

Les miraculés d'Alenmur

Tous les héros commencent au niveau 7 et possèdent 8 cristaux par héros pour acheter leur équipement et leurs objets. Seuls les équipements et objets de panoplie sont interdits à l'achat. Hors combat, les joueurs peuvent replacer leurs points de caractéristiques autant de fois qu'ils le souhaitent. Celui-qui-sait doit être joué par un des joueurs.

1

Dans l'atmosphère enfumée d'une taverne de fortune située dans le camp de l'Ordre, un intellectuel arborant fièrement sa pipe se leva et fit signe au public de se taire. Ses yeux brillants de sagacité, il prit une grande inspiration avant de s'adresser à l'auditoire.

« Mes chers amis et convives épicuriens, permettez-moi de vous dévoiler une histoire qui transcende les frontières du simple récit et qui, je l'espère, marquera vos esprits pour l'éternité. L'on me connaît comme "Celui-qui-sait", et je m'appête à vous conter l'épopée des miraculés d'Alenmur... L'histoire d'improbables héros qui ont bravé les dangers et les ténèbres pour sauver Ednel. Asseyez-vous donc, remplissez vos chopes et écoutez avec attention, car ce récit est digne d'être gravé dans les annales de notre histoire ! »

Son ton pompeux et sa gestuelle théâtrale captivèrent instantanément l'auditoire qui s'installa confortablement, prêt à déguster ce récit fascinant. L'orateur, déjà quelque peu alcoolisé, prit alors une large gorgée de son spiritueux avant d'entamer sa narration. Dans un élan de grandiloquence, Celui-qui-sait commença par décrire son village natal.

« Imaginez, mes chers amis, un village niché au cœur d'une forêt majestueuse où les bûcherons sont les véritables artisans de la vie. Alenmur était un lieu où l'harmonie régnait entre les hommes et la nature, où l'art de l'apprivoisement du bois avait depuis bien longtemps déjà atteint des sommets inégalés. Grâce à notre seul savoir-faire, l'initiative a pu ériger son noble camp au pied de la crypte d'Ilhus, ce lieu sacré où résonnent encore les échos de nos ancêtres, ce lieu où nous buvons en cet instant à la santé des valeureux héros ayant vaincu le mal absolu ! clama Celui-qui-sait en levant son verre. »

L'érudit, en orateur expérimenté, attendit que l'assemblée trinque en l'honneur des héros de l'Ordre, mais un homme de peu, visiblement plus éméché que ses camarades, profita du silence pour objecter.

« M'sieur-qui-sait ! J'me serai laissé dire par qui de droit que le bois, il vient du sud-ouest de la forêt d'Eluanne... je dis çö, je dis riñ, termina-t-il en donnant un coup de coude à son compagnon de table. »

[23] Maintenir sa version des faits

[20] Accorder raison au soldat et broder

[8] Reprendre une lchette de spiritueux

2

Après un rot libérateur, Celui-qui-sait se remplit un autre verre. Il trébucha un peu en se remettant droit, un rire gras sortant de sa gorge. Il ébouriffa ses cheveux échevelés, balançant son verre d'une main à l'autre.

« Et puis... et puis... hic... nous sommes partis en forêt ! »

Il se mit à rire encore plus fort, s'accrochant à la table pour ne pas tomber.

« Pourquoi ? Je... je ne m'en souviens pas bien... Mais nous sommes partis en forêt ! Si si ! Je me souviens que y'avait des bois ! »

Il se pencha en avant, ses yeux brillants de rire alors qu'il racontait la suite de son histoire.

« Et là... hic... là nous avons rencontré... rencontré Sylvhe en personne ! Elle... elle était là... au milieu des arbres... et elle nous a parlé ! »

Il termina sa phrase sur un ton évoquant la surprise. Vu de l'extérieur, l'auditoire se demanda si Celui-qui-sait n'essayait pas de se convaincre lui-même.

« Mais... mais il y avait aussi... aussi des guêpes... Des tas... des tas de guêpes ! Hic ! Des guêpes partout... sur les arbres, dans les buissons... partout ! »

Il marqua une pause pour boire une autre gorgée, éclatant de rire en avalant de travers.

« Mais... hic... nous avons vaincu ! Vaincu les guêpes ! On... on les a toutes chassées ! Hic ! »

Il se mit à rire encore plus fort, faisant des mouvements avec ses mains comme s'il chassait les guêpes imaginaires. Ses auditeurs riaient avec lui, à la fois de son histoire et de son état d'ébriété.

« Et voilà... voilà comment... comment nous avons survécu... dans la forêt avec... avec Sylvie et les guêpes ! »

Son verre s'écrasa à nouveau sur la table, le liquide se répandant sur le bois. Celui-qui-sait éclata de rire, ses auditeurs se joignant à lui. Malgré le chaos de son histoire et son état d'ébriété, la soirée était devenue un spectacle inoubliable.

Remplissant une nouvelle fois son verre avec une main tremblante, Celui-qui-sait se redressa, le visage rouge et les yeux pétillants d'un mélange d'ivresse et d'exaltation. Il éleva son verre, et avec un grand sourire, annonça triomphalement :

« Et alors, hic... Alors déjà, nous avons... nous avons tué un dieu ! »

Sa voix s'éleva dans un rire ivre, et ses auditeurs le rejoignirent, riant et applaudissant à sa proclamation enthousiaste.

« Mais, hic... mais ces guêpes... ces guêpes étaient vraiment... vraiment chi... hic... exaspérantes ! »

Il secoua la tête, comme pour chasser un mauvais souvenir, avant de reprendre, l'expression sombre.

« Et puis... et puis, à quoi bon... hic... à quoi bon un dieu, hein ? »

Sa voix s'éleva dans un autre éclat de rire, ses mots devenant de plus en plus incohérents alors que l'alcool brouillait son esprit.

« Mais... hic... mais le fléau... le fléau rôde... rôde autour de la taverne... Il leva un doigt, le pointant vers la porte comme s'il voyait la menace invisible lui-même. »

Il marqua une pause, le regard fixe, avant de finir par éclater de rire, un rire contagieux qui emporta l'assemblée. Avec un grand sourire, il se pencha en avant, chuchotant comme s'il partageait un grand secret.

« Mais vous savez quoi ? Hic... vous savez quoi ? Nous... hic... nous on avait plus peur des guêpes... hic... que du fléau ! »

Et avec ces mots, la salle éclata de rire, le récit confus et ivre de Celui-qui-sait transformant la soirée en spectacle euphorique. [31]

3



Avec une vivacité marquée et une précision de conteur, Celui-qui-sait décrivit avec passion la confrontation tumultueuse qui s'était déroulée dans la librairie. Un cri terrifiant, émanant de la redoutable mandragore, avait été le présage de la bataille qui les attendait. Malgré le piège tendu par les engeances, leur courage et leur détermination avaient triomphé, leur permettant de sortir victorieux de cette librairie devenue champ de bataille.

Le récit de Celui-qui-sait, vibrant et vivant, captura l'imagination de l'assemblée. Il peignit une image de lui-même au cœur de la mêlée, brandissant une épée avec une audace irréprouvable, repoussant les engeances à chaque tournant. Et bien que sa représentation en héros intrépide semblait presque trop grandiose pour être vraie, nul parmi l'assemblée n'osait interrompre ou contester. Au contraire, ils étaient pendus à ses lèvres, absorbés par son récit, acceptant les hyperboles fantastiques non pas comme des exagérations, mais comme des embellissements bienvenus à une histoire déjà palpitante. Son audace, loin d'être discréditée, était saluée avec un respect silencieux et une admiration palpable.

Absorbée par ses paroles, l'assemblée retenait son souffle alors que Celui-qui-sait, avec une solennité renforcée, suspendait momentanément son récit. L'ampleur de sa voix s'intensifia lorsqu'il reprit, chaque mot résonnant dans l'air comme une déclaration belliqueuse.

« Nous étions certes victorieux, mais pour combien de temps encore ? La menace de l'ennemi, incommensurable et indubitable, grandissait sans relâche, et l'ombre du Fléau d'Alenmur, toujours plus menaçante, s'étendait. »

Il marqua une pause, son regard perçant balayant l'auditoire. Voyant une curiosité avide dans leurs yeux, il reprit son récit avec une assurance inébranlable.

« Le fléau d'Alenmur... Imaginez une créature bipède, plus imposante qu'une maison, munie d'appendices terrifiants capables de déchiqueter un homme en un clin d'œil. Sa forme grotesque, une anomalie de la nature, était suffisante pour faire courir un frisson glacé dans le dos du plus courageux d'entre nous. Notre ami le capitaine était catégorique : sans une aide divine, une confrontation directe nous aurait mené à une mort certaine. C'est pour cette raison, en grand stratège que je suis, que j'ai proposé de nous précipiter vers la taverne, avec l'objectif de récupérer l'équipement de deux de nos alliés. »

La voix de Celui-qui-sait ricochait dans le silence, chaque mot alimentant l'anticipation fiévreuse de l'assemblée pour la suite de cette épopée héroïque.

« Nous avons donc quitté la librairie avec précaution par une porte dérobée, espérant ainsi éviter toute rencontre indésirable jusqu'à l'arrière de la taverne locale. Pour compliquer notre tâche, notre refuge habituel n'avait qu'une seule entrée donnant sur la place du village, désormais infestée de centaines de

créatures maléfiques. Mais nous n'avions guère le choix. Dans un sursaut de bravoure, notre équipe s'est précipitée vers la taverne, attirant la horde du fléau à notre suite. » [27]

4



Tandis qu'il reprenait son récit, le regard de Celui-qui sait, jusqu'alors empreint d'une malicieuse jubilation, se voila soudain d'une gravité insoupçonnée. Sa voix se fit plus sombre, teintée de tristesse :

« Regrettablement, ce qui nous attendait lorsque nous quittâmes les lieux, n'était point un paysage de joie et de réjouissance, mais bien un tableau de désolation. Alenmur, notre village si paisible, était méconnaissable, ravagé par les flammes et les monstres. Nos frères et sœurs, nos amis, les petites gens qui peuplaient notre chère bourgade, gisaient là, étendus sur la place principale, comme autant de témoins silencieux de l'horreur qui s'était abattue sur eux. »

Les yeux humides et la gorge nouée, Celui-qui-sait marqua une pause, laissant le poids de ses mots s'abattre sur l'auditoire. La tension était palpable dans la taverne, l'assemblée silencieuse et émue. Celui-qui-sait se redressa, cherchant à retrouver un semblant de contenance, et poursuivit son récit.

« Alors que nous contemplions avec effroi les ruines fumantes de mon village bien-aimé, des hurlements de terreur s'élevèrent de la librairie de notre cher lettré. Sans une once d'hésitation, je me précipitai héroïquement à la rescousse et pénétrai dans les lieux... »

Soudain, un soldat l'interrompit et s'exclama :

« Attends une minute ! Toi, tu fonces tête baissée vers le danger ? Tu nous prendrais pas pour des artichauts ? »

[14] Maintenir sa version des faits

[19] Accorder raison au soldat et broder

[15] Reprendre une ch'tite lichette de spiritueux

5



Poursuivant son histoire, Celui-qui-sait narra la défense de la taverne avec une vivacité indéniable, tout en instaurant la gravité nécessaire pour susciter une tension tangible. Même si certains détails semblaient enjolivés, il n'était pas difficile d'imaginer l'assaut intense des créatures repoussées avec une bravoure sans faille. Pendue à ses lèvres, l'assemblée attendait impatiemment la finalité de l'épopée des miraculés d'Alenmur.

Alors que le silence s'installait, Celui-qui-sait, ses yeux flamboyants de résolution, s'apprêtait à raconter le point culminant de son récit.

« Nous avons triomphé de l'armée des corrompus ! Mais au-delà de cette victoire se profilait une ombre encore plus menaçante. Le Fléau d'Alenmur hantait nos pensées, son image se répétant sans cesse comme un sombre écho dans nos esprits. Chaque craquement de bois, chaque murmure du vent semblait annoncer son arrivée imminente. L'air était lourd de tension inexprimée mais nos visages affichaient une détermination inébranlable, prêts à faire face à l'inconnu. Alors que les échos des combats passés s'estompaient, un silence lourd de promesses obscures s'installa. Puis vint ce moment où le monde semblait suspendu à la frontière

du chaos, où le destin semblait osciller entre la victoire et la défaite. Le Fléau d'Alenmur accompagné de son armée patientait devant la taverne. »

« Son armée !? Mais vous l'aviez pas déjà battu juste avant ? Je comprends plus rien moi... intervint un spectateur. »

Dans un accord tacite et unanime, l'assemblée pendue aux lèvres de l'orateur enjoignit au soldat de se taire. Tous attendaient avec impatience l'épique final de cette saga héroïque. [37]

6



Avec une énergie palpable, Celui-qui-sait se lança dans le récit de la bataille de la taverne. Chaque mot, chaque geste dépeignait un tableau vivant de la confrontation, injectant une tension tangible dans l'atmosphère. De la sauvagerie des créatures à la vaillance et la détermination de ses compagnons, ses descriptions étaient si convaincantes que les auditeurs avaient l'impression d'être eux-mêmes pris au piège dans la taverne, luttant pour leur survie.

Malgré la gravité du récit, il n'était pas difficile de ressentir une certaine exaltation à l'idée de la bravoure et de l'endurance de ses frères d'armes face à une telle adversité. Chaque visage dans l'assemblée reflétait une tension mêlée de fascination, leurs yeux rivés sur Celui-qui-sait, impatients de découvrir la conclusion de cette épopée héroïque.

Alors que le silence retombait sur l'assemblée, Celui-qui-sait reprit son récit pour en narrer l'apogée.

« Notre victoire à la taverne n'était qu'une lueur d'espoir fugitive dans une obscurité grandissante. Le spectre du Fléau d'Alenmur planait sur nous, son image revenant sans cesse dans nos esprits, tel un écho sinistre. Chaque craquement de bois, chaque bruissement du vent semblait annoncer sa venue. Nous pouvions sentir la tension palpable, mais nos visages affichaient une détermination inflexible, prêts à affronter l'inconnu.

Alors que les échos des batailles précédentes s'estompaient, un silence lourd d'anticipation s'installait, promettant de nouvelles épreuves à venir. Un moment se dessinait où le monde semblait suspendu à la limite du chaos, où le destin balançait entre triomphe et tragédie. Le Fléau d'Alenmur se tenait en attente, prêt à mettre à l'épreuve notre résolution. »

La voix de Celui-qui-sait se tut, laissant l'assemblée suspendue à ses lèvres, retenant son souffle pour le dénouement épique de cette saga héroïque. [30]

7

Dans une version rocambolesque et enjolivée de la réalité, Celui-qui-sait raconta avec exubérance la défense épique de son bureau. Les détails extravagants et pittoresques de son récit faisaient sourire l'auditoire, qui se demandait à quel point les événements décrits étaient bien authentiques.

« Imaginez, mes amis ! Des ennemis surgissant de tous les coins, et moi, ainsi que mes acolytes acculés face à une véritable armée ! Des engances venues des tréfonds de la terre, des géants, des bandits, une araignée géante ! Et moi, debout sur mon bureau, tel un chevalier des temps anciens ! Agitant un broc telle une épée redoutable, repoussant les assaillants avec une dextérité insoupçonnée ! »

Il décrivit avec passion comment ils avaient réussi à repousser les assaillants, les uns après les autres. Les objets présents dans la pièce devenant, selon lui, de véritables armes de fortune, et le bureau se transformant en une forteresse imprenable.

Et bien que l'histoire de Celui-qui-sait soit ponctuée d'hyperboles et de fantaisies dignes des plus grands conteurs, l'assemblée ne put s'empêcher de rire et de se laisser emporter par cette version extravagante de la défense du bureau.

Afin de laisser le temps à l'assemblée de se remettre de leurs émotions, Celui-qui sait lorgna le fond de sa chope tristement vide. Il fit un rapide signe au garçon d'auberge de faire le plein, puis il prit une vaste lampée avant de renchérir :

« Ah, mes amis, ce combat n'était que le début de quelque chose d'épique, d'une aventure qui transcenderait les âges ! Les dieux nous souriaient, car dans le ventre de la bête à 8 pattes, littéralement... Nous trouvâmes des reliques d'un autre temps ! Des artefacts offerts par la bienveillance des Dix ! Ces reliques nous insufflèrent courage et détermination pour affronter les périls à venir ! Et bien que mon coeur se brisa à cet instant précis, nous durent quitter mon merveilleux bureau pour nous présenter sur la place d'Alenmur... »

** Chaque héros peut récupérer un équipement en or de son choix dans la pile du forgeron. **

Allez-en [4]

8

En homme avisé, Celui-qui-sait choisit de ne pas répondre immédiatement, préférant se servir une autre lichette de spiritueux pour laisser planer un suspense bienvenu. Après en avoir savouré une gorgée, il reprit enfin la parole, un sourire en coin.

« Cher ami, votre remarque mérite réflexion, mais la vérité importe peu dans une histoire comme celle-ci. L'essentiel, c'est de partager ces moments de bravoure et de célébrer les héros qui ont donné leur vie pour la protection d'Alenmur ! L'épopée de nos héros débute alors que tout semblait perdu, acculés dans mon bureau situé au cœur d'Alenmur. Mon antre de réflexion personnelle était prise d'assaut ! Sans issue, ils n'eurent d'autres choix que de lutter des heures durant contre une horde sans fin ! »

Il leva à nouveau son verre, invitant l'assemblée à trinquer en l'honneur de ces valeureux combattants. Alors que son équilibre s'érodait, il constata, lors de ce moment de flottement, qu'il avait sous-estimé la force de cet alcool maison. [25]

9

Avec minutie et entrain, Celui-qui-sait évoqua les détails d'un combat épique et éreintant dont les miraculés sortaient victorieux. Son récit, captivant, avait conquis l'assemblée qui s'imaginait chaque crissement du fer qui s'entrechoque si bien que ses hyperboles fantasques ne choquèrent en rien l'auditoire.

Celui-qui sait, galvanisé par l'attention qui lui était offerte, reprit son histoire.

« Nous nous tenions dans une mer, que dis-je, un océan d'engeances ! Couverts de sang et éreintés par la

fabuleuse victoire que nous venions d'arracher durement à cet ennemi en surnombre ! Certes, nous aurions pu fuir, succomber à la peur qui nous étreignait, mais je sus, par ma verve, trouver la juste inspiration afin d'offrir à ce groupe de fortune la force de continuer sur le chemin de sa destinée ! »

S'attendant à être interrompu par ses camarades attroupés autour d'une table dans le fond de la taverne, il leur porta un regard attentif, mais à sa grande surprise, aucun ne daignait lui prêter la moindre attention hormis le Capitaine, qui l'enjoignit à continuer d'un timide sourire gêné.

« Profitant de ce court instant de répit, une partie de notre équipe fouilla les dépouilles jonchant le sol tandis que j'attrapais une poignée d'objets que j'avais intelligemment stockés en prévision d'une situation de cet acabit. »

Dans un élan de pomposité inattendu, Celui-qui-sait poursuivit sa narration :

« Après notre glorieuse victoire, nous quittâmes mon bureau. Ah... Mon bureau... Ce véritable sanctuaire du savoir et de la réflexion où les murs se paraient de rayonnages richement garnis d'ouvrages rares et précieux. La pièce, vaste et somptueuse, était illuminée par un majestueux lustre en cristal, qui faisait miroiter ses lueurs sur le mobilier d'ébène finement ouvragé. En son centre trônait mon escrivain, pièce maîtresse de la salle, imposant et élégant, où chaque détail témoignait du goût raffiné de son propriétaire qui... »

« On s'en fout, burp, enchaîne ! beugla un homme bourru fortement alcoolisé. » [4]

10

Avec une ferveur et une précision inégalées, Celui-qui-sait évoqua les événements tumultueux survenus dans la librairie d'Alenmur. Un cri glacial, indubitablement celui d'une mandragore, avait précédé une bataille d'une intensité exceptionnelle. Piégés par ces créatures cauchemardesques, ses camarades avaient pourtant démontré une bravoure et une détermination sans faille.

La narration de Celui-qui-sait, palpable de passion et de tension, ensorcela son public. Sa voix se fit plus basse, plus solennelle, tandis qu'il retraçait les faits d'armes de ses compagnons, qui, à tour de rôle, repoussaient vaillamment les assauts des créatures maléfiques jusqu'à l'éventuelle victoire. Et même son propre rôle semblait s'estomper derrière la grandeur de ses camarades, il demeurait néanmoins un élément essentiel de son propre récit.

L'érudit d'Alenmur, marqua une pause, inspira profondément avant de reprendre, le poids de leur situation gravé sur son visage.

« Nous avons déjà triomphé de l'improbable à deux reprises, mais les événements tournaient doucement en notre défaveur. La horde, consciente de la menace que nous représentions, n'hésitait pas à recourir à la ruse pour nous atteindre. Était-ce l'œuvre du Fléau d'Alenmur ? Nous l'ignorions, mais une chose était certaine : notre situation actuelle ne nous permettait pas d'envisager la victoire. »

Voyant l'interrogation dans le regard de l'assemblée, Celui-qui-sait réalisa l'omission dans son récit.

« Ah, mille pardons ! Me serais-je abstenu de vous présenter le Fléau ? Visualisez un monstre bipède, plus imposant qu'une maison, muni d'appendices mortels capables de déchiqueter un homme sans effort. Une aberration de la nature, faisant frissonner même le plus brave d'entre nous. Notre camarade capitaine en était convaincu : sans une intervention divine, une confrontation frontale nous mènerait inévitablement à

notre fin. »

L'érudit prit une profonde inspiration, son regard se perdant brièvement dans le passé avant de revenir à l'assemblée attentive.

« Nous n'avions d'autre choix. Guidés par deux de nos camarades, nous décidâmes de nous diriger vers la taverne, là où se trouvait l'essentiel de leur équipement. En suivant minutieusement les indications de notre roublard, nous traversâmes le bourg, atteignant finalement la place centrale d'Alenmur, maintenant envahie par la horde du Fléau. »

La voix de Celui-qui-sait se fit plus intense, son récit prenant un tour des plus dramatiques.

« Dans un élan de bravoure incomparable, l'un d'entre courut vers la taverne, attirant avec lui la horde grouillante sur la place. Cette diversion audacieuse permit au reste de notre groupe d'attaquer les ennemis par surprise, prenant un avantage précieux dans la bataille qui s'ensuivit. » [29]

11

Celui-qui-sait prit une autre grande gorgée, s'étouffant un peu plus alors que le liquide descendait de travers. Il hoqueta, tapant sa poitrine avec la paume de sa main, comme pour aider à faire descendre l'alcool récalcitrant. Son récit repartit, plus embrouillé que jamais.

« Et alors...hic...j'ai défié le fléau... en duel ! rugit-il, agitant un doigt accusateur en l'air. Pendant ce temps... les autres... ils ont affronté le roi. Ressuscité... par la magie ! »

Il fit un geste vague de la main, l'air confus.

« C'est sûrement à cause...hic...de Sylvhe. Elle nous a maudits, je pense, marmonna-t-il, sa voix devenant de plus en plus confuse à mesure que l'alcool brouillait son esprit. Mais... mais... nous avons... »

Ses mots se mêlèrent, sa voix ralentissant, devenant de plus en plus indistincte. Il s'arrêta soudainement, s'écrasant sur son tabouret.

« Hic... Où en étais-je ? Ah... oui... le fléau... et le roi... »

Son visage prit une expression de confusion intense. Soudain, ses yeux s'agrandirent de surprise.

« Le fléauuuu... !!! hurla-t-il en concluant cette épopée. »

Puis, après un soupir, sa tête tomba lourdement sur la table devant lui. Un doux ronflement s'échappa de ses lèvres, indiquant que Celui-qui-sait était enfin tombé dans un sommeil profondément alcoolisé.

L'éclat du rire secouait la taverne, les clients riant jusqu'à en avoir mal aux côtes. La cacophonie joyeuse remplissait la pièce, le spectacle de Celui-qui-sait devenu la principale source de divertissement pour la soirée.

Au milieu de ce brouhaha, une figure imposante se détacha de l'ombre d'une poutre au fond de la salle. Il s'agissait du barbare sans nom, sa silhouette massive se découpant clairement contre le faible éclairage de la taverne. Il s'avança lentement, sa démarche assurée créant un chemin parmi la foule amusée.

Arrivé à la table de Celui-qui-sait, le barbare s'arrêta, croisant les bras sur sa poitrine musclée. Il lança un regard sévère à Celui-qui-sait endormi, avant d'élever sa main et de lui donner une forte claque.

« Réveille-toi, vieux bouc , tonna-t-il, sa voix grave résonnant au-dessus du bruit de la salle. On va rejoindre les autres ! »

Celui-qui-sait se réveilla en sursaut, un cri de surprise échappant de ses lèvres. Le barbare ne perdit pas de temps, chargeant Celui-qui-sait sur son épaule avant de se diriger vers la sortie de la taverne.

« Si tu vomis sur mon manteau, je te bute, menaçait-il d'une voix claire et audible. »

La cage thoracique écrasée sur l'épaule du Barbare-sans-nom, Celui-qui-sait souffla ses derniers mots de la soirée avant de disparaître dans la nuit.

« Le fléauuuuuu m'emporte ! À moi ! »

Les deux héros quittèrent alors la taverne laissant derrière eux une salle remplie de clients hilares et une soirée qu'aucun d'entre eux n'oublierait de sitôt.

** Fin du scénario des miraculés d'Alenmur.**

12

Alors que Celui-qui-sait déployait son récit avec une verve captivante, esquissant le siège héroïque qui s'était produit dans la taverne, une jeune fille, visiblement perturbée par l'hyperbole de la narration, éleva sa voix.

« Vous ne parviendrez pas à nous tromper ! Nous avons vu les vrais héros, entendus et chantés leurs exploits ! Vos dires ne sont que facéties ! Rétablissez la vérité ou partez ! Nous n'avons que faire de vos mensonges ! »

Décontenancé, Celui-qui-sait mesura l'extravagance de son récit. Il acquiesça en silence à la réprimande de la jeune fille et décida de reformuler son histoire, avec l'intention de demeurer au plus proche des faits réels.
[23]

13

Fatigué par l'énergie déployée par sa propre narration, Celui-qui-sait laissa la foule se calmer, leurs visages éclairés par l'admiration et le respect. Il leur avait offert un voyage hors du temps, un récit épique qui demeurerait gravé dans leur mémoire. Un conte rocambolesque qui nourrirait les débats de taverne des mois durant.

Une fois le silence revenu, Celui-qui-sait, d'une voix portante, une main dirigée vers ses camarades et une autre brandissant sa chopine dans les airs, lança un ultime toast :

« À nos héros ! »

Puis il laissa derrière lui des applaudissements éloquents qui continuèrent jusqu'à ce qu'il s'asseye à la table des miraculés, dans un coin de la taverne. Le combat contre le Fléau d'Alenmur, bien qu'achevé fini, vivrait

éternellement dans les cœurs et les esprits de ceux qui avaient été les témoins de cette saga fantastique.

« C'est un sacré ramassis de conneries que tu as débité là, s'exclama Presse. »

« Les légendes, dans leur essence, sont conçues pour stimuler. Leur substance et leur réalité importent peu, ce qui compte vraiment, c'est l'élan qu'elles suscitent, n'est-ce pas ? conclut Celui-qui sait arborant un sourire malicieux. »

« Voit ça comme une vente au plus offrant, expliqua Sheshounet qui comprenait parfaitement ce qu'avait entrepris son camarade. »

Il scruta du regard, expert qu'il était, le public de cette taverne, avant de tirer une conclusion qu'il décida de partager.

« Et avec le spectacle que tu viens de donner, on va s'en mettre plein les fouilles, lâcha-t-il le sourire aux lèvres. »

** Fin du scénario des miraculés d'Alenmur. **

14

Stimulé par l'interpellation du soldat, Celui-qui-sait se redressa avec une fierté évidente, ses yeux étincelant d'un éclat de révolte. Sa voix, marquée par une détermination inébranlable, tonna à travers la taverne :

« Ah, quel scepticisme, brave guerrier ! Je vous assure, ma bravoure et mon dévouement pour Alenmur ne connaissent aucune limite. Mon courage, bien que souvent mis à rude épreuve, ne faillit jamais, même face aux plus effroyables dangers. »

Ses mains s'élevèrent, comme pour renforcer la solennité de ses propos, et une lueur de défi étincela dans son regard :

« Si vous doutez de ma témérité, je vous invite à me rejoindre lors de notre prochaine expédition. Peut-être alors jugerez-vous par vous-même l'authenticité de mes dires. »

L'assemblée, captivée par la résolution de Celui-qui-sait, retint son souffle, attendant la réaction du soldat. Ce dernier, quelque peu pris de court, éclata d'un rire chaleureux et sincère. Il s'avança, une lueur d'amusement dans les yeux.

« Hé bien, tu sais comment tenir tête, tribun ! répliqua-t-il, un large sourire éclairant son visage. J'aime ton audace. Je relève ton défi. J'attends de voir si tes actes sont à la hauteur de ton verbe. »

Un murmure d'approbation traversa la foule, ponctué par quelques rires discrets. L'atmosphère tendue s'était dissipée, laissant place à une ambiance de complicité et d'anticipation. Face à cette réponse, Celui-qui-sait hocha la tête avec satisfaction, un sourire narquois éclairant son visage.

« Excellent ! Laissez-moi à présent vous relater les événements qui se sont déroulés dans la librairie de notre cher lettré... » [33]

Le regard de Celui-qui-sait se posa sur son verre d'une manière presque amoureuse. Il le prit délicatement et le vida d'une traite, avant de s'en resservir généreusement. L'alcool commençait à faire son effet, mais loin de l'amoinrir, il semblait enflammer davantage son enthousiasme. Se redressant avec une fierté marquée, ses yeux brillèrent d'un éclat de défi. Sa voix, teintée d'une éloquence flamboyante, résonna dans la taverne :

« Ah, quelle mélancolie d'épithètes vous dégagez, brave mercenaire ! Je vous certifie, ma vaillance et ma dévotion pour Alenmur ne sont nullement une hyperbole de mes sens enivrés. Mon courage, malgré les abîmes insondables des épreuves traversées, ne connaît ni la déroute ni la retraite, même en face des dangers les plus grotesquement gargantuesques. »

Ses mains s'élancèrent vers le plafond, amplifiant l'opulence de ses mots, et un feu d'audace dansa dans son regard :

« Si vous remettez en question ma témérité, je vous convie, avec une joie jubilatoire, à m'accompagner lors de notre prochaine quête. Vous pourrez alors, avec vos propres mirettes, juger de la véracité de mes propos aussi sinueux qu'un serpent de mer. »

Bien que la majorité n'eut pas compris ses dernières paroles, l'assemblée restait captivée par l'effervescence de Celui-qui-sait. Il retint son souffle, guettant la réponse du guerrier. Celui-ci, pris au dépourvu, ne put s'empêcher de rire. S'approchant avec une lueur malicieuse dans les yeux, il répliqua :

« Hé bien, tu sais comment te défendre, vieil encrier ! J'aime ton impertinence. Je relève ton défi. Je suis curieux de voir si tes exploits sont à la hauteur de ta rhétorique flamboyante. »

Un murmure approbateur traversa la foule, suivi par quelques rires étouffés. L'atmosphère tendue s'était dissipée, remplacée par un sentiment de camaraderie. En réponse à cette réplique, Celui-qui-sait acquiesça avec satisfaction, un sourire moqueur éclairant son visage.

« Excellente initiative, alors permettez-moi de vous édifier sur les péripéties survenues dans l'antre de papier de notre érudit... »

Sa voix, teintée d'humour et de légère incohérence, annonçait une suite tout aussi extravagante. [35]

D'un regard lorgneur, Celui-qui-sait examina son verre à nouveau vide qu'il décida de remplir de nouveau jusqu'au bord. L'alcool commençait à teinter ses joues d'une rougeur caractéristique alors que son discours devenait de plus en plus absurde.

« Voyez-vous, mes chers acolytes du sillon d'Ednenienien, nos cœurs étaient aussi féroces que la chaleur d'un millier de soleils, commença-t-il, sa voix s'élevant au-dessus des murmures de l'assemblée. Nous étions là, hic... dans ce sanctuaire de parchemins et d'encre, aussi imperturbables que les montagnes face à la tempête. Les abominations de l'abîme nous guettaient, telles les vipères prêtes à frapper, schalk, ksssss, termina-t-il mimant les bruits desdites vipères. »

La taverne resta silencieuse, les auditeurs tentant d'absorber les images incohérentes qu'avait entrepris de mimer Celui-qui-sait.

« Hic-maginez, si vous voulez bien, une valse macabre au cœur de cette bibliothèque, une danse effrénée où chaque hic-rouette était une question de survie. Nos lames tranchaient l'air, fendait la chair abominable, alors que nous dansions au rythme d'une mélodie que seul le destin pouvait orchestrer. »

Un des auditeurs, visiblement déconcerté par le récit alambiqué de Celui-qui-sait, s'exclama dans un patois reconnaissable :

« De qwaille ? »

Ignorant cette intervention, il prit une grande gorgée de son verre. Un hoquet mal réprimé vint secouer son corps alors que l'alcool coulait dans sa gorge. Ses joues étaient maintenant d'une couleur rouge éclatante, et un rire ivre échappa de ses lèvres alors qu'il essayait de reprendre son récit.

« Hic... où en étais-je ? Ah, oui... nous étions en route vers la forêt... Non, non... La taverne ! C'est ça, la taverne ! »

Il se perdit à nouveau dans ses souvenirs, ses mots devenant de plus en plus incompréhensibles à mesure que la boisson brouillait son esprit. Le sérieux de son ton contrastait fortement avec le flou de ses propos, ajoutant un certain charme comique à l'ensemble de la situation.

« Ah, et l'ennemi... L'ennemi était... était... »

Terminant sa phrase dans sa tête mais oubliant de l'énoncer à voix haute, il laisse peser un silence gênant avant de reprendre avec une énergie démesurée.

« Ah ! Le fléaaaauuuu ! beugla-t-il avec un ton proche des crieurs de rue ... Grand ! Mais grand ! Hic... gargantuesque ! Mais nous... nous n'avions pas peur ! Non non non, nous n'avions pas peur... »

Son discours finit par s'interrompre, et Celui-qui-sait tomba dans un silence pensif, visiblement incapable de se souvenir précisément de la suite de l'histoire. Malgré la confusion évidente de son récit, l'assemblée restait suspendue à ses lèvres, curieuse de savoir comment il allait conclure son histoire désormais incohérente. Plusieurs secondes s'écoulèrent durant lesquelles son regard scrutait la salle sans jamais trouver de point d'ancrage. Finalement, il poursuivit.

[36] “Y-avait du bois, c'est sûr !”

[26] ”Ou des planches, je m'souviens plus ...”

Tandis que les derniers mots de Celui-qui-sait se dispersaient dans l'air, un silence respectueux s'installa. Ses auditeurs restaient captivés, immergés dans l'épopée qu'ils venaient de vivre à travers sa narration. Leur imagination débordait des images de batailles féroces et de triomphes contre les pires adversaires. Un frisson d'admiration courait parmi eux, en écho à la détermination et au courage dépeints dans le récit. L'histoire avait été contée, l'affrontement contre le Fléau d'Alenmur avait été mené et, malgré les épreuves et l'angoisse, les héros étaient sortis victorieux. Dans leurs cœurs, l'assemblée savait qu'ils avaient participé, d'une manière ou d'une autre, à une aventure digne des annales des grands récits épiques. Chaque mot,

chaque souffle du conteur avait ciselé une histoire qui vivrait désormais en eux, les inspirant et les guidant dans leurs propres quêtes à venir.

Celui-qui sait leva une dernière fois son verre en direction des miraculés avant de conclure :

« Aux miraculés d'Alenmur ! »

Puis il laissa derrière lui des applaudissements éloquents qui continuèrent jusqu'à ce qu'il s'assie à la table des miraculés, dans un coin de la taverne. Le combat contre le Fléau d'Alenmur, bien qu'achevé, vivrait éternellement dans les cœurs et les esprits de ceux qui avaient été les témoins de cette saga fantastique.

« Je n'avais pas vraiment envie de revivre cette histoire. Tu ne pouvais pas attendre qu'on termine notre repas, questionna Presse. »

« Il faut battre le fer tant qu'il est chaud. Pour eux, lâcha-t-il en pointant du doigt l'auditoire de la taverne, vous êtes à présent des héros vivants. »

« Avant-hier j'étais en taule parce que j'avais pas de froc, hier je jetais des trucs à la gueule de créatures inconnues et aujourd'hui je suis un héros. Qu'est ce que je serai demain, s'interrogea le Marouflar. »

« Riche, répondit instinctivement Sheshounet qui scrutait du regard, expert qu'il était, le public de la taverne. On va s'en mettre plein les fouilles. »

** Fin du scénario des miraculés d'Alenmur. **

18



Celui-qui-sait, porté par sa narration, décrivait avec ferveur la chute du dernier héros, une mort honorable qui alimenterait à elle seul l'espoir des générations futures. Un soldat, visiblement agacé par l'extravagance du récit, ne put s'empêcher de réagir.

« Sérieusement ?! C'est ridicule ! Voilà qu'on trinque avec des esprits maintenant ! s'exclama-t-il, attirant l'attention de l'assemblée. Qu'on appelle un exorciste, la taverne est hantée ! Allez, arrête de prendre les gens pour des imbéciles et raconte la vérité ! »

Celui-qui-sait se figea, réalisant l'incohérence de son récit. Il hocha la tête, acceptant la critique, et décida de reprendre son histoire, cette fois avec plus de mesure. [28]

19

Celui-qui-sait inclina la tête en signe de reconnaissance, un sourire amusé sur les lèvres.

« Eh bien, soldat, je dois admettre que vous avez vu juste, concéda-t-il. Il est vrai que j'ai hésité devant le danger. Mais ne serait-ce pas là la preuve d'une véritable humanité, une preuve d'authenticité dans ce monde si souvent empli de faux-semblants ? »

Il laissa sa remarque flotter un moment dans l'air avant de reprendre, infusant ses mots d'une sincérité palpable.

« Comprenez bien, ce n'est pas l'absence de peur qui fait le courage, mais la capacité à la surmonter. Et

même si j'étais terrifié, même si mes jambes tremblaient et mon cœur battait à tout rompre, j'ai fait le choix d'affronter l'horreur. Non pas que je sois un héros, mais parce que je suis un homme d'Alenmur, et qu'à Alenmur, les hommes ne laissent personne derrière. »

Il fit une pause théâtrale, le regard perdu dans le vide, comme s'il revivait cet instant terrible, puis il s'ébroua et reprit avec une vigueur renouvelée.

« Mais ne nous enlisons pas dans les méandres de ces détails, car c'est l'histoire de nos héros qui importe ici. Voici donc venu le moment de vous narrer l'assaut mémorable de la bibliothèque, un épisode gravé dans les annales d'Ednel, où le courage et l'abnégation ont brillé de mille feux. » [34]

20

L'érudit, ne souhaitant pas se montrer intransigeant, acquiesça avec un sourire amusé.

« Eh bien, cher ami, je dois reconnaître que vous avez raison. Les bois d'Eluanne ont effectivement joué un rôle dans l'approvisionnement de ce camp. Néanmoins, c'est bien l'ingéniosité et le savoir-faire des habitants d'Alenmur qui ont permis de mettre en valeur ces ressources naturelles et de bâtir notre campement. »

Puis, souhaitant soutenir son argumentation tout en restant dans la fallace, Celui-qui-sait reprit :

« Vous comprenez, bien que la forêt d'Eluanne soit riche en ressources, c'est l'expertise des bûcherons d'Alenmur qui a permis de sélectionner les essences les plus nobles et de les traiter avec un soin inégalé. Mais tout ceci n'a que peu d'importance ! Place à l'aventure, à la bravoure, à l'héroïsme ! L'épopée de nos héros débute alors que tout semblait perdu, acculés dans une pièce sans issue, ils luttèrent corps et âme pour protéger leur atout majeur, votre serviteur. » [28]

21



Alors que Celui-qui-sait se laissait emporter par la cadence de son récit, dépeignant avec ardeur la chute désolante des héros dans la librairie, un vieux vétérán, visiblement agacé par l'aspect théâtral de la narration, leva la voix.

« Par les Dieux, c'est insensé ! Une horde dans une librairie ? s'exclama-t-il, arrachant l'attention de l'assemblée. Ce n'est pas une épopée légendaire que tu nous contes, mais un cauchemar d'ivrogne ! Raconte-nous donc ce qui s'est vraiment passé ! »

Pris au dépourvu, Celui-qui-sait réalisa l'extravagance de son récit. Il blâma l'alcool avant d'acquiescer d'un signe de la tête et décida de reprendre son histoire, en s'engageant à respecter davantage la réalité des événements. [34]

22

Celui-qui-sait prit une profonde inspiration avant de narrer avec une sincérité apparente l'escarmouche qui s'était déroulée dans son lieu favori. Puis, levant sa chope, il afficha un sourire empreint de gratitude et s'adressa à l'assemblée, les yeux pétillants d'émotion.

« Mes amis, permettez-moi de porter ce toast en l'honneur de ces valeureux qui ont bravé les dangers et risqué leurs vies pour me porter secours. Puisse-t-on toujours nous souvenir de leur courage et de leur abnégation, et qu'ils soient un exemple pour chacun d'entre nous. À leur santé ! »

Les convives, touchés par ces paroles sincères, levèrent leurs chopes à leur tour, et entonnèrent en chœur un "À la santé des héros !" sonore et vibrant. La taverne, emplie de camaraderie et de fraternité, tourna son regard vers une table un peu plus en retrait où buvait timidement le reste des miraculés, ne sachant comment réagir à cet afflux d'attention. [4]

23

Sans se laisser décontenancer par l'intervention impromptue, Celui-qui-sait, caressant ostensiblement une poutre de l'édifice dans lequel il se trouvait, reprit la parole avec assurance.

« Cher ami, j'apprécie votre esprit critique, mais permettez-moi d'insister sur le fait que c'est bien d'Alenmur que provient ce précieux bois.. Voyez-vous, la forêt d'Eluanne, bien que chargée de ressources naturelles, ne saurait rivaliser avec l'excellence de notre bois d'Alenmur. Laissez-moi vous expliquer pourquoi. Le bois provenant de notre forêt est doté d'une qualité singulière, résilient et flexible, sublimé par nos méthodes de travail, il est le matériau de construction idéal. Sans ses propriétés remarquables, le camp de l'Ordre ne serait qu'un ramassis de troncs d'arbre empilés. En tant qu'érudit ayant parcouru maintes contrées et étudié les secrets de la nature, je puis affirmer sans l'ombre d'un doute que c'est bien le bois d'Alenmur qui est la fondation même du camp. Ainsi, si je puis me permettre de contredire votre observation, je pense que mon regard expérimenté est à même de distinguer le somptueux de l'ordinaire. »

Satisfait de son argumentation, il termina sa tirade en l'accompagnant d'un geste doux et délicat envers la poutre. Puis, Celui-qui-sait observa l'assemblée pour s'assurer que son explication avait dissipé les doutes qui auraient pu subsister.

« Mais tout ceci n'a que peu d'importance ! L'épopée de nos héros débute alors que tout semblait perdu, acculés dans mon bureau situé au cœur d'Alenmur. Mon antre de réflexion personnelle était prise d'assaut ! Sans issue, ils n'eurent d'autres choix que de lutter des heures durant contre une horde sans fin ! s'exclama l'érudit. »

« Des heures ? Vraiment, s'interloqua un chevalier assis dans un coin. »

[32] Hocher la tête avec conviction puis soutenir le regard du chevalier pour installer une tension

[28] Admettre son hyperbole et se raviser sur la durée du combat

24

Celui-qui-sait attrapa maladroitement un autre verre, le remplissant jusqu'au bord avec une main tremblante. Après une longue gorgée, il éclata de rire en balançant son bras, répandant un peu de sa boisson sur le sol. Il se pencha ensuite vers ses auditeurs, sa voix résonnant lourdement malgré son évidente ébriété.

« Et c'est là que les choses ont... ont vraiment commencé à chauffer ! Hic ! s'exclama-t-il en riant, chaque éclat de rire accompagné d'un hoquet sonore. La taverne était... était assiégée... encerclée par des hordes d'engeances... Hic ! Elles... elles sortaient de partout ! Des fenêtres, des chambres, sous les tables... Elles... elles

arrivaient... hic... de de... toutes parts partouuuut ! »

Il marqua une pause pour avaler une autre gorgée, renversant davantage de boisson sur sa chemise. Sa voix s'approfondit encore, ses gestes devenant de plus en plus exagérés et théâtraux.

« C'était un... un véritable pando... pandému... hic ! Pandémonium ! Des flammes... des flammes partout ! Et moi... hic ! Moi, je lançais des boules de feu... des boules de feu enflammées sur les... les créatures de l'ombre ! »

Il fit un geste avec sa main, comme s'il lançait une boule de feu imaginaire.

« Et puis... et puis le roi Uraïs est apparu... Un squelette... hic ! Un squelette gigantesque avec un espadon ! Il a... il a avancé au milieu du chaos, chaque pas faisant trembler le sol... »

Il leva son verre et fit mine de porter un toast.

« Mais malgré tout... malgré le feu, malgré les monstres, malgré le Uraïs... hic ! Nous... nous avons tenu bon ! »

Un sourire ivre se dessina sur son visage, alors qu'il s'appuyait lourdement sur la table. Il leva son verre, les yeux brillants de défi malgré son état d'ébriété.

« À la taverne ! Hic ! À la résistance ! À nous et vous autres ! »

Son verre s'écrasa sur la table, le liquide se répandant sur le bois. Celui-qui-sait éclata de rire, se balançant sur son tabouret alors que ses auditeurs applaudissaient. Le chaos de son histoire, magnifié par son taux d'alcoolémie, avait transformé la soirée en un spectacle inoubliable.

Toujours oscillant légèrement sur son tabouret, Celui-qui-sait remplit à nouveau son verre, ses mouvements de plus en plus hasardeux donnaient l'impression qu'il se trouva sur un navire en haute mer. Il trébucha un peu avant de se redresser. Le contenu de son verre n'ayant pas diminué, il afficha une lueur de triomphe dans ses yeux vitreux avant de reprendre.

« Et puis... hic... et puis... j'ai soulevé l'épée du roi Uraïs ! s'écria-t-il, levant un couteau pour tartiner le pâté comme s'il s'agissait de l'épée en question. »

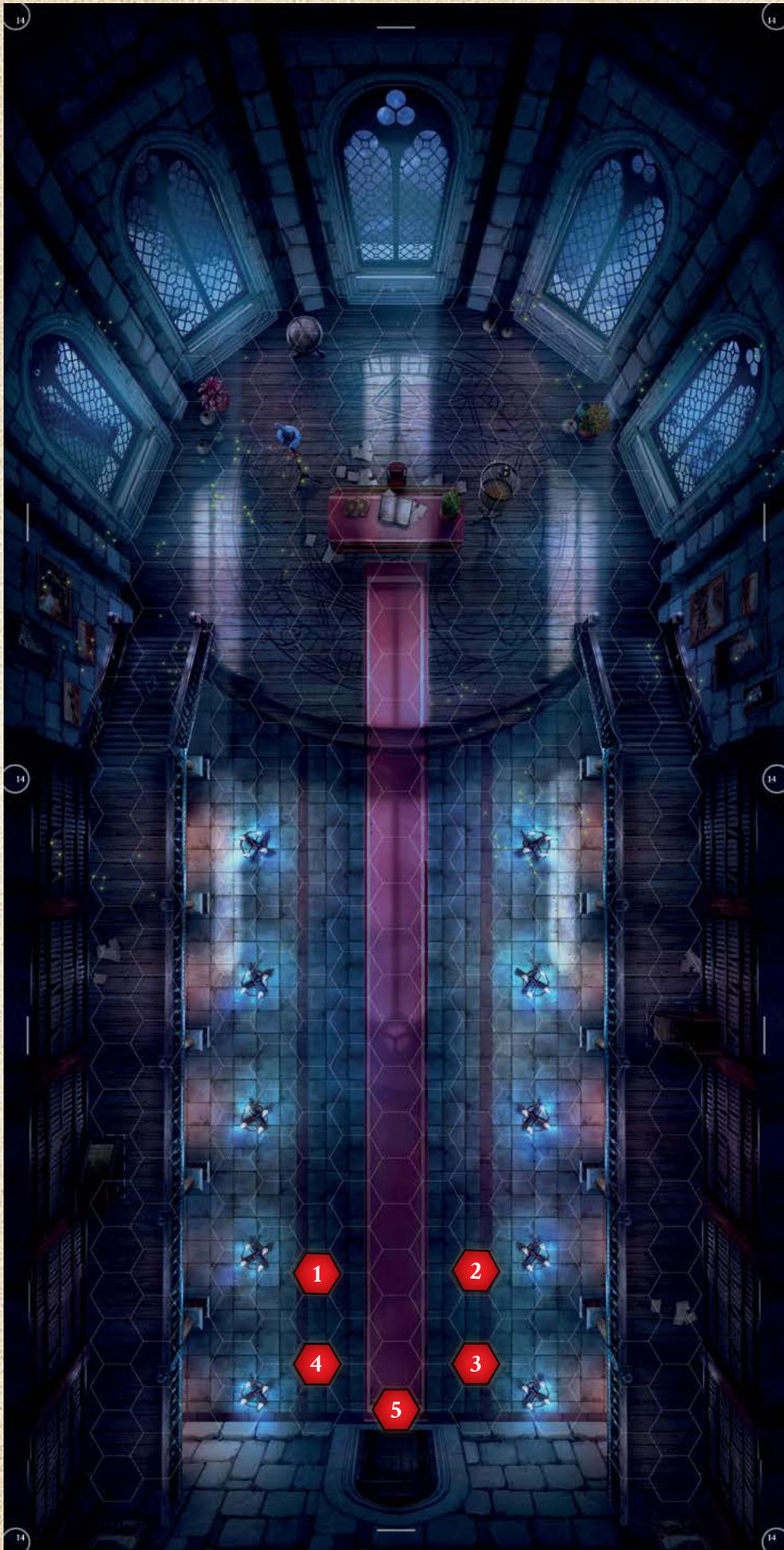
Ses auditeurs, conscient que chaque encouragement lui donnait du grain à moudre, applaudirent à l'unisson. Et même si certains riaient ouvertement de sa déclaration grandiloquente, Celui-qui-sait reprit, d'une voix plus grave, une main sur son cœur.

« Mais... mais non, attendez... hic... on... c'était pas lui le méchant ! Sa voix s'éleva dans un rire ivre, le liquide de son verre éclaboussant la table à chaque hoquet. Non... non, c'est pas ça... »

Il s'interrompit soudain, son regard se figeant sur un point dans le vide. Son expression devint plus grave, son ton se teintant d'une profonde gravité si bien que certains auditeurs au premier rang redoutaient une éventuelle projection d'alcool involontaire. Il lâcha finalement un cri qui les fit sursauter.

« Le fléaaauuuuu ! beugla-t-il avec une intensité qui contrastait fortement avec son état d'ébriété. » [31]

Champ de bataille n°14





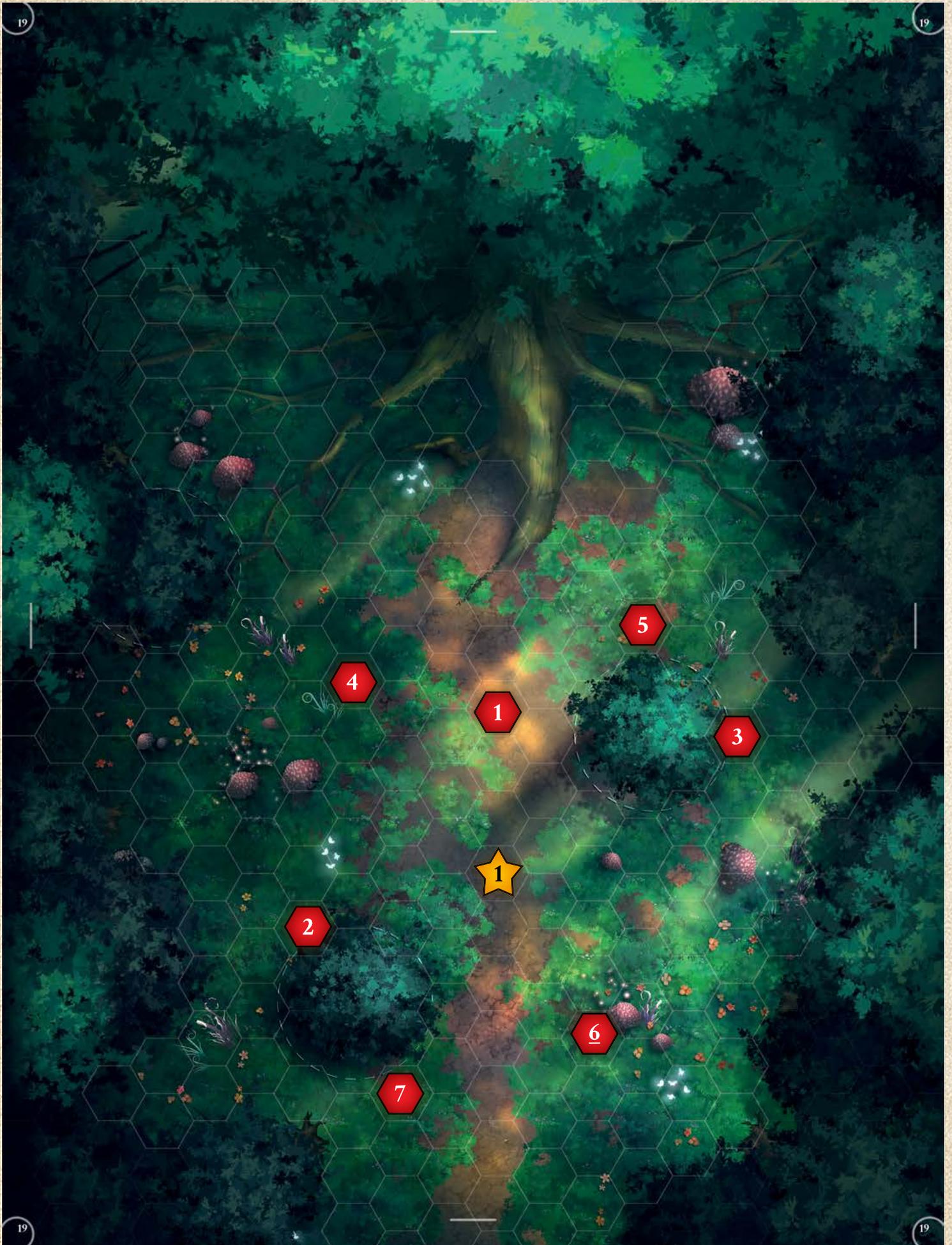
* Les héros choisissent leur position de départ. Au début de chaque tour des monstres, un monstre intermédiaire aléatoire apparaît en position 5. Lancez 2D6 pour déterminer le nombre de tours du combat. À la fin du dernier tour, les joueurs gagnent automatiquement le combat.

Joueurs	Événements
2+	2 événements aléatoires
3+	1 événement aléatoire
4+	1 événement aléatoire
5+	1 événement aléatoire
6	1 événement aléatoire

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du savant complète, 1 objet au choix
3+	1 objet au choix
4+	1 objet aléatoire
5+	1 objet aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°19





*Les joueurs commencent avec leur VIT maximum multipliée par 3 et leurs capacités ne coûtent que la moitié de leur coût habituel (arrondie à la valeur inférieure).

Joueurs	Événements
2+	Panique
3+	Meneur
4+	Brisure
5+	Alchimiste véreux
6	Brisure

Joueurs	Butins
2+	Panoplies de l'aliénée et du génie incompris complètes, 2 objets au choix, Arc de Sylvhe
3+	1 objet aléatoire
4+	1 équipement aléatoire
5+	1 objet aléatoire
6	1 équipement aléatoire



Champ de bataille n°36



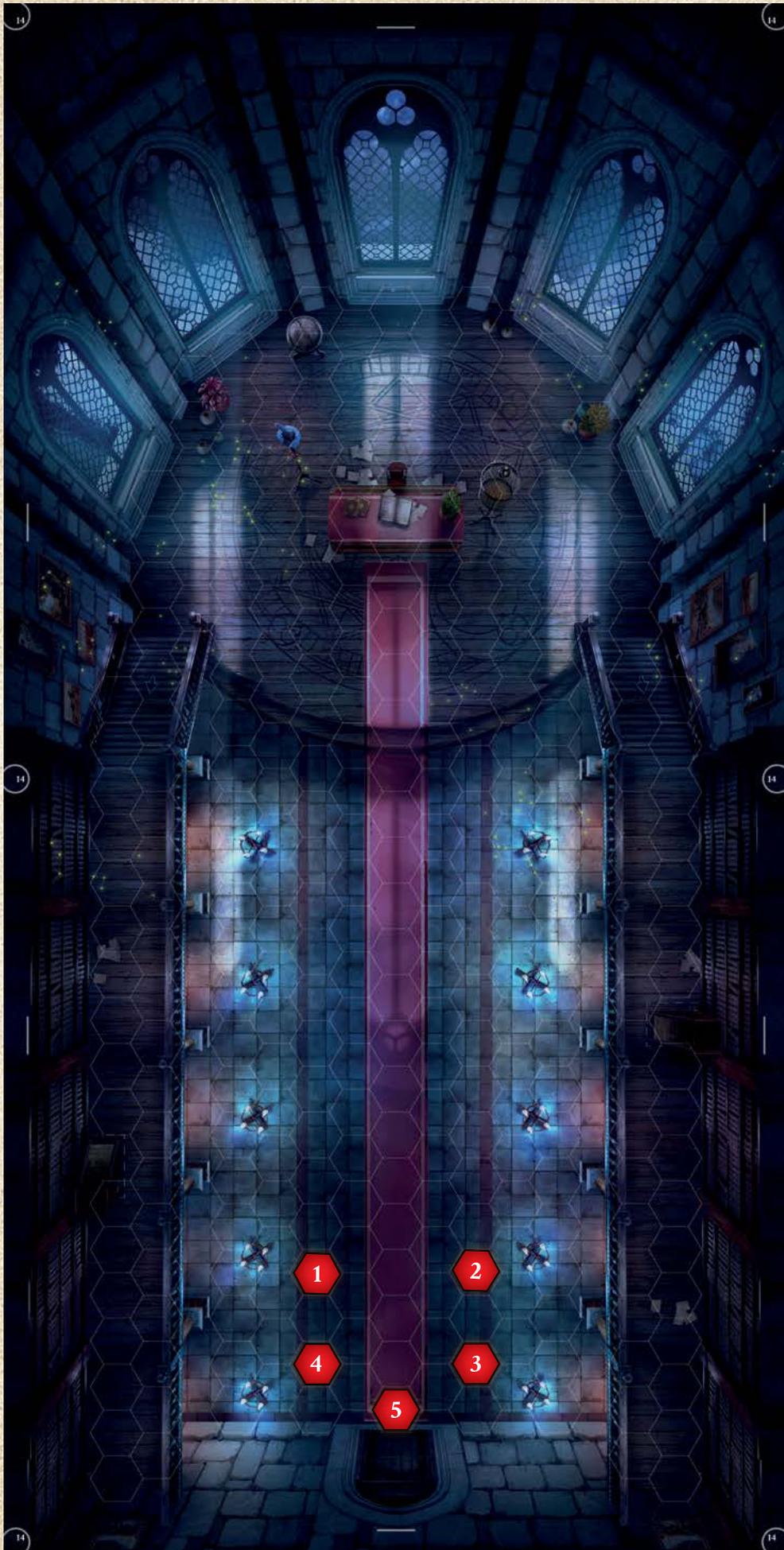


* Tous les deux tours des monstres, autant de monstres intermédiaires que la moitié du nombre de joueurs (arrondie à la valeur inférieure) apparaissent sur une position aléatoire (Entre 1 et 5). Pour gagner, les joueurs doivent se rendre sur les emplacements 6 et 7 pour récupérer du matériel puis retourner sur l'étoile numéro 1. En cas d'échec, allez-en [12].

Joueurs	Événements	Joueurs	Butins
2+	Panique	2+	Panoplies du chef barbare et du receleur complètes, 2 objets au choix
3+	Perdu d'avance	3+	1 équipement aléatoire
4+	Réanimation	4+	1 objet aléatoire
5+	Épuisement	5+	1 équipement aléatoire
6	Emprisonnement	6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°14



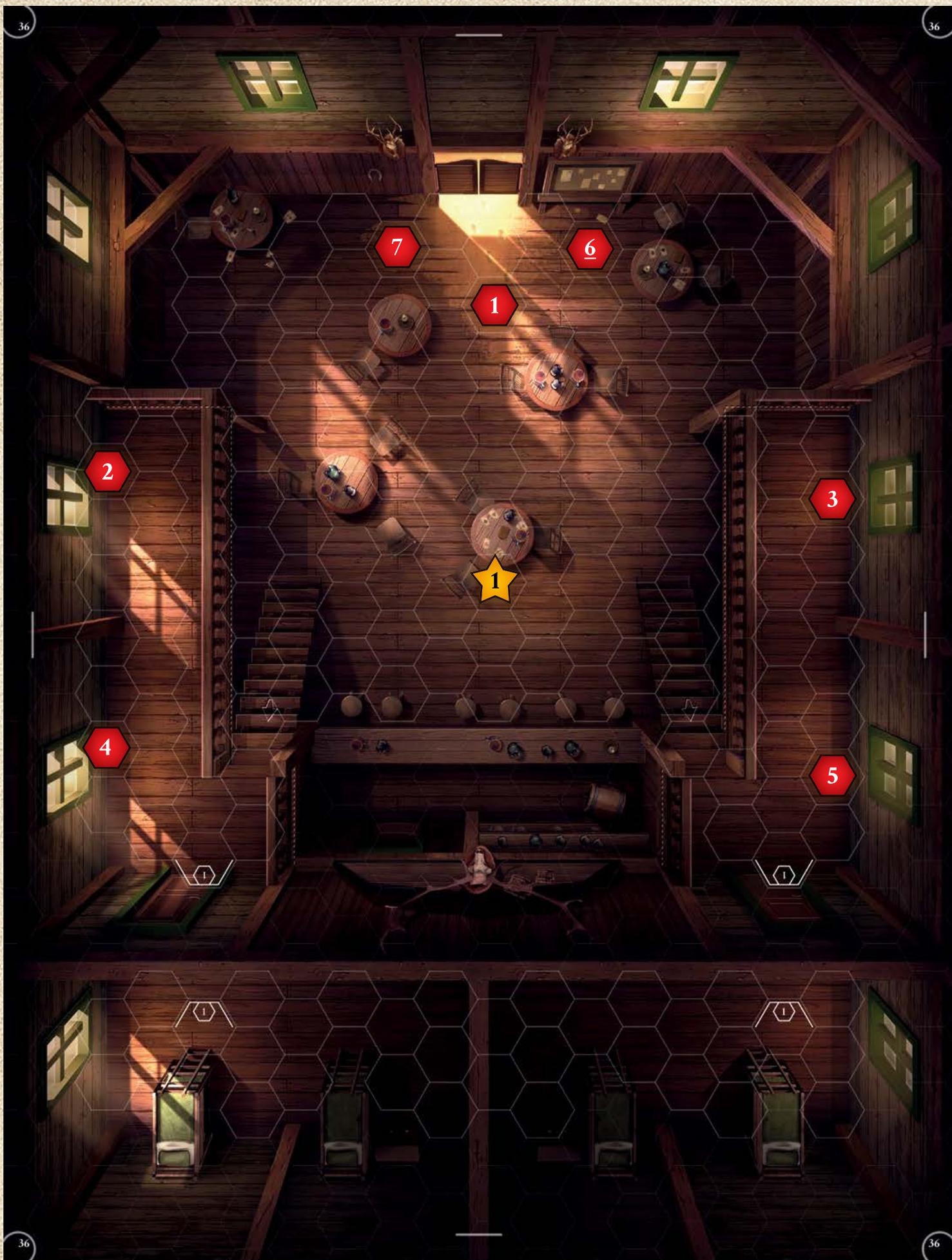
* Les héros choisissent leur position de départ. Au début de chaque tour des monstres, autant de monstres intermédiaires que la moitié du nombre de joueurs (arrondie à la valeur supérieure) apparaissent en position 2. À la fin du 5ème tour, les joueurs gagnent automatiquement le combat.

Joueurs	Événements
2+	Épuisement, Meneur
3+	Dalle de piques
4+	Perdu d'avance
5+	Panique
6	Brisure

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du savant complète, 2 objets aléatoires
3+	1 équipement aléatoire
4+	1 objet aléatoire
5+	1 équipement aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°36





Joueurs	Événements	Joueurs	Butins
2+	Malédiction de défense	2+	Panoplies du chef barbare et du receleur complètes, 2 objets au choix
3+	Malédiction d'attaque	3+	1 objet aléatoire
4+	Malédiction de soin	4+	1 équipement aléatoire
5+	Malédiction d'endurance	5+	1 objet aléatoire
6	Malédiction de chance	6	1 équipement aléatoire



Champ de bataille n°36



* Si au moins un joueur commence en position 1, les joueurs récupèrent une pierre de résurrection supérieure. Si au moins un joueur commence en position 2, les joueurs récupèrent une potion d'endurance majeure. La liche ne fait pas apparaître de monstre au début du combat.

Joueurs	Événements	Joueurs	Butins
2+	Panique	2+	
3+	Meneur	3+	
4+	Brisure	4+	
5+	Alchimiste véreux	5+	
6	Brisure	6	



Champ de bataille n°9



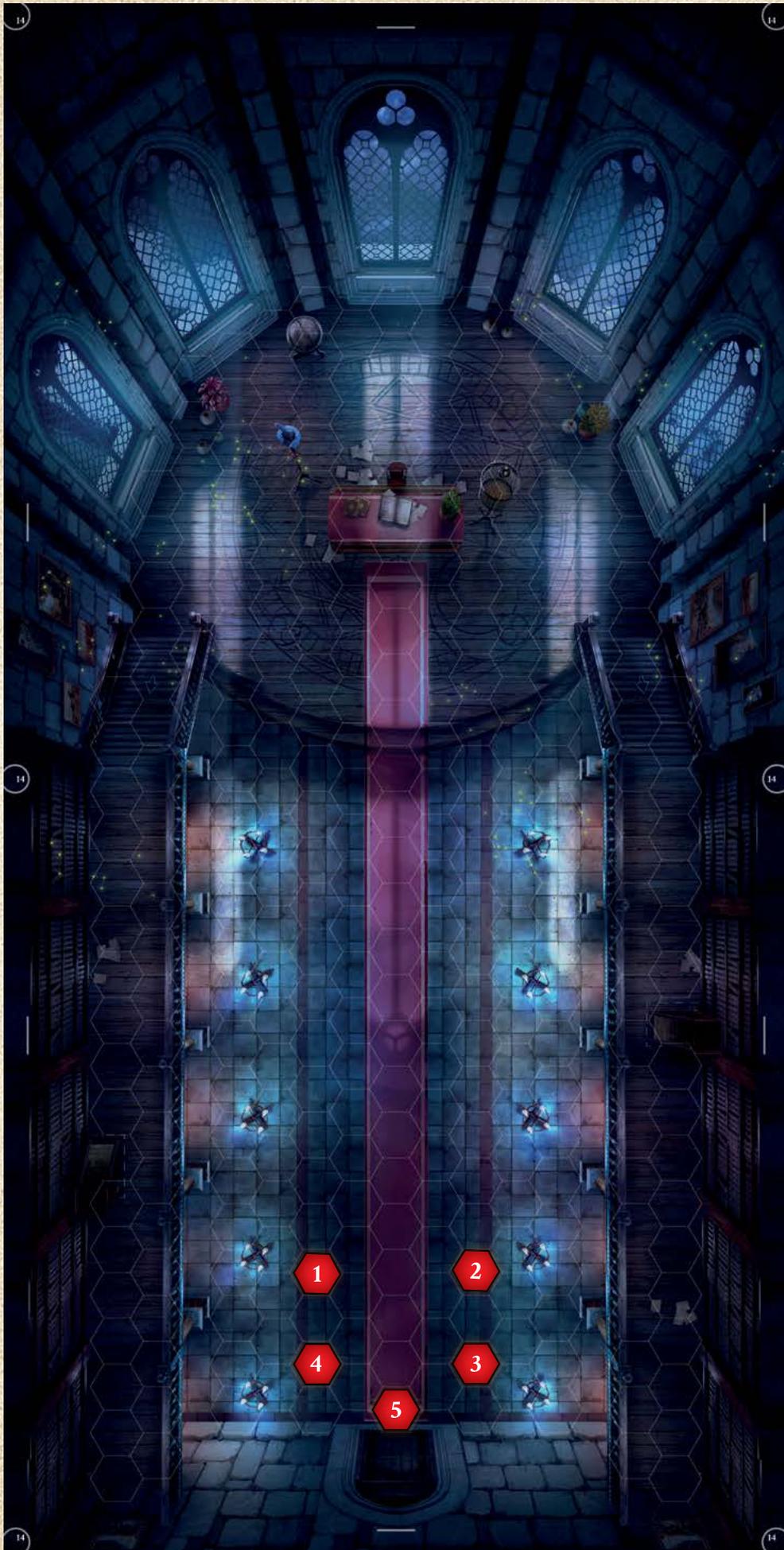


*Les joueurs commencent avec leur VIT maximum multipliée par 3 et leurs capacités n'ont pas de coût.
Le roi joue son tour normalement et non tous les deux joueurs. La liche ne fait apparaître aucun monstre au début du combat.

Joueurs	Événements	Joueurs	Butins
2+	Tous les événements	2+	
3+		3+	
4+		4+	
5+		5+	
6		6	



Champ de bataille n°14





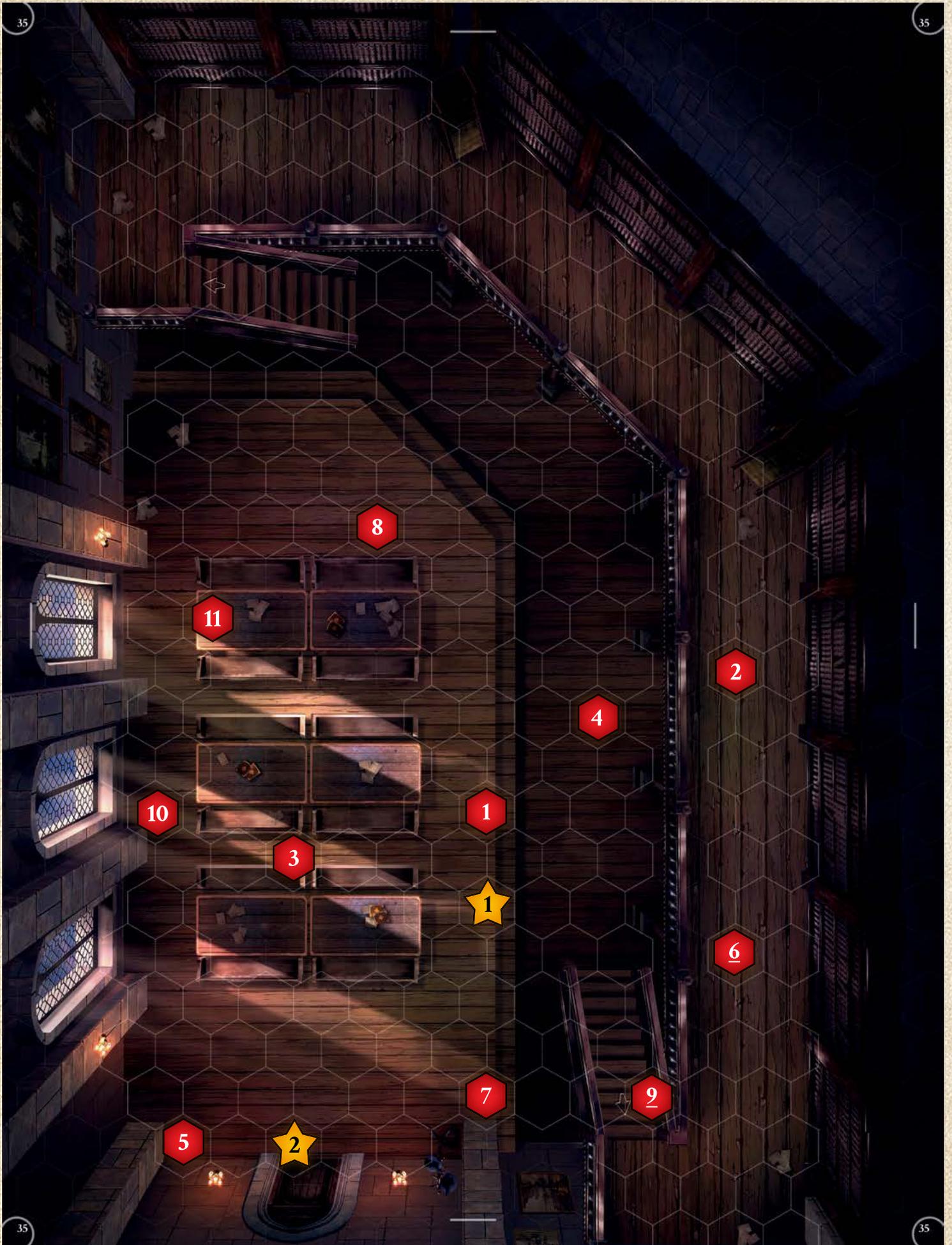
* Les héros choisissent leur position de départ. Au début de chaque tour des monstres, un monstre intermédiaire aléatoire apparaît en position 5. À la fin du 11ème tour, s'ils sont en vie, les joueurs gagnent automatiquement le combat. En cas de défaite, allez-en [18].

Joueurs	Événements
2+	Épuisement, Meneur
3+	Dale de piques
4+	Perdu d'avance
5+	Panique
6	Brisure

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du savant complète, 2 objets aléatoires
3+	1 équipement aléatoire
4+	1 objet aléatoire
5+	1 équipement aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°35





*Celui-qui-sait commence avec sa VIT maximum multipliée par 2 et possède un bonus de 3 en DEF durant toute la durée du combat. Si Celui-qui-sait meurt, le combat est perdu. En cas d'échec, allez-en [21].

Joueurs	Événements
2+	Malédiction d'attaque, objet perdu
3+	Soin
4+	Enchantement
5+	Matériel défectueux
6	Malédiction d'endurance

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du poète sensible complète, 2 objets au choix
3+	1 équipement aléatoire
4+	1 objet aléatoire
5+	1 équipement aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°35



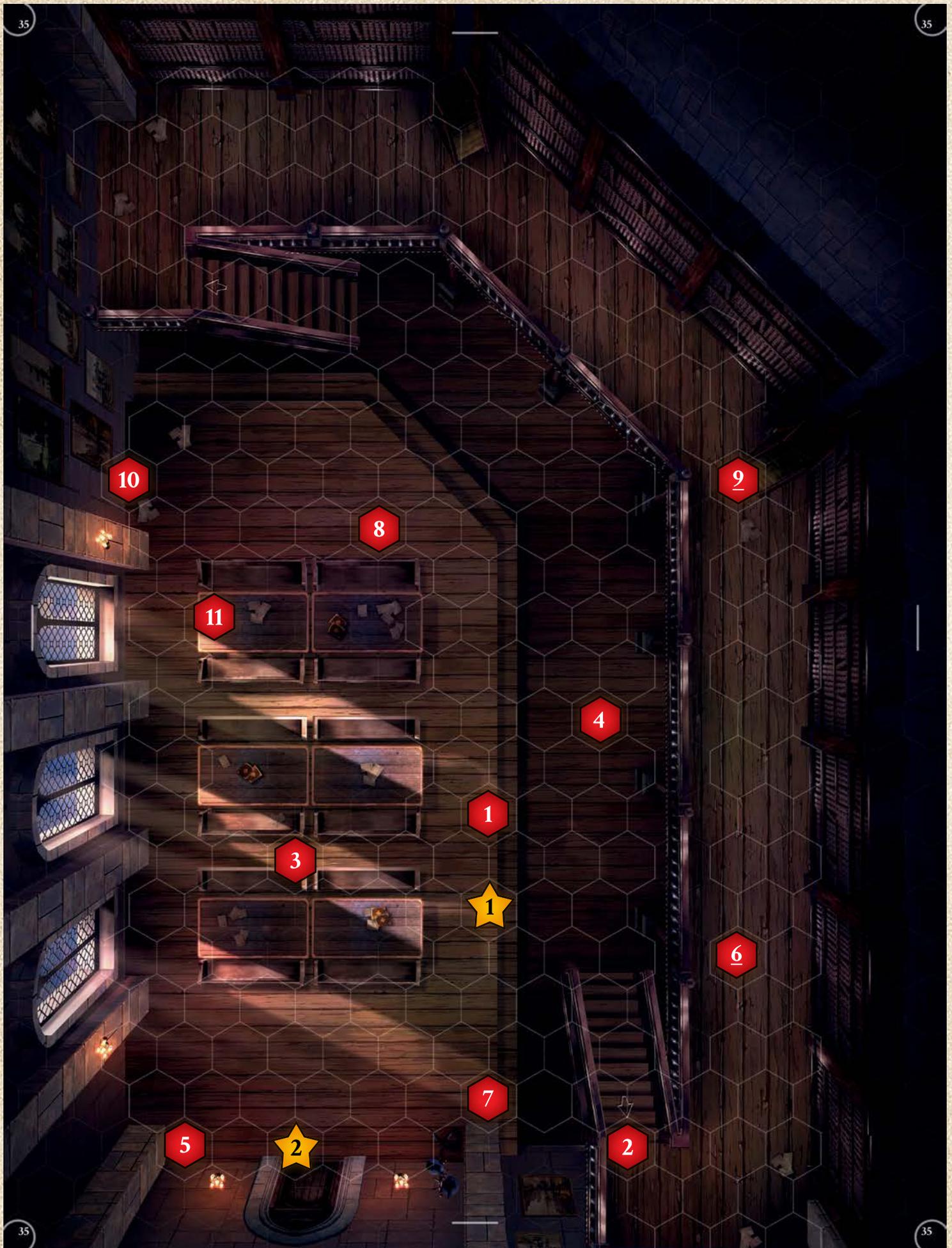


Joueurs	Événements
2+	Objet perdu
3+	Matériel défectueux
4+	Mutisme
5+	Erreur impardonnable
6	Malédiction d'endurance

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du poète sensible complète, 2 objets au choix
3+	1 équipement aléatoire
4+	1 objet aléatoire
5+	1 équipement aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°35



*Celui-qui-sait commence avec sa VIT maximum multipliée par 3, une DEF de base à 7 et ses capacités ne lui coûtent pas d'END.

Joueurs	Événements
2+	Toute la pile d'événements
3+	
4+	
5+	
6	

Joueurs	Butins
2+	Panoplie du poète sensible complète, le tome de Veiel, 2 objets au choix
3+	1 équipement aléatoire
4+	1 objet aléatoire
5+	1 équipement aléatoire
6	1 objet aléatoire



Champ de bataille n°36



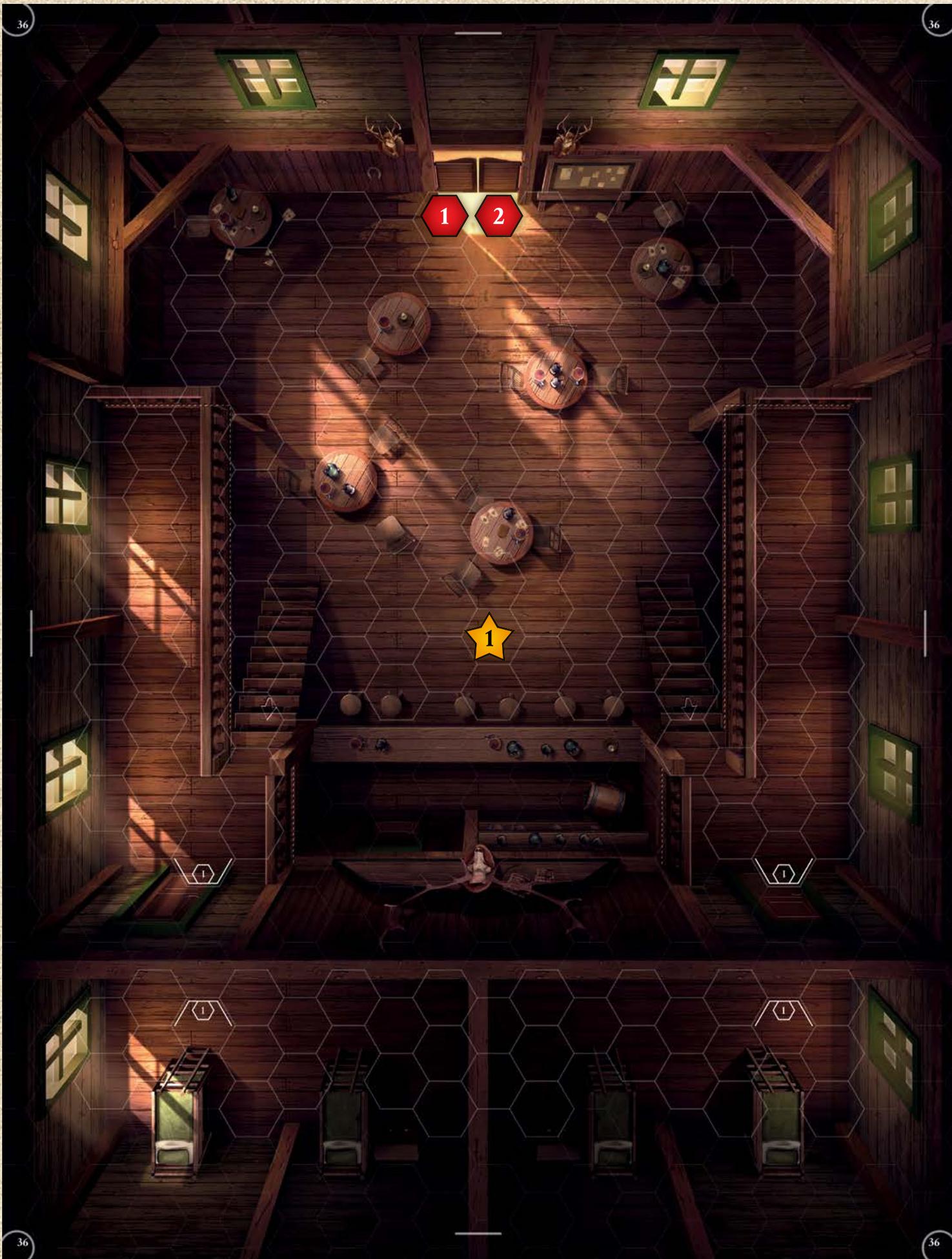
*Les joueurs commencent avec leur VIT maximum multipliée par 3 et leurs capacités ne coûtent que la moitié de leur coût habituel (arrondie à la valeur supérieure). Le roi joue son tour normalement et non tous les deux joueurs.

Joueurs	Événements
2+	Panique
3+	Meneur
4+	Brisure
5+	Alchimiste véreux
6	Brisure

Joueurs	Butins
2+	Panoplies du chef barbare et du receleur complètes, 2 objets au choix, Claymore d'Uraïs
3+	1 objet aléatoire
4+	1 équipement aléatoire
5+	1 objet aléatoire
6	1 équipement aléatoire



Champ de bataille n°36





* Toutes les capacités des joueurs coûtent la moitié de leur coût habituel (arrondie à la valeur inférieure). Pendant 5 tours, au début de chaque tour des monstres, autant de monstres intermédiaires que la moitié du nombre de joueurs (arrondie à la valeur supérieure) apparaissent en position 2. Pour vaincre, tous les monstres doivent être tués.

Joueurs	Événements	Joueurs	Butins
2+	Matériel défectueux	2+	
3+	Malédiction de soin	3+	
4+	Objet perdu	4+	
5+	Eboulement	5+	
6	Emprisonnement	6	

