



L'aube de la lune noire



« Dergar, nous devons nous cacher », crie Gilead en essayant de s'exprimer par-dessus le hurlement du vent, du tonnerre et de la pluie. Des cascades d'eau se déversent sur son armure et des scintillements de feu lunaire brillent ici et là. C'est le signe que la magie lunaire d'Avel est particulièrement forte sur ce sommet de montagne. Dergar, qui marche devant Gilead, ne peut presque plus se tenir debout. Il tente de s'appuyer sur une pierre géante quand celle-ci s'effrite sous un jet d'eau. Le magicien tombe. Gilead saute en avant et attrape Dergar, puis elle le tire sur un aplat rocheux. Lorsque la foudre frappe, pendant une seconde, elle voit des ombres étranges se faufiler entre les pierres... Elle ne les reconnaît pas, mais elle sait qu'ils ont faim et qu'ils ont des griffes. Ils sont trop nombreux.

« Dergar ! » crie-t-elle à nouveau, cette fois juste à côté de l'oreille du magicien. « Ce n'est peut-être pas le pic que nous cherchons ! Nous devrions nous cacher et réfléchir à tout ça. »

Le magicien acquiesce, et quelques minutes plus tard, ils se retrouvent dans une petite grotte qu'ils ont traversée un peu plus tôt. Ça pue ici, et le sol est couvert de vieux ossements. Cependant, c'est sec, et lorsque Dergar utilise des mots de pouvoir pour disperser l'obscurité, cela commence même à être un peu confortable. Le magicien sort un épais tome de son sac à dos, rempli de notes, de diagrammes et de calculs. Gilead est conscient qu'il s'agit de l'œuvre de sa vie, une tentative de décrire en détail toutes les lunes d'Avel. Mais même un enfant

sait à quel point c'est difficile - les lunes sont si nombreuses, et les dieux qui y vivent protègent leurs secrets.

Cependant, Dergar a été envoyé ici par la reine Sarisa elle-même, et Gilead doit donc essayer de protéger le magicien. Ce qui signifie très souvent le protéger de lui-même.

« Que cherchons-nous sur cette montagne maudite ? » demande-t-elle plus par ennui que par réelle curiosité.

« Aïe ! Vénérable chevalier ! » Le vieux visage de Dergar se plisse en souriant et sa moustache humide se hérissé d'excitation. « Nous sommes à la recherche de la plus grande découverte de l'histoire ! Pendant si longtemps, je n'arrivais pas à comprendre pourquoi mes calculs n'avaient pas de sens, il manquait quelque chose. Pourquoi les lunes se déplacent-elles comme elles le font ? Pourquoi manque-t-il des pages dans les plus anciennes chroniques ? De quoi le Joyau de la Guérison protège-t-il réellement notre royaume ? Il semblait y avoir de plus en plus de questions jusqu'à ce que je trouve une réponse lors d'un de mes voyages. C'est... Kurodar ! »

La tempête s'est calmée et le dernier mot du magicien a été prononcé dans un moment de silence complet. Il résonne sur les parois de la grotte, les montagnes et les rochers. Puis, comme convoqués par une prière immonde, des milliers de créatures se mettent à hurler. Gilead se lève d'un bond et, entraînant Dergar avec elle, commence à courir vers le sommet. La tempête se calme, révélant un ciel étoilé. Le chevalier voit des yeux rouges scintiller dans l'obscurité.

Les terres d'Avel n'ont jamais été sûres, mais c'est la première fois qu'elle voit autant de monstres réunis en un seul endroit. Dergar continue de jacasser. C'est peut-être sa façon de combattre la peur.

« Oui, oui. La Lune noire ! Elle existe, Gilead ! Et cette nuit est la nuit où nous la verrons ! Nous prouverons son existence ! »

Ils atteignent le sommet. Le magicien dessine des symboles magiques sur les pierres environnantes et soudain le ciel au-dessus de la tête de Gilead semble se rapprocher, les étoiles et les lunes - et il y en a au moins dix de visibles maintenant - deviennent plus grandes et plus nettes. Dergar commence à se déplacer et à pointer son doigt de l'une à l'autre. Gilead, fascinée par la magie qui se déroule sous ses yeux, ne peut ignorer les yeux rouges qui s'approchent de partout.

« Là, Gilead, là ! Là, où aucune étoile n'est visible ! »

Il a raison. Entre la Dame d'argent et le Fils violet, occultant toutes les autres étoiles, sommeille un cercle noir. Plus Gilead le regarde, plus il semble grand. La noirceur s'étend sur tout le ciel, repoussant toutes les autres lunes, dévorant les étoiles. Il semble regarder le chevalier et tendre avidement la main vers Avel.

« Oh non ! » Le gémissement de Dergar la tire de sa transe. Le sorcier feuillette fébrilement son livre, arrache des pages, déplace des cartes, corrige des notes et s'arrache littéralement les cheveux. « Nous sommes condamnés ! »

Les monstres qui entourent le pic commencent à ramper depuis les rochers, s'approchant lentement du cercle de lumière créé par les symboles magiques. Gilead remarque des gobelins, des squelettes morts-vivants, quelque chose avec des ailes et des griffes. Pourtant, les monstres n'attaquent pas. Ils regardent tous vers le haut - vers la Lune noire - où, comme un sourire maléfique, émerge une fissure ardente. Grâce à la magie grossissante de Dergar, Gilead voit des morceaux de roche se détacher du globe. L'un d'eux, tourbillonnant majestueusement, descend vers Avel. Pendant ce temps, Dergar vérifie toujours fébrilement son livre, faisant jaillir des mots de sa bouche.

« Kurodar, le dieu de la Lune noire, déteste Avel et a toujours voulu sa destruction ! Cependant, à cause du Joyau de la guérison, il ne pouvait pas vraiment faire quelque chose directement. Il a donc envoyé ses enfants, de terribles bêtes, pour détruire le Joyau... C'est pourquoi tous les autres dieux l'ont banni dans l'obscurité entre les étoiles. »

Dergar, debout juste devant le chevalier, lui tient les épaules ser-

rées. Autour d'eux, les monstres se pressent, les entourent, les observent, se battent entre eux, mais leurs yeux sont toujours fixés sur Kurodar.

Soudain, les monstres, comme mis en colère par la mention du Joyau, commencent leur attaque. L'épée de Gilead brille de la magie du Fils rouge. Le chevalier transperce un goblin, et repousse une gargouille avec son bouclier, tombant à genoux sous la force de l'attaque. La Lune noire au-dessus de sa tête semble palpiter et se moquer d'eux. Le bâton magique de Dergar libère un rayon de foudre, écartant la horde de monstres. Lorsque les monstres rassemblent leurs forces pour attaquer à nouveau, le magicien dessine une série de symboles magiques dans l'air, ouvrant un chemin lunaire. Mais lancer cette ancienne magie et maintenir le portail ouvert est trop difficile pour Dergar.

« Va... Gilead... Préviens-les... Sauve Avel ! »

Les monstres attaquent à nouveau. Une vague de crocs et de griffes submerge Dergar, puis se tourne vers Gilead. Le chevalier saute dans le portail vacillant. La dernière chose qu'elle voit en regardant en arrière est une Lune noire, fissurée par du feu.

La salle d'audience du château d'Avel est bondée. Normalement, les seules personnes présentes sont les malades et ceux qui ont besoin de l'influence bénéfique du Joyau de la guérison. Mais aujourd'hui, la reine veut annoncer quelque chose d'important. Les gens chuchotent, cela a quelque chose à voir avec les récents problèmes : les forêts et les coins sombres d'Avel sont pleins de monstres, et des choses étranges se passent dans le ciel. Les nuits ne sont plus lumineuses, car l'obscurité engloutit les étoiles et les dieux des lunes ne veulent pas répondre aux prières...

Soudain, les portes s'ouvrent et la reine Sarisa s'assied sur le trône lunaire. Son visage, encadré de cheveux argentés, est triste et sérieux. À côté d'elle se trouve le chevalier Gilead - elle boite visiblement et se déplace prudemment comme si elle souffrait. La salle se remplit des murmures de la foule. Ses blessures doivent être sérieuses si le Joyau ne les a pas guéries. La reine est également accompagnée de l'apprenti du magicien, Mirko. Les chuchotements deviennent encore plus forts. Où est Dergar ?

La reine lève la main et tout le monde se tait.

« Bien-aimés sujets, je ne vous cacherais pas la vérité », commence à parler la souveraine de sa voix sonore. « Des temps difficiles approchent et un grand danger menace Avel. Des ténèbres du passé, du noir entre les étoiles, Kurodar est revenu, la Lune noire. Son enfant, la terrible Bête, tombera bientôt dans notre royaume. Et alors elle commencera sa marche vers le château pour détruire notre Joyau ! »

Une vague de malaise s'abat sur l'assemblée, les chuchotements se transforment en bourdonnement, et dans celui-ci, des cris se font entendre. La reine lève à nouveau la main et attend le silence. Lorsqu'elle reprend la parole, sa voix est forte et vibrante.

« Cependant, grâce au sacrifice de Dergar, nous ne serons pas surpris. Voyez ici le peuple d'Avel, courageux et intrépide ! Prenez



Aventuriers, héros, bienvenue à Avel, un monde rempli de créatures et de lieux étonnants. Un monde où, de jour comme de nuit, des dizaines de lunes sont visibles. Ces corps célestes magiques - censés être habités par des dieux - envoient leurs cadeaux magiques aux habitants d'Avel. Grâce à eux, les sorciers comme moi créent de la magie, les druides aident les agriculteurs à prendre soin de

vos armes et partez ! Nous avons encore le temps de nous préparer pour le combat. La Bête a été vaincue une fois, nous la vaincrons à nouveau !

Découvrez les secrets d'Avel, trouvez la magie lunaire nécessaire, et améliorez vos compétences. Et quand la Bête de Kurodar émergera du cratère, elle connaîtra la force et la bravoure du peuple d'Avel ! »

La reine se lève et sa posture droite et majestueuse crée un sentiment d'admiration chez ses sujets.

« Je vous le demande donc : lequel d'entre vous est prêt à défendre Avel ? »

leurs cultures et les enfants peuvent jouer dans les courants d'air. Maintenant, malheureusement, il n'y a plus de temps pour cela. Alors que Kurodar la Lune noire s'approche d'Avel, sa magie noire a réveillé les forces du mal. Les forêts, les grottes et autres endroits sombres ont toujours été habités par de dangereuses créatures, mais maintenant elles sortent de leurs tanières, et leurs yeux haineux sont braqués sur le château. C'est là que se trouve le Joyau de la guérison. S'il est détruit, le mal s'emparera d'Avel.

Guide des bêtes d'Avel

Avel n'a jamais été un lieu sûr. Cependant, d'habitude, les monstres se cachaient dans les endroits sombres et éloignés, et n'erraient que très rarement dans les régions civilisées qui sont protégées par la magie du Joyau de guérison résidant dans le château.

Encouragés par la sombre influence de Kurodar et de la Bête qui arrive, les monstres ont quitté leurs tanières... Heureusement, grâce aux vénérables érudits et aventuriers (qui ont plus d'une

fois échappé à la mort à cause des mâchoires, des griffes et des tentacules), nous avons quelques connaissances sur ces dangereux monstres.

Vous devriez vous aussi apprendre toutes ces informations - cela pourrait vous sauver la vie !

Trois lunes, trois groupes

Comme l'a prouvé le maître Gammon (également appelé Ham), les monstres sont liés à l'influence de trois lunes particulières flottant au-dessus d'Avel. Ces trois globes sont :

Livid Sickle, siège de Mare, dieu de la colère et de la saleté. Ses serviteurs sont des champignons étranges et intelligents, des créatures de poussière et de roche, et depuis peu aussi des gobelins.

Aventurine Shard, siège du dieu maléfique des morts-vivants Zigza, dont le pouvoir donne la vie aux squelettes et accorde la vitalité aux vampires et autres monstres issus des cauchemars les plus effrayants.

Umbri Dragon, siège du dieu des dragons maléfiques, monstres des marais et autres lieux sombres et humides.

Maintenant que le fragment de Kurodar se dirige vers Avel, et que la Lune noire est à nouveau visible dans le ciel, il est devenu évident que les trois lunes sont soumises à leur sombre maître. C'est pourquoi la Bête possède les attributs de chacune d'elles... mais elle est également vulnérable à la magie et aux armes qui détruisent les serviteurs de ces lunes.



Voici de courtes descriptions des monstres les plus courants que vous serez amenés à combattre lors de la défense du château. N'oubliez pas qu'il existe également d'autres monstres dans la nature sauvage...

Serviteurs de la Livid Sickle



Fungus, le maître des champignons

Ces créatures très intéressantes sont guidées par le désir de tout infester avec leurs spores. Lorsque la Livid Sickle est haute dans le ciel, le chef des champignons grimpe sur une colline et répand ses spores, qui attaquent les animaux et les gens et les transforment en serviteurs de cette créature.



Serviteur Fungi

Lorsque les spores du maître des champignons infectent un animal affaibli, celui-ci se transforme en serviteur des champignons. Ces créatures sont incroyablement agressives, mais peu résistantes aux dégâts. Les serviteurs étourdissent leurs victimes et les amènent ensuite à leur maître pour les soumettre.



Esclave Fungal

Les êtres infectés par les spores du maître des champignons se transforment en esclaves fongiques. Ces créatures sont plus intelligentes que les serviteurs, elles tendent donc souvent des pièges à leurs victimes. Elles conservent peut-être des bribes de mémoire de qui elles étaient, car elles ne jettent pas les objets qu'elles utilisaient avant de se transformer.



Vigne jumelle

Certaines plantes deviennent également de la nourriture pour les spores du maître des champignons. Elles deviennent incroyablement agressives et essaient d'étouffer toute autre forme de vie avec leurs vrilles.

Golem

Les Golems sont un type de serviteur intéressant pour Mare. Il est dit que ce dieu est également le souverain de toutes les poussières et cendres étouffantes. Parfois, lorsque la Livid Sickle disparaît derrière l'horizon, un tourbillon dit « de Mare » se lève - mieux vaut alors se cacher dans sa maison ! Il retire tout l'air des poumons, et si quelqu'un en meurt, il se transforme en cendres qui se déposent sur les rochers. Mais les cendres, comme les champignons mentionnés ci-dessus, infectent les rochers et les transforment en dangereux golems. Ces créatures n'ont qu'un seul objectif : se rassembler et créer un élémentaire de la terre. Elles détruiront tous ceux qui tenteront de les arrêter.

L'élémentaire de la terre

Lorsque suffisamment de golems se rassemblent, ils se lient et créent un puissant élémentaire de la terre. Cette créature détruit sans réfléchir tout ce qui l'entoure, en particulier les maisons et les villes, en essayant de créer le plus de poussière et de cendres possibles. Les parents font souvent peur à leurs enfants en leur disant que s'ils ne nettoient pas la maison, un élémentaire de la terre en sortira !

Gobelin

Les gobelins sont un type curieux de créatures dangereuses. Ils ne servent vraiment aucune des lunes, mais vouent leur piété à la Comète Dansante, reine des gobelins - Karkora. Selon la croyance, la Livid Sickle a conclu un marché avec Karkora, et ils sont donc désormais à son service. Ils attaquent par surprise, s'enfuient devant une force écrasante de leurs ennemis et font malicieusement pipi dans la couche des aventuriers qui dorment dans la forêt.

Plante prédatrice

Les gobelins cultivent cette plante pour se nourrir (les petites plantes prédatrices leur mordent la langue avec leurs petites dents pointues), mais les gobelins oublient souvent ces cultures, qui deviennent alors dangereusement grosses, devenant un danger pour les voyageurs.



Serviteurs de l'Aventurine Shard



Vampire

Personne ne sait quand ces créatures sont arrivées à Avel. Cependant, les livres anciens suggèrent qu'elles sont venues directement du Shard avant même que la lune ne soit brisée. Il est dit que de grandes hordes de vampires dorment dans diverses crevasses de la terre et se réveilleront lorsque Zygza redeviendra entier. Les vampires se nourrissent de sang et les victimes mordues deviennent parfois des serviteurs des vampires. Les vampires sont normalement très âgés et, au cours de leur vie, ils récupèrent des objets de valeur.



Serviteur vampire

Les malheureux mordus par les vampires deviennent leurs serviteurs - des vampires très faibles, mais toujours très dangereux.



Squelette

Les squelettes sont le danger le plus courant dans les régions sauvages d'Avel. C'est la raison pour laquelle la plupart des guerriers les ignorent tout simplement, ce qui se termine normalement par une fuite rapide ou la mort. Les squelettes peuvent être très dangereux, surtout en groupe. Ils prennent vie lorsque la lumière verte du Shard brille sur un corps non enterré. Les squelettes sont capables d'utiliser des armes, leurs os sont recouverts de pièces d'armure qu'ils utilisaient de leur vivant. Après avoir vaincu de tels ennemis, il convient d'enterrer le cadavre avec le respect qui lui est dû, ce qui les empêchera de se relever.



Liche

Une liche est un squelette nécromancien, un puissant serviteur de Zygza qui peut directement atteindre la lumière de son maître et transformer des serviteurs morts-vivants. Il s'agit d'un ennemi terrifiant qui déteste tout particulièrement les adeptes de la Dame d'argent. La Dame est censée être celle qui a brisé le siège de Zygza, créant ainsi l'Aventurine Shard.

Loup-garou

Les légendes racontent que pendant la guerre, certains prêtres ont trahi la Dame d'argent, qui les a punis en les transformant en loups-garous. C'est la raison pour laquelle ces créatures sont si vulnérables à l'argent et hurlent à la Dame d'argent - certains avec colère, d'autres avec nostalgie. Le mystère demeure quant à savoir si les prêtres sont encore en vie, mais on sait qu'une morsure de ces monstres peut en créer un autre.



Épouvantail

Les épouvantails sont des serviteurs particulièrement mauvais de Zygza. Ils prennent vie lorsqu'un crâne (et non le corps entier) est éclairé par la lumière de la lune. Le crâne commence alors à piocher dans les objets qui se trouvent à proximité, par exemple des bâtons, de la paille ou des morceaux de tissu. Cela crée à son tour, pas exactement une construction, pas vraiment une créature morte-vivante, mais quelque chose qui erre sur les chemins sans route et attaque tous ceux qu'il peut.



Barghest

Il y a longtemps, lorsque la Dame d'argent a brisé le siège de Zygza, des éclats de sa lune ont frappé Avel. Là où ils sont tombés, des lieux sombres et maléfiques sont apparus. Les animaux qui s'y promènent et boivent l'eau empoisonnée ou mangent des plantes étranges se transforment en créatures mortes-vivantes, les Barghest. Selon les légendes, lorsqu'ils sont guéris, ils deviennent éternellement reconnaissants envers leurs sauveurs.



Spectres et fantômes

Des morts-vivants immatériels qui errent dans le monde depuis l'époque de la guerre des dieux. Même s'ils ne se souviennent pas de leurs vies passées, ils brûlent d'une haine sans cesse grandissante envers tous les êtres vivants.

Serviteurs d'Umbri Dragon

Dragon

Bien que les vrais dragons légendaires, gigantesques, soient partis depuis longtemps vers l'inconnu, leurs descendants, plus petits, mais toujours aussi gigantesques pour les humains, peuvent encore être trouvés dans les marais et les cavernes. Ces reptiles crachant du feu ou de l'acide, et qui sont couverts d'épaisses écailles, aiment garder des trophées après avoir vaincu des ennemis. La croyance veut que lorsque l'Umbri Dragon se trouve à la nouvelle lune, les dragons se rassemblent pour chanter un hymne lugubre à leur maître. Les personnes qui entendent leur chant deviennent incroyablement avides, c'est pourquoi on dit des voleurs qu'ils « ont entendu le chant des dragons ».



Reptilien

Des lézards humanoïdes vivant dans des villages dispersés dans les marais et les forêts. Jusqu'à présent, ils n'attaquaient normalement pas les humains, et étaient même connus pour commercer avec nous. Mais maintenant que l'Umbri Dragon a convoqué les reptiliens au combat, ils sortent en masse de leurs cachettes et attaquent les villages. Selon la théorie du magicien de la cour Dergar, le lien entre les reptiliens et l'Umbri Dragon pourrait être rompu, et les lézards pourraient être libérés du pouvoir du dieu maléfique... mais personne ne sait comment faire.





Shaman reptilien

Chaque village reptilien possède un shaman, ou sorcier tribal, qui dirige la magie du Dragon. Ne vous laissez pas tromper par les danses bizarres et les chants sifflants de ces créatures - c'est la façon qu'ont les shamans de vous donner une éruption cutanée qui vous démange ou de faire pousser des poils dans vos oreilles !



Crustaces

Les crustaces, également appelés sangsues des marais, sont des monstres sauvages qui attaquent tout ce qui bouge. Les sangsues se nourrissent du sang de leurs victimes, c'est pourquoi il est fréquent de trouver des corps de malheureux tués et avec leurs objets de valeur. Étonnamment, la peau des crustaces est utilisée pour créer diverses potions, c'est pourquoi les alchimistes engagent souvent des aventuriers pour chasser ces créatures.



Ver des marais

Les vers des marais sont des habitants des marécages incroyablement dangereux. Ils se cachent normalement juste sous la surface du sol, dans le lit d'une rivière ou dans une zone inondée. Lorsqu'ils sentent les vibrations du sol, ils attaquent la victime par surprise et l'avalent d'une seule bouchée. Certains aventuriers, comme le célèbre Gilead, affirment qu'il est possible de se battre pour sortir du ventre du monstre et même d'y trouver un objet utile !



Vache-crapaud

Imaginez un crapaud. Ce n'est peut-être pas la plus belle des créatures, mais il n'est certainement pas dangereux. Maintenant, imaginez un crapaud de la taille d'une vache, avec une longue langue collante et épaisse comme une corde, et une mâchoire qui peut contenir un humain adulte entier... Maintenant, imaginez également que sa peau est capable de se fondre dans son environnement et que cette créature a toujours faim. Si vous entendez un coassement TROP fort, réagissez vite - ou vous finirez dans le ventre de ce crapaud.



Troispattes

Les Troispattes sont des oiseaux bizarres qui habitent les terres entourant le château d'Avel. Ils aiment se suspendre à l'envers aux voûtes des grottes, aux arbres ou même aux vieilles maisons. Quand ils le font, ils ressemblent à des sacs noirs informes. Lorsque quelqu'un passe sous eux, les Troispattes déploient leurs ailes et se mettent à entourer rapidement la victime. L'air qui siffle dans leurs cornes a un effet hypnotique sur le futur casse-croûte. Selon certains, lorsque les Troispattes commencent à siffler, il est préférable de les faire taire en chantant fort - plus la chanson est drôle, mieux c'est !



Serpent des marais

Les serpents des marais sont des créatures énormes et voraces qui ne cessent de grandir. Les légendes mentionnent des spécimens capables d'encercler un chariot ! Ce qui est intéressant, c'est la haine mutuelle qu'ils partagent avec les dragons. Les dragons croient que les serpents s'attirent les faveurs d'Umbri Dragon, car celui-ci est normalement représenté sous la forme d'un serpent.