contre-attaquez en tentant un Éclair Brisé (rendez-vous au [263](#)) ou, de nouveau, un Cheval Ailé (reportez-vous au début de ce paragraphe).

284

Vous essayez de lancer votre cheval, mais il se dérobe, terrorisé par la vue de l'Ancien qui arrive à prendre suffisamment d'élan pour vous envoyer sa massue dans les côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si le coup vous atteint, déduisez les **DOMMAGES** qui vous sont infligés avant de vous rendre au [304](#). S'il vous manque, vous contre-attaquez. Vous pouvez tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [264](#)) ou lui asséner un coup de votre Sceptre en guise de massue (rendez-vous au [274](#)).

285

Votre visage est si horrible à voir que l'assemblée tout entière se détourne de vous, pleine de dégoût.

Vous ne pourrez jamais obtenir l'aide de la république de Sérakub puisque personne ne veut vous écouter. Rendez-vous au [99](#).

286

Les cavalières font volte-face pour mener la charge. Elles arrivent à repousser les moines. Mais alors la cavalerie de Gwyneth, isolée à la Ferme, est attaquée par la cavalerie d'Honoric dont les treize cents hommes (le double de ses forces) l'écrasent sans rémission. Les Semeurs de Damnation enfoncent votre flanc droit qui est balayé. Ils atteignent le Gué où vos troupes, submergées, prennent la fuite. C'est bientôt l'armée tout entière qui est en pleine débandade. Sans hésiter, vous vous lancez dans la mêlée, essayant de rameuter vos cavaliers. En vain. Vous vous battez comme un beau diable mais, bientôt, une dernière flèche met fin à vos jours.

287

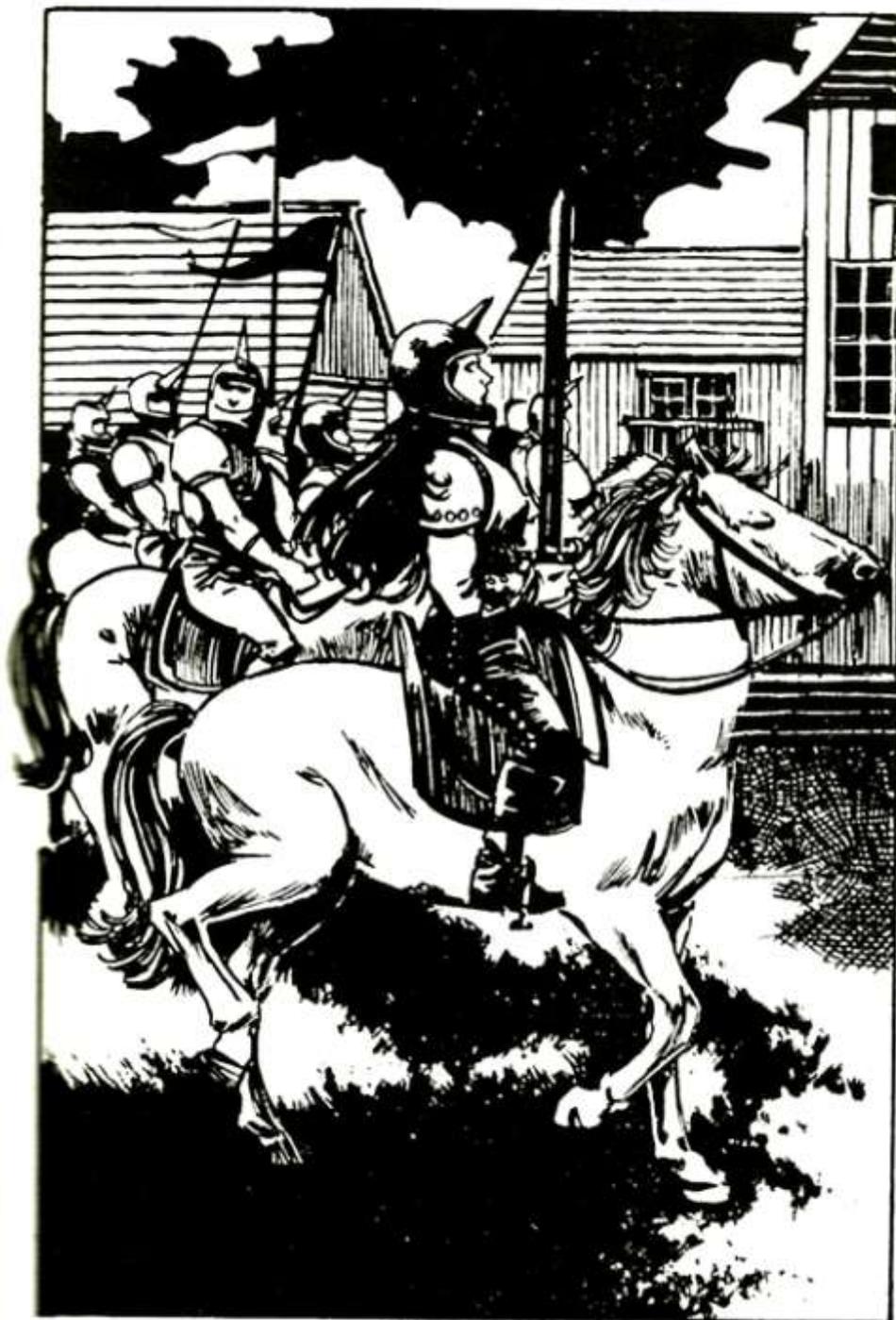
Par chance, l'accusation qui a été lancée contre vous est noyée dans le brouhaha qui suit l'information que vous venez de donner, concernant votre guerre contre les Fils du Rift. L'assemblée de la Boule se lance dans un nouveau débat, commentant les perspectives d'une campagne contre leurs ennemis jurés. Mais, d'un geste, vous rétablissez le silence pour annoncer que, dès que vous aurez vaincu Honoric, vous organiserez une expédition contre ces Démons. Rendez-vous au [307](#).

288

Cette fois, votre charge impétueuse arrive à repousser et même à désorganiser complètement la cavalerie ennemie. Profitant de votre élan, vous lancez une attaque contre le flanc de la Légion. Malgré la fatigue certaine de vos hommes, vous enfoncez les lignes de la Légion qui recule, en bon ordre toutefois. Dans le même mouvement, vous bousculez les Volontaires de la Cité des Maléfices et les fantassins d'Horngroth ! Bientôt c'est toute l'armée d'Honoric qui est en déroute. Des cris de victoire montent des rangs de vos soldats. Leurs acclamations vous réchauffent le cœur mais vous savez bien que vous n'allez pas pouvoir poursuivre l'ennemi qui, une fois encore, parvient à vous échapper : vos hommes sont trop épuisés pour parfaire votre victoire. Rendez-vous au [250](#).

289

L'ennemi, qui croyait que seuls les mercenaires résistaient encore, est pris par surprise et il y a un moment de flottement dans ses rangs. La peur de la mort est telle parmi les orques qui viennent déjà de se battre pour prendre la ville, et qui sont épuisés, qu'ils sont prêts à s'enfuir en tous sens. Tout autre est l'attitude des elfes noirs. A leur tête, se trouve une terrible femme à l'armure étincelante qui a déjà à son actif la mort du second d'Antocidas, un guerrier accompli... Allez-vous donner l'ordre à



289 *A la tête des elfes noirs se trouve une terrible
femme à l'armure étincelante.*

Gwyneth de charger les orques (rendez-vous au [305](#)) ou vous occuper plutôt des elfes ? Dans ce cas, rendez-vous au [319](#) pour les attaquer après avoir lancé un de vos Shurikens contre la harpie qui les commande.

290

Surgissant de la Ferme, un millier d'hommes s'élancent au pas de charge en direction du canal. L'attaque est d'une telle violence que l'ennemi recule, subissant de lourdes pertes. La victoire semble à votre portée, et vous ne vous tenez plus de joie. C'est alors que, arrivant au galop du Grand Mont, apparaît la terrible cavalerie des Semeurs de Damnation. Avant même qu'elle ne s'engage dans le combat, les sombres armures des guerriers qui la composent ont jeté la panique dans vos rangs. Le piège est diabolique : pris entre cette formidable force et les Volontaires de la Cité des Maléfices, vos hommes semblent perdus. Si vous décidez d'envoyer la cavalerie à leur secours, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez prendre vous même la tête de vos cavaliers, en compagnie de Doré le Jeune et de ses paladins, rendez-vous au [300](#).

291

Par malchance, le Shuriken heurte l'arme du troll sur laquelle il rebondit avant de rouler sur le sol. Pire, un orque s'en saisit. Vous pouvez le rayer de votre Feuille d'Aventure. Maintenant, le troll est prêt au combat. Si le maître Togowa vous a enseigné le Fléau de Kwon, vous pouvez le tenter en vous rendant au [211](#). Mais vous pouvez aussi tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)).

292

L'ogre rugit de rage et il essaie de vous assommer de ses énormes poings qui sont certainement plus efficaces que des massues. Vous tentez de parer ses coups. Votre **DÉFENSE** est de **8**. Si vous réussissez, rendez-vous au [302](#). Sinon rendez-vous au [312](#).

293

Shadazar dresse de nouveau ses bras noirs vers les cieux pour invoquer les puissances des ténèbres. Mais, à ce moment précis, votre Shuriken l'atteint à la base du crâne. Elle bascule vers l'avant et passe par-dessus les créneaux de la tour. Elle tente de guider sa chute vers un bouclier que ses orques tendent vers elle. Elle n'y parvient pas et s'écrase au sol, sans vie. Au moment où vous vous penchez pour voir ce qu'il en est advenu, tous les yeux sont braqués sur vous pour voir celui qui a tué le commandant en chef des Fils des Démons du Rift. Un gémissement terrible monte des rangs de tous les suppôts des démons qui se mettent à courir vers les portes de la ville en se bousculant pour sortir plus vite, sous les vivats enthousiastes de vos concitoyens. Vous avez chassé les démons de votre ville. Le soutien des habitants dépendra maintenant de vos capacités à gouverner avec sagesse. Rendez-vous au [11](#).

294

L'Ancien git à vos pieds, sans vie. Une immense clameur s'élève autour de vous, provenant des hommes qui vous entourent, et bientôt de votre armée tout entière dont l'énergie a redoublé. A un point tel que votre cavalerie bouscule en quelques instants la Légion qui s'enfuit en tous sens. Prenant la tête de vos troupes, vous contournez le Bois de la Pépîte pour dégager le Gué. Une manœuvre admirable qui met en fuite, également, les régiments d'Honoric qui étaient engagés de ce côté-là. Partout, l'ennemi vous montre le dos. Néanmoins, votre armée est dans un tel état d'épuisement, qu'il lui est impossible d'anéantir à tout jamais l'adversaire. Rendez-vous au [250](#).

295

Vous expliquez à l'homme-loup que vous êtes le seigneur d'Irsmun, à l'est du Manmarch. A votre grande surprise, il a l'air de vous comprendre parfaitement. Il se présente comme Ogg Main Rouge, chef de la cavalerie de l'Empire Lumineux. Il parle

la langue qui était courante dans les siècles passés et que personne ne parle plus maintenant. Vous arrivez cependant à vous entendre et, quand vous lui exposez la raison de votre venue dans les murs de la cité de l'Aube Grise, il vous propose de vous emmener voir les dirigeants de la ville, il a même l'air de croire votre invraisemblable histoire. Vous ne sauriez dire s'il est stupide ou spécialement malin mais, en tout cas, il semble extrêmement dangereux. Rendez-vous au [335](#).

296

Vous avez raconté au Magicien Blanc la terrible découverte que vous avez faite la veille dans le camp d'Honoric. Se tenant à vos côtés, il vous dit calmement :

— C'est maintenant à moi d'intervenir, Seigneur. Puis, après avoir murmuré quelques paroles inaudibles, il s'élève dans les airs à la stupéfaction de tous les hommes présents sur le Tumulus de Colwyn, pour se diriger vers le Bois des Saules. Soudain, surgissant de derrière le Manoir, trois reptiles ailés s'élèvent à leur tour dans le ciel, avant de fondre sur les troupes des Cimes. Sa robe blanche étincelante dans le soleil, le Magicien se laisse porter vers eux, leur expédiant de terribles décharges d'énergie tout en prononçant des incantations. Bientôt les reptiles l'entourent, les griffes en avant, leurs queues fouettant l'air. Pendant ce temps, les archers de la Légion, la Pluie de Damnation, se retirent pour laisser la place à la cavalerie d'Honoric qui charge les cavalières de Gwyneth et d'Hivatala postées entre la Ferme et le Bosquet de la Croix. Allez-vous donner l'ordre à vos cavaliers de se porter vers elles en renfort (rendez-vous au [316](#)) ou préférez-vous prendre avec Doré le Jeune la tête de vos cavaliers pour lancer une contre-attaque (rendez-vous au [326](#)) ?

297

Les combattants ennemis sont totalement pris au dépourvu, tant ils étaient persuadés que seuls les mercenaires résistaient encore. D'autre part, la peur qu'ils ont éprouvée sous les murs de la cité avant de la conquérir leur a donné un goût certain de la vie qu'ils ne veulent pas risquer une seconde fois : les orques fuient donc à toutes jambes. Mais tout autre est l'attitude des elfes noirs. A leur tête se trouve une magnifique femme aux cheveux tressés qui brandit une épée d'acier brun. C'est elle qui a tué le second d'Antocidas cette nuit. Et elle donne l'ordre d'attaquer, éperonnant son cheval sans attendre, pointant son épée vers la poitrine de la guerrière la plus proche. Soudain une flamme rouge jaillit de la lame, carbonisant littéralement les guerrières qui se trouvaient devant elle. Les autres elfes chargent à leur tour, ralliant les orques qui ont repris courage. Gwyneth est sur le point d'être rejointe par le commandant des elfes noirs. Vous vous trouvez légèrement en arrière. Allez-vous vous ruer en avant pour lui offrir votre soutien (rendez-vous au [315](#)) ou lancer un Shuriken contre ce formidable adversaire ? Vous pouvez faire appel à votre Force Intérieure si vous le désirez, mais vous devez en prendre la décision tout de suite, avant de vous rendre au [331](#).

298

Dans la terrible mêlée, vous êtes piétiné par les lourds destriers des Semeurs de Damnation dont les sombres armures brillent comme des écailles de poisson. C'est ainsi que la mort fauche, sans distinction, le riche et le pauvre. Votre aventure se termine ici.

299

Vous vous trouvez au sommet d'un escalier des plus raides, plongeant dans l'obscurité. Par chance, le Sénéchal découvre une torche dans un recoin et il ne tarde pas à l'allumer. Rendez-vous au [329](#).

300

Vos ordres fusent, la cavalerie s'aligne, Doré le Jeune se place à votre côté. Mais au moment où vous allez commander la charge, vous levez les yeux et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en voyant le Magicien Blanc, sa longue robe blanche rouge de sang, voler vers vous. Il est venu à bout des trois reptiles, mais il est évident qu'il ne vivra plus très longtemps. Tenant fermement les brides de votre monture d'une main, vous pointez de l'autre le Sceptre en direction de l'ennemi.

— Pour Irsmun et pour la liberté ! hurlez-vous.

— Pour Rocheval ! répond Doré le Jeune.

— Gloire au Seigneur Ninja ! crie la cavalerie tout entière.

La terre semble trembler sous les sabots des chevaux qui viennent de s'ébranler. La charge est formidable. L'espace d'un instant, les Ailes de la Mort se dressent devant vous. L'instant d'après, ces rudes cavaliers ne sont plus qu'un souvenir. Chacun de vos hommes paraît avoir mille bras, armés de mille sabres. En proie à la terreur, la cavalerie d'Honoric se disperse. La victoire est totale. Doré le Jeune et ses paladins ont fait des prodiges : là où ils sont passés, les victimes ne se comptent plus. Exténué, vous arrêtez votre monture écumante pour regrouper vos hommes. Et c'est alors que vous réalisez que si vous avez gagné une bataille, vous n'avez pas gagné la guerre pour autant. Les troupes qui défendaient le canal ont été repoussées jusqu'au Tumulus de Colwyn, et ce qui reste de la cavalerie d'Honoric commence à se regrouper. Lancez un dé. Si vous faites 1, 3 ou 6, rendez-vous au [310](#). Si vous obtenez 2, 4 ou 5, rendez-vous au [320](#).

301

Tout le monde est d'accord sur le fait que les forces dont vous disposez dans la cité ne suffiront pas pour résister aux armées qui vont se mettre en mouvement contre vous dès le 1^{er} du mois

de Grimwierd. Et tous sont persuadés que vous êtes le seul à pouvoir décider une cité à s'allier à vous. Reste à savoir quelle est la ville que vous avez le plus de chances de convaincre. Et là, vous avez bien besoin de leurs conseils. Greystaff lève les bras au ciel en affirmant qu'il n'en a pas la moindre idée mais qu'il vous aidera en mettant à votre disposition tous les guérisseurs de son Temple. C'est le Démagogue qui fait la première suggestion. Pour lui, un choix s'impose : la cité des Cimes du Présage qui a, de tout temps, été ennemie de la Cité des Maléfices. Et, pour preuve, il cite le dernier siècle qui a vu trois conflits ouverts entre les deux villes. De plus, il affirme que les Instruments du Destin seront certainement des alliés inestimables. Hengist n'est pas du tout d'accord avec le Démagogue : il pense que les forces des Cimes ne sont pas les alliés naturels d'Irsmun. En revanche, il prétend que la ville de Wargrave-Abbas, au-delà des Monts de la Vision, offrira son aide car, dit-il, les communautés de Kwon et de Dama y sont nombreuses et puissantes. Antocidas réplique que cette ville est bien trop éloignée pour que vous soyez de retour à temps. Rendez-vous au [251](#).

302

Un rapide élan vous permet de bondir au-dessus de votre adversaire dont les poings ne font que frapper l'air. Vous disparaîsez dans la nuit avant qu'il ne soit revenu de sa surprise. On continue à vous chercher à travers tout le camp, mais vos aptitudes à vous fondre dans l'obscurité sont telles que vous vous éloignez sans être inquiété. Bientôt, vous avez rejoint votre armée. Rendez-vous au [100](#).

303

Vous poussez un hurlement, mais trop tard : Shada-zar a terminé son incantation. Dans un bruit de tonnerre, une langue de feu jaillit du ciel, vous réduisant en l'instant en un petit tas de cendres que le vent disperse aussitôt. C'est maintenant Shadazar qui régnera sur tout l'est du Manmarch, chassant définitivement les humains.

304

Au moment où le coup vous atteint, vous sentez une onde d'énergie maléfique pénétrer votre corps. *Tentez votre Chance*, mais soustrayez 2 du résultat, pour cette fois seulement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [314](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [324](#).

305

Obéissant à vos ordres, Gwyneth se place à la tête de ses troupes pour mener la charge contre les orques. Mais la redoutable femme commandant les elfes noirs a deviné vos intentions. Elle tire son épée et, ayant éperonné sa monture, elle galope vers vous. Voyant cela, les orques qui avaient commencé à se débander reprennent courage et se regroupent. Soudain de longues flammes pourpres jaillissent de l'épée que brandit la femme. De longues flammes qui, dans l'instant, mettent hors de combat nombre de guerrières. La puissance de cette magie est telle que leur armure a été portée au rouge et qu'elles ont été brûlées vives. C'est maintenant sur toute votre armée que s'abat une pluie de feu. La panique est totale, d'autant plus que les orques chargent à leur tour en poussant d'effroyables hurlements. Il ne vous reste plus qu'à mourir en héros.

306

Soudain vous vous figez d'horreur : trois monstrueux reptiles volants viennent d'apparaître au-dessus de la Ferme du Libre Sawdon. Et ils piquent droit sur les troupes d'Hivatala. Le spectacle est affreux : à coups de griffe, de queue, les créatures mettent en pièces les malheureuses guerrières qui ne peuvent même pas fuir. L'armée ennemie en profite pour attaquer sur tous les points. Partout, vos régiments sont balayés. Alors que vous essayez vainement de réunir votre cavalerie dispersée, les Semeurs de Damnation fondent sur vous. Un terrible coup de sabre met fin à vos jours. Votre aventure se termine ici.

307

Votre déclaration provoque une nouvelle discussion orageuse. L'une des émules de Dama affirme que votre cause est juste et noble. Elle engage tous les partisans de Beatan à soutenir votre demande. Mais Térudit Obuda Varhegyen, président de la Boule et Lui aussi adepte de Beatan, intervient à son tour. Il pense qu'il est dangereux de vous suivre dans cette guerre car, dit-il, ce serait une rupture avec toutes les Lois et les traditions de la cité. De plus, cela provoquerait certainement une stagnation, voire un appauvrissement de la ville. Pendant toute cette polémique, les amis du dieu de la Nature semblent se désintéresser complètement de ce qui se dit. Enfin, du côté des adeptes de Némésis, c'est la franche hostilité. L'un d'eux affirme que, si l'on dégarnissait les défenses de la ville, ce serait comme si on invitait les Fils des Démons du Rift à attaquer. Enfin, on passe au vote et, à votre soulagement, il se dégage une légère majorité en votre faveur. On vous demande alors d'attendre que les affaires courantes soient réglées pour vous réunir avec les chefs des principales factions de la Boule. Rendez-vous au [227](#).

308

Doré le Jeune mène la charge à bride abattue, aux cris mille fois répétés de : « Vive Rocheval ! » Gwyneth fait de même et, tous les deux au même moment tombent sur les cavaliers d'Honoric qui essaient de reformer les rangs. Toute la cavalerie ennemie est culbutée dans le canal. Pris au dépourvu, les survivants ne peuvent faire face et s'enfuient. Deux cents archers tentent alors de prendre vos forces sous leurs flèches, mais Gwyneth donne l'ordre de rompre le combat et les cavaliers sont bientôt de retour. Vous venez de remporter une victoire, mais ne vous y trompez pas, rien n'est encore gagné car les forces d'Honoric ont subi peu de pertes au bout du compte et sa cavalerie se regroupe pour lancer une nouvelle attaque. Rendez-vous au [328](#).

309

Vous vous mettez donc en route pour rencontrer Honoric et livrer la bataille décisive. Vous avez confié au Démagogue le soin de surveiller Lackland et de défendre la ville avec sa milice. Car vous avez finalement décidé de ne pas vous encombrer de ces guerriers inexpérimentés, d'autant plus que leur nombre est assez important pour assurer une défense efficace des murs de la cité. Une dernière fois, vous passez votre armée en revue : fantassins, cavalerie, archers, magiciens, prêtres et guérisseurs, sans oublier les gardes montés de Glaivas et les paladins qui accompagnent Doré le Jeune. Au bout de cinq jours de marche, vos éclaireurs signalent la proximité des armées d'Honoric dont les effectifs sont largement supérieurs aux vôtres. Mais le moral de vos troupes est bon et vous décidez de livrer bataille sans attendre. Vous établissez votre campement près de la rivière Fortune, tout à côté du village de la Grève, et vous recommandez à vos lieutenants de veiller à ce que les troupes ne manquent de rien et soient bien reposées pour le lendemain. Néanmoins, vous manquez d'informations sur les forces exactes dont dispose Honoric. Aussi, allez-vous aller espionner son camp — non sans avoir pris la précaution de cacher l'Orbe en vous ceignant la tête d'un bandeau (rendez-vous au 2), ou jugez-vous plus sage de garder vos forces intactes pour la bataille que vous devez livrer (rendez-vous au [342](#)) ?

310

Soudain, des cris de victoire retentissent. Malheureusement, ils n'ont pas été poussés par vos hommes, mais par les guerriers d'Honoric qui viennent d'investir la Ferme. Rares sont les mercenaires d'Antocidas qui en sortent vivants ! Sans hésiter, vous chargez à la tête de votre cavalerie. Mais la Légion de l'Épée de Damnation se met alors sur votre route. La mêlée est effroyable. Peut-être auriez-vous pu remporter une nouvelle bataille si la cavalerie d'Honoric n'avait pas fondu sur vous ?

Vous ne le saurez jamais car un mauvais coup de sabre vient de mettre un terme à votre aventure.

311

Le Sceptre désigne le trône. Vous avancez lentement, utilisant le Sceptre comme une baguette de sourcier, jusqu'au moment où sa pointe s'immobilise au bord du socle de marbre sur lequel est juché le trône et où figure le griffon des armes de votre famille. Si vous possédez la discipline de la Détection et de la Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [13](#). Sinon rendez-vous au [51](#).

312

Son énorme poing vous atteint dans les côtes et vous roulez à terre sous la violence du choc. Vos poursuivants se rapprochent et vous bondissez sur vos pieds pour prendre la fuite, mais il est trop tard, ils vous entourent déjà. En un clin d'oeil, vous disparaissiez sous le nombre. Votre aventure se termine ici.

313

Shadazar, les bras dressés au-dessus de la tête, invoque les puissances démoniaques. Vous rampez silencieusement vers elle, le garrot prêt entre les mains. Vous allez bondir lorsque, soudain, elle sent votre présence. Elle cesse de prononcer les mots de son invocation et se retourne d'un bloc, sa cape ondulant autour d'elle. Risquant le tout pour le tout, vous vous précipitez et vous lui passez le garrot autour du cou. Mais, à ce moment, elle hurle le Mot du Pouvoir dans une langue que vous ne comprenez pas. Vous serrez de plus en plus, mais elle a réussi à s'agripper à vous et, bien que presque morte, elle vous fait crier de douleur sous son étreinte. Car ses doigts se sont transformés en fer porté au rouge et elle vous les enfonce dans les entrailles. Vous avez l'impression d'être devenu un creuset de métal en fusion. Mais vous ne lâchez pas prise, serrant toujours plus le garrot. Vous perdez 9 points d'**ENDU-RANCE**. Si vous êtes encore en vie, sachez que la douleur cessera dès que Shadazar sera morte et que ses doigts auront repris leur forme normale. Vous chancelez en



313 *Shadazar cesse de prononcer les mots de son invocation et se retourne d'un bloc, sa cape ondulant autour d'elle.*

reculant, mais sans lâcher le garrot pour autant. Dans un effort désespéré, vous pliez les genoux, tout en la tirant violemment vers vous. Et le corps de Shadazar passe par-dessus les créneaux de la tour pour aller s'écraser sur la pelouse, vingt mètres plus bas. A bout de souffle, vous vous penchez pour voir trolls, elfes noirs et orques s'enfuir par les portes de la ville, alors qu'une immense acclamation s'élève pour vous saluer, poussée par tous les habitants et les combattants qui vous ont soutenu. Il reste maintenant à gouverner sagement si vous voulez garder cette popularité. Rendez-vous au [11](#).

314

C'est au prix d'un intense effort de volonté que vous parvenez à vous libérer des forces maléfiques. Les tentacules de l'Ancien en frémissent de rage ! Sans lui laisser le temps de réagir, vous contre-attaquez. Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [264](#)), essayer de lui asséner un coup de Sceptre (rendez-vous au [274](#)) ou lancer votre cheval sur lui pour le piétiner (rendez-vous au [284](#)) ?

315

Trop tard ! Au moment où vous arrivez, Gwyneth vient d'être désarçonnée par son cheval, affolé par une flamme pourpre qui vient de jaillir de l'épée de la femme. Elle tombe et meurt piétinée par les chevaux de ses propres cavalières. Les orques poussent un hurlement de joie en la voyant sans vie et, reprenant courage, ils se ruent contre vos troupes. Inutile de vous leurrer : vous n'avez pas la moindre chance de gagner cette bataille. Votre aventure se termine ici.

316

Votre cavalerie charge dans un bruit d'enfer mais, au moment où elle entre en contact avec l'ennemi, elle explose littéralement. Vous avez commis une erreur fatale en ordonnant une telle manœuvre contre la cavalerie des Semeurs de Damnation qui n'a jamais été vaincue ainsi. En moins de temps qu'il en faut pour le

dire, les terribles cavaliers ont mis en déroute la plus grande partie de votre armée et, déjà ils sont sur vous. Vous vous défendez comme un lion prouvant, s'il en était besoin, la valeur des adeptes de la Voie du Tigre. Un mauvais coup de sabre met néanmoins (in) à votre vie. Votre aventure s'achève ici.

317

Saisissant le troll par un bras, vous essayez de le faire basculer par-dessus votre hanche. Mais il est si puissant qu'il dirige sa chute et vous vous retrouvez vous-même au sol, coincé sous ses puissantes épaules, les pointes de sa masse d'armes menaçant votre dos. Vous y laissez **5** points d'**ENDURANCE**. Dans un incroyable sursaut, vous parvenez à vous libérer de cette terrible prise et à vous remettre en position d'attaque. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [347](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [337](#)) ou, si Togovva vous l'a enseigné au mont Gwalor, le Fléau de Kwon (rendez-vous au [357](#)) ?

318

Votre cavalerie est prête à recevoir la charge des cavaliers de la Cité des Maléfices qui fonce sur elle au grand galop. Sur la gauche, les gardes montés de Glaivas, experts en embuscades, utilisent toutes leurs ruses — flèches enflammées, feux grégeois et attaques surprises pour repousser l'avant-garde des alliés d'Honoric de l'autre côté du Vieux Pont. Ils parviennent même à mettre le feu au pont. Maintenant, l'ennemi devra établir un pont de fortune s'il veut traverser, ce qui ne sera pas facile sous les coups des gardes montés qui restent là, prêts à intervenir. Pendant ce temps, les cavaliers d'Honoric sont arrivés au grand galop dans les lignes des régiments des Cimes. Vos hommes semblent plier, sur le point de rompre les rangs, mais Doré le Jeune arrive néanmoins à les maintenir en place. Ils arrivent même à repousser l'attaque des cavaliers qui vont se mettre à l'abri derrière les fantassins. Mais les cinq mille hommes de la fameuse Légion de l'Épée de Damnation les remplacent et balayent le terrain au pas de charge en poussant leur terrible cri

de guerre. La pression contre vos alliés des Cimes du Présage est trop forte, il faut faire quelque chose pour les dégager. Allez-vous envoyer les troupes de réserve en renfort (rendez-vous au [358](#)) ou attaquer la Légion sur ses flancs en envoyant la cavalerie d'Irsmun et celle des Cimes (rendez-vous au [368](#)) ?

319

Saisissant rapidement un Shuriken, vous vous apprêtez à le lancer alors que Gwyneth se prépare à charger. Si vous voulez faire usage de votre Force Intérieure, rendez-vous au [349](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

320

Vous jetez un rapide coup d'œil sur le champ de bataille pour constater, avec soulagement, que vos troupes tiennent toujours bon à la Ferme de la Lande au Cerf. Allez-vous maintenant faire faire volte-face à votre cavalerie pour prendre à revers les Volontaires de la Cité des Maléfices et les alliés d'Honoric (rendez-vous au [220](#)) ou poursuivre la cavalerie ennemie pour la mettre définitivement hors de combat (rendez-vous au [230](#)) ?

321

Vous regardez Gwyneth, attendant ce qu'elle a à dire. Pour elle, il semble qu'il n'y ait qu'une seule solution : retourner à Sérakub, la cité de vos ancêtres. Elle vous donnera une recommandation pour le Temple de Dama, en particulier pour Hivatala, capitaine des forces du Temple de Dama, pour lui demander son aide. Rendez-vous au [271](#).

322

Fâcheuse décision ! Car vos adversaires sont bien trop nombreux. Il leur faudra peu de temps pour vous ôter la vie. Votre aventure se termine ici.

323

Par une chance incroyable, vous avez frappé le monstre à un endroit particulièrement sensible : en pleine poitrine, là où sa peau est la moins épaisse. Comme un pachyderme terrassé, il s'écroule sur le sol. Encore quelques horribles soubresauts et il s'immobilise définitivement. Nul doute que les fourmis se feront une joie de nettoyer sa carcasse. Vous vous remettez en route, certain d'avoir anéanti une des créatures favorites des Anciens. Rendez-vous au [343](#).

324

Un froid intense envahit tout votre corps, ce qui vous fait perdre 1 point de Force Intérieure. Si cette Force était maintenant réduite à zéro, rendez-vous au [334](#). Sinon vous parvenez à vous libérer des ondes maléfiques au prix d'un intense effort de volonté. Ce qui vous permet de contre-attaquer. Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [264](#)), essayer de frapper de votre Sceptre (rendez-vous au [274](#)) ou lancer votre cheval sur lui pour le piétiner (rendez-vous au [284](#)) ?

325

Vous continuez donc à avancer comme si l'homme-loup n'existait pas. Vous notez cependant que tout son corps est en alerte et que ses pupilles se sont affinées au point de n'être plus que des fentes. Au même moment, ses suivants se mettent à psalmodier la prière au héros perdu. Cela ne peut avoir qu'une seule signification : ils savent d'expérience que le loup va passer à l'attaque. Vous vous baissez au moment même où il tire son épée et en balaie l'air avec une précision qui vous fait croire un instant que la lame est un simple prolongement de sa main. Rendu furieux, il saute de son cheval, son épée faisant des moulinets autour de vous. C'est un jeu d'enfant pour vous que de lui briser le cou d'un Eclair Brisé bien appliqué. C'est alors que vous réalisez votre erreur : vous venez de tuer le chef de l'armée de l'Aube Grise à qui vous vouliez, précisément, demander de l'aide.

Ses suivants vous conseillent de ne pas mettre les pieds dans la cité si vous ne voulez pas être mis à mort. Il ne vous reste plus qu'à retourner sur vos pas pour tenter de gagner Sérakub. Rendez-vous au [365](#).

326

Vous rejoignez la tête de votre cavalerie au triple galop, suivi de Doré le Jeune et de ses paladins. Vous brandissez le Sceptre au cri de : « Pour la liberté ! Pour Irsmun ! » auquel le vibrant : « Pour Roche-val ! » de Doré fait écho. Si vous vous êtes battu en duel avec Honoric avant la bataille, rendez-vous au [158](#). Sinon rendez-vous au [346](#).

327

Le grand troll des cavernes fait tournoyer sa masse d'armes au-dessus de sa tête alors que vous vous préparez à exécuter un Tourbillon. Mais c'est lui qui attaque le premier. Votre **DÉFENSE** est de 7. S'il vous atteint, vous recevez la masse d'armes dans l'épaule où ses terribles pointes vous déchirent la peau. Vous perdez 7 points d'**ENDURANCE**. Dans tous les cas, qu'il vous ait atteint ou pas, vous êtes maintenant assez près de lui pour tenter le Tourbillon. Rendez-vous au [317](#).

328

Les archers mettent beaucoup moins longtemps que la cavalerie pour reformer leurs rangs. Et la Légion peut se remettre en action sous leur protection. Inutile de lancer votre cavalerie contre eux, elle serait transpercée d'une pluie de flèches. Près du Vieux Pont, les gardes montés de Glaivas ne laissent aucune chance aux alliés d'Honoric qui tentent de traverser la rivière. Bientôt le pont brûle sous l'effet conjugué des flèches enflammées et des feux grégeois lancés par les vieux routiers de la guerre d'embuscade que sont les gardes montés. Si l'armée ennemie veut traverser maintenant, il lui faudra fabriquer un pont de fortune sous les coups redoublés de Glaivas et de ses hommes. Si, de ce côté, le danger est écarté, Il n'en est pas de

même au Bosquet de la Croix dont Volontaires de la Cité des Maléfices et les Anges de la Mort s'approchent en rangs serrés. Les archers envoient une volée de flèches puis se partagent en deux pour laisser le passage à la charge furieuse des cavaliers d'Honoric qui foncent au triple galop sur le régiment des Cimes du Présage. Il y a un moment de flottement dans leurs rangs, mais Doré le Jeune réussit à les remettre en ordre et ils tiennent bon. Les cavaliers ennemis n'arrivent pas à enfoncer vos lignes et se replient derrière les fantassins. C'est alors que les cinq mille hommes composant la Légion chargent les régiments des Cimes en poussant leur terrible cri de guerre. Ils ne vont pas pouvoir résister et vous envoyez immédiatement le millier d'hommes des Cimes que vous avez gardé en réserve pour leur porter secours. Leurs rangs se stabilisent un bref moment. C'est un combat féroce entre les hommes des Cimes et la Légion qui vient de s'engager. Les archers sont toujours en couverture sur les flancs de la Légion ; vous hésitez donc à envoyer votre cavalerie qui serait décimée par la Pluie de Damnation avant même d'arriver sur eux. Pendant ce temps, la Ferme de la Lande au Cerf risque de se retrouver sous les assauts conjugués des Anges de la Mort et des Volontaires de la Cité des Maléfices. Si, la nuit dernière, vous vous êtes introduit dans le campement d'Honoric et si vous avez découvert ce que contiennent trois grands coffres de bois, rendez-vous au [348](#). Si vous ignorez ce qu'ils contiennent, rendez-vous au [338](#).

329

Une légère pression sur une pierre du mur, et la porte se referme derrière vous. Au moins, vous voilà à l'abri pour quelque temps. L'escalier débouche sur une pièce dans laquelle se trouvent une table, une étagère avec des livres et des rouleaux de parchemin. Sur un des murs, un morceau de parchemin déroulé est accroché, couvert d'étranges signes. C'est ici que vous avez eu le malheur de rencontrer l'Ancien, un des pires monstres produits par les abysses de la Faille. Le Sénéchal s'est saisi d'un parchemin et commence à le dérouler. Vous l'interrompez net. Vous n'avez vraiment pas de temps à perdre ! Mais il insiste : d'après lui, vous

pourriez trouver ici des inscriptions magiques utiles à votre lutte contre les envahisseurs de votre cité. Soudain une lueur rouge embrase la pièce. Le Sénéchal lâche le parchemin comme s'il tenait une vipère dans la main, fixant avec horreur le point où il est tombé, et il s'écroule comme frappé par la foudre, entraînant la torche qui s'éteint. Vous vous retrouvez dans l'obscurité la plus complète. Même si vous aviez la vision de la chouette, vous n'y verriez goutte. Vous retrouvez la torche à tâtons et vous la rallumez, mais c'est pour constater que le Sénéchal est mort. On dirait que les os de son crâne ont été broyés. Un bruit sourd se fait alors entendre. Vous vous immobilisez, muscles tendus, prêt à tout. Allez-vous néanmoins vous retourner pour voir si la chose qui a tué le Sénéchal ne projette pas de vous ouvrir le crâne rendez-vous au [137](#)) ou rester en face du corps de votre ami (rendez-vous au [181](#))? Notez que si vous essayez la vision de l'Orbe d'émeraude, vous ne verrez qu'une lueur indéfinissable.

330

Vous effectuez un saut périlleux qui arrache des cris d'admiration dans vos rangs et prend Honoric complètement au dépourvu. Il fait volte-face. Mais, avec une vitesse et une précision incroyables, vous lui envoyez un Cheval Ailé qui l'expédie à terre et lui fait perdre **5** points d'**ENDURANCE** (notez bien cela).

Grimaçant de douleur, il se relève sans attendre. Rendez-vous au [350](#).

331

Le Shuriken vole déjà dans les airs, lorsque le commandant des elfes noirs pointe sa terrible épée vers Gwyneth. Si vous avez fait appel à votre Force Intérieure en lançant le Shuriken, rendez-vous au [349](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

332

A votre question, un homme répond qu'il y a dans le campement un espion qui est probablement envoyé par celui qui se fait appeler le seigneur d'Trsmun. Il faut le capturer à tout prix. Et il ajoute : Vous pouvez nous aider... Ce sera une bonne occasion pour les Avenègues de faire quelque chose ! Ce qui provoque l'hilarité de ses compagnons. Vous obtempérez et, quelques instants plus tard, profitant d'un moment d'inattention de leur part, vous vous éclipsez. Vous disparaissiez dans la nuit en riant sous cape de la bêtise des habitants de la Cité des Maléfices. Rendez-vous au [100](#).

333

Le Shuriken se plante dans la tête du troll avant même qu'il n'ait réalisé ce qui arrive. Il vacille mais ne tombe pas. Cependant, le sang lui brouille la vue, et vous pouvez ajouter 2 points à votre **DÉFENSE** pour la durée du combat qui va suivre. Les blessures que vous lui avez infligées avec le Shuriken lui causent 1D point de **DOMMAGES** à déduire de son **ENDURANCE** qui est de 20. Les orques reculent en désordre au moment où vous passez à l'attaque. Vous pouvez tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), le Fléau de Kwon si le maître Togowa vous l'a enseigné lorsque vous l'avez rencontré au Mont Gwalor (rendez-vous au [211](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)).

334

Il semble que toute volonté vous ait abandonné. Vous êtes sous le contrôle de l'Ancien, tel un jouet. Il vous force à ordonner la retraite générale, puis on vous emporte jusqu'à la Cité des Maléfices où vous finirez sans doute comme bouffon de cour avant d'être exécuté.

335

Ogg vous fait parcourir les rues de la cité. Chaque place est ornée d'une statue équestre de Moraine, le dieu de l'Empire, majestueux et arrogant. Certaines de ces effigies ont plus de trois mille ans. Au moment où vous passez devant un temple de Némésis, le Principe Suprême des Démons, temple qui est en forme de roue du Destin, vous voyez votre guide faire sur sa poitrine le dessin de la demi-roue aux cinq rayons. Ce geste exécuté par ce loup vous donne la chair de poule. Puis vous arrivez enfin devant le plus grand et le plus beau temple qu'il vous ait jamais été donné de voir. Des rangées de colonnes, supportant un toit de pierres colorées et de feuilles d'or, entourent une immense statue en or du dieu de l'Empire et enjambent une volée de marches qui conduit aux portes du temple. C'est dans ce lieu que vous faites la rencontre de deux des dirigeants de cette étrange cité. Rendez-vous au [395](#).

336

Au moment précis où Honoric vous aperçoit, il hurle un ordre et une petite troupe d'orques, d'elfes noirs et d'ogres apparaît aux portes du Manoir. Doré le Jeune pousse un cri d'avertissement : « Les Démons du Rift ! » et il passe à l'attaque, vous obligeant à charger avec vos hommes. Tandis que vous vous lancez dans la bataille, Honoric et son petit détachement de soldats s'enfuient. Vous avez réussi à anéantir les créatures démoniaques, mais vous ne pouvez pas vous lancer à la poursuite des fuyards. Néanmoins l'armée d'Honoric ne sera plus un danger pour le Manmarch pendant longtemps. Il vous reste maintenant à remettre votre armée en ordre afin qu'elle puisse regagner Irsmun sans être attaquée par les forces démoniaques du Rift. Rendez-vous au [420](#).

337

Le grand troll à la peau grise fait tournoyer sa lourde masse d'armes au-dessus de sa tête, espérant vous toucher de plein fouet. Fléchissant les jambes, vous lancez votre poing en avant.

TROLL DES CAVERNES
DÉFENSE contre le Poing de Fer : 6
ENDURANCE : 20
DOMMAGES : 2D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#). Sinon sa masse d'armes se dirige droit sur votre poitrine. Votre **DÉFENSE** est de 8. Si vous êtes encore en vie vous contre-attaquez en tentant un Tigre Bondissant (rendez-vous au [347](#)), un Tourbillon (rendez-vous au [327](#)) ou en essayant de lui porter un nouveau coup de poing (revenez alors au début de ce paragraphe).

338

Les trois reptiles volants qui viennent de s'élever dans le ciel au-dessus du Manoir attaquent en piqué les régiments des Cimes qui défendent vos lignes entre la Ferme et le Tumulus de Colwyn. Les ravages sont terribles. Ils attaquent du bec, des grilles et de leurs queues empoisonnées. Vos troupes n'arrivent pas à résister. Elles prennent la fuite et l'ennemi peut atteindre les arrières des troupes qui tiennent encore la Ferme. Vous avez beau essayer de regrouper vos hommes, c'est la déroute complète. Vous aurez tout de même le temps de mener la dernière charge avant que ne s'achève votre aventure.

339

La cape de Shadazar ondule dans le vent tandis qu'elle invoque de nouveau l'aide des flèches de feu du ciel. Elle vous tourne le dos pour prononcer ses formules magiques, à moins de cinq mètres de vous. Vous êtes assez près pour ramper vers elle et tenter de la garrotter (rendez-vous au [313](#)), lui lancer un

Shuriken derrière la tête (rendez-vous au [293](#)) ou la troubler dans son incantation en poussant un cri (rendez-vous au [303](#)).

340

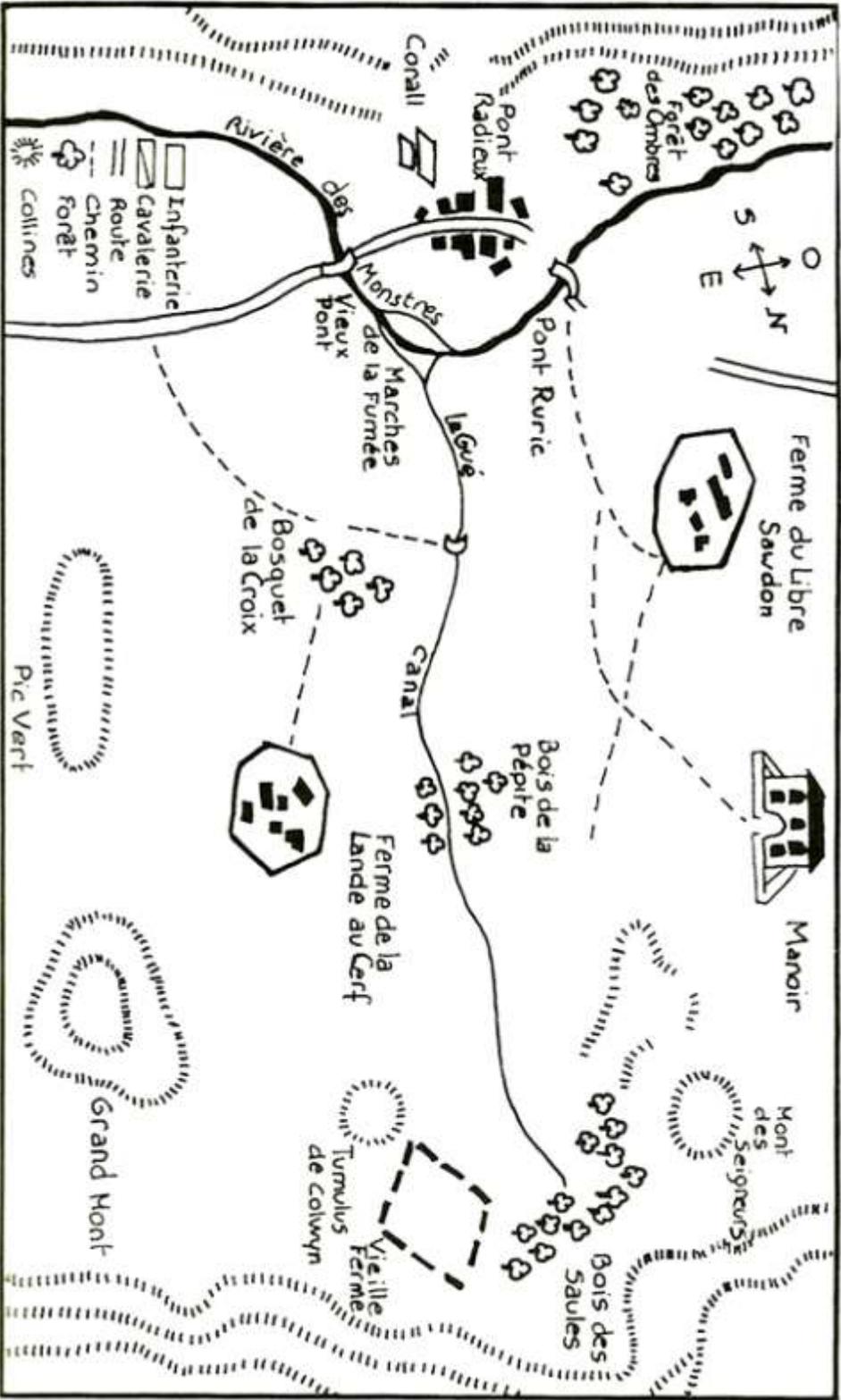
Faisant un bond en avant, vous saisissez Honoric par le poignet. Mais malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à le faire bouger d'un pouce. Un simple mouvement du bras lui suffit pour vous projeter quelques mètres plus loin. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** dans l'aventure. Rendez-vous au [350](#).

341

Les avis du Démagogue ne sont pas ce qu'on fait de mieux en matière de stratégie. Vous avez divisé vos forces et vous ne pouvez donc pas résister aux attaques d'Honoric. Vous mourez en tentant de rejoindre le reste de votre armée en fuite. C'est ici que se termine votre aventure.

342

Le jour se lève et vous avez sous les yeux le paysage représenté sur la carte ci-contre. Votre armée campe entre le Pic Vert et le Grand Mont. Dans le soleil levant, vous pouvez voir de longues files de villageois qui traversent le Vieux Pont pour se réfugier loin du terrain des hostilités car les troupes d'Honoric sont cantonnées autour du Manoir, la Légion de l'Épée de Damnation entre la Ferme du Libre Saw-don et le Mont des Seigneurs. Les éclaireurs d'Honoric et les vôtres sont près de la rivière. Bientôt Glaivas les rappellera pour entendre leur rapport. Vous envoyez l'ordre à tous vos commandants d'avoir à vous rejoindre pour tenir conseil. Si vos alliés sont les Instruments du Destin des Cimes du Présage, rendez-vous au [352](#). Si ce sont les adeptes de Moraine de l'Aube Grise, rendez-vous au [362](#). Si ce sont les guerriers de Beatan et de Dama de Séra-kub et d'Avenègue, rendez-vous au [372](#).



343

A peine avez-vous fait quelques pas qu'un nouveau danger se présente : trois corneilles géantes, aussi grandes que des autruches et capables de servir de monture à un homme, volent vers vous. Trois créatures que vous ne pouvez encore identifier sont juchées sur leur dos. Vous n'avez pas besoin de vous servir de la vision que procure l'Orbe : il s'agit d'êtres naturels. Votre excellente vue vous permet bientôt de distinguer clairement, malgré la distance, les trois elfes noirs qui chevauchent ces énormes oiseaux. Ce sont sans doute des elfes jeteurs de sorts si vous en croyez leur faible armement : pas de cuirasse et une épée courte. Pensant qu'il est plus sage de trouver un abri, vous vous dissimulez entre un tronc d'arbre mort, foudroyé, et un amoncellement de roches. Les corneilles planent, puis elles atterrissent et les trois elfes en descendent. Vous vous trouvez au centre d'un triangle dont ils seraient les sommets. Ces elfes ont la tête recouverte d'une sorte de capuchon pourpre sur lequel est perchée une araignée bien ronde. En frissonnant, vous les reconnaissez alors comme étant des serviteurs de Nullaque, la reine Suprême qui règne en maîtresse sur Désir Malin. Soudain ils se penchent tous trois dans le même mouvement, permettant ainsi à leur araignée de sauter sur le sol. Elles ne sont pas plus grandes qu'un ongle de pouce humain, mais leurs morsures peuvent tuer un cheval en quelques instants. S'étant redressés, les elfes commencent à psalmodier une incantation dans laquelle il ne vous est pas difficile de reconnaître votre nom ! Rendez-vous au [373](#).

344

Poussant un vibrant cri de guerre, Doré le Jeune s'élance vers l'ennemi à la tête de sa cavalerie. Venant de toute votre armée, une immense clameur lui répond. Les fantassins le suivent de loin, au pas de charge. La manœuvre est parfaite. Cependant, la charge souffre quelque peu au passage du canal, d'autant plus que les archers de la Pluie de Damnation ne se font pas faute de lui expédier volées de flèches sur volées de flèches. Néanmoins,

Doré le Jeune regroupe sa cavalerie et reprend de plus belle la charge. Une grossière erreur. Car aucun archer, dans tout le Manmarch, ne peut égaler un homme de la Pluie de Damnation : il ne faut que quelques minutes pour que la cavalerie de Doré ne soit plus qu'un souvenir. Quelques survivants ont réussi à tourner bride. Mais, dans leur fuite éperdue, ils n'ont fait que semer la panique parmi les rangs des fantassins des Cimes. Seuls les elfes continuent imperturbablement à lâcher leurs flèches sur l'ennemi depuis le Bois de la Pépite. C'est alors qu'exécutant un mouvement tournant, les archers de la Cité des Maléfices tentent d'investir le Bois. Ils sont suivis par environ huit cents combattants, regroupant des hommes des Cimes, d'Avenègue et de Mortvalon, des guerrières d'Horngroth, des Volontaires de la Cité des Maléfices. La situation n'est pas des plus brillantes. Allez-vous maintenant ordonner à vos hommes de tenir coûte que coûte (rendez-vous au [374](#)) ou de battre en retraite pour reprendre leur position initiale une fois le canal franchi (rendez-vous au [384](#)) ? Quelle que soit votre décision, vous allez devoir personnellement essayer de regrouper les restes de la cavalerie.

345

L'éclair de feu a effrayé les chevaux qui ruent follement et ne tardent pas à se débarrasser de leurs cavaliers avant de s'éparpiller en tous sens, créant une pagaille incroyable. Pris de panique, vous cherchez un abri, mais trop tard : un puissant destrier qui allait vous dépasser au grand galop glisse dans une mare de boue et, perdant l'équilibre, s'effondre sur le sol, vous écrasant sous sa masse. Votre aventure se termine ici.

346

Le Sceptre brandi, vous chargez. Derrière vous, vous n'entendez que le fracas des sabots des chevaux qui ébranlent le sol. Pas le moindre cri de la part de vos hommes. Il semble qu'ils aient perdu toute confiance en vous. Devant vous, les Semeurs de Damnation arrivent au grand galop, leurs épées faisant de terribles moulinets. Et c'est alors que vous remarquez que leurs

armes sont les répliques exactes de l'Epée de Damnation d'Honoric. Des ondes maléfiques s'en dégagent semant la terreur parmi vos cavaliers qui ne tardent pas à rompre leurs rangs. Bientôt, vous vous retrouvez seul, entouré de toutes parts par l'ennemi. Un coup d'épée bien ajusté met fin à votre aventure.

347

Le troll des cavernes balance sa lourde masse d'armes. Les pointes métalliques de la boule sont teintées de sang et il semble vouloir y joindre le vôtre. Au moment où il tente de vous atteindre, vous faites un bond pour lui expédier votre pied en pleine poitrine.

TROLL DES CAVERNES

DÉFENSE contre le Tigre Bondissant : 20

ENDURANCE : 20

DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#). Sinon il vise vos jambes en faisant tourner sa masse au ras du sol. Votre **DÉFENSE** est de 6. Si vous survivez à cet Assaut, vous ripostez en tentant un nouveau Tigre Bondissant (reprenez alors le combat au début de ce paragraphe), un Poing de Fer (rendez-vous au [337](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [327](#)).

348

Vous avez raconté au Magicien Blanc la terrible découverte que vous avez faite, la veille, dans le camp d'Honoric. Se tenant à vos côtés, il vous dit calmement :

— C'est maintenant à moi d'intervenir, Seigneur. Puis, après avoir murmuré quelques paroles inaudibles, il s'élève dans les airs à la stupéfaction de tous les hommes présents sur le Tumulus de Colwyn, pour se diriger vers le Bois des Saules. Soudain, surgissant de derrière le Manoir, trois reptiles ailés s'élèvent à leur tour dans le ciel avant de fondre sur les troupes des Cimes. Sa robe blanche étincelant dans le soleil, le Magicien



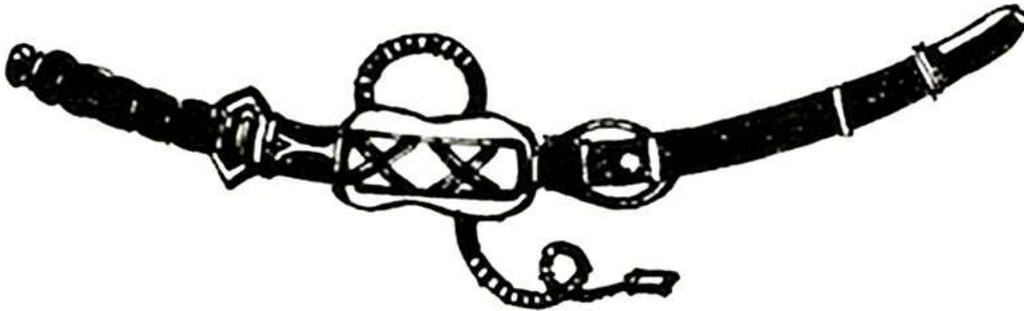
348 *Soudain, trois reptiles ailés s'élèvent à leur tour dans le ciel, avant de fondre sur les troupes des Cimes.*

se laisse porter vers eux, leur expédiant de terribles décharges d'énergie tout en prononçant des incantations. Bientôt, les reptiles l'entourent, les griffes en avant, leurs queues fouettant l'air. Au sol, la situation n'est pas plus brillante. A l'extrême gauche, un pont provisoire est en train d'être mis en place par l'ennemi. Pour le moment, Glaivas et ses gardes montés arrivent encore à le contenir, mais il aura achevé le pont et traversé dans peu de temps. Les défenseurs de la Ferme de la Lande au Cerf subissent les assauts répétés de la Légion des Anges de la Mort qui, malgré de lourdes pertes, continuent à attaquer comme si la mort n'existait pas. Les Volontaires de la Cité des Maléfices attaquent eux aussi la Ferme, mais avec moins de détermination et de courage. A droite, la cavalerie de la Légion de l'Épée de Damnation attaque les cavaliers d'Irsmun vague après vague et les heurts sont très meurtriers, se rapprochant toujours plus de la Ferme de la Lande au Cerf. Tout dépend maintenant des elfes qui occupent le Bois des Saules. Un messenger arrive alors, signalant les attaques des moines de la Mante Écarlate contre le Bois des Saules pour atteindre la Vieille Ferme. Tout va se jouer dans les minutes qui viennent. Allez-vous ordonner aux mercenaires d'Antocidas de se porter à gauche pour attaquer les archers de la Légion par les flancs (rendez-vous au [398](#)) ou faire manœuvrer l'ensemble de votre flanc gauche pour attaquer en même temps les Volontaires, les femmes d'Horngroth et les Anges de la Mort afin de dégager la Ferme de ce côté (rendez-vous au [418](#)) ?

349

Comme avertie par un sixième sens, la femme lève son épée au moment même où vous lancez le Shuriken. Mais la force de Kwon guide l'étoile mortelle : elle frappe de plein fouet la lame qui se brise en mille morceaux de métal brillant. Voyant cela, les orques poussent des hurlements de terreur car cette épée était leur protection magique. Gwyneth s'est portée à la hauteur de la femme et, profitant de son désarroi, lui tranche la tête d'un coup bien ajusté. Une incroyable panique s'empare alors de vos ennemis qui s'enfuient sans demander leur reste. Antocidas le

Borgne apparaît dans la cour de la caserne qu'il défendait avec acharnement et, se courbant devant vous, se met à votre service pour reconquérir la cité. Gwyneth donne l'ordre de marcher sur le Palais. Rendez-vous au [375](#).



350

Vous vous observez en tournant lentement l'un autour de l'autre. Honoric, bretteur confirmé s'il en est, fait preuve d'une concentration impressionnante. Allez-vous tenter l'Éclair Brisé (rendez-vous au [360](#)), le Poing de Fer (rendez-vous au [370](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [380](#)) ?

351

Solstice avait raison : Upanishad est sans conteste la plus grande ville de tout le pays d'Orb. Près d'un million d'habitants. On l'appelle parfois la cité du Rédempteur car c'est là que les communautés de Kwon sont les plus nombreuses et les plus puissantes. Elles nourrissent autant de fidèles que Goth des Dix Temples et sont deux fois plus riches. L'homme le plus puissant de la cité est le Grand Maître des Étoiles, que l'on surnomme le Bras Droit de Kwon le Rédempteur. Mais il vit au monastère du Dôme et il en sort rarement. A noter qu'Upanishad est à plus de cent jours d'Irsmun, sur le delta de la Kesh et de la Grande Rivière, au nord de la jungle de Kesh. Il est inutile de penser pouvoir y aller, à moins que Solstice ne puisse vous procurer le temps nécessaire au voyage. Sinon, même par la mer, vous ne serez jamais revenu avant qu'Irsmun ne soit tombée aux mains d'Honoric. Rendez-vous au [261](#).

352

Une longue table a été installée, et vous vous asseyez à la place d'honneur. Puis les autres chefs de guerre s'installent à leur tour : Gwyneth ; les quatre Instruments du Destin — Happening, Kelmic, Hoitek et Tôlier — ; le commandant de l'armée des Cimes ; le général Hickling de Fendil ; Glaivas ; le capitaine Gliftel de la Cité du Soleil ; le Magicien Blanc ; Hengist le Grand Maître ; Doré le Jeune, accompagné de ses paladins, et Antocidas le Borgne. Rendez-vous au [124](#).

353

La panique s'empare de vous quand vous vous rendez compte que l'Orbe vous vrille le crâne et que la peau de votre front semble pousser pour former un repli par-dessus l'émeraude. Puis la douleur cesse et vous passez une main tremblante sur votre front. L'Orbe s'est effectivement mis en place et ce troisième œil est aussi mobile que vos deux yeux, capable de surveiller tout votre champ visuel. Si vous abaissez la paupière sur cet œil, votre vision est normale. Si vous ouvrez cet œil d'émeraude, un monde fantomatique et vert vient se superposer à la vision normale du monde qui vous entoure. Mais il faudrait peut-être vous occuper des orques dont les voix rauques montent vers vous, provenant de l'étage inférieur. Vous pouvez vous précipiter dans l'escalier pour engager le combat (rendez-vous au [233](#)). Mais si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez également tenter de descendre le long de la muraille jusqu'aux jardins du Palais envahis de fumée (rendez-vous au [247](#)).

354

Obéissant à vos ordres, les fantassins de Fendil se précipitent au pas de charge vers les Semeurs de Damnation. Mais la terrible cavalerie a eu le temps de se regrouper, et c'est à un véritable mur que vos hommes se heurtent. La déroute est totale. C'est alors que la Légion de Damnation attaque le flanc de votre armée. Sa détermination est telle qu'il s'ensuit un épouvantable

carnage dont vous n'êtes que le témoin impuissant. Inutile de vous leurrer : vous avez perdu la bataille. D'autant plus qu'Honoric vient de lancer toutes ses forces contre le peu de résistance que pouvaient encore offrir vos troupes. Au comble du désespoir, vous essayez de rassembler un semblant de cavalerie. Une vaine tentative qu'une flèche perdue réduit vite à néant. Votre aventure se termine ici.

355

Effrayés par l'éclair de feu, les chevaux ruent follement et ne tardent pas à se débarrasser de leurs cavaliers avant de s'éparpiller en tous sens, créant parmi tous les combattants une incroyable pagaille. Sans hésiter, vous sautez sur un destrier qui allait vous dépasser au grand galop et vous avez franchi les grilles du Palais avant même que les elfes noirs chargés de les garder aient pu réagir. Mettant pied à terre, vous vous précipitez dans le Palais où vous croisez de nombreux orques complètement ivres. A l'évidence, ils ont fort sérieusement visité les caves ! C'est quatre à quatre que vous montez les marches de la tour. Rendez-vous au [339](#).

356

Vous vous préparez à une nouvelle charge et vos cavaliers vous acclament, sûrs de la victoire. Vous arrivez au triple galop sur la cavalerie ennemie avant qu'elle puisse se réorganiser. Incapable de supporter ce nouvel Assaut, elle rompt les rangs et s'enfuit. Vous empêchez vos cavaliers de la poursuivre et, faisant volte-face, vous vous précipitez sur les arrières de la Légion de l'Épée de Damnation qui, prise au dépourvu, prend la fuite en désordre. Honoric donne l'ordre de repli général et ses troupes font mouvement vers le Manoir. Votre cavalerie a relativement peu souffert de l'engagement et l'infanterie de Gwyneth, à l'extrême gauche, semble relativement fraîche. Vous avez donc la possibilité de poursuivre les armées d'Honoric. Rendez-vous au [250](#).

357

Le troll des cavernes brandit une énorme masse d'armes hérissée de points de fer et se prépare à vous attaquer. Effrayé, le Sénéchal recule. Vous êtes immobile, comme si la peur vous paralysait mais, au moment où le troll bondit sur vous, vous pivotez sur vous-même et vous le cueillez d'un Fléau de Kwon imparable.

TROLL DES CAVERNES
DÉFENSE contre le Fléau de Kwon : 6
ENDURANCE : 20
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#). Sinon le troll contre-attaque, sa masse d'armes haut levée. Votre **DÉFENSE** est de 5. Si vous êtes encore en vie vous ripostez en tentant un Tigre Bondissant (rendez-vous au [347](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [337](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [327](#)).

358

Vous arrivez à stabiliser la situation en envoyant le millier de guerriers des Cimes que vous aviez en réserve. C'est une terrible mêlée. Les archers gardent ferme les flancs de l'armée ennemie et il est impossible de faire avancer contre eux ce qui reste de votre cavalerie pour les attaquer de ce côté également. Pendant ce temps, la Ferme de la Lande au Cerf est prise sous les assauts conjugués de la Légion des Anges de la Mort et des Volontaires de la Cité des Maléfices. Si, la veille, vous avez découvert ce que contiennent trois caissons de bois dans le campement d'Honoric, rendez-vous au [348](#). Si vous l'ignorez, rendez-vous au [338](#).

359

Le grand troll à la peau grise s'avance lourdement. Il a près de trois mètres de haut et est aussi large que les battants de porte de la salle du Trône. Les orques reculent, heureux de vous voir affronter cette monstrueuse masse sans courir le moindre risque.

Le troll brandit une lourde masse d'armes qu'il fait tournoyer au-dessus de sa tête en grimaçant. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), le Fléau de Kwon, si le maître Togowa vous l'a enseigné pendant votre séjour sur le Mont Gwalor (rendez-vous au [211](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)).

360

Honoric se rue sur vous mais, à ce moment précis, vous vous effacez vers l'arrière en lui envoyant un coup de pied dans le genou, puis à la poitrine. Si vous possédez la discipline du Brise-Nerfs, vous pouvez ajouter 2 points aux DOMMAGES que vous pourriez lui infliger, mais vous ne pouvez pas utiliser à la fois le Brise-Nerfs et la Force Intérieure.

HONORIC
DÉFENSE contre l'Éclair Brisé : 8
ENDURANCE : 24
DOMMAGES : 1D + 5

Si l'ENDURANCE d'Honoric tombe à 6 ou moins, rendez-vous au [390](#). Mais si Honoric n'est pas gravement blessé, son épée ensorcelée va se diriger d'elle-même vers votre poitrine. Votre DÉFENSE est de 7. Si vous êtes encore en vie après cet Assaut, vous attaquez à votre tour. Vous pouvez tenter de nouveau un Éclair Brisé (reprenez le combat au début de ce paragraphe) ou un Poing de Fer (rendez-vous au [370](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [380](#)).

361

Vous attendez un instant l'avis de Gwyneth. Il ne se fait pas attendre : pour elle, il faut aller à Sérakub, la cité de vos ancêtres. Elle est certaine que Hivatala, qui commande la garde du Temple de Dama, vous aidera. Rendez-vous au [271](#).

362

En fait, vous avez été maudit dès l'instant où vous avez mis les pieds dans la cité de l'Aube Grise. Certes, votre armée est maintenant disposée de la meilleure façon qui soit. Mais, dès que la bataille s'engage, tous les régiments de l'Aube Grise se retirent vers la gauche, abandonnant le champ de bataille pour rejoindre les milliers de soldats de Mortvalon qui sont, eux aussi, des adorateurs de Moraine, conduits par un Ogg Main Rouge, hilare du bon tour qu'il vous a joué. Les deux bataillons se tiennent à l'écart des combats attendant peut-être d'attaquer le vainqueur qui, pour eux, ne fait aucun doute ! Car vous allez vous battre à un contre six. Au moment où Antocidas mène ses troupes au combat, Honoric commande une terrible charge qui les balaie, malgré le courage incroyable dont elles font preuve. Le prélude à une effroyable déroute, dont vous ne ressortirez pas vivant. Votre aventure se termine ici.

363

La bataille s'engage contre les trolls. Vous venez d'en mettre un hors de combat quand, près de vous, une des écuyères de Dama s'enflamme comme une torche sous l'effet d'un éclair qui vient de la foudroyer sans atteindre aucun de vos adversaires : Shadazar vient d'appeler à son aide le feu du ciel. Un nouvel éclair, et c'est à votre tour d'être transformé en torche vivante. La victoire des forces du Rift est complète et jamais plus les hommes ne pourront régner à l'est du Manmarch.

Lancez un dé. Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [394](#). Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [10](#).

365

Réalisant que vous venez de perdre un temps précieux, vous avancez du plus vite que vous pouvez. Et c'est au bord de l'épuisement que vous sortez de la Forêt des Passages. Vous perdez 1 point de toutes vos aptitudes car votre corps restera à

jamais affaibli de cette terrible course. Enfin, vous parvenez à rejoindre le sud de la Faille. Rendez-vous au [235](#).

366

Vous chargez le liane de la Légion qui vacille et rompt les rangs. Mais vous n'avez pas anéanti la cavalerie ennemie qui se regroupe pour vous attaquer, vous repoussant sur les pointes des épées de la Légion de l'Épée de Damnation. Vous avez fait preuve d'une bien piètre stratégie. Votre aventure se termine ici.

367

L'elfe noir devine l'arrivée de votre Shuriken plutôt qu'il ne le voit. Levant son épée en un éclair, il en dévie la trajectoire. 11 ne vous reste plus qu'à vous précipiter à l'aide de Gwyneth. Rendez-vous au [315](#).

368

La cavalerie charge en lançant un puissant cri de guerre. Mais elle se trouve prise sous les feux croisés des archers ennemis disposés de chaque côté des fantassins de la Légion. Vos cavaliers basculent, hommes et chevaux mêlés, comme s'ils venaient de se heurter à un mur. Il y a peu de survivants et ils s'enfuient, terrorisés. Les fantassins des Cimes, voyant qu'ils n'ont plus de secours à attendre de la cavalerie, rompent les rangs et battent en retraite dans un complet désordre, laissant le champ libre à la Légion qui balaie tous vos hommes en un clin d'œil. La victoire d'Honoric est totale, et votre aventure s'achève ici.

369

Votre retour à Irsmun donne lieu à des débordements de joie et, quand on apprend que vous avez fait alliance avec Dom le Devin, c'est un délire sans nom qui s'empare des habitants ! Pour le moment, aucun des messagers qui ont été envoyés un peu partout pour réclamer de l'aide n'est revenu apporter une réponse favorable. Vous êtes donc encore seul quand la nouvelle



369 *Le général Hickling de Fendil arrive à son tour à Irsmun, à la tête de trois mille fantassins et de cinq cents cavaliers.*

vous parvient de l'approche des armées d'Honoric. Vous doublez les patrouilles de reconnaissance autour de la cité aussi bien vers l'ouest que vers l'est, en direction du Rift, car vous savez que le pire peut encore arriver, c'est-à-dire que les Démons du Rift vous attaquent au moment même où Honoric sera en vue. Les remparts ont été remis en état pendant votre absence et l'entraînement de vos troupes a lieu chaque jour. Mais il est évident que votre milice paysanne ne deviendra pas véritablement opérationnelle, tout le monde en est conscient. C'est à ce moment qu'on vous annonce l'arrivée de régiments amis et, le lendemain, c'est entre deux haies joyeuses d'habitants d'Irsmun que les quatre mille fantassins et les cinq cents cavaliers de la Roue du Destin, conduits par les quatre Instruments du Destin — Hoitek, Kelmic, Tôlier et Happening — font leur entrée à Irsmun. Deux jours plus tard, le général Hickling de Fendil arrive à son tour, à la tête de trois mille fantassins et de cinq cents cavaliers. Au bout du compte, vous avez peut-être une chance de vaincre ! Rendez-vous au [159](#).

370

Vous envoyez votre poing dans la figure d'Honoric au moment même où il abat son épée sur vous. Si vous possédez la discipline du Brise-Nerfs, vous pourrez ajouter 2 points aux Dommages éventuels que vous lui infligerez, mais vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette discipline et la Force Intérieure.

HONORIC

DÉFENSE contre le Poing de Fer : **9**

ENDURANCE : 24

DOMMAGES : 1D + 5

Si vous parvenez à abaisser l'**ENDURANCE** d'Honoric à 6 ou moins, rendez-vous au [390](#). Mais s'il n'est pas grièvement blessé, sa terrible épée vole vers votre poitrine. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si vous êtes encore en vie, vous allez pouvoir contre-attaquer. Vous pouvez tenter un Eclair Brisé (rendez-vous au [360](#)), un Poing de Fer (reportez-vous au début de ce paragraphe) ou encore les Dents du Tigre (rendez-vous au [380](#)).

371

Vous arrivez à porter des coups sévères aux trolls et vous êtes même parvenu à vous glisser derrière eux sans qu'ils vous voient quand un coup de tonnerre ébranle le ciel. Shadazar vient de faire appel au feu du ciel et la foudre a grillé vifs plusieurs écuyères et mercenaires tout en épargnant les trolls. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [355](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [345](#).

372

Une table a été dressée autour de laquelle s'installent les différents chefs de guerre. Vous en occupez la place d'honneur. Sont présents : Gwyneth ; Doré le Jeune ; le Magicien Blanc ; Antocidas le Borgne ; Hivatala, capitaine des guerrières de Sérakub ; Obuda Varhegyen, primat des dévots de Beatan de Sérakub ; Baal, le grand prêtre commandant les dévots de Beatan d'Avenègue ; Gliftel, capitaine des elfes de la Cité du Soleil ; Glaivas ; Hengist, Grand Maître de Kwon. Rendez-vous au [238](#).

373

La maigre végétation semble avoir été brûlée tout autour de l'endroit où vous êtes, rendant ainsi la progression des araignées des plus rapides. Aussi, si vous ne prenez pas une décision dans l'instant, vos chances d'échapper à leur venin mortel sont-elles des plus minimes. Allez-vous lancer vos Shurikens contre elles (rendez-vous au [383](#)), lancer un Shuriken contre l'un des elfes (rendez-vous au [403](#)), grimper à l'arbre (rendez-vous au [413](#)), feindre la mort — si toutefois vous possédez cette discipline (rendez-vous au [5](#)) ou vous avancer vers l'une des araignées en prenant grand soin que les rochers soient toujours entre vous et ses deux compagnes (rendez-vous au [15](#)) ? Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [215](#).

374

Obéissant à vos ordres, votre armée se défend pied à pied. Mais elle est bien trop exposée pour pouvoir résister longtemps et, bientôt, la déroute est totale. Quant à vous, vous dévalez au grand galop le Tumulus de Colwyn pour essayer de rassembler le peu de cavalerie qui vous reste. Arrivé à la hauteur de la Vieille Ferme, vous vous trouvez soudain face aux moines de la Mante Écarlate qui s'y étaient embusqués. Vous vous défendez comme un lion, mais ils ont vite raison de vous. Votre aventure se termine ici.

375

Après avoir rassemblé vos troupes qui commençaient à se livrer au pillage, vous vous dirigez en compagnie de Gwyneth vers l'allée du Palais. Vous prenez par surprise les forces du Rift et vous neutralisez la plupart des gardiens du Palais tandis que nombre d'orques et d'elfes prennent la fuite. Au moment où vous allez enfin franchir les portes de votre Palais, Gwyneth attire votre attention sur une sombre silhouette qui vient d'apparaître au sommet de la tour fortifiée. C'est Shadazar, commandant en chef de toutes les forces du Rift. Vous la reconnaissez sans peine pour avoir vu son portrait dans un volume de la bibliothèque du Palais consacré aux Malédictions. Rejetant sa cape en arrière, elle commence une incantation. Si vous avez trouvé une fiole de potion dans la main d'un lutin et, si vous voulez maintenant en boire le contenu, rendez-vous au [399](#). Si vous ne possédez pas cette potion, ou encore si vous ne voulez pas l'utiliser de peur d'être empoisonné, il va falloir imaginer un plan pour lutter contre Shadazar. Rendez-vous au [389](#).



375 *Shadazar, commandant en chef de toutes les forces du Rift, vient d'apparaître au sommet de la tour.*

376

En compagnie de Doré le Jeune, vous foncez sur le colosse, à la tête de deux cents braves parmi les braves. Vous encerchez le monstre. Mais vos armes ne semblent avoir aucun effet sur lui et l'épée de Doré se brise à son contact. L'épée monstrueuse qu'il manie d'une seule main fauche nombre de vos hommes. Deux fois l'épée s'abat sur vos soldats avant que vous ne battiez en retraite avec ceux qui restent. Vos troupes reculent elles aussi. Si, auparavant, vous aviez encore les forces nécessaires pour donner la chasse à Honoric, vous venez de perdre cette possibilité. Rendez-vous au [386](#).

377

Un des adeptes de Némésis se met à hurler que personne ne peut croire aux déclarations du charlatan que vous êtes. Et tous les partisans de Dama vous tournent le dos. Les seuls qui ne changent pas d'avis sont les émules de Beatan qui déclarent même que cela ne change rien à la situation. Le résultat du vote est conforme à ce que vous pouviez en attendre : une très large majorité est contre vous ! L'annonce qu'en fait l'érudit Obuda Varhegyen sonne pour vous le glas des espoirs que vous aviez mis en Sérakub, ainsi d'ailleurs que de tous vos espoirs d'obtenir une aide quelconque pour lutter contre Honoric. C'est la fin pour votre cité et pour vous qui n'arriverez à Irsmun que pour mourir en tentant malgré tout de la défendre.

378

Heureusement le repli a été des plus rapides, et son exécution a été un chef-d'œuvre de stratégie. Aussi, c'est sans difficulté qu'est repoussé le premier Assaut des alliés d'Honoric. Mais une deuxième attaque entraîne une sanglante mêlée. En dehors de la cavalerie du Tumulus de Colwyn et des mercenaires qui sont retranchés dans la Vieille Ferme, toutes vos troupes sont maintenant engagées dans la bataille. Il ne vous reste qu'une seule solution : donner l'ordre à Antocidas d'attaquer les archers

qui sont sur le flanc gauche de la Légion de l'Épée de Damnation. Rendez-vous au [26](#).

379

Le Shuriken a déjà franchi la distance qui vous sépare du troll que celui-ci n'a pas encore réalisé ce qui se passait. La **DÉFENSE** du troll contre le Shuriken est de 4. Si votre lancer est réussi, rendez-vous au [333](#). Si vous avez manqué votre cible, rendez-vous au [291](#).

380

Vous bondissez, jambes en avant, dans l'intention de prendre la nuque d'Honoric entre vos chevilles. Mais votre adversaire est par trop habile pour ce genre de prise. Un pas de côté lui permet de l'éviter et, alors que vous vous prépariez à effectuer un roule-boule pour vous remettre sur pieds, il vous assène un violent coup d'épée qui vous entame le mollet. Ce qui vous fait perdre 1D + 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous contre-attaquez en grimaçant de douleur. Allez-vous tenter l'Éclair Brisé (rendez-vous au [360](#)) ou le Poing de Fer (rendez-vous au [370](#)) ?

381

On sait très peu de chose de l'Aube Grise qui est le plus souvent cernée de brume. Elle est située au sud du Rift, à l'ouest du Grand Plateau, sur les rives du fleuve Gris, comme la ville des Runes de Damnation et les Murs de l'Ombre qui sont toutes deux des cités dédiées à la mort. Il y a très longtemps, l'Aube Grise a été la capitale d'un immense empire. C'est le temple dédié à Moraine qui règne sur la ville, mais vos savants trouvent trace d'un Temple dédié à Némésis et aux monstres. Il se pourrait bien que les adeptes de Moraine aient décidé de régner à nouveau sur un empire et la seule contrée qui puisse être la proie de leur conquête serait le Manmarch, au nord de leur cité. Rendez-vous au [261](#).

Vous demandez à vos commandants d'exposer la tactique qui leur semble être la meilleure. Gwyneth prend la parole la première en proposant une disposition défensive avec un flanc gauche renforcé. Le flanc droit prendrait appui sur le Bois des Saules, les elfes de Gliftel étant dissimulés dans le bois. Les mercenaires d'Antocidas tiendraient la Vieille Ferme, protégés par une partie de la cavalerie postée sur le Tumulus de Colwyn. Ce qui permettrait de disposer tous les régiments entre la Vieille Ferme et le Pic Vert, en prenant comme centre la Ferme de la Lande au Cerf. Le commandement général se situerait au Grand Mont, avec une réserve d'un millier de cavaliers. Enfin, Glaivas et ses gardes montés seraient en embuscade derrière le Vieux Pont pour empêcher quiconque de le traverser aussi longtemps que possible.

Doré le Jeune, quant à lui, préconise une disposition totalement différente. Il est partisan d'attaquer bien que le rapport des forces ne soit pas en votre faveur. Il veut frapper directement Honoric et ce qu'il appelle avec mépris ses laquais au cœur noir. Pour cela, il faut disposer toute la cavalerie et quatre mille des meilleurs fantassins le long de la rivière entre le Bois de la Pépite et le Bois des Saules. Lui et sa cavalerie chargeront à découvert sur le Manoir, appuyés par les archers hors pair que sont les elfes de Gliftel dissimulés dans le Bois de la Pépite pour attaquer de flanc les armées d'Honoric. Quant aux autres régiments, il les place dans la Ferme de la Lande au Cerf pour résister à une attaque qui pourrait être lancée depuis le Manoir ou le Gué. Le quartier général, serait installé sur le Tumulus de Colwyn qui est idéalement situé pour que vous, le commandant en chef, puissiez mener une charge ou pour que le Mage Blanc puisse agir facilement. A ce moment de son exposé, le bouillant Doré le Jeune s'incline respectueusement devant le vieux magicien. Rendez-vous au [254](#).

383

Les araignées se dirigent vers vous de plus en plus vite. On dirait qu'elles prennent appui sur tous les cailloux pour éviter les crevasses. Regardez combien vous avez de Shurikens à votre disposition, puis lancez un dé. Additionnez le résultat obtenu au nombre de Shurikens que vous possédez. Si le total est compris entre 1 et 6, rendez-vous au [35](#) ; entre 7 et 9, rendez-vous au [65](#) ; si le total est de 10 ou 11, rendez-vous au [85](#).

384

Votre ordre est exécuté à la minute où vous le donnez, et avec une parfaite précision. Mais l'ennemi approche à toute vitesse. Lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [20](#). Si vous obtenez moins de 5, rendez-vous au [30](#).

385

Un énorme troll des cavernes à la peau grise, haut de plus de trois mètres vient d'apparaître ! Les orques se tournent vers vous et ils clament tous ensemble : « C'est l'ennemi ! » Le troll fait une horrible grimace. Il commence à faire tourner une énorme masse d'armes hérissée de pointes noires au-dessus de sa tête avant de prendre son élan. Si vous voulez effacer cet horrible sourire en lui expédiant un Shuriken en pleine face, rendez-vous au [379](#). Sinon il faudra faire appel à toute votre science des arts martiaux de la Voie du Tigre. Rendez-vous au [359](#).

386

Le colosse se rapproche. C'est à ce moment que Gliftel, que vous aviez cru mort, apparaît avec trois de ses elfes. Ils s'arrêtent à sept mètres environ du colosse et commencent tous les quatre à agiter leurs mains et à murmurer des paroles que vous ne comprenez pas. On dirait une sorte de rituel. Sous les pieds du monstre, la prairie se transforme alors en sable mouvant dans lequel il s'enfonce jusqu'à la poitrine. Il est sur le point de disparaître quand les elfes prononcent de nouveau quelques

mots ; et le sol aussitôt redevient dur. Le colosse est pris au piège. Gliftel et ses compagnons reviennent en arrière en riant comme des fous, et vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire, pas plus d'ailleurs que Doré le Jeune qui souffre pourtant mille morts de ses blessures. Si vous êtes encore capable de donner la chasse à vos ennemis, rendez-vous au [396](#). Sinon rendez-vous au [406](#).

387

Vous repartez seul pour Irsmun car Hivatala mettra dix jours de plus que vous pour arriver à la tête de son armée. En prenant congé, vous lui affirmez à quel point vous êtes sûr du bon accueil que Gwyneth qui réservera. Vous quittez Sérakub pour prendre le chemin du retour et contourner le Rift aussi vite que possible. Chemin faisant, vous apercevez une armée forte d'un millier d'orques. Vous faites un large détour pour les éviter, mais c'est pour presque tomber nez à nez avec une autre armée, plus importante encore, qui se dirige vers la première pour se joindre à elle. Tous ces signes sont alarmants : vous risquez de vous trouver confronté à une attaque des forces du Rift. Vous espérez toutefois qu'Hivatala arrivera à traverser cette région sans que ses troupes ne soient attaquées. Rendez-vous au [409](#).

388

Si vous avez découvert, la veille, ce que contiennent trois grands coffres de bois entreposés dans le camp d'Honoric, rendez-vous au [44](#). Sinon rendez-vous au [54](#).

389

Pendant que vous réfléchissez à ce que vous allez faire, cinq énormes trolls des cavernes apparaissent à la porte du Palais pour mener une contre-attaque. Vous avez le choix entre les combattre (rendez-vous au [363](#)) ou tenter de vous glisser entre eux pour essayer d'entrer dans le Palais sans être vu (rendez-vous au [371](#)).

390

Le coup que vous venez de porter à Honoric Ta expédié à terre, grimaçant de douleur. Des cris montent des deux camps. C'est la joie d'un côté, la colère de l'autre. Brandissant son épée, Honoric hurle alors : « Damnation ! Vole ! » Et l'épée s'échappe de ses mains pour se diriger droit sur vous. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, vous pouvez dévier la course de cette arme mortelle. Sinon elle vous atteint à l'épaule et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Puis Damnation bondit en l'air pour retourner dans la main de son maître. Rendez-vous au [8](#).

391

Sérakub, la ville de vos ancêtres, porte aussi le nom de Cité des Jardins. Elle est plus importante que les Cimes du Présage et a sans doute le même nombre d'habitants. Les lettrés ajoutent qu'on y parle un dialecte assez difficile à comprendre. Les principales communautés sont celles de Dama et de Beatan le Libre, qui s'il méprise l'ordre et les lois, n'obéit pas aux forces du mal pour autant. On y adore un autre dieu, Ilexkunéion, protecteur de la nature dont les prêtres portent le nom de druides. Les adeptes de Dama montent constamment la garde entre leur cité et la Faille, et ils sont les ennemis jurés des Fils du Rift. C'est à environ dix jours de marche au-delà du Rift. Rendez-vous au [261](#).



392

Gwyneth affirme que, puisque vous avez suivi ses conseils, la victoire ne saurait vous échapper. Et elle pique des deux pour mettre en place les différents corps d'armée. Doré le Jeune et le Magicien Blanc restent près de vous sur le Grand Mont attendant la suite des événements avant de s'engager eux-mêmes dans la bataille. Hengist et ses deux compagnons font de même. A peine vos troupes ont-elles pris position, que celles d'Honoric se mettent en marche. Reportez-vous à la carte (page précédente) pour voir la disposition des troupes dans les deux camps et notez ce numéro pour pouvoir vous y reporter à chaque fois que vous en aurez besoin. Rendez-vous maintenant au [388](#).

393

Vous remontez à toute vitesse sur le toit du Palais et vous vous penchez pour examiner les jardins, en dessous. La fumée est suffisamment dissipée maintenant pour vous permettre de voir une multitude d'orques, la tête levée vers vous. Inutile de penser passer par là ! Vous redescendez donc l'escalier jusqu'au niveau de la salle du Trône. Les orques font maintenant face à un monstrueux troll des cavernes. Vous apercevant, il pousse un formidable hurlement tout en balançant son énorme masse d'armes hérissée de pointes. Vous n'avez guère le temps de réfléchir. Il faut décider dans l'instant si vous allez l'attaquer en tentant un Tigre Bondissant (rendez-vous au [195](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [155](#)).

394

A l'évidence, Doré le Jeune n'apprécie pas votre décision ! Poussant son cheval, il galope devant la cavalerie l'épée haut levée, hurlant des ordres que vous ne pouvez entendre. Ses paladins le rejoignent aussitôt. Alors, pointant son arme en direction de l'ennemi, Doré le Jeune charge à la tête de toute sa cavalerie qui pousse une immense clameur. La charge est formidable, mais vous ne pouvez vous empêcher de maudire la

malheureuse initiative de ce jeune écervelé, d'autant plus que trois mille hommes des Cimes se sont lancés à sa suite. Devant le canal, la cavalerie hésite quelque peu. Mais bientôt elle se retrouve sur l'autre rive, se regroupant pour reprendre la charge. Elle n'est plus qu'à une centaine de mètres de l'ennemi, lorsque soudain, les archers de la pluie de Damnation commencent à lui expédier des volées de flèches. Rang après rang, les cavaliers s'effondrent, comme s'ils se heurtaient à un mur de pierre ; et c'est miracle si Doré le Jeune parvient à faire battre en retraite les survivants. L'infanterie des Cimes qui le suivait à distance s'arrête, quelque peu désemparée devant ce désastre. Pour éviter que cette retraite ne se transforme en déroute, les elfes surgissent du Bois des Saules et envoient à leur tour nombre de flèches sur le flanc ennemi. Mais la Pluie de Damnation n'hésite pas : exécutant un remarquable mouvement tournant, elle charge les elfes, suivie par les Légions des Cimes et d'Avenègue, les guerrières d'Horngroth, les fantassins de Mortvalon et les Volontaires de la Cité des Maléfices — plus de huit mille combattants ! Allez-vous donner l'ordre à vos hommes de tenir leurs positions coûte que coûte (rendez-vous au [374](#)) ou de repasser le canal pour reprendre leurs positions initiales (rendez-vous au [384](#)) ? Quelle que soit votre décision, vous seul pouvez essayer de rassembler la cavalerie.

395

Les deux dirigeants auprès desquels Ogg vient de vous introduire ne sauraient être plus dissemblables : l'un est un colosse au faciès rougeaud, aux mains calleuses, bref, un homme habitué à manier l'épée au grand air ; l'autre a le teint pâle de ceux qui fuient le soleil. Il est grand et presque maladivement maigre. Mais le plus étrange de sa personne, c'est qu'il a autour de la tête sept pierres rondes de couleurs différentes qui virevoltent en suivant tous ses mouvements, comme si elles étaient fixées par des supports invisibles. Tous deux portent le vêtement bleu et or de Moraine. Dès que vous commencez à leur parler de guerre, ils semblent vivement intéressés. Personne n'a jamais attaqué leur cité dans les lieux retirés où elle se dresse, et leur plus proche

voisin est le faible roi de la Cité des Runes de Damnation. Ils n'ont donc aucun emploi pour leur force militaire et Peisistratus, le grand maigre, ajoute qu'ils ne demanderont pas la moindre récompense pour avoir le plaisir de vaincre vos ennemis. Cependant, vous rappelant les paroles d'Antocidas, vous leur proposez pour prix de leur alliance une large bande de territoire comprise entre la rivière des Monstres et la Faille, territoire qui s'appelle la Toundra. Ils acceptent si rapidement votre proposition, vous invitant même à passer leurs troupes en revue que vous avez du mal à croire que vous l'avez emporté aussi facilement ! Si vous pensez qu'il est plus sage de leur dire la vérité sur les forces qu'ils vont devoir affronter et aller chercher de l'aide à Sérakub, rendez-vous au [129](#). Mais si vous décidez d'affronter la situation, rendez-vous au [415](#).

396

Doré le Jeune affirme qu'il ne faut pas s'arrêter en chemin et qu'il faut parachever la victoire contre Honoric en chassant définitivement ces hommes noirs. Allez-vous effectivement donner l'ordre de leur donner la chasse (rendez-vous au [416](#)) ou vous contenter de rebrousser chemin pour rentrer chez vous (rendez-vous au [406](#)) ?

397

Au bout d'un moment, vous vous apercevez que vous êtes suivi par un vieux scribe à l'air innocent portant le vêtement bleu clair de la Guilde des enseignants. Intrigué, vous abandonnez votre destination première pour vous diriger vers le Palais de Dom le Devin, maître de la cité. Derrière vous, l'homme accélère alors son allure et vous rattrape au pied des marches montant au Palais, près des écuries. Il retrousse alors une manche pour vous montrer un tatouage : le dieu des Assassins à quatre bras, Torremalku le Tueur.

Ne craignez rien de moi, si vous n'avez aucune raison de me craindre, dit-il. Je suis au service de Sa Grandeur dont le Palais

semble si fort vous intéresser. Alors, en ces temps troublés, vous me permettrez de vous demander qui vous êtes. Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au [407](#)) ou prétendre que vous voulez simplement trouver un emploi aux cuisines du Palais (rendez-vous au [9](#))?

398

Au moment précis où vous allez donner l'ordre à Antocidas, votre attention est attirée sur votre flanc gauche où Glaivas vient d'apparaître avec la dizaine de gardes montés qui sont encore en vie. Ils galopent vers vous, poursuivis par trois mille fantassins environ qui se dirigent vers les guerriers de Fendil et les guerrières de Dama d'Irsmun. Ce sont ces dernières qui reçoivent cette charge des alliés d'Honoric. Mais malgré son extrême violence, elles tiennent bon. Mais à la deuxième attaque, une mêlée terrible s'engage. Maintenant, toutes vos troupes sont attaquées, mis à part les cavaliers qui sont restés sur le Tumulus de Colwyn et les mercenaires de la Vieille Ferme. Il ne vous reste plus qu'une seule solution : donner l'ordre à Antocidas de charger les archers sur le flanc gauche de la Légion de l'Épée de Damnation. Rendez-vous au [26](#).

399

La potion est fade et elle vous laisse un arrière-goût amer. Mais le pire c'est que, dès que vous l'avez avalée, vous avez l'impression d'être la proie d'un feu intérieur. Très rapidement, cependant, la douleur cesse. Une légère nausée lui succède et des visions vous passent par l'esprit. C'est tour à tour un griffon, un escargot, un taureau qui semblent tourner en une ronde folle dans votre tête. Vous avez l'impression qu'elle va exploser si vous n'arrivez pas à vous concentrer sur une de ces images au moins quelques secondes. Allez-vous essayer de fixer votre esprit sur l'escargot (rendez-vous au [125](#)), le taureau (rendez-vous au [117](#)) ou le griffon (rendez-vous au [109](#))?

400

Vous conduisez la charge pour chasser définitivement Honoric. Très vite, ses troupes composées d'un millier de vétérans s'arrêtent, incapables d'aller plus loin. La rencontre est brève et meurtrière. Chacun d'eux vend très chèrement sa vie. Vous avez beau chercher Honoric, il a disparu. C'est alors que, Doré le Jeune vous rapporte son corps sans vie. Il a enfin trouvé, semble-t-il, une sorte de repos et de détente dans la mort.

Doré vous fait remarquer qu'il n'aura plus jamais l'occasion de terroriser les faibles et les innocents, mais il a eu beau chercher, il n'a pas trouvé trace de la terrible Épée de Damnation. Qu'importe, puisque vous êtes vainqueur ! La Cité des Maléfices ne pourra plus nuire au Manmarch, au moins pour les années à venir. Il ne vous reste plus qu'à remettre votre armée en route sur le chemin de retour, toujours sous la menace des forces des Fils du Rift. Rendez-vous au [420](#).

401

La cité des Cimes du Présage est certainement la plus grande ville du Manmarch, plus grande qu'Irsmun et que la Cité des Maléfices. Les cimes des Temples qui lui donnent son nom ne laissent pas d'impressionner le voyageur qui y vient pour la première fois. C'est une ville à la population très mélangée, gouvernée par Dom le Devin et les dévots de la déesse Chance. On y trouve également un Temple dédié à Vasch-Ro, le dieu de la Guerre, Celui qui sème la tempête. Les partisans du Destin considèrent la Cité des Maléfices et les adorateurs de Vasch-Ro comme leurs pires ennemis. Les Instruments du Destin, des héros désignés par Celle qui fait régner la Justice, résident aux Cimes du Présage. Ils commandent la fameuse cavalerie de la Roue du Destin. La ville est à une vingtaine de jours de voyage d'Irsmun, dans la direction de la Cité des Maléfices. Rendez-vous au [261](#).

402

A l'annonce de votre décision, Doré le Jeune se lève, le visage rayonnant :

— Tu ne pourras que te féliciter du choix que tu viens de faire, Ninja ! Tu n'as qu'à commander : nous chasserons tous ces démons du Manmarch. Le Magicien Blanc, Glaivas et ses gardes, Hengist et ses hommes sont tous d'accord pour rester à vos côtés, sur le Tumulus de Colywn, ce qui vous permettra de les faire intervenir suivant les péripéties de la bataille. Dans un ordre parfait, votre armée tout entière se met en position. Celle d'Honoric en fait autant. Sur la carte figurant ci-contre, vous pouvez voir comment sont disposés les différents corps d'armée. Si vous le désirez, n'hésitez pas à vous y référer pour suivre les phases du combat. Maintenant, rendez-vous au [388](#).

403

Le Shuriken fend l'air, mais votre adversaire prononce une formule de transmutation et l'étoile mortelle se transforme aussitôt en une légère plume qui flotte un moment avant de se poser sur le sol. Vous réalisez dans le même temps que vous avez perdu de vue deux des araignées. Vous essayez de les repérer, mais l'une d'elle, qui s'était dissimulée sous une pierre, surgit quand vous passez près d'elle. Elle semble bondir et vous piquer en même temps. Le poison se répand très rapidement dans vos veines vous ôtant la vie dans l'instant. C'est hélas Honoric et les forces du Rift qui décideront de l'avenir d'Irsmun !

404

Vous faites maintenant face à Honoric, et seul le canal vous sépare de ce formidable adversaire dont l'armure noire lance de sombres éclairs. Après vous avoir longuement fixé, il éclate de rire : — Ainsi, nous nous rencontrons à nouveau, Ninja ! Prie donc ton dieu Kwon le Bavard de t'accorder une fin miséricordieuse. Car cette fois, sois-en sûr je vais te tuer.



404 *En poussant un effroyable hurlement,
Honoric saute le petit canal et se rue sur vous,
son épée haut levée.*

Ensemble, vous sautez à bas de vos montures et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en voyant Honoric dégainer son épée, la terrible Épée de Damnation. La sombre lame fume, et les ondes maléfiques qui s'en dégagent vous glacent le sang. L'horreur qui vous submerge vous fait perdre 1 point de Force Intérieure. De plus, vous perdez également 1 point d'Habilité au poing, au pied et à la mise à terre, mais pour ce combat seulement. En poussant un effroyable hurlement, Honoric saute le petit canal et se rue sur vous, son épée haut levée. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter un saut périlleux qui vous permettrait de vous retrouver derrière lui. Rendez-vous, dans ce cas, au [330](#). Mais vous pouvez également tenter un Tourbillon (rendez-vous au [340](#)) ou, si vous le jugez plus prudent, faire un bond en arrière pour vous mettre hors de portée (rendez-vous au [350](#)).

405

Vous n'entendrez plus jamais parler de Radziwil : on vous apprend, en effet, qu'il vient de succomber sous les coups de ses guerrières qui se sont rebellées. Vous ne pleurerez pas sa mort ! Aucun Orque n'étant en vue, vous décidez de vous mettre en route. Rendez-vous au [37](#).

406

Honoric abandonne enfin le champ de bataille et son armée est tellement affaiblie qu'elle ne menacera plus le Manmarch dans les années à venir. Il vous reste à remettre votre armée en route pour affronter le retour à Irsmun, toujours menacée, par les forces du Rift. Rendez-vous au [420](#).

407

L'homme vous écoute sans manifester le moindre sentiment. Lorsque vous en avez terminé, il vous fait signe de le suivre à l'intérieur du Palais, où il vous introduit dans une antichambre. Vous restez seul quelques instants, puis un jeune page vient vous chercher pour vous conduire auprès de Dom le Devin, Celui qui

connaît l'avenir de tout. Alors que vous traversez un vaste hall, le page vous montre un curieux socle en granité.

— C'est ici que s'est tenu, pendant plus de trois siècles, Tout en Un, le garde du corps du Seigneur Devin. Il a mystérieusement disparu, l'an passé, et personne ne sait ce qu'il est devenu. Une dernière porte vous permet de pénétrer enfin dans la salle d'audience où vous attend Dom le Devin. Rendez-vous au [29](#).

408

Vos hommes n'ont pas le temps de se mettre à l'abri. Rejoints en terrain découvert, encerclés et attaqués à trois contre un, ils rompent les rangs et fuient en tous sens, entraînant toute votre armée dans la déroute. Ils sont poursuivis jusqu'au bout par les Semeurs de Damnation qui fauchent tout ce qui bouge. Vous ne leur échapperez pas. Votre aventure se termine ici.

409

Votre retour donne lieu à une explosion de joie qui tourne au délire quand on apprend que vous avez obtenu l'aide de la république de Sérakub. Pendant votre absence, on a envoyé des messagers dans toutes les cités alentour pour leur demander assistance, mais aucune réponse n'est encore parvenue. Les rumeurs annoncent qu'Honoric est en route et vous doublez les patrouilles de surveillance vers l'ouest ainsi que vers l'est, le Rift, car il n'est pas impossible que vos pires craintes se réalisent : une incursion des Fils des Démons du Rift dès qu'Honoric vous aura attaqué de son côté ! Les murailles de la ville ont été réparées et l'entraînement de vos armées est intensifiée, bien qu'il soit maintenant évident que la milice paysanne ne sera jamais prête à combattre comme une armée de métier. Enfin, les guetteurs annoncent l'arrivée de troupes amies et, quand Hivatala fait son entrée dans vos murs, elle et ses troupes défilent entre deux haies de vos concitoyens qui les acclament à pleins poumons. Elle a réussi à tenir sa promesse et elle est accompagnée par deux mille cinq cents fantassins et écuyères de Beatan et cinq cents cavaliers

dont l'habileté fait plaisir à voir. Quatre jours plus tard, les mêmes festivités se reproduisent pour saluer les deux mille hommes qui viennent se joindre à vous, parmi lesquels on compte six cents membres de la cavalerie des Possibilités Innombrables. Les uniformes blancs et gris ornés du bouclier en losange des filles de Dama se mêlent aux uniformes jaunes des émules de Beatan. Vous avez maintenant une chance de vaincre. Rendez-vous au [159](#).

410

Au moment où vous vous apprêtez à prendre la parole, Hivatala se lève. Et, d'une voix à l'accent difficilement compréhensible, elle déclare : — Seigneur Ninja, je suis d'avis qu'il serait plus sage de constituer un solide flanc droit, déployé entre le Gué et le Grand Mont et s'appuyant, en son centre sur la Ferme de la Lande du Cerf où se tiendraient Antocidas et ses mercenaires. Pour éviter tout mouvement tournant, Gwyneth défendrait le Pont Ruric, et je me posterais moi-même au Gué.

Enfin, les elfes — dissimulés dans le Bosquet de la Croix — et quatre cents dévots de Beatan pourraient être utilisés comme réserves, si le sort venait à nous être néfaste. Quant au Poste de Commandement, il serait établi au Pic Vert, d où vous pourriez diriger l'armée en compagnie de Doré le Jeune, de Glaivas et du Magicien Blanc.

Ayant ainsi parlé, Hivatala reprend sa place. Un long débat fait suite à ces différentes interventions. Si Glaivas et Gliftel penchent pour le plan de Gwyneth, Antocidas et le Magicien Blanc sont en faveur d'Hivatala tandis que Baal et Doré le Jeune défendent âprement les idées d'Obuda Varhegyen. Bref, parmi vos chef de guerre, ce n'est pas l'unanimité ! Mais il est temps de trancher. Allez-vous adopter la stratégie imaginée par Gwyneth (rendez-vous au [14](#)), par Obuda Varhegyen (rendez-vous au [24](#)) ou par Hivatala (rendez-vous au [34](#)) ?

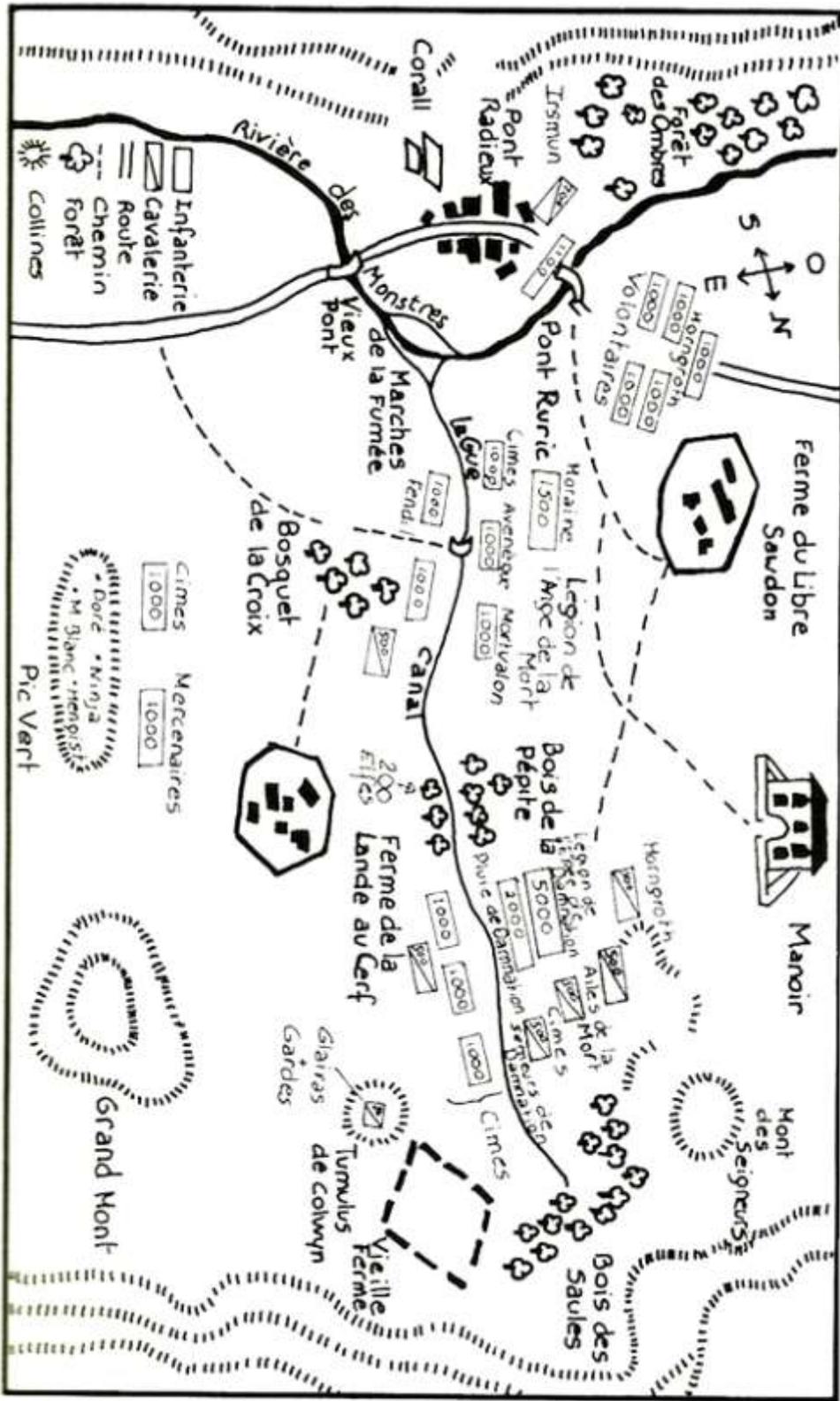
411

Le troll tombe lourdement sur le sol et vous faites volte-face pour affronter les orques qui reculent : ils n'ont aucune envie de se battre contre quelqu'un capable de mettre hors de combat un gigantesque troll des cavernes ! L'un d'entre eux, plus grand que les autres et qui porte une couronne de fer sur la tête, crie pour appeler les archers. On dirait bien que les orques ont décidé de vous empêcher de quitter les lieux ! C'est à ce moment que le Sénéchal vous fait signe de le suivre. Il tâte nerveusement le mur derrière le trône tout en vous désignant d'un signe du menton le troll qui est en train de revenir à la vie. Vous avez devant les yeux un spectacle à faire dresser les cheveux sur la tête : les blessures du troll se referment, comme si la chair morte un instant avant était capable de se reconstituer. Inutile de s'attarder, la fuite est sûrement la meilleure solution. Vous rejoignez le Sénéchal derrière le trône. Il a réussi à ouvrir la porte secrète et, dans une demi-obscurité, vous devinez le haut d'un escalier. Sans perdre un instant, il se saisit d'une torche et l'allume. Rendez-vous au [329](#).

412

En entendant votre décision, Hickling ne peut cacher son contentement. Happening se lève alors pour vous déclarer d'une voix grave :

Seigneur Ninja ! sois certain qu'avant le coucher du soleil Honoric ne sera plus qu'un léger souvenir. Quant à Doré le Jeune et au Magicien Blanc, ils sont tout à fait d'accord pour rester à vos côtés, au Pic Vert, pour pouvoir vous appuyer si le sort venait à vous être défavorable. Telle est, également, la décision d'Hengist. Dans un ordre parfait, votre armée tout entière se met en position. Celle d'Honoric en fait autant. Sur la carte figurant ci-contre, vous pouvez voir comment sont disposés les différents corps d'armée. Si vous le désirez, n'hésitez pas à vous y référer pour suivre les phases du combat. Maintenant, rendez-vous au [388](#).



413

Vous grimpez à l'arbre aussi vite que vous le pouvez mais, à votre grande horreur, les trois araignées vous suivent comme votre ombre ! Vous essayez de les faire tomber avec le plat de la main : peine perdue car elles sautent sur votre bras. Dans l'instant, leurs morsures vous ont inoculé un poison mortel qui court dans vos veines et vous tue en quelques secondes. Maintenant Honoric et les Démons du Rift n'auront aucune difficulté à réduire Irsmun à leur merci.

414

D'une voix de stentor, vous criez : — Eh bien, soit, Honoric ! J'accepte le combat. Mais prépare-toi à mourir !

Des rangs de votre armée s'élève alors une intense clameur qui salue votre décision. A l'évidence, tous vos guerriers et guerrières ont une confiance aveugle dans la capacité du Ninja à vaincre en combat singulier. Un sourire narquois aux lèvres, Honoric fait avancer son cheval jusqu'au bord du canal d'irrigation, à égale distance du Bois de la Pépite et du Bois des Saules. Il porte un casque à trois pointes et est revêtu d'une lourde armure. Sans hésiter, vous mettez votre cheval au galop pour aller à sa rencontre. Le duel est commencé, et il va sans aucun doute décider de l'issue de la bataille car, si vous êtes vaincu, qui pourrait empêcher votre armée de s'enfuir ? Rendez-vous au [404](#).

415

Le commandant des armées de l'Aube Grise, Harris Alchménoïde, et votre guide, Ogg Main Rouge, sont très fiers de leurs troupes, et à juste titre : elles manœuvrent admirablement dans leur uniforme bleu et or et semblent valoir la Légion de l'Épée de Damnation. Il y a, parmi elles, un corps d'élite d'hommes-loups — les Guerriers du Loup —, des régiments de monstres et des régiments d'humains. Pesistratus donne l'ordre de constituer quatre régiments de mille guerriers chacun : deux

composés d'humains, deux autres de monstres. Ogg prendra le commandement de la cavalerie de l'Empire Éclatant et des Guerriers du Loup. Ils seront prêts à rejoindre Irsmun dans les prochains jours. Vous repartez donc seul pour veiller à la défense de la cité en les attendant. Rendez-vous au [419](#).

416

Vous regroupez les troupes qui vous restent, trois cents cavaliers et fantassins, et vous vous lancez à la poursuite d'Honoric. Vous traversez le Gué pour marcher sur le Manoir. Honoric tente de rassembler ce qui reste de son armée. Si vous avez pu empêcher des orques, des ogres, des elfes noirs, bref les suppôts des Fils des Démon du Rift, de vous précéder, rendez-vous au [400](#). Si, en revanche, six cents créatures du Rift ont réussi à vous précéder, rendez-vous au [336](#).

417

La ville est étrangement calme quand vous vous engagez dans l'allée du Palais. Enfin, vous arrivez en vue des grilles du Palais. Et là, vous vous rendez compte que Radziwil vous a attiré dans un piège. Les orques ne sont pas du tout occupés à piller et Shadazar est dressée au sommet des fortifications du Palais, vêtue de pourpre. Vous la reconnaissez facilement car vous avez vu son portrait dans la bibliothèque du Palais. C'est elle qui commande les armées du Rift et c'est une elfe noire dotée de terribles pouvoirs magiques. Dès qu'elle vous aperçoit, elle commence à réciter une étrange incantation. Cinq trolls des cavernes apparaissent alors, entraînant à leur suite les Orques au combat. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de vendre chèrement votre vie...

418

La cavalerie de Fendil charge, suivie des fantassins d'Irsmun et de Fendil. Les Volontaires de la Cité des Maléfices font demi-tour pour les recevoir. Pendant un bref instant, vos troupes semblent sur le point de les balayer. Mais les Volontaires qui tentaient de

prendre la fuite sont abattus par les femmes d'Horngroth qui les suivaient, et ils ne peuvent que redoubler d'ardeur. Une terrible mêlée s'ensuit. C'est alors que, sur votre gauche, vous voyez apparaître Glaivas et la dizaine de gardes montés restés en vie. Ils sont poursuivis par trois mille fantassins qui se dirigent bientôt sur les troupes de Fendil et les guerrières de votre cité. En quelques minutes, ils les ont rejoints et vos troupes sont obligées de se replier, poursuivies par les guerrières d'Horngroth qui tentent de transformer le repli en déroute en attaquant constamment. Lancez un dé. Si vous faites 1, 3 ou 5, rendez-vous au [378](#). Si vous faites 2, 4 ou 6, rendez-vous au [408](#).

419

Votre retour à Irsmun est salué par de grandes manifestations de joie qui tournent presque au délire lorsque vous annoncez que vous avez obtenu l'alliance de l'Aube Grise. Les messagers qui ont été envoyés pour demander de l'aide aux cités alentour en votre absence ne sont pas encore revenus et aucune force nouvelle ne vous a rejoint. Vous doublez les patrouilles de surveillance en apprenant que les armées d'Honoric sont déjà en route. Vous surveillez l'ouest, bien entendu, mais aussi l'est. Car le pire peut encore arriver : les démons de la Faille peuvent très bien vous attaquer dès l'arrivée d'Honoric. Les fortifications de la ville ont été réparées et vos troupes sont entraînées chaque jour. Mais il est certain que la milice paysanne n'aura pas le temps de devenir une troupe opérationnelle. Enfin les guetteurs annoncent l'arrivée de vos alliés et, le lendemain, vos concitoyens en liesse accueillent Harris Alchménoïde, commandant en chef des forces de l'Aube Grise. Il est à la tête de deux mille émules de Moraine aux magnifiques uniformes bleu et or, les couleurs de leur dieu. Les plaques dorées de leurs armures brillent dans le soleil. Ils sont suivis par deux mille cinq cents soldats dont la vue provoque le silence et même la stupeur : ce sont des monstres à l'aspect agressif et aux muscles impressionnants. Puis vient Ogg Main Rouge à la tête de ses Guerriers du Loup et de cinq cents cavaliers. Ils sont salués par des vivats qui fusent de toutes parts.

Enfin, vous avez peut-être une chance de gagner la bataille ! Rendez-vous au [159](#).

420

Le voyage de retour est pénible. Il vous prend plusieurs jours et, quand vous arrivez enfin en vue d'Irsmun, c'est pour voir une épaisse colonne de fumée qui s'élève jusqu'au ciel. Gwyneth semble très inquiète et des murmures de frayeur montent des rangs. Vous ordonnez une marche forcée pour atteindre la ville le plus vite possible. Lorsque enfin vous arrivez, c'est pour découvrir que près de dix mille soldats, surtout des orques et des gobelins, assiègent Irsmun. Une partie des murailles a été démolie mais la ville n'a pas encore été mise à sac. Vous arrivez juste à temps. Vous prenez les mesures nécessaires pour une nouvelle bataille, mais vous ne la livrerez jamais : en vous voyant arriver, tous les suppôts des démons lèvent le camp et se replient en désordre, les orques grondant de déception. Et c'est triomphalement que vous faites votre entrée dans la cité, acclamé comme un héros. Chacun vous appelle le Sauveur. Au milieu de cette joie, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser à ce qui vous attend maintenant. Vous avez certes vaincu Honoric de la Cité des Maléfices, mais le Rift reste toujours aussi menaçant...