

Gwalchmei (*auteur*) ♦ Bobs et Armand Bouveret (*illustrateurs*)

Des ombres





*L'enfer est vide, tous les démons sont ici.
(La tempête - William Shakespeare)*

*Ce n'étaient plus des cœurs vivants, des gens de guerre
C'était un rêve errant dans la brume, un mystère,
Une procession d'ombres sous le ciel noir.
(L'expiation – Victor Hugo)*

Illustration de couverture : « Les faucheurs de la Horde » (Bobs)

Règles

Une feuille de papier (*un simple morceau, même froissé suffira*), un crayon et un dé à six faces.

Le compendium, ci-dessous, vous renseignera un peu plus sur le monde dépeint dans les pages suivantes. Libre à vous de le consulter ou de commencer dès à présent votre aventure.

Compendium

Les Clans

Il n'y a pas d'empire ici, pas de royaume, pas de seigneurs. Juste des *Clans*. Depuis la nuit des temps ils arpentent cette terre, peuplent les forêts, les montagnes et les plaines, creusent un sillon dans la mémoire des hommes. Frères de sangs, alliés de circonstances, ennemis jurés ou indifférents aux autres, leur histoire s'apparente au cours d'un fleuve mouvementé. Il cascade de fureur, méandre d'hésitation, s'assèche ou gonfle ses eaux jusqu'à déborder, envahissant des espaces qui ne lui appartiennent pas.

Le Clan du Loup : c'est le votre. Vous êtes le cadet du chef de la tribu. Les guerriers du *Loup* sont rapides et endurants. Ils chassent en groupes organisés, suivent les migrations des grands herbivores, se déplacent sur de longues distances, en nomades, avec femmes et enfants. Mais aux premiers frimas, dès que l'hiver s'annonce, ils s'en retournent à la forêt d'*Alawn*, berceau de leurs ancêtres. Ils parcourent un vaste territoire de prairies, de futaies et de bocages que limite à l'ouest *les Steppes venteuses* et à l'est *les Montagnes patriarches*.

Le Clan des Cinq Pics : proche du *Clan du Loup*, leurs liens sont forts depuis l'époque où ils pactisèrent lors de la *guerre des trois printemps*. Ils se respectent et s'entraident dans l'adversité. C'est une tribu de montagnards, qui escaladent à mains nues les parois vertigineuses des falaises, avec l'agilité des bouquetins. Archers hors pairs, ils gardent jalousement leurs secrets, scrutant inlassablement le monde depuis les hauteurs. On les sait avarés en parole. Ils ne s'expriment que lorsque les silences deviennent trop pesants.

Le Clan des Hurle-Plaines : neutre envers le *Clan du Loup*. En fait, impassible au sort des autres tribus, même après le déferlement de la *Horde*. Certains les disent égoïstes, voir dédaigneux mais peu se sentent le courage de défier ces guerriers implacables, à la force prodigieuse. Ils vivent en petites communautés isolées, à la tête desquelles un héros omnipotent règne sans partage et impose sa loi. Jusqu'à ce qu'un jeune conquérant ne le terrasse en duel et prenne sa place afin de conduire la destinée du *Clan*.

Le Clan des Maraudeurs : taciturnes et ombrageux, les membres de cette tribu vivent en bandes peu hiérarchisées, aux seins des profondes forêts qui s'étendent non loin des *deux mers*. Les relations qu'ils entretiennent avec les autres clans se résument au troc, aux droits de passage et de chasse. Des légendes terribles courent sur leur compte. Sacrifices humains, mutilations, anthropophagie. Nul ne sait qu'elle est la part de vérité mais personne n'a vraiment envie de savoir ce qui se trame aux cœurs des bois sombres où les maraudeurs résident.

La Horde

On peut littéralement dire qu'il y a deux ères dans l'Histoire des Clans. Avant et Après la surrection de la *Horde* des tréfonds. Personne ne sait quand, ni où cela s'est déroulé. Les sages se perdent en conjoncture sur l'origine et le but de ces démons.

Ils ont déferlé tel un cauchemar dans un sommeil paisible. Mais le mauvais rêve se dissipe à l'aube, lorsque l'on ouvre les yeux sous la clarté réconfortante d'un soleil naissant. Ce cauchemar là a persisté jusqu'à constituer l'unique réalité.

Devant l'afflux incessant des séides de cette *Horde*, la cruauté implacable dont ils font preuve, leur capacité de destruction et d'adaptation, la plupart des clans ont été balayés.

En manque d'unité, les guerriers des tribus dispersées pensent encore que les dieux sauront attiser leur volonté défaillante et les guider au combat, afin d'éradiquer le mal qui se répand sur le monde.

Les mordeurs : on les nomme parfois « chiens maudits », mais ils ne s'apparentent en rien au mâtin, même le plus hargneux, que vous connaissez. Cette appellation vient du fait qu'ils se comportent comme des limiers en chasse. La *Horde* les lâche en meute, dans le but de pourchasser des fuyards ou de semer la panique dans les rangs ennemis. Ce sont des masses noires, boursoufflées d'abcès purulents qui éclatent en geysers acides. Trapus et puissants à l'instar des molosses, ils demeurent toujours en mouvement, inépuisables, avides de sang. Les *mordeurs* disposent parfois d'un grand nombre de pattes, leur conférant l'allure d'araignées géantes et informes. Des gueules garnies de crocs énormes et des griffes acérées en fond de terribles machines de guerre.



« Tremblez d'effroi ! C'est un chien maudit ! »

Les faucheurs : ils forment le gros des troupes de la *Horde*. Les descriptions qui en sont faites varient d'un récit à l'autre. Certains décrivent des êtres longilignes aux corps lisses et froids, caparaçonnés de chitine luisante. D'autres racontent, la voix chevrotante, que ce sont des parodies d'hommes, grotesques et glabres, amas de chairs pourrissantes ramenées à la vie. Leurs longs bras adipeux se prolongent de faux meurtrières qu'ils balancent avec une rapidité déconcertante pour démembrer ou décapiter leurs proies. Presque aveugles, comme beaucoup de démons de la *Horde*, ils semblent animés par un instinct primaire, inexplicable. C'est la peur que l'on dégage qu'ils sentent, ou perçoivent. Cela les conduit jusqu'à nous, dans nos villages, fermes et foyers. Ils emportent les nourrissons, éventrent femmes et enfants, arrachent la gorge des paysans terrorisés.

Les voraces : imaginez d'immondes serpents ailés, au vol lourd et à la férocité inégalée. Ils ont le corps lisse, sinueux, qui se termine par un dard effrayant. On peut deviner leur présence, sur les champs de bataille, transformés en mouiroirs, quand ils fouillent les plaies des blessés agonisants et aspirent les chaudes entrailles. Une sinistre mélodie composée d'horribles bruits de succion s'élève alors, couvrant les râles des suppliciés. Ils s'agglomèrent en essaims dont le vrombissement métallique sème la terreur lorsqu'il se fait entendre, annonciateur d'une mort cruelle, venue du ciel. Harcelants leurs victimes avec une rare frénésie, les voraces résument à eux seuls ce cauchemar éveillé qui a englouti l'humanité.

Chaos...

L'aube s'achève mais les cœurs restent lourds. Une clarté blafarde peine à dissiper des ténèbres poisseuses qui s'accrochent à la plaine et dévorent les vivants. En prêtant l'oreille, on devine le lancinant ressac né des flots qui s'en viennent lécher la grève, tout juste là, derrière les dunes. A peine un murmure plaintif. Au loin, le tonnerre gronde. Des roulements sonores dévalent le flanc des montagnes en de prodigieux rugissements de colère. Sur les cimes déchiquetées, des éclairs fourchus labourent les nuées de traînées aveuglantes, tandis qu'une pluie glacée carillonne sur le bronze des plastrons.

Entre chiens et loups, on attend le signal, les tripes nouées dans une accablante torpeur. Ça sent l'effroi de ceux qui savent la vacuité de l'existence, la sueur des corps mélangés, parfois chancelants. Et ce remugle dégage, en bouffées, des fragrances douces amères qui galvanisent l'esprit querelleur des uns et paralysent le bras hésitant des autres.

Lances, épées et haches cognent les boucliers comme pour répondre aux cieus déchainés. Face aux guerriers du *Clan du Loup*, la *Horde*, masse charbonneuse contrefaite, bâtie de griffes et de haine, hérissée de crocs et de cornes, charge en hurlant.

Le choc, épouvantable à voir. L'acier, la chair, le sang, les cris. L'indicible terreur.

Ils ont surgi des profondeurs. Leur nombre paraît infini. Que peut le seul courage devant ce déluge de cruauté insatiable ?

Confronté au chaos primordial, même les héros abandonnent.

Ce n'est pas une bataille. C'est un massacre.

Rendez-vous au 1.

1

La tempête a cessé et les courants d'altitude chassent les derniers lambeaux de nuages vers l'est.

Aussi silencieux que des âmes en peine, les rescapés de l'hécatombe gravissent un coteau escarpé qui s'élève jusqu'au ciel. La lune, immense et pâle, nimbe d'argent les collines qui soulignent l'horizon de vagues pétrifiées. Doit-on y voir une aide providentielle ? Ou peut-être que la *Grande Déesse Blanche* se délecte de vos errements illusoire. A moins qu'elle ne se fiche éperdument de cette déroute dont elle n'a cure !

Machinalement, vous dénombrez les silhouettes incertaines qui vous entourent, courbées par le poids de l'opprobre.

Trente et un, Trente-deux avec Folcris, mais celui-ci ne compte plus. Jamais vous n'auriez pensé à établir pareil constat (*notez le chiffre 33 qui correspond aux « Survivants »*).

Folcris n'est pourtant pas n'importe quel guerrier du *Clan*. C'est le *Sektuga*, le conquérant béni des dieux, le champion éternel. Le combattant qui virevolte sur les ailes du vent. Jamais, jusque là, il n'avait perdu le moindre duel ou reçu la plus insignifiante blessure.

Les scribes racontent comment il terrassa le sanglier géant de la forêt de *Nozgot*, armé de sa lance et de son épée légendaire. Les bardes chantent ses exploits aux enfants fascinés qui se serrent autour du grand feu, les soirs de solstices.

C'est lui qui veille sur la tribu, qui enseigne aux novices, qu'on craint et qu'on respecte, plus fort qu'un ours et plus rapide qu'un serpent.

Ressentant votre attention s'appesantir sur lui, il lève ses yeux brulants de fièvre, injectés de sang. Autrefois vous auriez aussitôt détourné la tête, conscient de l'outrage, redoutant la sentence.

Mais le héros n'est désormais que l'ombre de lui-même, tourmenté, hagard, dévoré par un mystérieux mal qui le ronge, jour après jour.

*Inscrivez le score « **Aura du Sektuga** », en lui assignant une valeur de **1**, au début de cette aventure.*

Amputé de votre soldat sacré, l'affrontement avait tourné court. La défaite fut totale. C'était à se demander pourquoi Folcris avait tant insisté pour vous accompagner. L'ultime bravade d'une âme orgueilleuse ? L'espoir d'une guérison inespérée à l'heure de la bataille ? Le courage du condamné ?

Lui seul aurait pu raviver la flamme, inspirer les guerriers, les transcender, réussir l'impossible.

Peu importe, l'histoire était à jamais gravée dans la pierre. L'ennemi l'avait emporté. Les rescapés du *Clan* fuyaient dans la nuit froide comme on erre au bord d'un précipice sans fond.

Si vous accélérez le rythme afin de rejoindre la tête du groupe et décider avec les éclaireurs quel chemin emprunter, allez au **38**.

Si, au contraire, vous stoppez votre progression dans l'espoir d'estimer l'avance sur vos poursuivants, allez au **43**.

Enfin, si vous proposez de l'aide à Folcris qui peine à suivre la cadence, les mâchoires serrées, rendez-vous au **8**.

2

Votre course vous entraîne toujours plus loin à l'est, ombres fuyantes drapées des oripeaux d'une nuit à l'agonie, qui s'effilochent dans la clarté laiteuse de l'aurore.

Au moins, vous avez survécu assez longtemps pour contempler une nouvelle fois le soleil se lever.

Vous longez des bosquets ronds, empruntez des chemins creux encadrés de murs de fougères, traversez des prés humides perlant de rosée et parvenez enfin au faîte d'un plateau dénudé. De là, vous dominez une vaste prairie où, une froide bise, dessine des vagues mouvantes dans les herbes hautes.

A des pieux fichés dans la terre, parfois de guingois, des chapelets d'os humains et des grappes de crânes polis, s'entrechoquent dans le vent.

Macabre mélodie.

Voilà qui marque le territoire du *Clan des Hurle-Plaines*. Un avertissement pour ses ennemis, une injonction à la prudence pour tous les autres.

Aucune trace cependant des fiers et solides guerriers aux têtes ornées de couronnes de crocs. Seule une colonne de fumées grises s'élève non loin de votre position.

– Mauvais présage, persifle Sole le guide, en crachant au sol. Contournons cet endroit maudit...

– On ne peut pas faire ça, assène Folcris. Il faut que l'on sache si ceux des *Plaines* ont été envahis, s'ils se battent, et contre qui !

Le héros a raison. Votre patrie vous attend de l'autre côté des étendues sauvages qui s'étalent à perte de vue jusqu'à la forêt d'*Alawn*. Si des démons vous ont précédé, mieux vaut en avoir le cœur net.

Progressant, le plus souvent accroupis, à travers les champs de graminées, vous vous dirigez vers le panache anthracite. Gagnant en altitude, il se désagrège dans le ciel qui s'empourpre d'amarante.

Le vent, que vous gardez toujours de face, charrie des relents âcres qui donnent la nausée.

Votre inquiétude se renforce. Vous interrogez Sole, dont les traits semblent encore plus tendus que d'habitude, si cela est possible, tant son visage est émacié.

– Il colporte une odeur de mort.

A la vue du village finissant de se consumer et des tas de cadavres atrocement mutilés qui jonchent le sol roussi, vous comprenez que vous arrivez trop tard. Le mal est partout et se propage sans cesse, ne connaissant nulle frontière, se moquant bien de vos totems, de vos dieux et de vos croyances.

Une nuée de corbeaux s'envole en croassant tandis que vous évitez le charnier. Osla, l'escarmoucheur des *Loups*, pousse un cri étranglé. Des décombres noircis et des taillis environnant les maisons en ruines, se lèvent des dizaines de *faucheurs*. Démons aveugles, attirés par la peur que transpirent leurs adversaires et l'odeur du sang, ils se dressent, tels des défunts revenus à la vie, la peau glabre ou putréfiée, les mains griffues, les faces graisseuses rendues obscènes par leurs bouches sans lèvres qui esquissent d'horribles rictus.

Ils vous encerclent.

Si le nombre de « *Survivants* » est égal ou supérieur à **16**, allez au **29**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **34**.

3

Soumis au rythme effréné de cette poursuite sans fin, les guerriers montrent des signes d'épuisement. Nombre d'entre eux sont assoiffés, leurs outres perdues ou vides depuis longtemps.

Vous choisissez donc de suivre l'itinéraire le plus praticable et profitez de la pente régulière qui plonge vers le fond du ravin, là où cascade le *torrent indompté*.

Malgré les frondaisons défoliées des arbres mourants, la lune peine à éclairer votre chemin. Ses rayons cristallins désertent l'endroit devenu lugubre au fur et à mesure que vous descendez dans le thalweg. L'obscurité se renforce. Les respirations autour de vous se font plus bruyantes et saccadées.

Les bottes s'engluent bientôt dans l'argile qui façonne une terrasse alluviale perchée, en ressaut, dominant le cours d'eau dont vous entendez le grondement.

Si vous persévérez dans cette direction, allez au **45**.

Vous pouvez toutefois vous raviser et bifurquer vers l'est, en coupant par les sous-bois. Vous vous éloignerez du morne vallon, même s'il vous faudra traverser l'étrange tapis de mousses rougeâtres qui déploient ses colonies filandreuses en une vaste toile d'araignée, lestée de spores translucides. Rendez-vous dans ce cas au **18**.

4

Piégé, comme un renard au fond de son terrier que vient déloger le veneur à l'aide de ses tenailles de fer, vous vous relayez à tour de rôle, suiez sang et eau, afin de dégager une trouée dans les éboulis mélangés.

Mais le cône de déblais est constitué principalement de sable qui coule comme de l'eau entre les doigts, comblant inexorablement la fouille que vous vous échinez à creuser, réduisant à néant tous vos efforts.

Impossible d'étayer efficacement la cavité ! Tol'Edu, trop pressé, ou trop terrifié, se retrouve bientôt enseveli en voulant forcer un passage. Ses compagnons le tirent par les pieds pour tenter de l'extraire de cette gangue mortuaire, avant qu'il n'étouffe.

Aux premiers cris qui s'élèvent à l'arrière, vous comprenez qu'il est trop tard. Vous fermez un instant les yeux, résigné, mais étrangement calme.

Les faucheurs de la *Horde* viennent d'envahir le tunnel et se ruent avec frénésie sur vos hommes. L'heure de la curée tant espérée arrive enfin pour vos poursuivants. Ils sont partout, jaillissant du plafond où ils avaient cheminés, bondissant des parois.

Possédés par une folie meurtrière, les démons tailladent, découpent, se goinfrent de sang. Leurs pinces et leurs pattes griffues, débitent les corps des guerriers qui se battent avec courage afin que *Lumthesa*, le *Dieu-Loup*, les accueillent comme il se doit dans les vertes prairies d'*Alda*, l'île sacrée.

Il y a fort à parier qu'il y aura une place pour vous.

5

La décision est prise, ce sera les collines de roc, les pierriers instables et les défilés encaissés.

L'espoir n'est qu'une étincelle dans le cœur des fuyards, d'autant que dans le ventre de la nuit, résonne les cris stridents des damnés en chasse, bien décidés à vous suivre jusqu'en enfer s'il le faut.

Mais l'enfer, vous y êtes déjà...

Plus on grimpe, plus la pente devient raide. Avec l'altitude, des cônes d'éboulis ont supplanté la maigre végétation d'herbes folles accrochées à cette terre acide. On trébuche sur les cailloux roulants, on glisse sur de traîtres amoncellements de galets et on peste contre le destin, contre les *Dieux* qui paraissent vous avoir abandonnés.

Les guerriers, au moral en berne, sont extenués par cette journée de lutte farouche, harassés par les efforts consentis. Il vous faut bien admettre que le rythme de marche ralentit dangereusement. Certains de vos hommes reprennent trop souvent leur souffle, les mains sur les cuisses, la bouche grande ouverte.

Si vous avez noté le code « *Répit* », allez au **37**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **20**.

6

Vous considérez qu'il est de votre devoir de montrer l'exemple, bien que vous vous en remettiez à Argam, qui s'est placé juste derrière vous, pour guider les guerriers du *Loup* dans ce dédale souterrain.

Brandissant une torche dont la flamme vacillante vous enveloppe d'un halo rassurant, vous videz longuement vos poumons avant de vous enfoncer dans le ventre noir de la montagne.

Rendez-vous au **40**.

7

Vous vous tournez vers Folcris tandis qu'un beuglement effroyable retentit devant vous. Le marais semble bouillonner. Vous humez l'odeur écœurante de la créature qui approche, toujours invisible.

Au plus profond de votre être, vous ressentez le mal absolu qui s'avance. Comme une onde qui fait chavirer toute volonté et ébranle les âmes.

Le héros du *Clan du Loup* est juché sur un ilot instable, amas précaire de racines entortillées et de troncs morts, embâcles pourrissants, déposés là par le courant. Il scrute les ténèbres, cherche à savoir d'où vient le danger, désormais imminent.

Si le score « *Aura du Sektuga* » est de **4**, allez au **23**.

S'il est inférieur, rendez-vous au **44**.

8

Vous approchez du champion déchu, qui émet un grognement de colère.

– Fiche-moi la paix ! lâche-t-il entre ses dents.

Sa respiration reste sifflante, son teint livide et sa poitrine se soulève bien trop rapidement. Malgré tout, il pose la main sur la garde de son épée. Redoutable demeure *Kassil*, même recluse, fauve assoupi, dans son fourreau de cuir.

Cette lame noire, qu'on dit animée d'une volonté propre, accompagne Folcris depuis le jour où, encore adolescent, il la ramassa sur le champ de bataille. Criblé de flèches, son précédent porteur, le cruel Heltan venait de la laisser s'échapper de ses doigts raidis par le trépas.

Votre sollicitude maladroite a piqué au vif l'honneur du héros qui s'arrête pour cracher un filet de sang glaireux, dégoulinant le long de sa mâchoire. Il vous dévisage alors, comme s'il émergeait des limbes, tourmenté par un flot de sentiments confus. Puis, sans ajouter un mot, il reprend sa course solitaire en forçant l'allure.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point.

Rendez vous au **38** si vous rejoignez la tête du groupe ou au **43** si vous préférez vous laissez distancer un bref instant.

9

L'attente. Le temps d'interroger sa conscience, de sentir naître l'angoisse ou la fugacité de la vie.

L'obscurité grouille de ces horreurs affamées. Vous les devinez s'approcher bien avant de les voir.

Les mains se crispent sur les hampes et les poignées des épées quand des feulements lugubres montent des ténèbres.

Soudain, la nuit vomit des ombres hirsutes, monstruosités païennes, gueules béantes, muscles roulants.

Si vous avez opté pour une formation compacte, en phalange, épaules contre épaules, boucliers hauts et lances dressées, allez au **15**.

Si vous avez préféré donner une plus grande liberté de mouvements à vos soldats, pour ce qui pourrait être leur ultime combat, rendez-vous au **47**.

10

Enfin, les frondaisons s'éclaircissent. La futaie s'étiole. Les arbres s'égrènent en gardiens taciturnes et solitaires au milieu des herbes folles qui ont envahi la plaine.

Ne reste de la forêt qu'une lisière confuse, qu'on abandonne comme un mauvais rêve.

Encore quelques efforts. Ne pas freiner l'allure, ne jamais se résigner. Vous rentrerez bientôt chez-vous.

Rendez-vous au **2**.

11

Même condamnés, vos hommes livrent une résistance épique et luttent avec bravoure contre un ennemi insaisissable. Telle une nuée de mouches hématophages, les voraces, parfois mortellement blessés, reviennent sans cesse à la charge pour vous harceler.

Alors que la situation semble perdue, retentit soudain le chant d'une trompe d'airain. Le grondement d'une autre, plus lointaine, répond en écho depuis les cimes, dont les contours indistincts apparaissent aux premières lueurs du jour.

Leur plainte vibrante, chaude et porteuse d'espérance, se propage à l'unisson dans tout le massif.

Du haut de la falaise que vous gravissez, des dizaines de flambeaux s'allument dans les ténèbres. Le vrombissement des flèches se fait entendre, suivis des borborygmes étranglés des démons, criblés de traits mortels. Le *Clan des Cinq Pics* a répondu à l'appel de Kanteros, votre ambassadeur et barde.

C'est au tour de l'ennemi de connaître le doute, puis la débâcle.

La précision des archers est redoutable. L'un après l'autre, les *voraces* qui s'acharnent encore sur les guerriers du *Loup* sont implacablement abattus, emportant parfois dans l'abîme et leur agonie un de vos compagnons qu'ils étreignent cruellement.

Lancez un dé.

- De 1 à 3 : **2** de vos hommes ont disparu.
- De 4 à 6 : **4** guerriers tombent de la falaise ou sont démembrés par ces êtres impies.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

Quand le calme revient enfin, tous reprennent en silence l'escalade de la dalle de basalte. Les échelles escamotables installées par vos alliés facilitent la fin de l'ascension.

C'est ainsi que le *Clan* des montagnes se déplace, progressant de relais en relais dans les hauteurs minérales. Ils les équipent par

un astucieux système de jeux de cordes nouées et de longues qu'ils récupèrent derrière eux, affadissant par la même occasion le mythe des *grimpeurs aux mains nues*.

Des poignes vigoureuses vous hissent, à votre tour, au sommet du promontoire. Les guerriers des tribus respectives se saluent sans effusion. Ce n'est pas une victoire que les hommes viennent de remporter sur les démons. Un sursis tout au plus.

Le haut plateau est battu par des vents tourbillonnants. Emmitouflé dans des fourrures épaisses et sombres, un des chasseurs du *Clan des Cinq Pics* se propose de vous conduire aux limites de leur territoire.

A sa suite, vous franchissez les derniers escarpements et dévalez des couloirs d'avalanche.

Mais il faut encore forcer l'allure, traverser des torrents en crue, longer des précipices, passer des collines. Malgré la douleur et la fatigue, vous gardez en tête que chaque pas consenti vous rapproche un peu plus de vos foyers.

Rendez-vous au **2**.

12

Folcris paraît lire dans vos pensées. Il dégaine *Kassil*, l'épée damnée, et se place devant la gueule sombre d'où parvient des hurlements glaçants.

– Je les retiendrai... Hâtez-vous !

Vous fixez un moment le *Sektuga*, cherchant les mots pour saluer le sacrifice du guerrier, mais comprenez que cela est

inutile. Dans le tunnel, enfile la cavalcade des démons, résonnent leurs rires hystériques.

Ressentant votre hésitation, il continue à parler d'une voix calme, sans se retourner.

– Ton destin n'est pas de mourir ici, jeune chef. Guide les hommes, fais qu'on se souvienne de tous les braves qui n'ont pas abdiqués et se sont révoltés en crachant au visage de la mort.

– Je le ferai... murmurez-vous, la bouche asséchée.

Le héros hoche la tête, tout en effectuant de rapides moulinets afin d'échauffer son bras d'arme. La lame vrombit, intensément, défiant les ténèbres.

Vous rattrapez vos compagnons qui s'aventurent, avec plus ou moins d'agilité et de confiance, sur l'étroite plate-bande.

– Ne regardez pas en bas ! Avancez ! criez-vous.

Les hommes se pressent sur la passerelle enjambant le vide, suspendue par quelque magie inconnue, tandis que vous jetez des coups d'œil nerveux par-dessus votre épaule.

Seul, narguant des ennemis encore invisibles, barrant de tout son corps l'entrée de la caverne où s'amplifie le tumulte de la *Horde* en chasse, Folcris patiente, impavide.

Les plus habiles ont déjà franchi le pont, lorsqu'Argam bascule dans l'abîme, sans un cri. Déséquilibré par un violent tourbillon, il est suivi dans sa chute par Dréorn, le luthier, à bouts de force.

Diminuez de 2 le nombre de « *Survivants* ».

Lorsque vous vous engagez à votre tour, le chant du combat qui fait rage derrière vous incite à accélérer l'allure. Folcris écrit en lettres de sang une nouvelle page de sa légende en couvrant votre fuite.

Vous vacillez un moment, au bord du précipice, cerné par l'obscurité qui semble se nourrir de votre angoisse. Même la torche faiblit, sa flamme dansante chahutée par les puissantes bourrasques qui montent des abysses.

Puis, d'autres points lumineux apparaissent devant vous et bientôt des encouragements. Vous rejoignez enfin les guerriers qui ont réussi l'éprouvante traversée. Crevant la paroi qui vous fait face, un autre passage grimpe roidement en ligne de droite.

– Il ne fallait pas m'attendre ! grognez-vous.

Une clameur s'élève du groupe de rescapés. Instinctivement, vous vous retournez et écarquillez les yeux. Folcris est sur vos talons. Il paraît danser sur un fil, tel un équilibriste, la *Horde* frénétique sur ses arrières. À plusieurs reprises, il s'arrête pour balayer les monstres qui s'agglutinent dans son sillage. Ses amples coups de taille fauchent les assaillants qui tombent en grappes mouvantes.

– Courez ! Courez ! beugle le *Sektuga*, tout proche, désormais.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de 1 point.

Vous poussez les fuyards dans la galerie ascendante. Le reste n'est qu'un songe éveillé flottant au creux d'une conscience engourdie : les bruits de pas dans le noir, les exhortations des hommes qui galvanisent les cœurs rassérénés, les croassements perçants des démons qui s'éloignent, le souffle de vent frais qui

charrie l'odeur de l'humus et des ajoncs, les cris de joie quand on émerge à l'air libre accueilli par une pâle clarté grise.

Vous constatez malheureusement qu'il manque des soldats à l'appel.

Lancez un dé.

- De 1 à 3 : **3** d'entre eux demeurent introuvables.
- De 4 à 6 : **5** *Loups* ne reviendront pas.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

Pas le temps de traîner davantage. Il vous faut repartir, sans goûter au repos, dévaler les coteaux et les versants abrupts, ne pas abandonner.

Rendez-vous au **2**.

13

Les rescapés du *Clan du Loup* disparaissent sous le couvert d'arbres mourants, aux branches pendantes, quand elles ne sont pas brisées. Dans les ramures défoliées, les bourgeons ont pourris, les épines des pins s'étiolent à votre passage.

Ne subsiste que des rameaux nus, squelettes décharnés enracinés dans une terre devenue toxique et dont ils ne peuvent s'échapper. Vous, vous le pouvez encore ! Mais pour combien de temps et pour aller où ?

Un bruissement vous alerte, les lames sortent des fourreaux dans un même élan. Les yeux se plissent, fouillent l'obscurité du sous-bois.

Ce sont les jeunes novices, partis avant l'assaut des *mordeurs*, qui surgissent des ombres à grandes enjambées, les joues rougies par l'effort. Ajoutez **3** au nombre de « *Survivants* ». À leurs tuniques de grosse laine, s'accrochent des brindilles et du lichen, trahissant une longue course à travers les taillis.

Vous réfléchissez à l'idée de les blâmer pour avoir enfreint les ordres et lisez les reproches sur les visages sévères de certains de vos compagnons d'armes.

Si l'escarmouche contre ces chiens maudits avait du mal tourné, le sacrifice de tous aurait été vain.

Turik, le plus intrépide des trois s'adresse à vous sans reprendre son souffle, avec la ferme intention de plaider sa cause.

– Nous avons découvert une piste qui trace vers l'est, bien cachée mais facile à suivre. Tracée par une harde sangliers en maraude à mon avis ! Elle court en ligne droite vers les *Hurle-Plaines*.

Rubian, ragaillardi par l'aplomb de son compare poursuit de sa voix aigue.

– La combe descend vers le *torrent indompté*, il est en crue je pense... Même si on ne l'a pas vraiment vu.

Si vous saluez leur initiative, allez au **39**. Si vous les sermonnez pour avoir désobéi, rendez-vous au **22**.

14

Péniblement, les rescapés du *Clan du Loup* grimpent un immense escalier minéral dont les marches grossières ont été façonnées par les pluies et la glace. Kanteros, le barde, vous

racontait, enfant, que c'était l'œuvre des *géants des tempêtes*, qu'ils l'avaient bâti pour accéder à leur royaume perché aux confins des étoiles.

L'ascension demeure risquée. Levant la tête, vous constatez que vous avez trop dérivé au nord, loin de la cluse encaissée empruntée à l'aller, quand les chants enthousiastes de vos guerriers résonnaient dans les gorges sauvages où cascadenent les torrents.

Trop tard cependant pour faire demi-tour. Vous devez franchir un escarpement légèrement en surplomb, après avoir gravi une dalle vertigineuse, si vous souhaitez passer le col.

Vous en êtes là de vos réflexions lorsqu'une voix satisfaite s'élève derrière vous.

– On y est ! s'exclame Argam, le vétéran aux tempes grises et à la peau tannée. De l'index, il indique une caverne, non loin, sur un redan isolé, dont la gueule sombre paraît encore plus opaque qu'un puits sans fond.

– C'est de la folie ! Tu oublies que les démons viennent des entrailles de la terre, s'emporte Rugh, le colosse à la barbe tressée. Son œil droit, crevé, à vif, est bordé de croûtes de sang coagulé, indurées par le gel.

– On allumera nos torches, et on traversa les montagnes jusqu'à chez nous ! Je connais ces tunnels, renchérit l'ancien.

Mais c'est à vous qu'il s'adresse, rivant ses yeux d'un bleu délavé dans les vôtres.

Si vous lui donnez raison et ordonnez à la troupe d'investir la grotte afin de s'engouffrer sous terre, à la lueur des flambeaux, rendez-vous au **41**.

Si vous préférez continuer à gravir la montagne, avec pour objectif de rejoindre une vallée perchée qui se dessine à l'horizon entre deux pics jumeaux, allez-au **33**.

15

Arc-boutés sur vos jambes, muscles tendus, vous redoutez l'attaque, guettant l'ennemi avec nervosité.

Puis, le vacarme. C'est sans hésitation que les *mordeurs* bondissent sur la forêt de fer que vous avez hérissé.

Ils se ruent tous crocs dehors, s'élançant avec force et détermination, percutent vos boucliers tels des rocs jetés d'une falaise. Vous chancelez, un instant déstabilisé par l'impact terrible.

– Gardez la formation !

Vous hurlez afin de couvrir le tumulte des molosses qui s'écrasent sur les pavois.

Même empalés, transpercés de part en part, ces horreurs tentent, dans leur agonie, de refermer leurs mâchoires affamées sur un bras, une jugulaire offerte, comme pour emporter dans le trépas une offrande à quelques divinités maléfiques.

Avec vaillance, vous repoussez cette vague féroce. Le choc est tel que les hampes se brisent alors que roulent dans le creux des ravins les corps sans vie des démons éventrés.

– A vos épées ! rugissez-vous en tirant votre lame du fourreau. Taillez-les en pièces !

D'autres chiens maudits se jettent déjà sur vos hommes qui s'échinent à maintenir les rangs pour ne pas se retrouver isolés, encerclés. Est-ce la rage de vivre ou la folie aveugle qui vous anime ? Est-ce là, l'antichambre de la mort ? Quoi que ce soit, frayeur ineffable ou courage insolent, pour la première fois depuis le début de cette funeste journée, vous tenez tête à ceux des profondeurs.

Malgré leurs assauts répétés, vous ne reculez pas. Qu'un de vos compagnons soit mis à terre, un autre se précipite pour lui porter secours. Quand, à votre tour, vous relevez Folcris, au cataphracte lacéré de larges entailles, vous sentez dans sa poigne et ses prunelles enflammées qu'il n'a pas abdicé. Pas encore...

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point.

La cohésion et la surprise de cette résistance inattendue ont fini par venir à bout d'une partie de la meute. Les *mordeurs* toujours en vie se dispersent dans la pente, en glapissant.

– Allez dire à vos maitres qu'il y a ici des les *Loups* qui se battent! braille Molgrin le forgeron à l'adresse des vaincus, soulevant l'enthousiasme des guerriers qui lèvent au ciel leurs armes poissées d'un sang noir.

Lancez un dé.

- De 1 à 3 : **4** de vos soldats ont succombé lors ce combat.
- De 4 à 6 : vous déplorez la perte de **6** lanciers.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

Notez le code « *Répit !* »

Il faut désormais choisir une direction et essayer de rejoindre votre *Clan*. Que déclarez-vous à vos hommes ?

« *Abritons-nous dans les bois, nous y aurons plus de chance !* », allez au **31**.

« *On devrait tenter le coup par les montagnes, c'est par là que nous sommes venu ici...* », rendez-vous au **5**.

16

Malgré la responsabilité inédite qui pèse sur vos épaules, vous prenez la parole d'une voix aussi assurée que possible.

– Tous les démons de la *Horde* sont à notre poursuite, annoncez-vous d'un ton solennel. S'il fallait mourir, c'était à l'aube, quand nous nous tenions aux côtés de nos frères d'armes tombés au champ d'honneur. Les dieux nous ont vus fuir. Nous ne rachèteront pas nos âmes par un sacrifice inutile !

Le soulagement se lit sur les visages juvéniles des novices.

Que dites-vous ensuite ?

« *Mettons nous à l'abri dans la forêt, nous y aurons de meilleures chances !* », allez au **31**.

« *Nous devrions tenter le coup par les montagnes, c'est le chemin le plus direct pour rentrer chez-nous.* », rendez-vous au **5**.

17

Plus vous vous enfoncez dans la forêt, plus les taillis se font denses. L'aube ne doit pas être loin. La lumière féérique de la lune s'estompe au profit d'une aurore terne, accentuant l'impression de froid déjà exacerbée par la fatigue accumulée.

La sente semble se diluer dans les sous-bois, toujours silencieux. Des murs de ronces aux tiges enchevêtrées, grosses comme des poings, vous obligent à de fastidieux détours. Sole, le pisteur du Clan, gratte sa barbe de perplexité, ne parvenant plus à trouver son chemin dans la végétation exubérante qui contraste singulièrement avec la désolation rencontrée jusqu'à là.

Quand il tire son glaive à manche d'os du fourreau en poussant un juron, c'est tous les survivants qui l'imitent pour faire face à un danger que lui seul a pressenti.

Des fougères, jaillissent en réponse à l'acier des épées, une harde de sangliers massifs qui fondent droit sur vous, comme surgit de nulle part. Jamais vous n'aviez vu bêtes si imposantes, même lors de la traque du vieux mâle au duvet d'argent de la *forêt d'Alawn*. Pourtant, ce n'est pas leur taille qui retient votre attention, mais bien l'aspect dénaturé de leur corps, perverti par quelque souillure immonde.

Des veinules gonflées, palpitantes, zèbrent les pelages rêches et déforment les flancs, le cou et les pattes. Les grès et les défenses proéminentes sont considérablement développés. Les canines mutilent atrocement le butoir des porcs et meurtrissent leurs groins écumants, attisant leur férocité. Le mal qui se répand sur ce monde semble corrompre chaque être vivant, chaque parcelle

de terrain qui tombe sous sa coupe, transformant hommes, bêtes et paysages en des parodies monstrueuses.

Les sangliers chargent, têtes baissées et plusieurs de vos guerriers sont renversés, impitoyablement piétinés, surpris malgré l'avertissement de Sole.

Vous plongez hors de la trajectoire de ceux qui ne font que traverser les bois au triple galop comme si le *Dieu-Loup* éperonnait leurs échines de ses lances. Les plus vindicatifs, toutefois, reviennent à l'assaut, leurs yeux noirs brillant d'une lueur hostile. Le combat est inévitable.

Au terme d'une lutte acharnée, la futaie recouvre enfin son calme originel, la plupart des sangliers ayant continué leur course folle, sans s'arrêter.

Malheureusement, une fois de plus, il vous faut déplorer des pertes dans vos rangs.

Lancez un dé.

- De 1 à 3 : **6** de vos hommes ont péri.
- De 4 à 6 : **9** guerriers ont été mortellement blessés par ces sangliers contrefaits et Turic, le plus jeune des novices (*qui avait déniché le sentier*) succombe dans vos bras après s'être vidé de son sang.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

– Au moins, nous avons retrouvé la piste, soupire votre guide, comme pour atténuer la peine qui vous étreint. Les mains sur les hanches, il contemple la tranchée ouverte par la harde, qui balafre la forêt d'une large cicatrice.

Il poursuit avant que vous n'ayez pu poser la seule question qui vous vienne à l'esprit.

– Vers l'est, oui, elle part vers l'est. Eux aussi furent ce cauchemar.

Rendez-vous au **10**.

18

Les derniers guerriers du Clan du *Loup* se glissent dans les épaisseurs houleuses de la futaie, sur le qui-vive.

Les mousses écarlates qui colonisent les sous-bois, profondément ancrées dans le sol, vous sont inconnues. Au départ assez dispersées, elles paraissent, au fur et à mesure de votre progression, se ramifier, plus abondantes et touffues.

C'est comme si, animées d'une volonté propre, elles convergeaient, attirées par votre seule présence, resserrant leur inextricable maillage, s'agglutinant. Elles forment bientôt un véritable enchevêtrement de filaments noueux et collants qui rendent la marche laborieuse. Insidieusement, ils s'enroulent autour des pieds et plusieurs de vos compagnons tombent de tout leur long. Dans leur chute, ils écrasent des dizaines de spores lumineuses qui éclatent mollement avant d'expulser en nuages urticants de minuscules prothalles.

Vos hommes se mettent à tousser dans les vapeurs âcres qui saturent l'atmosphère moite de la forêt, la gorge en feu, les yeux rougis et les paupières gonflées. On crache des humeurs bilieuses, la peau parcourue de frissons, en proie à une fièvre dévorante. Le pire, ce sont les démangeaisons insupportables

qui vous poussent à vous griffer bras et jambes, couverts de cloques, jusqu'au sang.

Quelque soit l'endroit où vous fuyez pour tenter d'échapper à la brume toxique qui s'étale sous les frondaisons, la situation ne fait qu'empirer.

Vous discernez avec horreur, la vision brouillée par l'acidité des émanations, les guerriers s'écrouler un par un, étreignant leur poitrine lorsque leurs poumons refusent d'inhaler une bouffée supplémentaire de cet air vicié, devenu mortel. Les corps inanimés sont aussitôt recouverts par des radicelles immondes surgissant de l'humus, qui les ensevelissent avec avidité dans les entrailles de la forêt.

A votre tour, vous tombez à genoux en suffoquant, les voies respiratoires liquéfiées. Vous étouffez avec l'impression que des milliers d'aiguilles chauffées à blancs vous perforent les chairs.

Nous retournons tous à la terre, chante Kanteros le barde du *Clan*. Vous le savez mais vous escomptiez une autre fin avant d'exhaler votre ultime soupir. Peut-être jouir de la chance de simplement voir grandir vos enfants et même vos petits-enfants au terme d'une vie pleine et paisible.

Mais le monde court à sa perte et dans son effondrement, il vous aura emporté.

19

Vous vous pressez les uns à la suite des autres sur ce pont improbable, barrant d'un trait ocre l'espace immense, en quête d'une issue incertaine.

Sole, le chasseur, s'élançe sans hésiter et arpente l'étroite plate-bande avec une facilité déconcertante, tel un équilibriste sur un fil. Pour le reste du *Clan*, l'exercice est plus laborieux. Vous finissez par former une chaîne humaine, chacun se tenant par la main, ou l'avant bras, afin de résister aux bourrasques aussi violentes que soudaines qui montent des profondeurs, risquant à tout moment de vous aspirer dans le vide.

Une chenille processionnaire qui s'accroche à la brindille qu'agite un enfant espiègle, pensez-vous.

Mais la cadence est lente, la manœuvre trop périlleuse. Les plus embarrassés vacillent dangereusement au bord du précipice et progressent à pas comptés. Les plus hardis, au contraire, s'impatientent et les encouragements se muent en imprécations solennelles lorsque les *faucheurs* de la *Horde* affluent à leur tour dans la caverne.

Eux ne tergiversent pas un seul instant. Ils se ruent à la charge, déferlent sur le pont comme une colonie de fourmis sur cette même brindille. S'y agrippant de tous côtés, l'horrible cortège, masse écoeurante, submerge les guerriers impuissants.

Certains n'attendent pas de succomber sous les griffes des monstres et sautent dans le gouffre en hurlant le nom d'un dieu ou d'un être aimé.

Quand Folcris plonge dans l'abîme, il n'articule aucun mot, n'émet aucun son, ne pousse aucun cri. Peut-être a-t-il fini de croire en toutes ces déités qui contemplant, sans réagir, depuis leurs palais célestes, le déclin d'un monde en ruine. Ils n'auront rien fait pour s'opposer à la faillite des hommes, rien fait pour éviter l'extermination de toute vie.

Et alors que vient votre tour, qu'allez vous crier face au vertige insondable du néant ?

20

– Des *mordeurs* ! s'exclame Sïn, le guetteur du *Clan*, qui vient de se retourner pour sonder l'espace, alerté par des jappements rauques. Ils sont après nous !

Aussitôt les guerriers se figent et s'en remettent à votre jugement, même si les alternatives à la mêlée furieuse qui s'annonce semblent illusoires.

Vous faites volte face et constatez que des dizaines d'ombres trapues gravissent sans effort le versant. Elles fondent sur votre groupe, comme un aigle plonge depuis l'azur sur un lièvre à découvert.

La *Horde*, sûre de sa force, a fait donner la chasse et a lâché sa meute de molosses à vos trousses. Votre position en hauteur paraît solide mais ce n'est pas vous qui avez décidé du combat, poussé au contraire à résister, faute de mieux, rattrapé par les démons.

Pourtant, encore animé par la quête d'une rédemption, les hommes comprennent à votre calme et vos traits résolus que vous ne vous soumettez pas sans livrer bataille.

Vos ennemis vous pensent à l'agonie, persuadés sans doute que l'heure de l'hallali a sonné, que le temps de la mise à mort de la bête traquée est venu.

Mais le *Loup*, même acculé, estropié, respire encore. Il se dresse dans l'écrin de la nuit et maudit ses adversaires. Vous sentez la

rage qui vous submerge et enserrez instinctivement la garde de l'épée battant votre flanc, pour contenir un cri. Il vous reste un souffle de vie.

L'obscurité vomit des monstres, nés de l'aberration. Ils se ruent à l'assaut comme si le fouet de leurs maitres flagellait leurs échine.

Vous luttez pied à pied, les muscles rompus à force de frapper, taillez de tous côtés alors que claquent les crocs puissants, que hurlent les hommes écorchés. Sur votre droite Tanith étreint ce qui subsiste de son visage déchiqueté, ses mains peinant à retenir les lambeaux de chairs molles qui coulent entre ses doigts.

Couvert des tripes puantes de vos victimes, vous contemplez, abasourdi le monde autour de vous. Un silence irréel entrecoupé par les lamentations des blessés et les glapissements des chiens qui se dispersent dans la pente, paraît suspendre le temps.

Lancez un dé.

- De 1 à 2 : vous déplorez la mort de **6** de vos compagnons.
- De 3 à 4 : **9** guerriers ne reverront jamais la forêt d'*Alawn*, berceau de la tribu.
- De 5 à 6 : votre groupe est décimé. **12** de vos soldats ont péri sous les griffes des chiens.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

Chacun panse ces plaies à la hâte. Folcris arbore une mine cadavérique mais tient toujours debout, scrutant les ténèbres.

Sur le qui-vive, il patiente, haletant, prêt à faire face à une nouvelle vague d'assaillants, son épée *Kassil* levée, la lame dégoulinante d'un sang noir et pâteux.

Rendez-vous au **37**.

21

– Courez ! Courez ! criez-vous à vos hommes. Ne restez pas groupés, dispersez-vous !

Les *Kornus* ne sont jamais aussi redoutables que lorsqu'ils se ruent sur les lignes compactes de soldats, même en armures. Piquiers, hallebardiers, hoplites, qu'importe.

Ce sont des monstres de puissances brute, infatigables, dur au mal, créés pour écraser leurs adversaires, les réduire en bouillie et répandre leurs cadavres en charpie aux quatre coins du champ de bataille.

À peine avez-vous donné vos ordres, que la créature gigantesque émerge des ténèbres, auréolée de gerbes écumantes.

Sentant votre présence, elle modifie sa trajectoire et pulvérise de son rostre monumental un saule vénérable placé sur sa course. Des milliers d'esquilles éclatent dans l'air en crépitant.

Vous plongez dans les flots noirs, évitant la charge du *Kornu*. Au même moment, vos guerriers s'éparpillent, telle une nuée d'étourneaux, chassés d'un labour tout juste semé, par un chien de garde.



Regagnant la surface, couvert d'une boue collante, empêtré dans des entrelacs d'algues vermiculaires, vous découvrez avec effroi, que le Vieux Argam, trop lent et le massif Tanith, handicapé par ses multiples blessures n'ont pas eu les mêmes réflexes ou la même chance que vous.

Le *Kornu* vient de les projeter en l'air, telles des poupées de chiffon, d'un formidable coup de butoir. Laisant le corps désarticulé du sonneur du *Clan* retomber sans vie dans le marigot, il ouvre sa gueule béante où s'alignent des rangées de crocs ébréchés pour happer le vétéran des *Loups*. Secouant frénétiquement sa dépouille, il finit par déchiqueter celui qui a bercé votre enfance, le soir à la veillée, de toutes les anciennes légendes de ce monde. Désormais, un amas de chairs sanguinolentes, dont les viscères s'échappent en paquets violacés de son tronc sectionné.

Diminuez de 2 le nombre de « Survivants ».

Vous servant de vos bras comme des rames de fortune, vous pataugez dans le cloaque sordide, tressaillant à chaque fois que retentissent les hurlements des hommes piétinés par le monstre. Il vous faut encore escalader la berge abrupte, empoignant les maigres racines qui affleurent de l'humus. À bout de force, vous glissez sur l'argile rouge, lorsque Sole le forestier, agrippe la manche de votre tunique et vous hisse enfin sur la terre ferme.

– Suis-moi, jeune chef, d'autres nous précèdent déjà.

Vous hésitez. Le palud résonne toujours de cris déchirants et l'air s'imprègne d'une odeur d'épouvante.

Le pisteur chevronné vous oblige à le regarder, pour vous arracher à ce cauchemar éveillé.

– C'est trop tard pour eux ! C'est aux dieux de décider de leur destin. Est-ce que tu peux courir ?

Vous hochez la tête et finissez par emboiter le pas au guide, bientôt rattrapés par plusieurs de vos compagnons, dont Folcris, affligé de n'avoir rien pu faire, ni même tenté.

Abandonnant cet endroit putride, l'effroyable *Kornu* en maraude et les moins heureux d'entre vous, vous parvenez à un cercle de pierres blanches dressées. Situé plus à l'est de la rivière, au cœur d'une petite clairière, vous espérez que ce repère visible constituera un point de ralliement évident aux rescapés.

Mais, à tout moment, le colossal démon peut réapparaître et les guerriers qui vous entourent montrent des signes d'impatience quand, après un long moment, cinq lanciers seulement vous on rejoint.

Lancez un dé.

- De 1 à 2 : Il manque **6** hommes à l'appel.
- De 3 à 4 : **9** guerriers ne reviendront pas, disparus ou morts.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

– On ne plus attendre se désespère Sole. Ou nous allons tous y rester. Venez, la lisière est proche.

Rendez-vous au **10**.

22

Même si vous ne pouvez que louer le courage des trois novices, il vous est difficile de laisser passer cette transgression manifeste aux règles claniques.

– Pourquoi n’avez-vous pas fui ?

– Je... On ne voulait pas vous abandonner... On voulait aider... balbutie Turic. Son visage pubère se tord de crainte, tandis que les autres baissent la tête.

– Vous-ai-je assigné la tâche d’éclaireur ou celle de messenger ? assenez-vous sur un ton courroucé.

Pas de réponse.

– La prochaine fois, contentez-vous de respecter l’ordre de votre chef. Cette stupide initiative aurait pu condamner tout le *Clan* !

En guise de sentence, vous giflez le meneur de cette bravade, qui tréssaille sous le choc, la marque rouge de votre main imprimée sur sa joue meurtrie.

Il se précipite, genoux à terre, face contre sol, nuque offerte, bredouillant une excuse que vous n’écoutez pas.

– C’est bon, lève toi.

Adossé à un arbre, où il tente de récupérer, Folcris, le champion, n’a rien manqué de la scène. Son regard brulant croise à nouveau le votre mais, cette fois, on lit une lueur d’estime dans la fièvre qui dévore ses prunelles.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point.

Les hommes reconnaissent désormais votre autorité mais ce n'est guère le moment d'en abuser. Vous devez reprendre la route au plus vite. Il serait suicidaire de consentir à une pause ou de perdre davantage de temps.

Si vous optez pour la piste tracée par du gibier (*qu'ont repérée les jeunes guerriers*) et qui traverse les bois en direction du *Clan des Hurler-Plaines*, allez au **35**.

Si vous préférez profiter du terrain favorable et continuer vers le torrent, dans le but suivre son cours, évitant ainsi les profondeurs insondables de la forêt, rendez-vous au **3**.

23

– Guide les guerriers hors d'ici, articule lentement Folcris. Tu es notre chef légitime. Mène-les hors de cet endroit puant.

Vous savez que le *Sektuga* assume son devoir, mais quelque chose vous amène tout d'abord à réfuter son injonction. Un mélange de résignation et d'honneur abscond.

Et puis vous considérez le héros, fier et droit. L'affliction qu'il endure paraît soudain moins palpable, malgré les stigmates qui sillonnent son corps gangrené. Ses muscles restent longs et puissants tandis qu'il allume en hâte une torche préservée de l'humidité.

Vous comprenez que le sacrifice du guerrier revêt une signification plus profonde que ce que l'impulsivité vous laissait entrepercevoir. Cet acte de bravoure n'est pas vain. Il n'est animé par nulle fatalité ou obligation. Il s'inscrit intensément, au contraire, dans le cycle de la vie.

Par son dévouement, Folcris fait perdurer l'espoir, aussi mince soit-il. Il montre le chemin et donne un sens à cette fuite sans fin. Il fait jaillir la lumière au sein d'une nuit opaque, installe l'ordre dans le chaos.

Déjà, le champion bondit de l'amoncèlement de branches mortes, tenant d'une main son flambeau bien au-dessus de son casque à cimier et enserrant de l'autre la garde de *Kassil*, sa fidèle lame.

Il crie, crache des insultes et de terribles imprécations à l'adresse de son ennemi, agitant -par des gestes amples- la torche qui vrombit dans l'air.

Le démon répond à son appel, surgissant à son tour des ténèbres. À la vue de ce myrmidon prétentieux, qui se targue de l'affronter, le *Kornu* fond sur lui en poussant un rugissement sauvage.

Pendant que la créature focalise son attention sur le *Sektuga*, les hommes du *Clan*, empêtrés dans la fange, tentent de s'extraire du borbier spongieux en regagnant la rive escarpée.

Folcris tourbillonne comme une guêpe autour d'un taureau en furie. Le monstre cuirassé charge, balance sa tête massive, tel un immense fléau d'armes, afin d'écraser l'insaisissable insecte qui le frappe en retour, le balafrant d'estafilades qui attisent davantage la colère qu'elles ne blessent.

Dans ce ballet onirique, le héros entraîne le *Kornu* toujours plus loin, vers les fondrières gluantes et les vasières insondables.

Bientôt, la flamme n'est guère plus qu'une étincelle crépitante qui se dilue dans les ombres des frênes s'élevant comme des lances fichées au milieu des eaux troubles.

Longtemps après, vous entendez les beuglements du *Kornu*, l'écho assourdi de la confrontation épique entre le champion du *Clan du Loup* et le ravageur de la *Horde*.

Et puis le silence, véritable une chape de plomb, succède au tumulte.

Vous enjoignez vos compagnons à vous suivre. Sole, le forestier, conduit le groupe jusqu'à un tertre de pierres levées, ceignant une clairière épargnée de l'inexorable dégénérescence qui nécrose la forêt.

4 guerriers demeurent introuvables, égarés dans les bois ou happés par le marais. **Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».**

A peine le temps de reprendre haleine, qu'il faut déjà repartir. L'armée de démons se rapproche sans doute. Les guerriers épuisés, crottés de boue, apathiques, se lèvent difficilement, âmes errantes, vacillantes.

Mais quand, d'entre les arbres, apparaît la silhouette du *Sektuga*, couvert d'un sang qui n'est pas le sien, étreignant contre son plastron la grande corne frontale du *Kornu*, une clameur de joie s'élève jusqu'aux frondaisons et ravive les corps accablés.

Folcris n'a pas eu besoin finalement de donner sa vie. Il a suffi qu'il endosse encore un peu ce rôle de héros que lui ont conféré ses pairs, pour que vive l'âme des *Loups*, un souffle de plus.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **2** points.

Rendez-vous au **10**.

24

Votre choix vous honore mais ne fait pas l'unanimité. Vous savez que vos mots condamnent ceux qui n'adhèrent pas à cet idéal de sacrifice. Mais qu'importe. Si un homme du peuple devrait être libre de son destin après une vie de labeur, il en va autrement pour vous, guerrier, quand *La Reine Fantôme* rôde et que croassent les corneilles au dessus du champ de bataille. On garde pour soi ses peurs et on invoque l'honneur, on s'en remet à l'avis du chef. Et le chef en cette nuit d'automne, c'est vous.

Dans votre tête se bousculent les visages et les noms de vos compagnons disparus et de ceux qui vous entourent, les vivants comme les morts, et tous divaguent entre les deux mondes.

Si, afin de ne pas rendre vain l'acte de bravoure que vous vous apprêtez à accomplir, vous souhaitez donner la chance à une quelques messagers de prévenir le *Clan*, allez au **30**.

Si vous préférez rester unis dans ce qui sera, peut-être, le dernier combat des *Loups*, rendez-vous au **9**.

25

Ce n'est pas un acte de lâcheté de votre part. En laissant le champion du *Clan* -même cacochyme, secoué de quintes de toux- mener les hommes dans ces souterrains, vous lui redonnez son rang légitime de héros et lavez son honneur bafoué.

De plus, par cette marque de confiance, vous faites montre de sagesse en ne vous exposant pas inutilement, vous qui endossez désormais le rôle de chef de guerre.

Folcris hoche la tête gravement. Lorsqu'il tire hors de son fourreau Kassil, l'épée légendaire, empoignant de l'autre main une torche qui chasse les ténèbres devant lui, vous jureriez qu'il recouvre une once de sa vigueur perdue.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point et rendez-vous au **40**.

26

On s'en remet donc à la sagesse d'Argam et tous rebroussement chemin, une boule d'angoisse germant au creux des tripes. Chaque foulée vous demande de puiser encore davantage dans vos ressources que vous pensiez déjà dilapidées.

Enfoncé jusqu'à la taille dans l'eau glacée, vous encouragez vos hommes, mais redoutez intérieurement de vous jeter, tête la première, dans les griffes des démons en chasse.

– C'est là ! affirme le vieux guide, disparaissant dans un tunnel malingre, dont l'angle aigu le rendait presque indiscernable depuis le sens opposé.

Soulagés, un par un, les guerriers du *Clan* lui emboitent le pas. Mais votre visage se crispe lorsque, vous engageant à votre tour, vous percevez dans la galerie principale des ombres parmi les ombres qui approchent. Des corps mouvants se glissent avec agilité et rapidité dans les ténèbres, le terrain de prédilection des *faucheurs* de la *Horde*.

On court aussi vite que possible dans le boyau exigü. On relève le compaignon qui a trébuché devant soi, et on le pousse dans le noir, l'exhortant à rattraper son retard, à oublier la douleur.

Enfin, le passage s'élargit. Vous débouchez dans les hauteurs d'une colossale caverne dont on ne discerne pas les limites, où que l'on regarde. A peine ressent-on le vide, rendu encore plus effrayant par l'absence de repères tant il est impossible d'apprécier les dimensions de cette cavité monumentale.

En contrebas, on devine un gouffre prodigieux d'où remonte un courant d'air pulsatile. Le rugissement d'une rivière enfouie et déchainée couvre vos voix. Agglutinés sur une étroite vire, vous considérez un étrange réseau de passerelles de pierre, rongées, comme grignotées par les humeurs acides d'une créature inconnue de la mémoire des hommes.

La plupart, ne sont pas plus larges que deux mains accolées, sans rambarde, ni parapet. Elles paraissent avoir été jetées là, au hasard, dans toutes les directions et avec des inclinaisons différentes, par un dieu bien cruel. L'une d'entre elles, plutôt rectiligne, semble franchir l'abîme, bien que vous ne puissiez en être persuadé. Dans tous les cas, elle constitue la seule échappatoire visible dans cet écheveau improbable.

Mais il faudra jouer les funambules si vous voulez éviter la chute fatale. La traversée prendra du temps que vous n'avez pas.

Si votre score « *Aura du Sektuga* » est supérieur à **4**, allez au **12**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **19**.

27

Vous savez la meute lancée à vos trousses. Les chiens de la *Horde* sont plus rapides que les plus véloces de vos *coureurs des bois*. Leur férocité et leur soif de sang en font des ennemis mortels aux crocs tranchants comme des rasoirs.

Pourtant, la position que vous occupez actuellement est la meilleure qui soit. D'autant que les *mordeurs* seront esseulés, loin devant l'engeance démoniaque de laquelle ils se sont extraits. Avec l'avantage du terrain, vous avez peut-être une chance, si ce n'est de vaincre, au moins de retarder l'échéance. Mais rien n'est sûr. Ils ont la force du nombre alors que dans vos rangs, depuis l'aube, la perplexité a sclérosé les cœurs et éteint l'ardeur.

Quel va-t-être votre choix ? Si vous optez pour la fuite, allez au **16**. Si vous déclarez, crânement, « *Ils ont lâché leurs mordeurs dans le but de terminer la sale besogne, impossible de nous échapper. On se bat ici !* », Rendez-vous au **24**.

28

– On les attend.

– C'est de la folie ! persifle Folcris.

Vous ne relevez pas, impassible, muré dans un silence qui peine à masquer un affreux tourment. Le champion du *Clan* réprime une injure et quitte d'un bond le rocher sur lequel le vent tourbillonnant fait claquer les plis de votre cape.

Lorsque les derniers blessés vous rejoignent enfin, à bout de souffle, vous comprenez que votre magnanimité aura un prix.

Des ravins environnants, surgissent des ombres griffues. Êtres difformes, aux carapaces luisantes, gueules de cauchemars, c'est une multitude furieuse qui déferle.

Une cohorte de créatures libidineuses s'est détachée du reste de la *Horde*. Leur odeur répugnante empeste l'atmosphère tandis qu'ils se précipitent à l'assaut en agitant des lames ébréchées, parfois greffées à même des moignons de membres atrophiés.

– Tenez-vous prêt ! tonnez-vous en tirant l'épée du fourreau.

Les hommes forment les rangs et dressent un mur de pavois duquel jaillissent les lances.

Le noir acier des assaillants crisse sur les boucliers unis. Vous donnez de la voix, tout en combattant, pour que les ailes de votre ligne de défense manœuvrent afin d'éviter l'encercllement.

Les guerriers font mieux que résister à ces démons pressés d'en finir, rendus arrogants par la perspective de vous arracher le cœur.

Autour de vous, ce sont les vétérans des *Loups* qui se battent : Drem, aux deux haches, qui éventre sans faillir ces monstruosité, cuirassées de chitine ; Sagatha fils d'Ulkred, le maître d'armes du *Clan* ; Berâm, l'impatient, qui vient de décapiter son adversaire d'un seul coup de glaive.

La première vague passée, Folcris, le visage barré d'une profonde balafre vous attrape par l'épaule.

– Regarde ! dit-il, en pointant la déclivité qui grouille d'ennemis. Cette fois, on ne pourra pas faire face ! Il faut y aller ! Maintenant !

Vous acquiescez d'un hochement de tête fataliste. Mais à la vue des **5 guerriers** qui gisent sur le sol, parmi lesquels Amon, votre cousin, vous commencez à regretter votre choix.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* » et fuyez au **14.**

29

Nul n'aurait pu continuer au-delà du maigre bosquet rond où vous avez consenti à faire halte, après la lutte acharnée contre les *faucheurs*.

Ils semblaient surgir de partout, en vagues incessantes. Vous avez résisté, encore... Vu mourir vos compagnons, encore... La moitié d'entre eux. Sole, le forestier, est tombé là-bas, la tête arrachée. Tol'Edu, le ténébreux, Sin, le guetteur, et tous les autres. Broyés, massacrés.

Une nouvelle fois, machinalement, vous comptez les hommes qui vous entourent. Toujours moins nombreux. Il ne subsiste *des Loups* que quelques hères dépenaillés dont la plupart n'ira pas beaucoup plus loin. Ses guerriers décimés, que deviendra le *Clan* ?

Combien de temps avant que la *Horde* ne dévore ce monde ?

C'est un astre rouge qui poursuit, impassible, sa course céleste. Il embrase de feu et d'or la plaine où flotte une fine brume cotonneuse, disparaissant dans la tiédeur du matin.

Assis en tailleur, vous observez les rescapés, épongeant à intervalles réguliers l'estafilade qui vous défigure, de l'oreille au menton. Certains s'abreuvent à une source providentielle sourdant des rochers, d'autres s'écroulent de fatigue aux pieds

des chênes, sur un lit de fougères. Tous, bandent leurs plaies, en grimaçant parfois de douleur.

Chacun songe en silence à ce qu'il a perdu et ce qu'il reste à perdre.

Le destin est une chose que l'on s'invente pour échapper à la folie du doute, au hasard de l'existence. Lorsque cette perspective disparaît, ne reste que la réalité crue des chairs palpitantes, les corps éreintés, la rémanence de la peur.

L'éclaireur que vous aviez laissé à l'orée du bois fait soudain irruption. Il accourt avec célérité dans le cercle que vous formez. Des regards inquiets se tournent vers lui.

– Ils arrivent ! Ils ne nous lâchent pas....

– Quand ? rétorquez-vous en éludant les soupirs résignés de vos compagnons.

– Le soleil ne sera pas au zénith qu'ils seront ici...

– Il faut s'en aller, maintenant ! s'emporte Rugh, le colosse aux cheveux roux.

S'en suit des réprobations confuses et de vifs échanges entre ceux dont les jambes ne les portent plus, partisans de se terrer ici et une poignée de guerriers, galvanisés par l'approche de la *Horde*, prêts à repartir.

– On n'a pas fait tout ça pour rien, renchérit Belig, le fils de Kanteros. On a affronté milles périls cette nuit, pas question d'abandonner !

Si votre score « *Aura du Sektuga* » est de **5** ou plus, allez au **50**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **32**.

30

Il faut informer le *Clan* de la déroute de votre armée et de l'avancée inexorable de la *Horde*.

Vous permettez donc aux jeunes guerriers du groupe, Turik, Ash et Rubian (*ce dernier saigne abondamment de la cuisse malgré un pansement de fortune*), de continuer leur chemin sans se retourner.

Notez le code « *Trois devant* » et mettez à jour le nombre de « *Survivants* », désormais réduit de **3**.

On se donne l'accolade, les mains se serrent, moites. Les silences remplacent des mots qui ne sauraient dire davantage. Ne reste bientôt que les braves parmi les braves, alignés sur la crête comme des arbres secs attendant la cognée du bucheron.

Au loin, guère plus que de grises silhouettes, les novices, avalés par la nuit, se dérobent lentement à votre regard inquiet.

Rendez-vous au **9**.

31

Les hommes approuvent ou ne disent rien, convaincus pour la plupart. D'un geste, vous les enjoignez à vous suivre et plongez sans attendre à flanc de coteau en direction des grands arbres.

Sous la clarté lunaire, l'étendue rase de la colline paraît saupoudrée d'un linceul vaporeux. Le voile de brumes fragiles se

déchire à votre passage mais se referme aussitôt derrière vous, masquant la fuite des rescapés du *Clan*.

Nerveux, vous jetez sans cesse des coups d'œil furtifs par-dessus votre épaule. À chaque instant, vous redoutez d'apercevoir l'armée de démons au sommet de la crête que vous venez de franchir.

Pourtant, alors que l'orée de la forêt, désormais toute proche, se dessine, vous vous mettez à espérer.

Mais le silence pesant qui règne pondère l'enthousiasme à peine éclos. Des frondaisons immobiles, aucun son ne vous parvient. Ni le hululement du hibou, ni le galop d'un chevreuil effrayé, ni même le murmure du vent dans les feuillages des ormes séculaires.

Si vous détenez le code « *Trois devant* », allez au **13**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **48**.

32

Fuir, fuir, éternellement. Comme un animal traqué. Mais fuir combien de temps encore ? Combien de lunes s'écouleront avant que la *Horde* ne déferle sur la forêt d'*Alawn*, incendie les vieux chênes, ravage cette partie du monde ? Sans un mot, sans but, juste poussée par l'ardente pulsion de destruction.

Combien de temps avant qu'elle ne découvre vos villages et que ses *faucheurs* éventrent vos femmes, dévorent vos enfants ?

Combien de grains restent-ils dans le sablier de vos existences ? Mieux vaut ne pas réfléchir à cela. Vous en êtes de toute

manière incapable, saoulé de fatigue, la vue brouillée par le sang chaud qui coule dans vos yeux.

Vous vous surprenez à courir, laissant derrière ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas suivre, entouré de silhouettes avachies qui n'ont déjà plus de noms, errant dans la brume, basculant dans l'abîme.

Folcris ne vous a pas accompagné cette fois. Il s'est décidé à attendre la fin de ce cauchemar, l'épée à la main. Il a choisi le lieu et l'heure. Vous savez qu'il emportera dans son trépas un grand nombre d'ennemis.

Mais d'autres viendront, inlassablement, piétineront son corps, se repaîtront de sa chair. Ils semblent jaillir d'une source noire qui ne tarie jamais.

Vous n'avez rien dit. Il n'y a pas eu d'au-revoir. Que les ténèbres froides.

Vous trébuchez. Quelqu'un vous relève. Est-ce la lisière de votre forêt qui se dessine, là-bas, au loin ? Est-ce que ce sont ses chênes magnifiques ? Ou une armée de démons qui obscurcissent l'horizon et dans les griffes desquels vous vous jetez ?

Des ombres. Nous ne sommes que des ombres.

33

Plus haut dans le massif, le froid se renforce encore. Giflé par les bourrasques gelées, on ne sent bientôt plus ses mains ni ses pieds. Les membres engourdis s'ankylosent malgré les efforts déployés pour les réchauffer.

Voilà qui ne présage rien de bon, car désormais, c'est une paroi verticale et lisse qui se dresse devant vous. Elle barre brutalement l'ancien glacier que vous venez de traverser. La montagne se referme en un cul de sac aux allures de souricières.

Dans le ciel, une aube fuligineuse pointe, diluant l'encre de la nuit en une ébauche d'aurore craintive.

Les cris rauques et les feulements sinistres qui montent des ténèbres, finissent de convaincre les plus rétifs.

On abandonne au sol, tels des trophées aux dieux taciturnes, les boucliers et parfois les lances. Certains se délestent de leurs plastrons préférant la liberté de mouvement à la protection de l'armure.

Dans cette extrémité du monde, les hommes se hissent à la force des bras, cherchent en tâtonnant les anfractuosités où glisser leurs brogues usées. On s'accroche du bout des doigts aux rares aspérités qu'offre la falaise, parfois coupantes comme le fil d'un couteau. Avec le vide qui grandit en même temps que le vertige, les bouches s'assèchent et les moins agiles, tétanisés par la peur, crispés sur des vires étroites, s'immobilisent, les biceps et les épaules perclus de crampes.

C'est sans compter sur l'abnégation des guerriers du *Clan*. Les meilleurs grimpeurs font preuve de solidarité et les poignes assurées tiennent bon les mains hésitantes afin d'aider chacun à franchir les difficultés de l'ascension. A mi-hauteur, ne discernant plus le sol, vous vous mettez à espérer.

Mais lorsque Sin, le guetteur, étouffe un cri, alors qu'il reprend son souffle sur un replat malingre tout en scrutant la vallée, vous tressaillez.

– Des voraces ! Des voraces ! Ils viennent droit sur nous !

Vous tournez la tête, évitant de considérer l'abîme immense et constatez qu'un nuage noir vrombissant s'approche et grossit à vue d'œil.

La panique gagne les hommes désespérés. Sur la terre ferme, ces immondes serpents ailés, aux dards effilés comme des dagues, constituent déjà des adversaires redoutables pour un combattant chevronné. Leur lâche tactique se résume à encercler leurs victimes afin de les mutiler jusqu'à ce qu'elles se vident de leur sang. Suspendu ainsi au rocher, rendu vulnérables par la précarité de la situation, vous devenez des proies faciles, prises au piège.

Vous jurez de rage et d'impuissance quand l'essaim fond sur les guerriers qui se débattent, assaillis, cloués à la paroi, crucifiés, incapables de tirer l'épée sans risquer la chute vertigineuse et mortelle.

Lancez un dé.

- De 1 à 2 : **4** guerriers ont basculé dans le précipice.
- De 3 à 4 : **6** de vos compagnons ne rejoindront pas la tribu. Vous pleurerez leurs noms.
- De 5 à 6 : ce sont **8** de vos hommes qui ont péri dans cet assaut indigne et couard.

Si vous avez envoyé votre émissaire au *Clan des Cinq pics*, allez au **11**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **46**.

34

Dans un corps à corps meurtrier, vous jetez vos ultimes forces dans la bataille. Les têtes des guerriers du *Clan* roulent au sol quand les faucheurs déploient leurs membres grotesques, que terminent des griffes démesurées.

Ventres ouverts dégoulinants de tripes, chair lardée, mutilée. L'horreur, partout.

Le dernier carré des *Loups* se bat pourtant jusqu'à la fin, sans relâche et chacun défend fièrement sa peau. Nombre de démons succombent, transpercés par l'acier mais d'autres viennent inlassablement combler le vide laissé par celui qui a été terrassé.

Cette fois, il n'y aura pas d'issue. Même pas de matière à fabriquer une légende. Non pas parce que vos hommes et vous aurez manqué de vaillance.

Non !

Simplement parce que personne ne survivra assez longtemps pour raconter comment une poignée de soldats a combattu une légion innombrable, comment ils ont lutté bravement, comment ils sont morts. Les vaincus n'ont pas voix au chapitre. Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire, le plus souvent. Mais ces vainqueurs là, n'ont rien à dire, rien à proposer, mise à part une destruction totale et aveugle, l'anéantissement de toute vie.

Ces vainqueurs là n'ont pas de dogme, ni de raison. Pas de revendications ou de doléances. La *Horde* avale ce monde. Elle le dévore. Elle le digère.

Bientôt, il ne restera même plus une âme vivante pour écouter. Cet ennemi là, efface jusqu'à la mémoire des hommes.

Vous n'avez pas à rougir de votre défaite. Votre sang le fait pour vous, éclaboussant le roc de trainées carmin, poissant les herbes folles.

Les sons vous parviennent confusément alors que la vie fuit votre être et que se bousculent dans votre conscience affolée des pensées mélangées, des fulgurances insaisissables et des souvenirs heureux.

Vous mourrez, vous le savez. Entouré des meilleurs compagnons qui soient. Sans autre regret que de n'avoir pas compris le sens de cette folie.

35

Les novices avaient vu juste. Près d'un bosquet de baliveaux rachitiques, un sillon assez étroit, mais facile à suivre, coupe la futaie, sans détours, vers l'est. Vous vous réjouissez de cette découverte providentielle, car les sous-bois alentours sont envahis de mousses rougeâtres, lestées de spores gélatineuses, gonflées comme des outres translucides et verruqueuses, prêtes à éclater.

Le sentier semble épargné par cette lente décrépitude. Seules de traitresses racines ligneuses, souvent masquées par des feuilles pourrissantes, vous obligent à redoubler de vigilance. Au pas de course et en file indienne, vous empruntez le layon bordé d'ormes et de chênes dont les ramures malades forment une voute de branches entrelacées, et donne au chemin creux l'aspect d'un tunnel végétal.

Vous avez la certitude d'avoir gagné un temps précieux, mais Sole, qui ouvre la voie aux rescapés des *Loups*, freine peu à peu

l'allure. Il s'arrête même à plusieurs reprises afin de retrouver la trace perdue de la piste dans le fouillis inextricable de taillis qui vous entourent depuis peu.

L'unique consolation est que la corruption est moins présente dans cette partie de la forêt. Les colonies de mousses sanguines ne subsistent qu'en plaques éparses, désormais contestées par les ronces et les fougères. Le tout compose une mosaïque étrange, irréaliste, un champ de bataille silencieux.

Si vous avez envoyé un émissaire au *Clan des Maraudeurs*, allez au **42**. Sinon, rendez-vous au **17**.

36

Le *Kornu* est un monstre de puissance sauvage, impitoyable, qui écrase tout sur son passage. Mais il est lourd, massif et peu agile. Dans le marécage, il n'évolue pas sur son terrain de prédilection. Il préfère les sols volcaniques ou la roche nue, qui supporte son poids.

Vous ordonnez à vos hommes de se disperser en hâte. Précédé par un grondement sourd, le démon cuirassé apparaît, comme surgit d'un cauchemar, avant de réduire en miettes un bouquet de jeunes frênes à cinquante pas de vous.

Les arbrisseaux explosent en une nuée d'esquilles tandis que le *Kornu* bifurque dans votre direction et se rue à l'attaque en soulevant des gerbes d'eau boueuse.

Sans hésiter vous plongez, tête la première, au fond du marigot, pour ressurgir un peu plus loin, hors de danger.

Les lances de vos hoplites fusent de toutes parts, en sifflant. Certaines ricochent sur le cuir épais du monstre, mais d'autres parviennent à le blesser... Décuplant sa frénésie !

Des guerriers, le pensant mortellement touché, l'assaille par le flanc, l'épée à la main. Mais le démon, d'une volte-face, balaye les audacieux comme des fétus de paille. Molgrin, le forgeron, reste empalé sur son rostre, hurlant de douleur. Le *Kornu*, bien décidé à le faire taire, balance sa tête énorme dans tous les sens, ne s'arrêtant qu'une fois la dépouille du valeureux soldat démembrée.

La lutte continue, sans merci, interminable. Malgré son corps écumant lardé d'entailles profondes, transpercé par le fer, jamais votre adversaire ne semble montrer le moindre signe de faiblesse ou d'épuisement.

D'autres de vos hommes périssent, piétinés, broyés.

Vous commencez à douter de l'issue du combat, lorsque Folcris, avisant l'œil crevé du démon, le surprend sur son côté aveugle et lui enfonce dans la gorge, *Kassil*, le glaive noir, jusqu'à la garde.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de 1 point.

Le démon, ivre de rage, se rue à nouveau, droit devant lui, au hasard, renversant encore deux autres *Loups*. Il poursuit sur quelques coudées sa furieuse cavalcade, traçant un large sillon dans la glaise d'une butte émergeant du marais. Puis, enfin, il daigne s'écrouler, secoué d'une dernière vague de spasmes avant de s'immobiliser.

Lancez un dé.

- De 1 à 2 : **8** hommes manquent à l'appel.

- De 3 à 4 : **11** guerriers ont été victimes du monstre.
- De 5 à 6 : le groupe est décimé. Vous déplorez la mort de **14** de vos guerriers. Même Amaethon, votre neveu, si adroit et si vif, n'a pas pu échapper à son funeste destin.

Mettez à jour le nombre de « *Survivants* ».

On dit que lors du siège de *Palistène*, la cité marchande, mille *Kornus* avaient chargé l'enceinte de la citadelle, pulvérisant les murs, les réduisant en poussière.

Désormais à la tête d'une poignée de rescapés à bout de forces, vous reprenez votre route, longeant le torrent dont le cours s'assagit peu à peu. Quand il méandre vers le sud, vous délaissez ses rives et rejoignez la lisière orientale de la forêt.

Rendez-vous au **10**.

37

Aux collines chauves, succèdent les contreforts d'une austère chaîne de montagnes dont les sommets enneigés déchiètent l'horizon. Les rescapés du *Clan* gravissent, dispersés par l'effort et dans le plus grand silence, la large cicatrice d'un glacier éteint.

La nuit s'étire comme le ciel se pare d'un bleu profond, saupoudré d'étoiles qui clignent encore dans l'infini des nuées.

Anesthésié par la fatigue, on court sans penser à autre chose que la prochaine foulée. Même entouré de ses compagnons d'armes, on se sent seul.

Etrangement, une volonté nouvelle vous habite, que vous ne soupçonniez pas. Le poids de la responsabilité, peut-être. Celle de conduire le destin de ces hommes en fuite, pourchassés, traqués et que vous menez dans les hauteurs.

Bientôt, des falaises vertigineuses vous écrasent de toutes leurs masses sombres. Les sentiers praticables se font rares et tortueux, les ténèbres se densifient sous l'égide des dalles grises. Le froid mord jusqu'aux os et met à rude épreuve les organismes déjà éprouvés.

L'écart avec vos poursuivants ne cesse de se réduire, vous ne le savez que trop bien. On rampe plus que l'on marche, à quatre pattes, dans les champs de moraines dont les arêtes saillantes vous lacèrent les mains et les genoux. Et on y perd sa dignité.

Folcris arbore un masque de douleur qui fige ses traits. Il se hisse jusqu'à vous. Juché sur un rocher surplombant la pente, vous observez, impuissant, les quelques silhouettes confuses qui titubent maladroitement, deux cents coudées en contrebas du versant.

Sur leurs talons, la *Horde*.

Vous vous demandez d'où le héros tire cette force qui le pousse toujours à avancer, tandis que son corps décharné exhibe sans fards, les marques du condamné.

– On est trop lent ! déclare-t-il d'un ton agacé.

Il a peut-être raison. Le terrain est escarpé, difficile pour certains de vos compagnons qui progressent à grand-peine, handicapés qu'ils sont par les blessures ou tout simplement

extenués. Le vent qui mugit des combes désolées propage leurs gémissements jusqu'à vos oreilles.

Vous devez prendre une décision compliquée.

Si vous vous résignez à abandonner à leur triste sort les retardataires, qui ralentissent dangereusement le rythme et compromettent vos chances de fuir, rendez-vous au **49**.

Si vous signifiez au *Sektuga*, qu'on ne laisse personne en arrière, allez au **28**.

38

Trempe de sueur, vous gagnez l'éminence granitique qui coiffe le mont abrupt dont vous arpentez les flancs. On se dispute déjà sur la meilleure route à prendre. Nerveux, les hommes s'apostrophent, sans commandement et sans stratège pour les guider.

Certains affirment qu'il faut rejoindre la forêt des *Grands Ormes*, dont les frondaisons noires ondoient sous la brise, en contrebas du versant opposé.

D'autres arguent qu'il est préférable de longer la crête et de s'échapper par les montagnes. Argam, l'ancien, les croit crevées de cavernes et de tunnels qui permettraient de les franchir aisément.

Enfin, une poignée de guerriers résignés ou héroïques souhaitent livrer bataille ici, fatigués, honteux de fuir.

Cette confusion vous fait penser qu'en pareilles circonstances, la présence du barde Kanteros manque cruellement. Il aurait su calmer les esprits échauffés et trancher l'ardent débat de sa

profonde sagesse. Avant de vous mettre en marche pour affronter la *Horde*, il avait été dépêché afin d'entreprendre des pourparlers avec un autre *Clan*, qui partage des frontières communes aux vôtres. *Choisissez dès maintenant vers lequel a chevauché votre ambassadeur : le Clan des Hurler-Plaines, des Maraudeurs ou des Cinq pics.*

Lorsque vous arrivez, l'assemblée fébrile, redevient silencieuse. Les hommes, agités, paraissent attendre votre assentiment. Vous, dont le père, *Prince des Loups*, et le frère aîné ont péri aujourd'hui, leurs dépouilles abandonnées aux charognards. En ces heures incertaines, nombreux s'en remettent à la tradition clanique. Les événements de la journée, le hasard ou le destin font de vous l'héritier légitime, le nouveau chef de guerre, malgré votre jeune âge et les doutes qui vous nouent les tripes.

Folcris, le champion déchu, baisse la tête, autant dans le but d'essuyer le sang mêlé aux humeurs malignes qui lui inondent la bouche, que pour masquer le déshonneur infligé, son autorité martiale reléguée à l'expression d'un simple avis.

Si vous possédez le code « *Les limiers* », rendez-vous immédiatement au **27**.

Quel va-t-être votre choix ? Si vous optez pour la fuite, allez au **16**. Si vous déclarez, crânement, « *On reste et on se bat pour la gloire du Clan !* », rendez-vous au **24**.

39

– Vous avez désobéi aux ordres, mais je ne peux que respecter ce choix et saluer autant votre bravoure que votre sagacité. Je

suis heureux d'avoir de nobles cœurs à mes côtés en ces temps troublés.

Les novices arborent un grand sourire, soulagés et honorés. Pourtant, peut-être que certains de vos hommes verront dans cette attitude magnanime le sceau de la faiblesse ou le manque patent d'une autorité dévolue, par nécessité, au chef de guerre.

Si vous optez pour la sente qu'ont repérée les jeunes lanciers et qui traverse les bois en direction du Clan des *Hurle-Plaines*, allez au **35**.

Si vous préférez profiter du terrain favorable et continuer vers le torrent, afin de suivre son cours, évitant ainsi les profondeurs funèbres de la forêt, rendez-vous au **3**.

40

Les flambeaux projettent, en crépitant, des ombres dansantes sur les parois patinées où scintillent des dentelles de concrétions blanchâtres.

Vous avancez lentement, pataugeant dans de larges laminoirs où des ruisselets d'eau vive s'entortillent autour de vos jambes comme des serpents ondoyants. Vous rampez, sans réfléchir, dans des boyaux malcommodes, nappés d'une argile rouge qui empoissent vos tuniques.

Des profondeurs, montent le bruit sourd des siphons en charge, gargouillant dans les entrailles du monde.

On s'en remet à Argam, qui n'hésite jamais à chaque intersection, indiquant d'un geste ou d'un mot la direction à suivre.

Pourtant, au bout d'une longue galerie en partie noyée, alors que tous grelottent de froid et de fatigue, le vieux guide pousse un juron.

Vous levez plus haut votre torche et constatez que le tunnel est obturé par une trémie. Un éboulement de la voute, formé de graves et de sables a comblé entièrement la voie.

– On peut creuser à mains nues, propose Sole le chasseur.

– Nan, demi-tour ! rétorque l'ancien, dans un murmure, comme s'il craignait que quelques sombres esprits tapis dans les ténèbres ne vous observent à la dérobée.

Les hommes inquiets s'agacent et palabrent quand vous réclamez soudain le silence. Au grondement des torrents souterrains, vient de s'ajouter une rumeur au départ indistincte, qui s'amplifie peu à peu jusqu'à former un tapage terrifiant. Vous ne connaissez que trop bien l'origine de ces cris rauques aux accents métalliques.

– Les démons approchent, ânonne inutilement Folcris, sans émotion aucune.

– Il y a une autre issue qu'on a dépassé tout à l'heure ! s'exclame cette fois Argam pour se faire entendre. A moins de trois cents pas derrière nous, on peut l'atteindre.

– On n'aura pas le temps ! Dégageons un passage s'emporte Dalaith, le guerrier qui ne sourit jamais, en joignant le geste à la parole.

Si vous ordonnez à vos compagnons de déblayer, le plus vite possible, la galerie obstruée, allez au **4**. Si vous suivez le conseil d'Argam en revenant sur vos pas, rendez-vous au **26**.

41

Dans la gueule minérale hérissée de stalactites qui prennent l'apparence trompeuse de crocs formidables, on se déleste de l'équipement superflu. Les grands pavois seront inutiles et même encombrants dans les galeries exigües.

On partage le reste des vivres et des réserves d'eau. Les chuchotements de vos hommes ricochent en échos étouffés sur les parois scintillantes qui vous entourent. Face à vous, la grotte se referme sur un boyau humide qui perfore la roche comme un terrier creusé par l'un de ses gigantesques vers lithophages dont on narre les légendes, le soir à la veillée.

Trop tard, pour hésiter dorénavant !

L'unique tunnel est si étroit, que les guerriers devront progresser l'un derrière l'autre. Impossible de se tenir à deux, de front.

Si vous prenez l'initiative d'ouvrir la voie, davantage porté par le courage que la raison, allez au **6**.

Si vous confiez cette tâche à Folcris, rendez-vous au **25**.

42

Sole, perplexe, se gratte vigoureusement la barbe qu'il a drue, lorsque, sans prévenir, il opère une rapide volte-face. Dans le même mouvement, il tire une dague de sa ceinture et s'apprête à la lancer en direction d'un orme vénérable, à proximité.

Tous se retournent afin d'observer l'arbre que le pisteur a pris pour cible, certains l'épée hors du fourreau, prêt à en découdre.

Un bruissement feutré qu'accompagne une pluie de feuilles cuivrées trahit la présence d'une silhouette qui se laisse choir, avec la souplesse d'un chat, depuis la première couronne de branches.

Un guetteur du *Clan des Maraudeurs* ! Vous le reconnaissez à ses tatouages rituels qui dessinent sur son buste nu des entrelacs et motifs complexes.

Vous redoutez un instant que ses intentions soient hostiles, craignant que ses comparses ne jaillissent à leur tour des taillis, mais l'homme, grand et chauve, approche lentement, une main levée en signe de paix.

Les armes se baissent, l'atmosphère se fait plus respirable comme vous en déduisez que Kanteros, votre barde et conseiller, a joué les entremetteurs auprès de cette tribu aux mœurs changeantes. Peut-être même a-t-il réussi à la convaincre de mettre fin aux querelles intestines avec les autres clans afin de se concentrer sur l'ennemi commun que constitue la *Horde*.

Caw, puisque c'est le nom du chasseur, vous renseigne un peu plus sur l'affliction qui s'étend ici et ronge chaque jour davantage les parcelles épargnées la veille.

– La forêt est malade. Tout meurt, tout pourri, on ne peut lutter contre cela ! déplore-t-il, d'une voix rauque. Nous prions les dieux chaque nuit, sacrifiant hommes et bêtes, mais ils ne nous écoutent pas. La mort marche sur nos sentiers. Nous avons combattus des araignées plus grosses que des bœufs il y a tout juste deux lunes. Même ceux des *Hurle-Plaines* se battent à nos portes.

Vous recevez ces terribles nouvelles sans rien dire, mais ne pouvez que condamner intérieurement l'orgueil irresponsable de votre père. Quelle folie que d'avoir cru possible de se dresser seuls, face aux démons ! Il fallait, au contraire, unir les forces, souder les clans. Isolés, vous n'aviez aucune chance.

Maintenant, chacun défait, il ne reste qu'une poignée d'hommes devant la multitude surgit des entrailles de la terre.

Vous échangez encore quelques mots avec Caw qui vous exhorte d'éviter les mousses rougeâtres, symbole même de cette déliquescence. Afin de s'assurer que vous sortiez indemne de la forêt, il se propose de vous conduire jusqu'à la lisière orientale.

Vos compagnons accueillent l'offre avec soulagement. Le guerrier peint prend la tête du groupe et, contournant avec habileté les pièges sylvestres, vous mène sans encombre à la limite de son territoire irrémédiablement perdu.

Sa promesse honorée, il vous adresse un bref salut et regagne les profondeurs des bois.

Rendez-vous au **10**.

43

Vous freinez progressivement l'allure après avoir repéré un vieux chêne étique rompant la monotonie des broussailles. A l'abri derrière le tronc pétrifié, vous scrutez les ténèbres en contrebas.

Il ne faut pas longtemps pour discerner des dizaines de points lumineux, rouge vif, qui brasillent comme autant de feux vacillants semés dans la pente. L'ennemi n'est pas décidé à

laisser même les derniers d'entre vous s'en sortir. La *Horde* ressemble à un raz de marée qui engloutit un littoral paisible et que rien n'arrête. C'est une abjecte entité maligne, une tumeur nauséabonde, plus qu'une armée de combattants, qui se lance à son tour dans la raide côte.

Pire, les *mordeurs*, ces chiens maudits, cavalent en tête, ventre à terre. Vous croyez même percevoir des jappements rauques, comme les molosses s'approchent, grattant le sol de leurs griffes démesurées.

Rapides et à l'aise sur ce type de relief accidenté, ils se détachent du reste de la *Horde* et sont déjà sur vos talons.

Notez le code « *Les limiers* » et rendez-vous au **38**.

44

– On n'est pas assez nombreux ! Il faut dégager d'ici ! gronde le héros des *Loups*, dont la voix trahit autant l'impuissance que la honte.

C'est une autre réponse que vous escomptiez de la part du *Sektuga*. Vous auriez tant voulu entendre des mots de révolte, d'obstination. Des mots qui disent que rien n'est perdu, que rien n'est impossible. Vous attendiez un acte fort, de bravoure, même insensé, pour que se perpétue la légende.

Mais ce n'est qu'un homme effrayé qui s'enfuit désormais à travers le marais. Dans son sillage se meurt votre espérance.

Diminuez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point.

Rendez-vous au **21**.

45

Vous parvenez enfin au cœur du val perdu où reluisent des eaux dormantes. Car les pluies de ces derniers jours ont gonflé le torrent. Celui-ci a débordé de son lit, inondant les berges, puis les sous-bois, remplissant les creux, les transformant en miroir ténébreux où se pâme la lune ronde, à travers les branches défoliées.

Au contact de l'humus, la surface liquide s'est parée d'une robe noire. Du cloaque croupissant, s'élève dans la touffeur de la nuit, une odeur pestilentielle, le fruit de toute cette matière organique en décomposition.

Pas d'autre choix pourtant que de continuer à avancer, suivre le courant, mue par l'espoir de sortir de ce marigot putride.

Le terrain devient spongieux, peu praticable. On trébuche dans l'obscurité et on s'enfonce dans des fondrières masquées par des algues visqueuses, qui flottent en bouquets filasses, comme les chevelures de nymphes assoupies aux fonds des eaux.

L'endroit est sinistre, les hommes aux aguets, nerveux.

Seul un régulier clapotis rompt le silence, quand, immergé jusqu'à la taille dans ce borbier infect, le marais s'anime de tremblotantes vaguelettes qui s'en viennent lécher les rives grumeleuses.

Un frémissement. Les *Loups* s'immobilisent, les corps tendus comme des arcs. Quelque chose approche, à toute allure. Quelque chose de pesant, qui fend le marécage dans une cavalcade effrénée. Les éclaboussures qui jaillissent dans sa chevauchée doivent s'élever au ciel et le bruit effrayant des

troncs qui se brisent sur son passage se font l'écho de sa force prodigieuse.

Tout droit. Il file droit sur vous, sans détour, et sans la moindre hésitation.

– Un *Kornu* ! braille Dréorn, le luthier.

Et soudain la peur gagne la troupe.

Vous ne connaissez que trop bien ces monstres cuirassés, aussi lourds que haineux. Ils sèment la désolation dans les rangs ennemis, balançant une tête hérissée de protubérances difformes telle une masse d'armes. Sur leurs carapaces, les démons de la *Horde* clouent les dépouilles de leurs victimes en de macabres trophées, jusqu'à ce qu'elles pourrissent ou se démembrant à chaque ruade de la créature.

Si vous ordonnez à vos hommes de s'éparpiller dans le marais et de fuir en direction du sud-est, vers l'aval, rendez-vous au **21**.

Si vous préférez faire face à celui que l'on nomme le *Fléau de la Horde*, rendez-vous au **36**.

Si vous souhaitez vous en remettre à Folcris, héros du *Clan*, allez au **7**.

46

L'espoir s'éteint à chaque fois qu'un de vos hommes, mortifié par les dards qui fouaillent ses chairs finit par lâcher prise et chute en hurlant, avalé par les ombres ternes précédant l'aurore. Malgré leur vaillance, les guerriers succombent aux attaques des *voraces*, même si les *Loups* emportent parfois avec eux un de ces démons ailés.



Adossé à la paroi, vous abattez la créature qui cherche à vous transpercer frénétiquement de son aiguillon, repoussez l'assaut de deux autres en les couvrant d'injures et d'imprécations haineuses.

La scène paraît se figer alors que vos compagnons basculent dans le vide à tour de rôle. Ils tombent comme des fruits trop mûrs dans un verger abandonné. Vous frémissez quand vous percevez le bruit mat de leurs corps qui s'écrasent sur les rochers, au pied de la falaise, autel sacrificiel pour des dieux sourds à vos suppliques.

La situation perdue, le *Clan* anéanti, votre regard croise celui de Folcris qui, face au néant, les talons calés sur un maigre ressaut, étreint *Kassil*, l'épée légendaire dont la lame ruisselle de sang. Une plaie béante, par laquelle s'enfuient ses tripes, déchire l'abdomen du héros.

Vous n'échangez aucun mot, les silences parlent assez, disent l'essentiel. Les démons reviennent encore plus nombreux à la charge. Vous prenez une profonde inspiration, ample et calme, puis sautez ensemble du promontoire.

Fermez les yeux. *Alda*, l'île sacrée vous attend. Les vastes prairies paisibles où reposent vos ancêtres, baignées par l'océan qu'embrase un soleil couchant, seront désormais votre unique horizon.

Loin des souffrances terrestres, loin de la corruption déversée par cette *Horde* surgit de nulle part. Une terre fertile et tiède, bercée par le rythme des marées et les chants qui racontent l'histoire de ce monde, avant son asservissement. Une autre étape, un autre temps. Fermez les yeux. N'entendez-vous pas

déjà le doux murmure des vagues dociles roulant sur le sable d'or ?

47

De tous côtés, les *mordeurs* vous assaillent. Monstres musculeux aux corps mouvants, ils bondissent depuis les ténèbres qui les ont vus naître.

Carnassiers insatiables, exaltés par la palpitation du sang qui pulse dans vos artères, ils se ruent à l'attaque, ivres de rage, possédés par l'envie irrépressible de déchirer ces ventres fragiles, d'écorcher les chairs molles et d'en extraire les tripes afin de les dévorer goulument.

Vos hommes luttent vaillamment, se défendent comme les *Loups* qu'ils sont, malgré les blessures et les plaies profondes d'où saillent les os, malgré le nombre d'ennemis, malgré l'effroi. Mais votre formation est trop dispersée. Les molosses transpercent vos rangs avant de prendre à revers les guerriers désemparés.

Il vous faut redoubler d'effort, frapper encore, réfuter la douleur, exacerber les sens, puiser dans les dernières forces, au-delà du supportable.

Quand, enfin, au terme d'une résistance épique, les *mordeurs* battent en retraite et détalent dans l'obscurité, vous ne pouvez que constater amèrement le tribut à payer pour votre héroïsme.

Lancez un dé.

- **De 1 à 3 : 7 soldats ont succombé sous griffes des chiens maudits.**

- De 4 à 6 : 9 de vos hommes gisent au sol. Vous priez pour que leurs âmes glorieuses soient déjà loin du champ de bataille.

Tenez à jour le nombre de « *Survivants* ».

Folcris, le héros, saigne abondamment du bras gauche et refuse tout soin, bandant lui-même la vilaine morsure.

Tous portent les traces de ce combat acharné.

Vous avez gagné un peu de temps sur la *Horde*, mais à quel prix ?

Notez le code « *Répit* ».

Qu'annoncez-vous à vos hommes ensuite ?

« *Mettons-nous à l'abri dans la forêt, nous y aurons davantage de chance !* », allez au **31**.

« *On devrait tenter le coup par les montagnes, c'est le chemin le plus direct pour rentrer chez nous.* », rendez-vous au **5**.

48

C'est une forêt morte que vous découvrez, déjà corrompue par les miasmes de la *Horde* qui se répandent sur ce monde comme une nuée ardente crachée du cratère d'un volcan furieux.

Vous êtes entourés de troncs pourrissants, rongés par une vermine grouillante qui les dévorent jusqu'aux racines. L'écorce des pins et des ormes, parasités par des champignons filandreux, exhibent des boursoufflures immondes qui les asphyxient. On dirait des malades de la peste, déformés par

d'horribles bubons purulents. L'air est acide et le sol, noir, crevassé.

Dans les sous-bois, on n'observe que très peu de fougères, de ronces ou de lierre. À leur place, Un tapis uniforme de mousses rougeâtres et gélatineuses, lestées de spores phosphorescentes, semble avoir envahi les lieux, prenant l'ascendant sur la flore endémique.

Si vous coupez à travers ces champs de mousses étranges, pour rejoindre au plus vite le territoire *des Loups*, rendez vous au **18**.

Si vous continuez à descendre la combe vers la rivière afin de contourner les profondeurs de cette futaie qui vous met mal à l'aise, allez au **3**.

49

Le dilemme est cruel. Sacrifier ceux qui ont le plus besoin d'aide afin de laisser une chance au reste du groupe.

Pourtant ces hommes qui luttent pour leur vie dans les lambeaux de la nuit, ce ne sont pas que des ombres sans nom. Ce sont des pères, des frères, des amis, des compagnons d'armes.

Mais la mort rôde, la *Horde* grouillante se répand dans ces montagnes comme une fièvre maligne sur la peau tremblante d'un corps alité. Vous serrez les poings de désespoir lorsque l'ordre est donné, par votre bouche, de continuer sans eux.

Plusieurs guerriers baissent la tête et récitent une dernière prière à l'adresse des condamnés.

Folcris vous retient par l'épaule avant que vous ne sautiez du rocher qui vous servait de promontoire.

- Ta décision est difficile et c'est la rançon du chef que d'être rongé par les remords. Mais ton choix est juste et sage. Tu as la destinée du *Clan* entre tes mains, et désormais la confiance des hommes. Donne leur une raison d'espérer. N'éteint pas la flamme.

Incrémentez le score « *Aura du Sektuga* » de **1** point.

Un ultime coup d'œil aux **4 braves** qu'on abandonne (**mettez à jour le nombre de « *Survivants* »**) et, au pas de course, vous reprenez votre route, tourmenté par la culpabilité, la colère et le chagrin.

Fuyez au **14**.

50

Générique : [The Best Is Yet to Come](#)
Accept (Too Mean to Die – 2021)

– Ils ne cherchent plus à nous rattraper...

Folcris n'a pas prononcé ces mots avec force, mais les hommes se sont tus après la brève déclaration du héros. Celui-ci, constatant qu'il a capté l'attention de tous, se lève péniblement et s'adresse aux membres du *Clan*.

– La *Horde* nous renifle, nous harcèle, nous mord les fesses avec ses chiens et ses *faucheurs* afin de nous pousser à avancer. Mais où les conduisons-nous en détalant ventre à terre, telle une bête aux abois ?

– Chez-nous... répondez-vous simplement, comprenant ce que le *Sektuga* veut dire.

A votre tour, vous vous remettez sur vos jambes et poursuivez dans son sens.

– Nous les menons directement à nos femmes, nos enfants, nos anciens si nous continuons ainsi. Au cœur de la tribu, tel un loup blessé qui file jusqu'à sa tanière, mais qui entraîne dans son sillage les chasseurs qui le pistent.

– On ne peut pas rentrer, conclut le champion, comme une sentence. Plus maintenant...

Et chacun interroge sa conscience.

Une dernière fois, Folcris tire *Kassil*, l'épée à la lame noire, de son fourreau de cuir. Une dernière fois, le chuintement de l'acier paraît exprimer une passion inassouvie pour l'imminence du combat.

Une poignée, vous n'êtes qu'une poignée. Et cette journée sanglante ? Un battement de cil dans la folie du Temps.

Ne restera ici que des corps abandonnés aux vents et aux charognards. Mais les âmes, la votre et celles de vos compagnons, les corneilles les emporteront loin de la putréfaction des chairs molles, à l'ouest, au-delà des mers, sur l'île d'*Alda*. Là où la *Horde* ne pourra plus jamais vous atteindre.

Terre promise, terre préservée où frémit la tiède brise marine et s'alanguissent les soirs d'été. En ce lieu sacré est votre délivrance, la fin de la traque.

Chargez ces démons, faites leur face même si tout cela est dérisoire. Allez ! Courez dans la plaine ! Jetez-vous en riant dans les bras de la mort. Affrontez-les, sans peur, ni regrets. Le meilleur est toujours à venir, fusse-t-il dans l'autre vie.

Le Loup n'est pas une proie. C'est un prédateur.

Les Survivants (au début de cette histoire)

(Vous) : Fils cadet du chef des *Loups*, 2^{ème} rang <centre>, lancier aguerrri.

Folcris : « le Sektuga », héros du clan, 1^{er} rang <centre>, combattant légendaire.

Dalaith : « le Maussade », 1^{er} rang <centre>, lancier vétérân.

Sole : « le Forestier », guide, chasseur et pisteur, 1^{er} rang <centre>, homme d'armes vétérân.

Rugh : « le Géant », 1^{er} rang aile droite>>, lancier vétérân.

Osla : « l'Escarmoucheur », 1^{er} rang <<aile gauche, homme d'armes vétérân.

Dréorn : « le Souffleur d'âmes », facteur d'instruments à cordes et à vent, 1^{er} rang <<aile gauche, lancier vétérân.

Molgrin : « le Forge-tonnerre », forgeron, 1^{er} rang aile droite>>, lancier vétérân.

Domios : « l'Ecraseur », 1^{er} rang <centre>, lancier vétérân.

Argam : « l'Ancien », 2^{ème} rang <centre>, lancier vétérân.

Sin : « le Guetteur », éclaireur et traqueur, 1^{er} rang aile droite>>, lancier vétérân.

Drem : « Deux Haches », 1^{er} rang aile droite>>, homme d'armes vétérân.

Ogbo : « le Tourmenteur », 1^{er} rang <<aile gauche, lancier vétérân.

Tanith : « le Sonneur », guerrier adopté par le Clan, 1^{er} rang <<aile gauche, homme d'armes vétérân.

Malturion : 2^{ème} rang <<aile gauche, homme d'armes émérite.

Raynard : 2^{ème} rang aile droite>>, lancier régulier.

Sagatha : fils d'Ulkred le maître d'armes, 2^{ème} rang aile droite>>, lancier régulier.

Berâm : « l'Impatient », 2^{ème} rang <centre>, lancier régulier.

Amôn : votre cousin, 2^{ème} rang <<aile gauche, homme d'armes.

Sough : 2^{ème} rang <centre>, lancier régulier.

Hek Tai : 3^{ème} rang aile droite>>, lancier régulier

Url : « le Borgne », 3^{ème} rang aile droite>>, lancier régulier.

Kirg : 2^{ème} rang <centre>, lancier régulier.

Amaethon : votre neveu, 2^{ème} rang aile droite>>, lancier régulier.

Tol'Edu : « le Ténébreux », 2^{ème} rang <<aile gauche, lancier régulier.

Septalion : 2^{ème} rang <centre>, homme d'armes.

Gurgan : 3^{ème} rang <centre>, lancier régulier.

Belig : fils de Kanteros le Barde, 2^{ème} rang <centre>, lancier régulier.

Ash : novice, 3^{ème} rang aile droite>>, lancier.

Turic : novice, 3^{ème} rang <<aile gauche, lancier.

Rubian : novice, 3^{ème} rang <centre>, lancier.

Lupo : novice, 3^{ème} rang <centre>, lancier.

Demat : novice, 3^{ème} rang <<aile gauche, lancier.