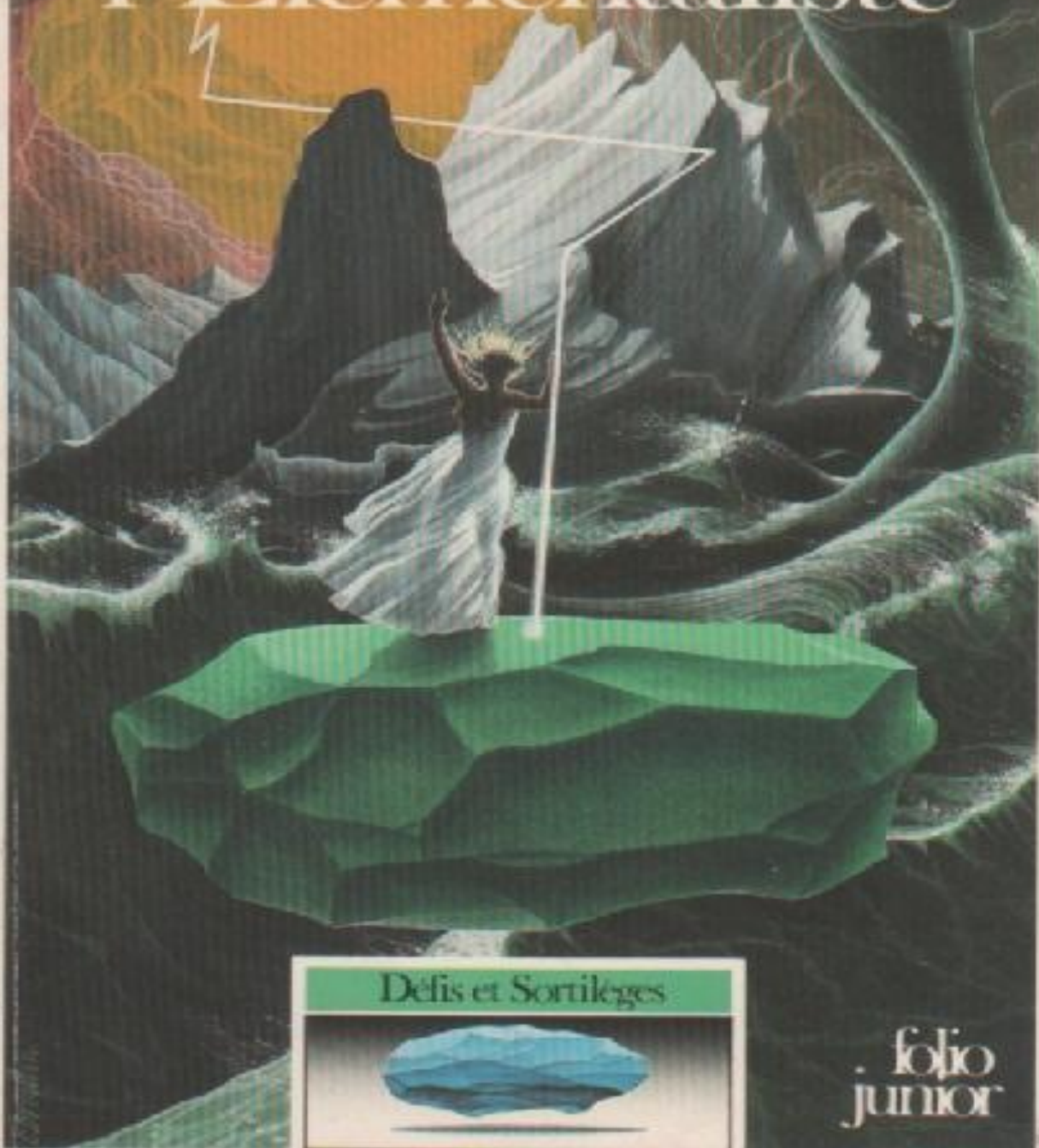


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

# Caïthness l'Élémentaliste



Désis et Sortilèges



folio  
junior

# Défis et Sortilèges...

**Cette nouvelle série de la collection « Un livre dont vous êtes le héros » va vous plonger au cœur d'un monde aujourd'hui disparu : le monde de Dorgan. Un univers peuplé de créatures étranges — souvent redoutables —, et dans lequel la magie a droit de cité.**

**Vous pouvez jouer en solitaire chacune des aventures de la série Défis et Sortilèges. Vous pouvez aussi partager l'aventure à deux, trois ou quatre. Chaque joueur incarne alors l'un des personnages : Keldrilh le ménestrel, sire Pereim le chevalier. Kandjar l'enchanteur et Caïthness l'élémentaliste. (Bien entendu, deux joueurs ne pourront incarner le même personnage au cours d'une aventure commune.) En choisissant le livre que vous avez entre les mains, vous avez décidé de devenir Caïthness l'élémentaliste. Après avoir pris connaissance des règles du jeu et de l'histoire de Caïthness, c'est à VOUS que reviendra le périlleux honneur de conduire votre personnage au faîte du succès... ou de le précipiter vers un sort fatal.**

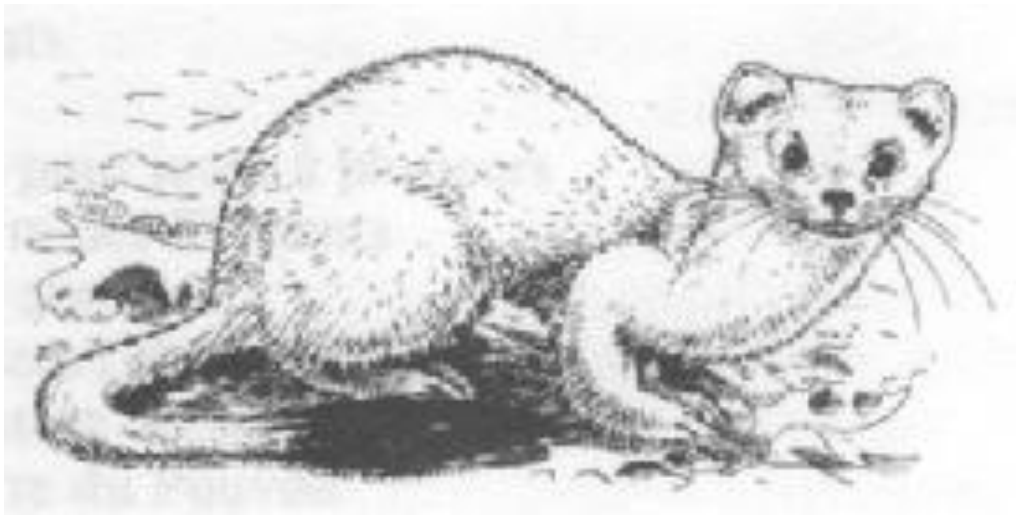
**Que les nymphes du royaume des Fées vous accompagnent !**

Gildas Sagot

# Caithness l'Élémentaliste

Défis et Sortilèges/1

**Illustrations de Bruno Pilorget**



Gallimard

# Sommaire

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| <b>Règles du jeu</b>                 | <b>11</b>  |
| <b>Carte</b>                         | <b>12</b>  |
| <b>Index</b>                         | <b>14</b>  |
| <b>Feuille de Personnage</b>         | <b>15</b>  |
| <b>Combats</b>                       | <b>19</b>  |
| <b>Magie</b>                         | <b>21</b>  |
| <b>Règles pour jouer à plusieurs</b> | <b>22</b>  |
| <b>Le Livre des Eléments</b>         | <b>26</b>  |
| <b>Règles abrégées</b>               | <b>30</b>  |
| <b>Caïthness l'élémentaliste</b>     | <b>32</b>  |
| <b>L'aventure</b>                    | <b>35</b>  |
| <b>Le Livre du Pouvoir</b>           | <b>161</b> |

# Règles du jeu

**L'Initiative (IN) représente la vitesse de réaction, la capacité à prendre des décisions.**

**Le Combat (co) mesure la compétence dans le maniement des armes, ainsi que l'expérience des affrontements au corps à corps.**

**La Magie (MA) mesure l'efficacité des sortilèges, ainsi que la connaissance des arcanes de la magie et le contrôle des esprits élémentaires.**

**L'Aura (AU) mesure le magnétisme vis-à-vis des autres créatures intelligentes, la capacité à s'imposer comme chef.**

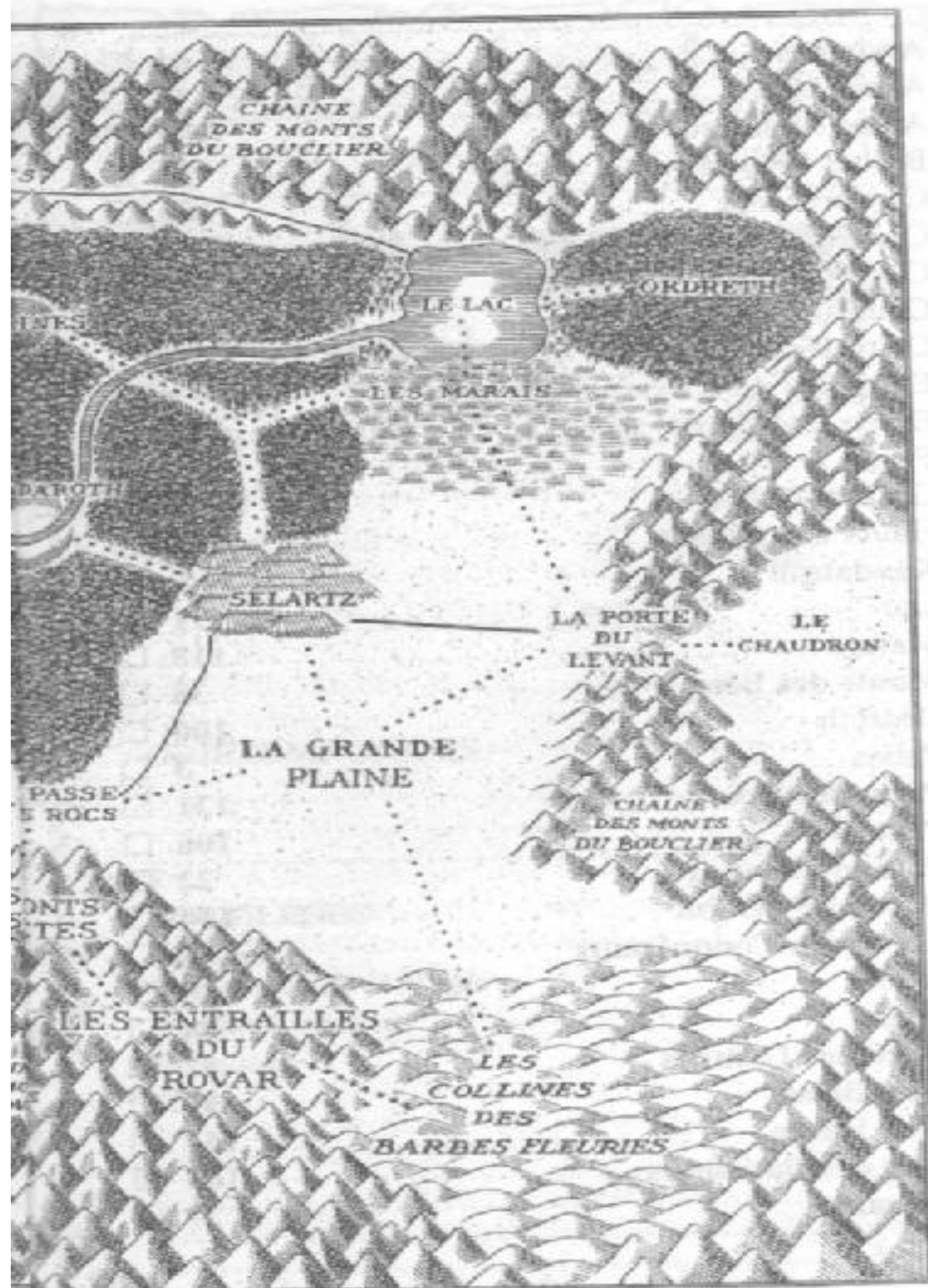
**A chaque caractéristique est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus compétent est le personnage. Ainsi, vous constatez que Caïthness ne doit pas passer inaperçue (AU : 16), qu'elle connaît bien le domaine de la magie, sans en être une spécialiste (MA : 14) mais que ses réflexes sont moyens (IN : 11) et ses capacités de combattante fort médiocres (co : 9). A côté de ces totaux de départ est réservée une place pour**

**en inscrire les modifications. Sauf mention contraire, le total actuel ne peut pas dépasser le total de départ.**











|                            |                   |                          |
|----------------------------|-------------------|--------------------------|
| <b>Andaines</b>            | <b><u>61</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Assemblée</b>           | <b><u>39</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Antre Maléfique</b>     | <b><u>64</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Barbes Fleuries</b>     | <b><u>16</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Campements</b>          | <b><u>186</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Chaudron</b>            | <b><u>103</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Cœur de haine</b>       | <b><u>62</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Comptoirs</b>           | <b><u>66</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Cour des Miracles</b>   | <b><u>94</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Entrailles du Rovar</b> | <b><u>4</u></b>   | <input type="checkbox"/> |
| <b>Esprit d'Ordreth</b>    | <b><u>30</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Fenga</b>               | <b><u>181</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Grande Plaine</b>       | <b><u>1</u></b>   | <input type="checkbox"/> |
| <b>Hauts Chapiteaux</b>    | <b><u>56</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Kandaroth</b>           | <b><u>8</u></b>   | <input type="checkbox"/> |
| <b>Lac</b>                 | <b><u>71</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Marais</b>              | <b><u>118</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Monts des Bêtes</b>     | <b><u>38</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Ordreth</b>             | <b><u>100</u></b> | <b>D</b>                 |
| <b>Palais</b>              | <b><u>3</u></b>   | <input type="checkbox"/> |
| <b>Passe des Rocs</b>      | <b><u>121</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Pentacle</b>            | <b><u>106</u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Porte du Levant</b>     | <b><u>22</u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Prison de l'Oubli</b>   | <b><u>154</u></b> | <input type="checkbox"/> |

|                              |                                   |                          |
|------------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| <b>Route des Conquérants</b> | <b><u><a href="#">119</a></u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Sélartz</b>               | <b><u><a href="#">170</a></u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Séléite</b>               | <b><u><a href="#">74</a></u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Terre des Damnes</b>      | <b><u><a href="#">52</a></u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Ville Basse</b>           | <b><u><a href="#">59</a></u></b>  | <input type="checkbox"/> |
| <b>Ville Haute</b>           | <b><u><a href="#">151</a></u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Voie des Bâtisseurs</b>   | <b><u><a href="#">163</a></u></b> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Volcans</b>               | <b><u><a href="#">27</a></u></b>  | <input type="checkbox"/> |

|       |      |        |         |
|-------|------|--------|---------|
| IN :  | CO : | MA :   | AU : 16 |
| VIT : |      | BL : 0 |         |



|                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



|                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



|                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



|                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## ARMES

Dague

BL

1 D

## OBJETS MAGIQUES

## SORTILEGES

*Attrance*

*Dissipation de la Magie*

*Engourdissement*

*Répulsion*

*Soins*

**La Vitalité (VIT) mesure la résistance aux dommages infligés par des moyens physiques ou magiques. Les points de Blessures (BL) mesurent l'importance des dommages. Lorsque le total de Blessures dépasse le total de Vitalité, le personnage meurt. A l'inverse, quand son total de Blessures est nul, comme au début de l'aventure, Caïthness est dans le meilleur état physique possible, prête à affronter tous les dangers !**

### ***Pouvoir***

**Sur votre Feuille de Personnage, quatre tableaux sont surmontés d'un symbole. Chaque fois que vous rencontrerez la mention *Choix du Livre du Pouvoir*, vous choisirez une attitude en cochant une case du - tableau correspondant. Vous reporterez au-dessous de chaque tableau le nombre de cases déjà cochées. (Utilisez un crayon car ces totaux varient au cours du jeu.) La somme de ces totaux constitue le Pouvoir. Votre Pouvoir de départ est donc nul. Le Pouvoir mesure l'expérience dans le monde de Dorgan, la capacité à s'intégrer à cet univers, ainsi que la renommée du personnage. Au fur et**

à mesure qu'il augmente, il permet d'utiliser de nouveaux sortilèges.

### *Armes et Objets Magiques*

En bas et à gauche est indiquée l'arme dont se sert Caïthness: la dague. L'abréviation 1D signifie que vous lancez un dé pour déterminer le nombre de points de Blessures que vous infligez à votre adversaire. Quand vous trouvez une nouvelle arme, reportez son nom ainsi que les dommages qu'elle inflige. Vous pourrez ensuite choisir quelle arme utiliser. Au cours de votre quête, vous aurez l'occasion d'obtenir des objets magiques. Si ce n'est pas une arme, vous inscrirez son nom et ses pouvoirs dans la partie « Objets magiques ». Si vous donnez un objet magique à un autre personnage, n'oubliez pas de l'effacer.

### *Les Sortilèges*

En bas et à droite se trouve la liste des sortilèges dont dispose Caïthness au départ. Ils sont détaillés dans le Livre des Eléments.

### **Tour de Jeu**

**Votre partie de Défis et Sortilèges se déroule en Tours de Jeu au cours desquels vous réaliserez l'une des trois actions suivantes : vous reposer, vous déplacer, ou explorer.**

### ***Repos***

**Le repos permet d'enlever 10 points de Blessures à votre personnage. Modifiez en conséquence votre Feuille de Personnage. Quand vous aurez terminé votre aventure, comptez combien de fois vous vous serez reposée. Ainsi vous pourrez évaluer vos performances d'une aventure à l'autre.**

### ***Déplacement***

**Vous pouvez vous déplacer d'un lieu à un autre à condition qu'ils soient reliés par une voie de communication, et qu'ils soient contigus. Ainsi, vous pouvez aller en un Tour de Jeu de la Voie des Bâtisseurs à la Route des Conquérants, à Fenga ou à Séléite. Si vous vous trouvez dans un lieu cité dans l'index mais absent de la carte, vous ne pouvez pas vous déplacer.**

### ***Exploration***

**Le lieu où se trouve votre personnage vous intrigue ? Explorez-le ! Retrouvez dans l'index**



le paragraphe qui lui est associé. Si la case est cochée, vous avez déjà exploré ce lieu, vous ne pouvez pas le faire de nouveau. Si la case est vierge, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Lorsque vous rencontrez la mention *Fin d'Exploration*, votre Tour de Jeu est terminé. Cochez la case de l'index qui correspond au lieu que vous venez d'explorer.

Parfois la mention *Fin d'Exploration pour tous* apparaît. Dans le jeu à plusieurs, les joueurs qui n'ont pas participé à l'exploration doivent aussi cocher la case correspondante dans leur propre index. Lorsqu'une indication de rendez-vous n'est pas précédée de la mention *Fin d'Exploration*, reportez-vous à la carte sans cocher de case.

### *Choix du Livre du Pouvoir*

La mention *Choix du Livre du Pouvoir* indique que vous adoptez une attitude symbolisée par un pictogramme :



AGRESSIVE





AMICALE



RUSEE



PRUDENTE

**Vous devez vous rendre au paragraphe indiqué, mais dans la section de votre choix (en fin de volume). Exemple : En fin de paragraphe, vous avez la mention *Choix 1 du Livre du Pouvoir*. Si vous voulez vous montrer agressif, rendez-vous au 1  ; si vous préférez adopter une attitude prudente, rendez- vous au 1 . Aussitôt une attitude adoptée, cochez la case correspondante et modifiez votre total de Pouvoir.**

### ***Fin d'Aventure***

**Cette mention est généralement synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin à votre quête... Mais nul ne vous empêche de reprendre une nouvelle partie et de recommencer votre épopée à la Grande Plaine. La mention *Fin d'Aventure pour tous* signifie que votre personnage a rempli sa mission, ce qui équivaut à l'échec des autres joueurs.**

# Combats

## COMBAT SIMPLE

**Parfois les choses se gâtent et il faut livrer combat. Après la mention COMBAT SIMPLE, lancez le nombre de dés indiqué. Le total est le nombre de points de Blessures à ajouter sur votre Feuille de Personnage. Si votre total de Blessures est supérieur à votre Vitalité, vous pouvez refermer le livre : votre personnage vient de mourir.**

## COMBAT AVANCE

**Le COMBAT AVANCE vous oppose à une créature particulièrement dangereuse... A vous de vous en sortir courageusement ! Votre adversaire est toujours décrit de la même façon :**

**MÉGA**

**DOGDOYE IN : 18 co : 20 VIT : 70 BL : 9D**

**Par dommages, on entend les points de Blessures qu'il inflige. Dans notre exemple, vous lancez neuf dés dont le total pourrait être : 5, 4, 5, 1, 3, 4, 6, 6, 3. soit 37 points de Blessures ! Autant dire que votre héros devra éviter soigneusement le méga dogdoye !**

**Si vous utilisez une arme, vous devez réussir un assaut de Combat pour atteindre votre adversaire. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total actuel de Combat, l'assaut est réussi. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend de l'arme utilisée. Pour connaître précisément l'effet d'un sortilège, reportez-vous au Livre des Eléments. Vous lancez avec succès un sortilège si vous réussissez un assaut de Magie. Pour cela, lancez trois dés et ajoutez le Niveau du sortilège. Si le résultat ne dépasse pas votre total actuel de Magie, vous avez réussi. Au moment où vous lancez un sortilège, votre Initiative est celle qui correspond à ce sortilège. C'est celui qui possède la plus haute Initiative qui agit le premier. Il effectue alors l'assaut correspondant à la nature de son attaque (Magie ou Combat), puis c'est au tour de son adversaire d'agir.**

**Si les protagonistes sont encore en vie, un nouveau Tour de Combat s'engage. Si votre personnage sort victorieux, son Tour de Jeu continue.**

## Magie

**Le jour de votre départ, Misris, le plus sage des enchanteurs du royaume des Fées, vous a donné le Livre des Eléments, écrit jadis avec sa propre plume magique. Dans ce livre sont inscrits des sortilèges dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Misris vous a bien prévenue de les utiliser avec parcimonie, leur maniement étant fort délicat. Il vous faudra de l'expérience, du Pouvoir, afin de maîtriser ces sortilèges. Ceux qui ne sont pas sur votre Feuille de Personnage ont, à côté de leur nom, les points de Pouvoir nécessaires à leur acquisition. Caïthness ne peut atteindre des créatures hors du lieu où elle se trouve.**

**Elle peut cumuler des sortilèges s'ils agissent sur une même caractéristique.**

**Caïthness ne peut utiliser deux fois le même sortilège au cours d'un Tour de Jeu.**

# **Règles pour jouer à plusieurs**

## **L'ordre de jeu**

**Au départ, les personnages se trouvent dans des lieux différents.**

**L'ordre de jeu est déterminé par le total d'Initiative des personnages ; le plus fort commence, suivi par les autres par ordre décroissant. En cas d'égalité, celui qui possède le Pouvoir le plus élevé joue avant l'autre. S'il y a encore égalité, on tranche avec les dés. Chaque participant joue son Tour de Jeu, comme dans le jeu en solitaire, jusqu'à ce qu'un joueur arrive à la mention *Fin d'Aventure pour tous*.**

## **les alliances**

**L'intérêt de jouer à plusieurs, c'est de pouvoir se concerter, unir ses forces, échanger des objets magiques... ou s'entretuer! Lorsque deux ou plusieurs personnages ont décidé d'unir leurs destins, ils forment une alliance. Il suffit pour cela qu'ils se rencontrent dans un même lieu.**



Toute alliance a un meneur, déterminé de manière automatique. On fait la somme des totaux de Pouvoir et d'Aura de chacun des alliés. Celui qui a le total le plus élevé est désigné. En cas d'égalité, le meneur est celui qui possédait la plus forte Aura en début d'aventure. Cependant, tout personnage peut refuser de devenir meneur ; on considère alors que, pour ce Tour de Jeu, son Aura est tombée à 3. Tous les personnages de l'alliance, sauf le meneur, referment leur livre. A chaque fois qu'un choix doit être fait (y compris un *Choix du Livre du Pouvoir*), il appartient au meneur de décider, et les conséquences seront applicables à l'ensemble du groupe. La place de l'alliance dans l'ordre de jeu est celle de son meneur. En cas de gain d'objets magiques, c'est celui-ci qui les détient, à charge pour lui d'opérer une redistribution s'il le juge nécessaire. S'il choisit une attitude lors d'un *Choix du Livre du Pouvoir*, tous devront modifier en conséquence leur Feuille de Personnage.

## COMBAT SIMPLE

**Le total de Blessures est divisé entre les alliés, puis chaque total est arrondi à l'unité supérieure.**

## COMBAT AVANCE

**Chaque personnage peut agir une fois par Tour de Combat. L'ordre d'action au cours d'un Tour de Combat dépend du total d'Initiative. Ainsi, si Caïthness, Kandjar et sire Péreim combattent ensemble une créature dont l'Initiative est de 13, on aura le Tour de Combat suivant : Sire Péreim (IN : 14) Puis la créature (IN : 13) Puis Caïthness (IN : 9) Et enfin Kandjar (IN : 7). On remarquera, vu les totaux d'Initiative, que. Dans ce cas, ni Caïthness ni Kandjar n'ont lancé de sortilège.**

**L'adversaire essaye toujours d'attaquer le personnage qui a l'Initiative la plus basse. Un personnage peut décider, au début d'un Tour de Combat, de s'interposer pour protéger un allié. Pour cela, il diminue son Initiative. Par exemple, l'Initiative de sire Péreim tombe à 10 et il subit l'attaque de la créature à la place de Caïthness. Si le meneur vient à mourir au**

**combat, son successeur est immédiatement désigné. On termine le combat, puis le nouveau meneur se rend au paragraphe auquel se trouvait son prédécesseur, mais dans son propre livre.**

### ***Combat entre personnages***

**Une alliance (ou un personnage) peut aussi combattre une autre alliance (ou un personnage). On suit dans ce cas le processus du COMBAT AVANCE avec deux modifications :**

**Les personnages des deux côtés choisissent librement leur adversaire, mais la règle d'interposition reste valable. D'autre part, si un meneur vient à mourir, l'alliance perdante se soumet au meneur ou au personnage vainqueur pour le Tour de Jeu en cours. Les vainqueurs peuvent dépouiller les morts de leurs objets magiques.**

### ***Repos***

**Lorsque le meneur se repose lors du Tour de Jeu de l'alliance, chacun des alliés enlève 10 à son total de Blessures. De plus, ils peuvent échanger librement des objets magiques.**

### ***Comment rompre une alliance***

**Le meneur risque d'écraser les autres membres du groupe ; c'est pourquoi il est facile d'y échapper. Il suffit de répudier l'alliance juste avant le début du Tour de Jeu. Quels que soient son Initiative et son Pouvoir, le personnage agira avant l'alliance pour ce Tour de Jeu et il devra se déplacer vers un autre lieu.**

**Lorsqu'un personnage arrive dans un lieu occupé et qu'il ne désire pas s'allier avec les personnages présents, il les défie. Ils ne peuvent alors agir que de deux façons : accepter le défi : un combat s'engage immédiatement ; décider de libérer les lieux, mais ils perdent leur prochain Tour de Jeu. Lorsqu'un personnage arrive dans un lieu occupé par une alliance qui ne l'accepte pas, il doit choisir entre engager le combat ou retourner à son point de départ. Dans cette hypothèse, on considère qu'il vient de terminer son Tour de Jeu comme après un déplacement. Si le personnage a été téléporté, et uniquement dans ce cas, il peut s'enfuir vers un autre lieu contigu.**

**Dans les deux cas précédents, on peut remplacer le personnage par une alliance : le principe reste le même.**

La lecture de « Défis et Sortilèges »

**Tous les paragraphes dont les numéros sont entre tirets sont à lire secrètement, les autres à voix haute. Dans tous les cas, les combats sont menés ouvertement et les joueurs doivent aussi faire part de toute modification apportée à leur Feuille de Personnage.**

# Le Livre des Eléments

## Sortilèges connus au départ de l'aventure

### Attirance

Utilisable uniquement pendant le repos. Votre visage s'illumine, votre chevelure est d'argent, vos yeux de topaze scintillent, votre teint prend une couleur étrangère au monde des hommes. Vos mouvements sont empreints d'une grâce surnaturelle. Votre voix prend un ton cristallin d'une rare pureté.

Durée : 3 Tours de Jeu. Niveau : I.

Effet : ajoute 1D en Aura.

Engourdissement Utilisable uniquement au combat. A genoux, les mains posées à terre, la force de votre esprit s'allie à celle de la nature : une fatigue surnaturelle s'empare de vos ennemis, leur force décroît, leur agilité baisse, leur énergie est absorbée par la nature qui les entoure.

Initiative : 12. Durée : durée du combat.

Niveau : 5.



**Effet : fait perdre temporairement 2D en Initiative et 1D en Combat.**

### **Dissipation de la Magie**

**Utilisable uniquement au combat.**

**Tendue et concentrée, vous chassez la magie que vous sentez présente près de vous en lui ordonnant de retourner dans le monde des fées.**

**Initiative : 30. Durée : un Tour de Combat.**

**Niveau : 5.**

**Effet : triple le Niveau des sortilèges. Répulsion**

**Utilisable uniquement pendant le repos. Votre regard transperce la créature qui vous fait face, son teint pâlit horriblement, des pustules lui apparaissent sur tout le corps, ses mouvements sont disgracieux et sa voix devient chevrotante et suraiguë. Durée : tant que Caïthness est présente. Niveau : 3. Effet : enlève 2D en Aura.**

### **Soins**

**Utilisable au repos ou au combat. En apposant vos mains sur les blessures d'un être vivant vous appelez les forces de la vie contre celles de la mort et un fluide régénérateur referme les plaies.**

**Initiative : 5. Durée : permanente. Niveau : 1.**

**Effet : enlève 2D de Blessures.**

## **Sortilèges que Caïthness peut acquérir**

### **Accélération temporelle (12 points de Pouvoir)**

**Utilisable uniquement pendant le repos et seulement une fois au cours de l'aventure. Néanmoins, une tentative avortée ne compte pas. Vous sentez que le temps dans le royaume des Fées est différent de celui qui règne dans le monde de Dorgan. Bras croisés, totalement immobile, vous ouvrez une brèche entre ces deux univers : vous modifiez le temps. Durée : 1 Tour de Jeu. Niveau : 10. Effet : lors de votre prochain Tour de Jeu, vous pourrez agir deux fois au lieu d'une.**


### **Appel des Éléments (13 points de Pouvoir ou 6**




)

**Utilisable uniquement au combat. Les bras levés vers le ciel, des éclairs d'énergie surgissent de vos doigts : en quelques instants, une porte lumineuse s'est ouverte... Une forme indéfinie passe la porte magique et se met à votre service ; elle est à la fois eau, terre, air et feu !**

**Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 7. Effet : la créature combattra à vos côtés (IN : 12, co : 14, VIT: 20).**

**Guérison** (6 points de Pouvoir ou 3 )  
Utilisable pendant le repos ou au combat. La vie est partout, même dans les environnements les plus hostiles. Vous réunissez cette force vitale, que vous projetez mentalement sur une créature ou sur vous-même pour apaiser la souffrance et guérir les blessures.

**Initiative: 15. Durée: permanente. Niveau : 5.**  
**Effet :** enlève 4D de Blessures à celui qui en est la cible.

**Métamorphose** ( 11 points de Pouvoir ou 5 )  
Utilisable uniquement au combat. Une grande fureur vous envahit: les forces de la nature se déchaînent en vous... A la place de la douce et fragile Caïthness, vos adversaires doivent maintenant affronter l'animal le plus dangereux de la forêt : un ours deux fois plus grand qu'un homme ! **Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau: 5.**

**Effet :** nouvelles caractéristiques de Caïthness (IN : 20, CO : 16, MA : 0, VIT : 40, BL : 3D). Le combat terminé, Caïthness reprend son apparence habituelle. Cette transformation amène son total de Blessures à 5, quel que soit son total antérieur.

**Mimétisme** (6 points de Pouvoir ou 4  )

Utilisable uniquement au combat.


En un clin d'œil, vous analysez votre environnement et vous pouvez vous y confondre, tel un caméléon...

**Vous devenez quasiment invisible !**

**Initiative : 25. Durée : durée du combat.**

**Niveau : 4.**

**Effet : retire temporairement 2D de Combat à vos adversaires.**

**Vivacité** (6 points de Pouvoir ou 3  ) Utilisable pendant le repos ou au combat. Les fées ont toujours été proches des animaux. Ce sortilège vous donne l'acuité visuelle d'un aigle, l'agilité d'une belette, l'ouïe d'un dogdoye... Initiative : 30. Durée : deux Tours de Jeu. Niveau : 3.

**Effet : ajoute 2D d'Initiative et 1D de Combat.**



# Règles abrégées

## Règles pour le jeu en solitaire

**A chaque Tour de Jeu : se reposer, se déplacer ou explorer.**

**Repos : enlève 10 points de Blessures.**

**Déplacement : lieu contigu avec voie de communication ; il est impossible de se déplacer à partir d'un lieu absent de la carte.**

**Exploration : se reporter au paragraphe correspondant au lieu dans l'index. Il est impossible d'explorer si la case a été cochée.**

**COMBAT SIMPLE : lancez le nombre de dés indiqué, et ajoutez le résultat à votre total de Blessures. COMBAT AVANCE : à chaque Tour de Combat, vous pouvez lancer un sortilège ou utiliser une arme. Pour réussir une attaque, il faut réussir un assaut de Combat ou de Magie.**

**L'assaut de Combat réussit si le total de Combat est supérieur ou égal au lancer de trois dés.**

**L'assaut de Magie réussit si le total de Magie dépasse ou égale la somme : Niveau du sortilège + lancer de trois dés.**

**Le premier à attaquer est celui qui a l'Initiative la plus élevée, puis par ordre décroissant. Si au cours d'un combat votre total de Blessures dépasse votre Vitalité, votre personnage meurt.**

**Rendez-vous. Si cette mention est suivie d'un nom de lieu, reportez-vous à la carte. Votre Tour de Jeu est terminé.**

***Fin d'Exploration.* Cochez la case de l'index qui correspond au lieu indiqué. Votre Tour de Jeu est terminé.**

***Fin d'Exploration pour tous.* Tous les joueurs cochent la case.**

***Fin d'Aventure.* Vous avez perdu.**

***Fin d'Aventure pour tous.* Vous avez gagné.**

## **Règles complémentaires pour le jeu à plusieurs**

**Meneur : maximum d'Aura + Pouvoir. Il décide pour l'alliance en tout.**

**COMBAT SIMPLE : dommages répartis entre les alliés. COMBAT AVANCE : chacun peut agir une**



**fois au cours d'un Tour de Combat. Règle de l'interposition. Défis : retraite (perte du Tour de Jeu) ou combat. Combat entre personnages : récupération des objets magiques.**

**Alliance au repos : échange d'objets magiques.**

**Rupture d'alliance : juste avant le Tour de Jeu de l'alliance.**

# Caithness l'élémentaliste

**Vous êtes Caithness l'élémentaliste. De longues journées se sont écoulées depuis votre départ d'Elfham, le royaume des Fées. Un voyage éprouvant sous la voûte impénétrable d'une forêt tourmentée, l'œil rivé au sentier à peine praticable qui serpente au milieu des taillis broussailleux. Sur votre passage, toute une faune s'enfuit à grand bruit d'ailes ou disparaît dans des froissements de feuilles et des craquements de brindilles. L'odeur forte des bêtes se mêle aux parfums suaves des fleurs, dont les lourdes corolles en forme d'ume oscillent entre les lianes lascives et les troncs moussus. Vous, Caithness. vous avez renoncé aux vêtements légers richement brodés d'or et de perles, aux bains de vapeur parfumés, aux interminables banquets au cours desquels se succèdent des plats nombreux et raffinés. Vous ne contemplerez plus avant longtemps les chênes sur l'écorce desquels poussent de succulents champignons, l'île de Cristal délicatement posée au milieu du lac des Coraux, les demi-**

teintes incertaines de la forêt, les palais de marbre blanc cernés de fragiles colonnades, les lutins facétieux du monde souterrain. Vous n'entendrez plus avant longtemps le langage mélodieux des fées... Vous marquez un temps d'hésitation ; une brume bleutée sépare la forêt d'Elfham du monde de Dorgan. Vous posez un pied résolu sur la piste glissante. La brume vous enveloppe.

Dès son premier jour enlevée

Aux hommes par la douce fée. Nourrie  
de la rosée féerique

Par l'hermine, animal elfique.

Grâce au mage austère et puissant,

Savante amie des éléments.

C'est vous, Caithness, qui avez pris la décision de partir vers le monde de Dorgan dans l'espoir de retrouver votre famille. Votre pantalon de lin bouffant flotte au vent, une large ceinture enserre votre justaucorps de velours : votre cape bordée d'hermine descend au ras de vos bottes de peau. Vous n'avez oublié ni votre dague à la lame mince et finement ouvragée, ni l'indispensable Livre des Éléments. Cinq pierres précieuses serrées dans une bourse,

**vosre luth en bandoulière, une bonne quantité de provisions à base de galettes, une gourde... Vous vous sentez prête à faire face à toute éventualité. La brume se dissipe... A perte de vue s'étend une prairie rase, doucement caressée par la brise matinale. Vous laissez derrière vous le royaume des Fées, déjà invisible à vos yeux. Ici l'air est plus vif, la terre plus noire, des nuages aux flancs lourds traversent le ciel et les torrents sauvages roulent des galets plus durs dans leurs flots bruissants et glacés. Dans ce monde fruste et charnel, la puissance de vos sortilèges se trouvera décuplée. Vous humez voluptueusement la brise fraîche et reprenez votre marche. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).**

**1**

**Si Keldrilh le ménestrel est avec vous, refermez le livre de Caithness et rendez-vous au [12](#) du livre de Keldrilh. Sinon, rendez-vous au [152](#).**

**Vous n'êtes plus qu'à deux pas de l'inconnue, attentive à chacun de ses gestes. Elle vous adresse enfin la parole.**

**—Merci, vous dit-elle, comme soulagée d'un lourd fardeau. Je suis ici depuis des heures, et pas un être vivant ne s'est approché à moins de dix mètres de moi. Même si vous ne souhaitez pas me parler, votre présence m'est d'un grand réconfort.**

**Intriguée par les propos de cette femme, vous ne pouvez vous empêcher de lui demander :**

**—Foudre et tonnerre ! Et quelles raisons aurais-je de rester muette en votre présence ?**

**— Sans doute êtes-vous nouvelle dans cette ville ! Comme le veut la coutume, j'ai le devoir de vous dire la vérité. Je suis Méluve, la gardienne des morts, et dans cette ville, nul être vivant ne m'a jamais adressé la parole. Je suis Méluve la noire, Méluve la solitaire. Méluve l'invisible aux yeux des vivants de cette ville. Je consacre ma vie à veiller les âmes des défunts, à l'embouchure du Turiban-Koth, sur l'île des Morts.**

**—Au pays d'où je viens, répondez-vous à Méluve. s'occuper des morts est une activité**



*2 Mèluve est chargée de veiller sur le phare  
de Turiban-Koth, qui ne doit jamais s'éteindre.*

comme une autre. Nos meilleurs jardiniers soignent les fleurs des tumulus, et nul ne souffre d'une situation aussi étrange que la vôtre !

Passant une main derrière son cou, Méluve décroche l'un de ses nombreux colliers, puis vous le tend, un sourire aux lèvres.

—Prenez-le, dit-elle, la gorge nouée par l'émotion.

Vos paroles me sont d'un grand réconfort, mais je dois maintenant retourner sur mon île. Le phare du Turiban-Koth ne doit jamais s'éteindre. Je dois y veiller, comme je veille sur les âmes des morts. Rendez-vous au [98](#).



### 3

A la suite de Tark, vous franchissez le Ponte-Sirth, dépassez la place du marché, puis vous entrez dans les quartiers riches de la Ville Basse. Ici, chaque chose porte la marque d'une évidente prospérité. Les jardins qui bordent l'avenue de pierre sont magnifiques. Ils

entourent de grandes rotondes où entrent et d'où sortent les maîtres de Fenga, hommes et femmes amateurs de bijoux rares, de robes brodées, et de coiffures colorées. Vous débouchez d'une large avenue sur une vaste place lorsque Tark vous montre du doigt un immense bâtiment. — Le palais de Fenga, dit-il en vous précédant à nouveau. Moins beau que ceux de mon pays, mais pas trop mal réussi tout de même. Suis-moi, et ne crains pas les gardes. Tous me connaissent de longue date, et ma fonction auprès du gouverneur me permet de jouir d'une liberté dont je profite comme bon me semble.

Quelques minutes plus tard, après avoir franchi l'entrée du palais, Tark vous guide à travers un dédale de larges couloirs, aux murs couverts de lourdes tentures, jusqu'à ses appartements privés : une enfilade de ravissantes petites pièces, meublées en fonction de la taille de leur unique occupant. Dans cette maison de poupée, qui n'est pas sans vous rappeler les chaumières des fées d'Elftiam, Tark a eu la délicatesse de prévoir des sièges de cuir, dans lesquels des humains de taille normale peuvent décemment envisager de s'asseoir. Vous vous installez



confortablement dans le fauteuil lorsque votre hôte disparaît, prétextant une affaire urgente. Rendez-vous au [117](#).

4

Si vous avez déjà franchi la porte des Monts du Rovar, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

5

— Ne m'approche pas! criez-vous, prête à vous défendre bec et ongles contre les attaques de ce démon.

Le rire maléfique de la créature répond à votre ultimatum tandis qu'elle pointe son sceptre vers le sol. Aussitôt, la main brille d'une inquiétante luminescence rouge. Soudain, le passeur et le bâton disparaissent comme s'ils n'avaient jamais existé. Vous avez l'impression de sortir d'un cauchemar lorsque vous entendez de nouveau la voix de l'être.

— Que la terre — s'ouvre — et libère — ses damnés!

Quiconque a jamais vu de ses yeux des hommes et des femmes vêtus de somptueux vêtements, au visage d'une pâle beauté et aux regards fiévreux, surgir du brouillard les bras tendus,

**pourra juger de la terreur qui vous envahit maintenant. Vous êtes encerclée par une dizaine de morts vivants et vous devez faire appel à toutes vos ressources physiques et morales pour ne pas céder à la panique. Heureusement, ces créatures n'ont aucun don pour le combat. Maladroites et lentes, elles portent des attaques imprécises, dans le plus grand désordre.**

### **COMBAT SIMPLE : 5 D**

**Si vous donnez à la mort ceux qui lui appartenaient déjà à moitié, rendez-vous au [167](#).**

## **6**

**Vous tentez d'invoquer l'aide des forces élémentaires, mais le Cœur de Haine déjoue chacune de vos tentatives. Il ne vous reste plus maintenant qu'à risquer le tout pour le tout ! Votre dague à la main, vous vous ruez sur cette créature sournoise. Emporté par l'élan, votre corps s'enfonce dans une substance à l'odeur âcre, au goût écœurant. Vous marchez en ayant l'impression de nager dans un liquide acide et brûlant, vers le centre de cette chose horrible, là où converge le réseau de veinules rouges.**

**Vous marchez vers le Cœur de Haine, forme imprécise, sombre et palpitante, qui s'apprête à lancer ses dernières forces dans la bataille. L'impression de brûlure que vous ressentez n'est pas le fruit de votre imagination. Un acide corrosif suinte des veinules rouges et il vous inflige 1 D de Blessures, tandis que le cœur s'apprête à lancer une terrible attaque mentale.**

**COMBAT AVANCE**

**CŒUR**

**DE HAINE IN : 1 co: 30 VIT: 16 BL:6D**

**Si vous libérez cet univers du joug de son tyran, rendez-vous au [48](#).**

**7**

**Une heure plus tard, vous installez votre campement sur la rive d'un ruisseau, à l'abri de la pluie sous la coupole d'un champignon géant. La nuit s'écoule sans que rien ne vienne troubler votre sommeil et vous poursuivez votre route dès l'aube du lendemain vers le nord-ouest de la forêt, en direction de la colonne de fumée que vous aviez aperçue la veille. *Fin d'Exploration* de l'Antre Maléfique. Rendez-vous à [l'Esprit d'Ordreth](#).**

La température est douce et vous consacrez un peu de temps à la collecte des champignons et des truffes, qui abondent dans cette partie de la forêt. A travers le feuillage, vous apercevez le soleil, encore haut dans le ciel. Mais plus vous vous enfoncez dans le sous-bois, sain et luxuriant, moins vous rencontrez de vie. L'homme a posé son empreinte en ce lieu, comme en témoigne l'absence de grands prédateurs. A tout instant, vous vous attendez à rencontrer des chasseurs. Il s'écoule peu de temps avant que vous n'émergiez brusquement de la forêt elle-même. Vous vous trouvez à l'orée d'une vaste clairière divisée en deux par le fleuve Koth. Une ceinture d'arbres coupés, d'un bon kilomètre de large, vous sépare des terres cultivées qui entourent Kandaroth, un gros village ceint d'une palissade. A moins d'une centaine de mètres de vous, une vingtaine d'hommes coupent du bois. Autour d'eux, autant de femmes et d'enfants ramassent des branches qu'ils chargent sur une vieille charrette tirée par deux gros chevaux. Plus loin, au-delà de la bande de terre réservée aux bûcherons, des villageois sèment à la volée et

installent de grands épouvantails recouverts de haillons. L'importance de cette clairière semble indiquer que l'implantation de la petite ville ne remonte pas à plus de deux années. Trouvant peu d'intérêt à la visite de cette agglomération récente, vous décidez de passer votre chemin et de contourner la clairière sans quitter la lisière de la forêt. Rendez-vous au [193](#).

— 9 —

Vous continuez d'avancer entre les maisons délabrées du quartier pauvre, surmontant votre angoisse malgré l'obscurité qui s'épaissit. Vous suivez des rues tracées sans logique, vous enjambez maints ruisseaux, dépassez de nombreux carrefours en patte d'oie et évitez d'innombrables impasses. Des portes se ferment à votre approche et des volets claquent sur votre passage. Tout à coup s'élève un cri qui vous fait froid dans le dos. Quinze loqueteux, dont trois femmes et deux adolescents, surgissent des ruelles adjacentes, devant et derrière vous. Huit vous font face, armés de frondes et de piques en tous genres. Sept se tiennent dans votre dos. la dague à la main, prêts à vous interdire toute retraite. Vous êtes tombée dans un guet-apens ! Si vous connaissez

**Racha. rendez- vous au [77](#). Sinon, rendez-vous au [183](#).**

10

**Evitant un combat dont vous savez à l'avance qu'il connaîtrait une issue fatale, vous acceptez le marché proposé par Racha. La mort dans l'âme, vous vous séparez de votre dague pour saisir l'arme du géant. — A la bonne heure! reprend Racha. j'aime les affaires rondement menées. Mes gueux te reconduiront à la limite de notre territoire. Toutefois, si tu souhaites un jour devenir l'une des nôtres, reviens me voir. J'aurai toujours une mission à te proposer. Mais je t'avertis ! Si tu comptes exercer tes talents dans cette ville, sache que tous ici me versent la moitié de leurs gains, et que la mort fauche celui ou celle qui me trompe.**

**Une heure plus tard, dans la forêt d'Andaines, à une centaine de mètres de la lisière et des limites du quartier pauvre, vous installez un bivouac sommaire, évitant d'allumer un feu de peur d'attirer l'attention. Il y a maintenant une bonne demi-heure que les sbires de Racha vous ont quittée, et vous avez la certitude de ne pas avoir été suivie depuis lors. Vous triturez fiévreusement la dague de Racha, une arme**

ordinaire avec laquelle vous infligerez 2 D de Blessures dans les combats. Vous trouvez difficilement un sommeil qui vous conduit jusqu'au lendemain matin. *Fin d'Exploration* de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Séartz](#).

## 11

Dans le brouillard créé par l'affrontement des forces contradictoires de l'eau et du feu, vous n'apercevez que trop tard le rayon d'énergie libéré par le monstre. Un éclair vous frappe de plein fouet et vous inflige 1 D de Blessures. Un instant plus tard, le nuage de vapeur se dissipe. Devant vous, maintenant dépouillée des flammes qui la cachaient à votre regard, se dresse la haute stature d'une créature hideuse. Le corps du monstre présente de telles difformités qu'il semble avoir subi des tortures épouvantables. Des yeux semblables à ceux d'un insecte, un nez tordu, un menton large à la pointe duquel vous apercevez une bouche minuscule, de rares cheveux de couleur orange... l'apparence inhumaine du visage de cet être vous soulève le cœur. Vous n'hésitez pas un seul instant à engager le combat contre cette ignominieuse caricature de l'espèce humaine

COMBAT AVANCE

**GRATZ**

**LE GARDIEN IN : 15 co : 12 VIT : 30 BL : 3 D**

**Si vous venez à bout de cette créature de cauchemar, rendez-vous au [175](#).**

12

**Vous quittez cet endroit et vous installez, votre campement à moins d'une cinquantaine de mètres de Pair libre. Demain matin, dès le lever du soleil, vous reprendrez la route vers la Porte du Levant. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous au [Chaudron](#).**

13

**Vous installez votre campement à la lisière de la forêt d'Andaines, au sommet d'une petite colline d'où vous pourrez observer le lac en profitant de la nuit étoilée. Au terme d'une longue journée de recherches, vous n'avez toujours pas trouvé d'explication satisfaisante à la sinistre désolation qui règne en ce lieu. Certes, vous avez découvert un parasite végétal qui, s'attaquant aux arbres des forêts d'Andaines et d'Ordreth jusqu'à une centaine de mètres du lac en s'éloignant de la rive,**



**bouleverse l'équilibre écologique à l'est comme à l'ouest du lac. Mais ce parasite, de petits champignons blancs que vous avez également remarqués sur les troncs d'arbres moisis qui émergent de l'eau à quelques pas de la berge, n'explique pas l'absence presque totale de formes de vie. Araignées glissant à la surface de l'eau, poissons en quête d'insectes, échassiers à la recherche de batraciens ou de reptiles... Toutes les espèces se cachent au-delà de l'impénétrable anneau de brume des marais du sud. Rendez-vous au [21](#).**

## **14**

**Bouche bée, comme clouée au sol, vous regardez maintenant le visage hideux de la créature qui vous fait face. Autour des yeux cadavériques, la chair paraît se détacher. Tout à coup, accompagnant son- geste d'un rire écœurant, l'être lève vers le ciel un sceptre surmonté d'une main. Une myriade d'étincelles pourpres jaillissent soudain du bois brut, formant un tourbillon immatériel qui va en s'élargissant. Autour de vous, le brouillard se dissipe, dévoilant progressivement un paysage que vous aviez**

**imaginé en consultant votre carte de Dorgan. Le lac, les deux forêts et la chaîne montagneuse que vous apercevez au loin vous le confirment : vous avez franchi les marais ! Soudain, la créature abaisse son sceptre. Aussitôt, le mouvement hélicoïdal du tourbillon s'inverse. En un instant, les étincelles pourpres sont aspirées par le sceptre. Vous êtes de nouveau plongée dans le brouillard lorsque l'être, tête baissée, vous répète son message :**



**14** *Lorsque l'être lève son sceptre vers le ciel,  
une myriade d'étincelles en jaillit.*

—Une part de magie — pour supporter — ma peine

—sur cette terre — maudite — Tel est le prix — du passeur.

*Choix 1 du Livre du Pouvoir*[ami1](#),[ruse1](#),[prud1](#),  
[agress1](#)

## 15

Si vous voulez voir de plus près le quartier des Vélariums, rendez-vous au quartier des [Hauts Chapiteaux](#). Si vous souhaitez vous mêler à une foule bigarrée, rendez-vous au quartier des [Comptoirs](#). Si vous voulez en apprendre plus sur Sélartz, rendez-vous au quartier des [Campements](#). Si vous préférez fouiner, rendez-vous au quartier de la [Cour des Miracles](#).

## 16

En foulant une herbe rase parsemée de fleurs, vous montez et descendez les pentes de hautes collines, apercevant de temps à autre les sommets couverts de neiges éternelles des deux chaînes montagneuses du monde de Dorgan. Vous vous trouvez à mi-distance des Monts du Rovar et des Monts du Bouclier, dans une région qui offre le spectacle rassurant d'une

nature paisible et généreuse. Çà et là. des abeilles butinent des fleurs blanches à large corolle. Des papillons aux ailes jaunes, bleues ou mauves s'envolent à votre approche. Haut dans le ciel, de grands oiseaux décrivent de larges cercles. Rendez-vous au [70](#).

## 17

Le spectacle auquel vous venez d'assister était si étrange et si inattendu que vous restez un long moment à observer la montagne, dans un état proche de l'hébétude. Puis, sortant de votre engourdissement, vous vous approchez de la paroi, et vous criez à votre tour : — Ebroïm ! Si vous possédez 5 points de Pouvoir, rendez-vous au [99](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).





Regrettant la chaleur et le confort de votre lit de plume, vous n'attendez pas que l'obscurité soit complète pour chercher un refuge digne de ce nom. Vous savez que les anfractuosités de la roche, au pied des falaises, sont trop étroites pour que vous puissiez y pénétrer. Aussi escaladez-vous la falaise comme vous l'avez déjà fait la veille au soir afin de trouver un abri. A cinq mètres de hauteur, votre ténacité trouve enfin sa juste récompense : une cavité qui, au-delà d'une ouverture assez large pour vous laissez passer, cache un espace suffisamment vaste pour accueillir une dizaine d'hommes. Un examen rapide de cet abri vous rassure définitivement. Trop haut pour être atteint par les animaux qui vivent dans ce défilé, il constitue, de surcroît, un excellent poste d'observation. Rendez-vous au [57](#).



Une heure plus tard, sans raison apparente, ce maudit animal se décide enfin à lever le siège. Ouf. il était temps ! Vous étiez à deux doigts d'accepter le combat, tant les grognements de ce cochon sauvage et la position inconfortable dans laquelle vous vous trouviez ont mis vos nerfs à rude épreuve. Heureusement, les caprices de la fortune conjurent parfois les coups du sort ! Si vous n'avez plus aucun espoir d'atteindre votre objectif avant la tombée du jour, votre séjour forcé sur ce rocher vous aura au moins permis de découvrir une clairière au centre de laquelle se dresse un monolithe de plus de trois mètres de haut. Du sommet de l'imposant piton rocheux jaillit une cascade qui donne naissance au ruisseau que vous longez maintenant. Vous faites un pas en avant et... Votre attention s'éveille ! Vous alliez marcher sur les premières fleurs d'un parterre qui, à première vue, entoure l'orée de la clairière. A l'examen, ces petites fleurs rouges ne vous disent rien qui vaille ! D'autant plus que l'herbe grasse de cette clairière semble avoir été fraîchement coupée. Rendez-vous au [73](#).

A l'exception des insectes, toujours aussi voraces, les créatures qui infestent les marais vous ont miraculeusement épargnée. Vous atteignez sans encombre votre objectif après une demi-journée d'une marche assez éprouvante. Rendez-vous au [Lac](#).

— 21 —

En l'absence de nuages, la voûte céleste se reflète sur la surface du lac avec une parfaite netteté, offrant un spectacle d'une beauté telle qu'il parvient à chasser les sombres pensées que vous inspire cette région. Les étoiles ! Vous les admirez chaque nuit depuis votre arrivée dans ce monde inconnu, lorsque le temps le permet, dressant une carte du ciel au fur et à mesure de vos observations. Car vous avez très vite compris tout l'intérêt que vous pouviez retirer de la présence de ces étranges lueurs dans le ciel de Dorgan. En les regroupant de façon à obtenir des figures familières, vous avez obtenu un guide précieux qui vous permet d'estimer votre position avec précision et de vous orienter au cours de vos voyages. Si vous devez un jour connaître le bonheur de retrouver le royaume des Fées, la douce lumière de Saphir ne



remplacera jamais le charme et l'utilité des constellations qui parsèment le ciel de Dorgan : l'anneau de l'ouest, les dix étoiles du nord évoquent la forme d'une dague, le chapeau pointu du sud. la myriade d'étoiles qui, à l'est de ce monde, suggèrent la forme d'une fontaine d'Elfham... Et tant d'autres figures, dont celle d'un serpent ailé qui, à la verticale du lac. s'y réfléchit en entier. Comme c'est étrange ! Au nord-ouest du lac, à l'endroit où les ruisseaux qui descendent de la chaîne des Monts du Bouclier forment un delta... Vous n'en croyez pas vos yeux ! A moins que vous ne soyez victime d'une illusion, le nombre des étoiles présentes dans le ciel ne correspond pas au nombre des lueurs que vous apercevez à la surface de l'eau ! Rendez-vous au [135](#).

## 22

Si le magicien est avec vous, refermez le livre de Caithness et rendez-vous au 100 du livre de Kandjar. Sinon, rendez-vous au [123](#).

## 23

Deux heures se sont écoulées depuis le lever du jour lorsque vous pénétrez dans une haute futaie de chênes où foisonnent ronces, buissons

d'épineux et fougères. Fille du royaume des Fées, vous avez hérité d'une longue expérience de la forêt. Dans cet entrelacs végétal, votre œil exercé vous permet de trouver un chemin sur et rapide. Soudain, vous éprouvez le besoin de marquer le pas. Autour de vous, où que vous portiez votre regard, une végétation desséchée a supplanté la tendre verdure des sous-bois. Dans la lumière blafarde du petit matin, il vous semble qu'une aura mystérieuse émane de cet endroit. Peu de temps après, en poursuivant votre exploration à pas comptés, vous atteignez l'orée d'une vaste clairière qui entoure les ruines d'une ville. Dans ce lieu inhabité, vous n'apercevez pas un seul édifice qui ne soit réduit à l'état de vestige. Vous hésitez longuement sur la conduite à adopter, mais la curiosité vous dévore. Quelques minutes plus tard, vous entrez dans l'ancienne cité de Séléitc. Rendez-vous au [105](#).

— 24 —

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres des monolithes lorsque vous découvrez le corps de ce qui fut un homme, réduit à l'état de carcasse

**disloquée par un roc qui l'écrase à moitié. Vous marquez aussitôt un temps d'arrêt ; tout yeux et tout oreilles, vous observez les environs. Mise en confiance par votre examen du sol sur lequel vous ne repérez aucune empreinte récente, vous contournez le rocher. Les loques du pauvre bougre, dont un bras a été arraché, semblent avoir été lacérées par de puissantes griffes. Vous vous approchez du cadavre afin d'examiner les traces de sang qui maculent la base du monolithe. Rendez- vous au [68](#).**



**— 25 —**

**Après un moment qui vous semble durer une éternité, le combat tourne enfin à votre avantage. Faibles, forts, puis furieux, les esprits que vous commandez dominant votre adversaire. Vous avez enfin le dessus sur ce démon qui ne cesse de crier : — Cela ne se peut — Maître — protège-moi ! Par les ailes de**

**Méderlhin ! Si vous devez affronter le maître d'une chose dont les pouvoirs valent presque les vôtres, autant vous débarrasser tout de suite du disciple ! Vous arrêtez net votre danse, ce qui libère les esprits, qui entraînent le démon et son sceptre dans leur univers, comme s'il n'était qu'un fétu de paille. Rendez-vous au [192](#).**

**— 26 —**

**Soudain, les algues sortent de l'eau, puis se dirigent vers vous en rasant le sol. Agissant par réflexe, vous lancez l'appel de détresse des pêcheurs d'Elfham : une invocation irrésistible qui, dans le royaume des Fées, force les créatures aquatiques, amicales ou non, à adopter un comportement pacifique. Mais, au son de votre voix, les végétaux battent en retraite, à deux mètres de la berge, formant une masse informe et mouvante et, point culminant de la créature, à plus de trois mètres de haut, des sphères s'entrechoquent en clignotant. Lumière... Ténèbres... Lumière-Ténèbres... Vous tentez de porter les mains à vos yeux, mais l'influence hypnotique des sphères est plus forte que votre volonté. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'ouvrir et de fermer les yeux à une cadence de plus en plus**

**rapide. Vos paupières s'alourdissent, vos muscles s'engourdissent. Un instant plus tard, vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [Pentacle](#).**



27

**Si le chevalier est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 du livre de sire Péreim. Sinon, rendez-vous au [144](#).**

28

**Cette source est un véritable don du ciel ! A peine avez-vous humecté votre front qu'une sensation de bien-être se répand peu à peu dans chacun de vos muscles. Non seulement cette eau est tiède — un phénomène qui est valable seulement à proximité de la source — mais, surtout, elle apporte un délassement du corps dont reflet est comparable à celui d'un sortilège**

de soins. Un instant plus tard, une fois vos vêtements posés dans un coin de la grotte, vous vous baignez dans le torrent, éprouvant un plaisir sans limites au contact de l'eau pure et claire. Puis, une fois rhabillée, vous ressentez l'influence bénéfique de la source du Rovar. Vous vous sentez pleine d'une vigueur nouvelle ! Votre total de blessures revient à son niveau de départ. Dans tous les cas, votre total de Magie augmente de 2 points. Remplissant votre gourde, vous constatez que l'eau, hors de sa source, ne possède plus aucune vertu bienfaisante. Rendez-vous au [60](#).

## 29

<sup>27</sup> **Courage ! lancez-vous hardiment. Il nous faut maintenant atteindre le grimoire.**

Le livre n'est plus qu'à quelques pas lorsqu'une forme de couleur rose se matérialise sous vos yeux, vous coupant la route de l'écritoire. Au prix d'un formidable effort de volonté, vous parvenez à surmonter l'effroi et le dégoût que vous inspire cette chose aux contours mouvants qui semble faite d'une infinité de créatures grouillantes, dotées de minuscules bouches qui s'adressent à vous dans un horrible bruit de succion.

**28 Vous devez mourir, car tel est le destin de tous ceux qui osent violer ce temple et la malédiction à laquelle je suis lié depuis mille ans. Ayez confiance, venez à moi ! En acceptant votre défaite, vous pourrez mourir sans souffrance et jouir de l'oubli, pour l'éternité.**

**La peur indicible qui s'empare de vous à la vue de cette créature d'épouvante ne parvient heureusement pas à occulter votre présence d'esprit. Vous rassemblez toute votre énergie et, débordante de courage, engagez un combat que vous savez sans pitié.**

**COMBAT AVANCE**

**DÉMON**

**DU LAC      IN : 29      CO : 20      VIT : 30      BL :  
6 D**

**Au cours du combat que vous allez livrer, le démon du lac dispose d'un formidable atout : quiconque lui inflige des dommages s'ajoute, en retour, 5 points de Blessures. Si l'alliance que vous dirigez vient à bout du gardien de la malédiction du lac, rendez-vous au [85](#).**

**Il s'écoule moins d'une heure avant que vous n'atteigniez la rive d'un petit ruisseau qu'enjambe un pont de bois couvert de mousse. Au-delà de la construction d'apparence fragile, une lumière surnaturelle, semblable à Saphir, bien que d'une teinte rosée, éclaire un paysage de rêve. De l'autre côté du pont se trouvent des espèces d'arbres et de plantes que vous ne connaissez pas, des sources cristallines bordées de violettes, de roses, de lys, de coquelicots. Une vingtaine d'oiseaux robustes, au gilet noir et aux pattes écarlates, s'égaillent à votre approche. Comme dans le**





30 Une lumière surnaturelle éclaire un paysage de rêve,

peuplé d'arbres, de plantes que vous ne connaissez pas.

royaume des Fées, l'air semble résonner de l'écho des voix de créatures invisibles. Le bruissement du vent dans les feuilles, un craquement... Vous sursautez au moindre bruit, espérant l'apparition d'une créature familière, fée, nymphe ou lutin. Rendez- vous au [50](#).

31

Vous soufflez un peu, puis vous passez brusquement du répit à l'alerte. Dans le brouillard, à quelques pas, votre vue perçante distingue les contours d'une forme massive qui se dirige droit vers vous. La créature qui surgit de la brume en une fraction de seconde glisse sur la surface de l'eau dans un silence presque total. Ce corps énorme, perché au bout de huit longues pattes aux pieds en forme de ventouses, vous rappelle les petites araignées d'eau des étangs d'Elfham : des créatures qui, malgré leur taille, sont déjà de redoutables carnassiers. Vous êtes la proie désignée de l'immonde aquaraignée.

COMBAT AVANCE

**AQUARAIGNÉE** IN: 25 CO:10 VIT: 15 BL.:2D

Si vous abrégez les jours de ce monstre nuisible, rendez-vous au [142](#).

Un long moment s'écoule avant que vous n'atteigniez votre but, au prix d'un colossal effort de volonté. Chacun de vos muscles souffre le martyre, tant l'ascension des derniers mètres a été un véritable supplice. Un instant plus tard, lorsque vous pénétrez enfin dans la grotte, en prenant garde de ne pas marcher dans le lit du torrent, vous découvrez un spectacle qui vous plonge dans un abîme d'étonnement. A une vingtaine de mètres de vous, au fond de la caverne, dans un renfoncement de la paroi, l'eau se déverse à la surface du sol par une issue artificielle, creusée dans une roche veinée d'un cristal au pouvoir éclairant. Vous restez un long moment immobile, éblouie par la beauté de cette source, sans attacher d'importance au fouillis d'objets hétéroclites répandus par terre. Puis vos yeux tombent sur le capharnaüm de vaisselle brisée, de vêtements lacérés, d'armes piquées par la rouille et d'ossements humains qui jonchent le sol. Nul besoin d'être devin pour comprendre, comme vous le réalisez subite-

ment, que les ossements et objets qui encombrent le sol témoignent d'un culte rendu à une divinité primitive, sans doute aussi vieille que le monde de Dorgan. *Choix 6 du Livre du Pouvoir.* [ami6](#), [ruse6](#), [prud6](#), [agress6](#)

— 33 —

Lorsque vous pénétrez dans la maison de Méthel le bûcheron et de sa femme Elmire, leur fils unique. Faon, vous a déjà appris qu'en l'espace de deux ans. environ deux cents personnes se sont installées à Kandarothe, pour vivre du commerce et de l'artisanat du bois. Tous ces gens travaillent pour le compte des riches négociants de Fenga et de Sélartz, craignent les maléfices de la forêt et évitent tout particulièrement le nord d'Andaines. Le lendemain soir, après une nuit et un jour d'un terrible combat contre la mort, vous accueillez avec soulagement le rétablissement du bûcheron et les larmes de joie qui ruissellent sur les visages de vos nouveaux amis. Il s'en est fallu d'un rien que vous ne puissiez sauver Méthel du redoutable poison qui, lentement

mais sûrement, l'acheminait vers une fin irrémédiable. Les remerciements de Faon et d'Elmire vous vont droit au coeur, mais vous éprouvez quelques scrupules à partager le bonheur retrouvé de cette famille. Si vous souhaitez vous rendre à l'auberge pour y passer la nuit, rendez- vous au [54](#). Si vous acceptez l'invitation de Méthel, rendez-vous au [171](#).

### 34

Bravant le danger, vous attendez le dernier moment pour tenter un mouvement impossible: éviter les défenses de l'animal tout en passant les bras autour de son cou.

<sup>29</sup> Superbe ! Spectaculaire ! s'exclame une voix flû- tée. Mais arrête donc, espèce de grosse pleine de soupe. Tu m'étrangles !

Vous laissez éclater votre joie en réalisant que vos mains ne serrent pas le cou d'un sanglier, mais celui d'un lutin ! Relâchant aussitôt votre étreinte, vous déclarez, dans la langue du royaume des Fées :

-Un lutin ! Aussi mauvais joueur et aussi mal élevé que les lutins d'Elfham. Voilà un tour que je ne connaissais pas. Mais peut-être accepteras-tu de me l'apprendre ?



**Le regard que vous adresse le lutin en dit long sur son étonnement. Il écarquille les yeux, bouche ouverte, sans même réagir lorsque vous époussetez sa veste de cuir et redonnez forme à son chapeau.**

**-Assieds-toi, et parlons un peu ensemble. Tu dois bien connaître cette forêt, et j'ai quelques questions à te poser. Si tu me réponds sincèrement, j'oublierai le petit tour que tu viens de me jouer.**

**-La nuit tombe, vous répond le lutin, et il ne serait pas prudent de la passer ici. Suis-moi ! Si tu t'en montres digne, tu trouveras bientôt ce que ton cœur recherche.**

**En vous invitant d'un geste à le suivre, le lutin prend la direction du nord-ouest. Les ruisseaux s'ouvrent sur son passage, sans qu'il ait besoin d'invoquer les esprits. Après une heure de marche en sa compagnie, le lutin s'arrête et vous dit :**

**En allant toujours tout droit, tu trouveras un vieux pont de bois qui enjambe un petit ruisseau. Traverse-le, puis continue sans jamais quitter le sentier. Tu m'es sympathique, mais foi de lutin, je ne peux rapporter aucune aide au-delà de ce pont. Si tu surmontes l'épreuve, et je**

souhaite que tu y parviennes, tu pourras rencontrer notre reine et j'aurai plaisir à te retrouver.

Sur ces mots, le lutin disparaît dans la forêt, sans que vous cherchiez à le retenir. Rendez-vous à [\*\*l'Esprit d'Ordreth\*\*](#).

35 -

Après une demi-heure de marche en vous éloignant du sentier qui mène à la Porte du Levant, vous trouvez un abri dans une anfractuosit  rocheuse. Il fait froid, mais vous n'osez pas invoquer les forces  l mentaires. Apr s la d convenue que vous avez subie il y a environ deux heures, il vous semble plus prudent de compter sur un bon repas pour vous r chauffer. A la nuit tombante, vous regagnez le sentier et vous rejoignez la Porte du Levant o  vous ne rep rez aucun t moignage du combat. Pillards ou soldats, les vainqueurs ont soigneusement effac  leurs traces. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous   la [\*\*Porte du Levant\*\*](#).

36 —

Vous ouvrez tout doucement la porte lorsqu'un bruit l ger attire votre attention. Une musique

mélodieuse provient maintenant de l'endroit même où se trouve la statuette de jade, au-dessus de votre tête. Vous décidez de rebrousser chemin, intriguée par l'étrangeté de ce phénomène, mais une voix venue de l'intérieur de la chaumière retient votre mouvement. — Entre Caïthness. et sois la bienvenue. J'attendais ta venue depuis si longtemps. Dans une petite piccc identique à celle qui fut la vôtre pendant les nombreuses années passées aux côtés de Méderlhin, une fée se balance doucement sur un siège à bascule, une hermine roulée en boule sur ses genoux. Votre cœur bat à tout rompre lorsqu'elle s'adresse de nouveau à vous. — Viens t'asseoir près de moi, et écoute ce que le cœur de Stellianne répugne à te révéler. Tu n'étais qu'une enfant de deux ans lorsque tes parents te confièrent à la garde des fées d'Elfham. En ce temps- là, tandis que tu franchissais la brume bleutée de Saphir pour la première fois, une terrible guerre opposait l'union des peuples de l'Empire aux disciples d'une créature maléfique. Tes parents périrent tous deux au plus fort de cette bataille, et, avec eux, des milliers d'humains, chevaliers et enchanteurs, de nains, de gnomes et de



créatures féeriques. Mille ans se sont écoulés depuis ce jour funeste où tous luttèrent ensemble dans la forêt d'Andaines pour sauver ce monde du joug implacable de la Sphère de Noirceur. Oui, Caïthness, mille ans ! Mille ans du monde de Dorgan sont passés avant même que tu n'atteignes l'âge de tes vingt ans. Car dans le royaume des Fées, la magie féérique est presque parvenue à suspendre le cours du temps. Cinquante années d'une vie dans ce monde n'en valent qu'une seule à Elfham. Quant à moi, je décidai de rester dans cette forêt, car je m'étais attachée à ce monde par amour du plus talentueux des ménestrels que cette terre ait jamais enfanté. Hélas, mon compagnon me quitta vingt ans plus tard, il y a maintenant six siècles, redoutant de vieillir auprès d'une femme dont l'apparence reste identique du jour de sa maturité au jour de son dernier souffle... Rendez-vous au [199](#).

— 37 —

En revenant jusqu'à l'endroit d'où vous aviez pu accéder au rivage, et malgré le vent fort qui souffle maintenant sur la région, vous lisez le livre de bord du capitaine Omara. Parti de Fenga, son port d'attache, le *Protecteur* devait

**se rendre sur Tarpan, une île lointaine située au nord-est de Dorgan. Alors qu'Omara redoutait une attaque des pirates qui écu ment les côtes de Dorgan. ce fut une tempête d'une force inouïe qui eut raison du voilier. Démâté, puis entraîné vers la côte, il ne lui restait plus qu'à espérer la miséricorde de Généox, protectrice des marins et des pauvres gens de Fenga. Rendez-vous au [87](#).**

### **38**

**Bien des heures se sont écoulées depuis que vous avez franchi les escarpements boisés qui s'étendent sur les premiers contreforts des Monts du Rovar. La lune, maintenant ronde et blanche au milieu d'un ciel étoilé, éclaire les lointaines plaines de Dorgan. Debout sur un large rocher vous respirez à pleins poumons l'air froid, pur et vif, qui règne à cette altitude. En promenant votre regard sur les environs, vous suivez le cours d'une cascade qui, jaillissant d'une grotte située à votre droite, à une centaine de mètres au-dessus de vous, se déverse en contrebas dans un bassin profond, parmi de gros rochers disposés en demi-cercle ouvert sur un à-pic de cinq mètres de haut. Dans une course rapide, les eaux blanches**

plongent, assourdissantes, avant de disparaître au fond d'une crevasse. Rendez-vous au [67](#).

— 39 —

Un long moment s'écoule avant qu'une main anonyme vous ôte votre bandeau. Une fois vos yeux réaccoutumés à la lumière, qui tombe verticalement par des ouvertures rondes creusées dans la pierre, vous découvrez une gigantesque salle d'armes. Haches, épées courtes, boucliers, armures... l'arsenal entreposé dans cet endroit suffirait à équiper une armée de guerriers ! Un nain qui se trouvait assis au fond de la salle, très vieux à en juger par la longueur de sa barbe, s'approche de vous. Il vous effleure le front du bout des doigts, puis il ferme les yeux, comme s'il cherchait, maintenant qu'il vient de vous toucher physiquement, à s'adresser directement à votre âme. Dès l'instant où il ouvre de nouveau les yeux, le visage du vieillard affiche un sourire satisfait. Il vous fait alors signe de le suivre, et s'arrête devant une armure à votre taille, faite d'un métal identique à celui de la porte d'entrée des Entrailles du Rovar. Rendez-vous au [161](#).



## 40

Quelques minutes plus tard, vous sortez à l'air libre, vous éloignant aussi vite que vous le pouvez du repaire des pillards. Un vent furieux souffle maintenant sur la montagne, charriant les nuages qui s'éloignent en direction du nord. Peu de temps après, au-delà d'une petite crête que vous gravissez sous les feux du soleil, vous retrouvez enfin le sentier sinueux et verglacé dont vous aviez perdu la trace au cours de la tempête. Au loin, vous apercevez maintenant la Porte du Levant. Rendez-vous au [188](#)

## 41 —

Le temps d'un battement de cœur, et c'est un mur de flammes qui se dresse de nouveau autour de vous. Vous concentrez toute votre énergie, mais aucun de vos sortilèges n'est assez

**puissant pour faire reculer, et encore moins faire disparaître, l'esprit élémentaire qui règne en ce lieu. Votre science des éléments ne vous est d'aucun secours. Vous êtes à la merci de cette créature et du maître qu'elle protège. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).**

## **42 —**

**Cachée par la végétation, vous observez le passage d'une vingtaine d'hommes armés de lances, et d'autant de créatures bipèdes ressemblant trait pour trait à de gigantesques volailles. Sous une couche de crasse et de poussière, les guerriers portent des accou**





42 Vous observez le passage d'une vingtaine de pillards  
aux accoutrements grotesques.

**trements grotesques. Des pillards ! Comment interpréter autrement ce mélange de hardes, de fourrures, de bottes de cuir cirées et de pièces d'uniformes : pantalon bleu bouffant, justaucorps jaune et cape noire. En voyant la troupe faire halte cinq cents mètres à peine après avoir dépassé l'endroit où vous êtes cachée, vous redoutez le pire. Mais les voix portées par le vent vous rassurent aussitôt. A en juger par ce que vous venez d'entendre, ces hommes ne vous ont pas repérée. Ils dressent un campement en prévision de la nuit. Vous hésitez longuement sur la conduite à suivre, examinant les possibilités qui s'offrent à vous. Si vous souhaitez attendre l'obscurité pour vous approcher du campement des pillards, rendez-vous au [75](#). Si vous jugez plus sage de faire un détour, afin de poursuivre votre route sans prendre de risques, rendez-vous au [187](#).**

## **43**

**Vous entendez avec satisfaction les murmures des esprits qui accueillent favorablement vos appels. Votre voix vibre dans l'air froid lorsque le vent, obéissant à vos ordres, soulève un nuage de poussière qui doit, selon vos instructions, entourer les pillards. Hélas, vous ne maîtrisez**

**qu'imparfaitement les puissances élémentaires qui régissent sur ces montagnes. Le nuage, beaucoup plus grand que vous ne l'aviez prévu, s'abat sur vous en même temps qu'il tombe sur les combattants. Aussitôt vous ressentez une douleur insupportable, pénétrante et aiguë. Il vous semble qu'un millier d'aiguilles glacées vous piquent cruellement les chairs.**

**COMBAT SIMPLE : 5D**

**Si vous résistez à la torture que vous infligent les puissances élémentaires, le nuage disparaît et... Rendez-vous au [182](#).**

**— 44 —**

**Vous progressez, de l'eau jusqu'aux genoux, dans un brouillard où vous n'y voyez pas à plus de trois pas. Trempée comme une soupe par l'humidité, attaquée par une nuée d'insectes voraces, assourdie par les coassements d'une multitude de crapauds et le nez et la gorge pris par l'odeur de charogne qui règne dans cet endroit, vous ne parvenez pas à concentrer votre attention plus de quelques secondes. En ce lieu, toute chose concourt à priver le voyageur de ses sens. Au prix d'un formidable effort de volonté, vous surmontez les désagréments que**



**vous impose cette région inculte et bourbeuse. Si, par connaissance intuitive.**

**vous n'étiez pas persuadée d'aller au-devant d'une grande découverte, il y a belle lurette que vous auriez abandonné l'exploration de ce marécage fétide. Rendez-vous au [157](#).**

**— 45 —**

**Un groupe de nains, que vous avez découvert dans ces montagnes à proximité d'une ardoisière creusée à flanc nu et abrupt d'une montagne enneigée, vous a révélé, à son insu, l'existence d'une porte magique. Comme vous avez pu le constater, cette porte s'ouvre seulement si l'on connaît le mot de commande, et si l'on possède la puissance suffisante pour se faire obéir des forces magiques qui protègent cet endroit. Si vous possédez 5 points de Pouvoir, rendez-vous à l'Assemblée. Sinon, rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).**

**46**

**Le lendemain soir, après une nuit et une journée qui se sont écoulées sans que survienne le plus petit incident, vous décidez, comme la veille, de chercher un abri pour la nuit. C'est l'instant que choisissent cinq barbares pour surgir du sol où ils s'étaient enterrés afin de**

**vous tendre une embuscade. Tous portent, suspendues au ceinturon, des têtes humaines encore sanguinolentes. Les fuyards de la nuit dernière ont payé de leur vie î Cernée comme vous l'êtes, il ne vous reste plus qu'à vendre chèrement votre peau.**

**COMBAT SIMPLE : 5 D**

**Si vos adversaires trouvent la mort dans ce combat sans pitié, rendez-vous au [180](#).**

47

**Le lendemain, en fin de matinée, après avoir pris congé de Tark et lui avoir promis de revenir le voir avant la fin de l'année. vous quittez le palais du gouverneur. Rester quelques ours de plus dans cet endroit ne vous aurait pas déplu, mais la chanson du ménestrel vous a rappelé les raisons de votre présence en ce monde. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Fenga](#).**

48

**Le combat s'achève, mais le cri de victoire que vous alliez pousser s'étrangle dans votre gorge. Le cœur, son cube protecteur, le haut mur d'enceinte qui entourait la place... tout cela disparaît sous vos yeux tandis qu'un fantastique**

**grondement monte des entrailles de la terre. Le soleil explose en milliers de fragments au-dessus de vous, tandis que vous ramassez un bouclier qui traîne sur le sol, à l'endroit précis où se tenait le Cœur de Haine. Vous observez l'objet, un genou à terre, stupéfaite du paysage que vous découvrez en relevant la tête. Vous vous trouvez à quelques mètres du cratère de la forêt d'Andaines, en possession d'un bouclier magique, vestige des premières années du monde de Dorgan. Vous possédez le Premier Ecu du Grand Royaume ; vous ajoutez 2 points à votre total de Combat, tant que cet objet demeurera en votre possession. La région, si inquiétante peu de temps auparavant, a connu des transformations salutaires. Le gigantesque cratère est maintenant inondé de lumière, et vous ne ressentez plus les ondes maléfiques de l'Œuf des Ténèbres. Sans doute avez-vous fait d'une pierre deux coups ! En détruisant le maître, vous avez également mis un terme à la vie de son diabolique serviteur. Si d'autres personnages se trouvaient dans les volcans, ils sont témoins de la destruction de l'univers du Cœur de Haine et se retrouvent en votre**

compagnie. *Fin d'Exploration* d'Andaines.  
Rendez-vous à [Andaines](#).

49

Peu de temps après, le cours des événements prend une tournure inattendue. Le chemin que vous suivez s'arrête non loin de l'entrée d'une grotte creusée à flanc de montagne. A moins que cette caverne ne soit l'ancre d'une créature dangereuse, voilà un coup du sort providentiel ! D'un pas vif, maintenant convaincue de vous être égarée dans la tourmente, vous gravissez les quelques mètres qui vous séparent encore de la cavité. Un instant plus tard, vous n'en croyez pas vos yeux ! Vous vous trouvez dans un large tunnel baigné d'une lueur irréaliste par des lichens fluorescents accrochés aux aspérités rocheuses. Sous vos pieds, à vos côtés et au-dessus de votre tête, la pierre présente des formes beaucoup trop régulières pour être naturelles. Sur le qui-vive, stimulée par votre découverte, vous avancez prudemment dans le souterrain. A mesure que vous progressez, la température s'élève régulièrement et un brouillard à couper au couteau fait son apparition dans le tunnel. En tendant l'oreille, vous entendez le bruit d'une cascade, un bruit

lointain qui s'amplifie quand vous sortez du souterrain. Vous vous trouvez maintenant sur une petite plate-forme, face à un pont qui enjambe un gouffre dont vous n'apercevez pas le fond. De part et d'autre du tunnel, deux grosses cordes sont nouées à un large anneau de métal scellé dans la paroi. Piquée par la curiosité, vous éprouvez la solidité de l'ouvrage. Puis, mise en confiance par l'examen des cordages, vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au [160](#).

50 —

A peine avez-vous franchi le pont qu'une nouvelle vision s'offre à votre regard. Au bout d'un sentier de pierres multicolores se dresse une haute haie percée d'une entrée en forme d'arche. Dans le prolongement de l'ouverture, vous distinguez la façade d'une petite chaumière, entourée d'un modeste jardin. Vous passez sous l'arche et vous approchez de la demeure, respirant les parfums suaves des massifs de lavande, des orangers, des bosquets de thym et de laurier du jardin. Çà et là le gazon ras disparaît sous des mosaïques de pierres précieuses représentant toutes sortes de plantes, d'animaux et de créatures. Si vous

entreteniez encore le moindre doute, ces mosaïques vous en apportent la preuve irréfutable : seule la passion d'une fée a pu créer une telle merveille. Rendez-vous au [147](#).

## 51

Vous retirez votre main ! A peine avez-vous touché la poignée qu'une bouche horrible est apparue sur la porte. Une bouche édentée d'où s'écoule maintenant une flamme bleue qui s'enroule autour de vous à une vitesse prodigieuse. Vous tentez de conjurer le gardien de la chaumière, mais vous sentez qu'une puissance infiniment supérieure à la vôtre maîtrise l'énergie de cet esprit élémentaire. Vous savez qu'il est inutile de lutter ! Ainsi que vous l'a autrefois appris votre maître Misris. L'orgueil n'est pas le moindre des péchés d'une fée. Si vous en croyez l'inscription gravée sur le socle de la statuette, l'Esprit d'Ordreth vous juge tout simplement indigne de franchir le seuil de sa demeure. Heureusement, vous en savez assez long sur le compte des créatures féeriques pour savoir qu'aucun mal ne vous sera fait. Nulle fée n'a jamais tué ou blessé quiconque par plaisir. A contrecœur, vous suivez votre geôlier qui vous entraîne loin de la chaumière et de la fée

**d'Ordreth. Vous marchez, mais vous avez l'impression d'avancer à pas de géant. Un sentiment qui trouve toute sa signification un instant plus tard, lorsque les flammes qui formaient le gardien immatériel se dispersent dans l'air. Vous vous trouvez à la lisière de la forêt d'Ordreth, à une centaine de mètres d'un lac aux eaux troubles. Rendez-vous à [Ordreth](#).**

**52**

**Alors que vous désespériez de jamais trouver âme qui vive dans ce brouillard à couper au couteau, vous entendez distinctement le son rassurant d'une corne de brume. La traversée de ce dangereux marécage vous pèse tant que votre cœur bat à tout rompre. Aussi, guidée par le timbre grave, prenez-vous la direction du bruit, et vous apercevez bientôt un spectacle qui vous fige les sangs. Rendez-vous au [178](#).**

**53**

**Vous descendez prudemment et sans encombre, prenant la direction du nord-ouest dès que vos pieds foulent à nouveau la terre ferme. De nombreux ruisseaux font obstacle à votre progression, mais, cette fois, votre science des**

éléments fait merveille. Entre deux bouchées de l'une de vos précieuses galettes, quelques mots suffisent à convaincre les esprits de retenir l'eau des ruisseaux, le temps de votre passage à gué. Soudain, comme vous approchez d'un rocher qu'un ruisseau contourne, un énorme sanglier surgit d'un taillis, à dix mètres de vous. Vous êtes prise de court par l'intrusion de cet animal, qui souffle dans votre direction tout en labourant le sol de ses défenses. *Choix 9 du Livre du Pouvoir.* [ami9](#), [ruse9](#), [prud9](#), [agress9](#)

— 54 —

Vous prenez congé de vos hôtes, prétextant un lointain cousin qui vous attend depuis la veille à l'auberge du Sanglier Ebréché. Elmire et Méthel ne sont pas dupes de votre stratagème mais, respectant votre volonté, ils n'en laissent rien paraître. Rendez- vous au [146](#).

55

Emerveillée par ce modèle de perfection, vous vous approchez de la coupe d'obsidienne. Mais à peine avez-vous avancé de quelques pas sur la



**mosaïque qu'un jet d'eau, clair et bleuté, jaillit de la fontaine. Une fontaine magique ! Jamais vous n'auriez pensé en trouver une dans le monde de Dorgan ! Si vous avez eu l'occasion de visiter les sept fontaines du royaume des Fées, vous savez que l'art de l'enchantement des sources se perd dans la nuit des temps, et qu'aucune créature féerique n'est capable aujourd'hui d'en créer une huitième. *Choix 7 du Livre du Pouvoir.* [ami7](#), [ruse7](#), [prud7](#), [agress7](#)**



57 Les torches qui s'allument vous permettent  
de compter une cinquantaine d'hommes.

En arrivant à proximité des Hauts Chapiteaux de Sélartz. vous n'êtes pas étonnée de retrouver, sur l'uniforme des quatre gardes postés à l'entrée principale. les couleurs des oriflammes placées au sommet des dix mats qui soutiennent la fantastique construction de toile : un croissant d'or sur fond vert. Vous vous approchez des hommes, mais vous avez à peine parcouru une dizaine de mètres dans leur direction que l'un des gardiens vous ordonne, d'une voix forte, de passer votre chemin. Refusant de céder à l'exigence des gardiens, vous insistez pour rencontrer le maître des Hauts Chapiteaux. Rendez-vous au [96](#).

A peine avez-vous nettoyé un espace suffisant de la grotte pour disposer votre couverture sur le sol, qu'un vacarme retentissant s'élève du défilé. Vous vous précipitez à l'entrée de l'abri : une troupe marche à vive allure, venant de l'est, sans aucun souci de discrétion. Tout à coup, alors que les hommes sont à une vingtaine de mètres, l'un d'eux pousse des cris à vous percer

le tympan. Un instant plus tard, dix torches s'allument, repoussant la lumière crépusculaire qui régnait dans l'étroit canyon. Vous comptez alors une cinquantaine d'hommes, vêtus de haillons, armés d'épées, de lances et... en détaillant l'équipement de la troupe, vous venez d'apercevoir les têtes humaines suspendues aux ceinturons des dix hommes qui ferment la marche ! *Choix 3 du Livre du Pouvoir.* [ami3](#), [ruse3](#), [prud3](#), [agress3](#)

— 58 —

Le roi des gnomes part d'un éclat de rire tonitruant. Puis, remis de ses émotions, il dit :

<sup>30</sup> J'allais oublier ! Vous autres humains n'appréciez pas autant que nous les plaisirs d'un bon festin. Mais revenons à notre sujet, et répondez franchement à mes questions. Que faites-vous dans mon royaume ? Et comment avez-vous appris notre plus vieille berceuse ?

Au cours d'une discussion entrecoupée de pauses fréquentes, dues à l'insatiable appétit de votre hôte, le roi vous a observée avec un intérêt grandissant. Votre histoire l'a passionné, au

point qu'il est parfois resté plus d'une minute sans avaler une seule bouchée.

Je suis fort vieux, et ma mémoire garde encore ce que mes yeux ont vu, vous dit-il une fois votre récit terminé et son repas achevé. Il y a bien longtemps, une terrible bataille s'est déroulée, au-delà de la Grande Plaine, dans la sombre forêt d'Andaines. Mon grand-père, Gobledilgou Debelgel, guidait nos troupes, monté sur son fier poney, aux côtés de vaillants chevaliers, de puissants enchanteurs, de nos robustes cousins les nains et de ravissantes fées. Tous ensemble, grâce à la perspicacité de mon ancêtre, nous avons vaincu les troupes fanatiques que dirigeait un esprit maléfisant. Je n'étais alors qu'un jeune gnome, et j'eus beaucoup de chance de survivre à cette épouvantable guerre.

Sur ces mots, visiblement éprouvé par le souvenir des temps anciens, le roi des gnomes claque des mains à quatre reprises, en vous priant de le laisser seul. Une odeur de muguet emplît aussitôt la pièce, tandis qu'une myriade d'étincelles multicolores apparaît autour de vous. Votre vue se brouille en un instant, et la voix du roi vous parvient comme s'il se trouvait

à des lieues de vous : — Soyez courageuse, Caïthness, poursuivez votre quête, et redonnez à ce monde son visage d'antan. Lorsque les étincelles multicolores disparaissent, et que s'achève reflet du sortilège de téléportation employé par le roi des gnomes, vous recouvrez enfin l'usage de la vue. Vous vous trouvez maintenant aux antipodes du monde de Dorgan face à la mer déchaînée qui déferle contre les hautes falaises du golfe de Sirth. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#)

## 59

Qu'il pleuve ou qu'il neige, rien ne pourrait aujourd'hui vous empêcher de satisfaire votre vœu le plus cher : prendre un copieux petit déjeuner ! Une fois assise, de bon matin, à la terrasse d'une taverne accueillante, vous regardez les marchands dresser leurs étals sur la grande place de Fenga. une heure plus tard, rassasiée, vous vous sentez d'attaque pour une nouvelle journée d'exploration. Vous avez décidé de vous aventurer au sud de la ville, dans les quartiers riches, du côté du palais du gouverneur. les conversations des Fenganis, dont vous avez pu recueillir quelques bribes en



mangeant, vous ont appris qu'une grande fête se déroulera ce soir dans l'enceinte du palais. Rendez-vous au [165](#).

## 60

Vous allez jusqu'à l'entrée de la caverne, fermement résolue à la quitter sans attendre. Les ossements que vous y avez découverts laissent planer un doute quant aux coutumes des fidèles de ce lieu de culte. Une fois arrivée au pied de la falaise, au prix d'un effort moindre que celui que vous aviez fourni lors de votre ascension, vous partez à la recherche d'un abri sûr. Une heure plus tard, tandis que de sombres nuages s'amoncellent sur les montagnes, vous trouvez refuge dans un repli de la roche, sous le surplomb d'une large corniche. Quelques minutes plus tard, installée sur votre couverture, vous dévorez une galette d'Elfham, arrosée de l'eau de votre gourde. Puis vous tombez dans un profond sommeil, que rien ni personne ne vient troubler. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

**Si vous êtes une servante du cœur, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).**

— 62 —

**Votre regard fait le tour de la place, un court moment après être sortie du tunnel ; et vous découvrez le mur d'enceinte qui en délimite le périmètre. Un mur haut d'une vingtaine de mètres, dont la teinte grise et l'architecture différent de tout ce que vous avez jamais pu voir auparavant. Mais si le mur d'enceinte vous intrigue, la matière dans laquelle a été fabriquée la forme cubique qui émerge du sol au centre de la place dépasse l'entendement. De la taille d'une maison, ce bloc a une consistance étrange, à la fois solide et gélatineuse. « Cette chose est vivante ! » pensez- vous en observant la surface opaque, striée d'un réseau de veinules rouges qu'un frisson parcourt de temps à autre. Rendez-vous au [148](#)**

63

**Les jambes molles, sous le choc d'une attaque mentale, vous comprenez subitement que ce démon absorbe la magie, comme un vampire suce le sang. Qu'allez-vous faire : accepter la condition du passeur (rendez-vous au [120](#)) ou**



tenter de vous en débarrasser (rendez-vous au [5](#)) ?

64

Vous en mettriez votre main au feu ! Une créature règne sur ce sentier et semble prendre un malin plaisir à détruire l'oeuvre de dame Nature. Les oiseaux, par ailleurs omniprésents dans la forêt d'Ordreth, semblent éviter soigneusement les environs. L'écorce des arbres a visiblement été arrachée. Des figures de cauchemar ont été sculptées sur les troncs. Un sanglier furieux, d'étranges fleurs rouges, des empreintes de lutin, et maintenant des arbres torturés par un être dément et morbide... Que la tournure des événements soit favorable ou non, vous sentez qu'il est temps maintenant de prendre une décision. *Choix 10 du Livre du Pouvoir.* [ami10](#), [ruse10](#), [prud10](#), [agress10](#)

— 65 —

Les barbares parlent un patois hérité du langage de Dorgan. Certains mots sont incompréhensibles, mais vous saisissez

**l'essentiel de leur conversation. Il est question de contrebande, à l'est de Dorgan. et des mille et une manières d'acheminer discrètement cristaux de Yap, sel et fourrures jusqu'à Fenga, en utilisant les chariots des commerçants véreux des Hauts Chapiteaux de Sélartz ou en trafiquant les troncs d'arbres qui dérivent sur le fleuve Koth, entre le village des bûcherons de Kandarothe et Fenga. Puis, l'alcool aidant, les pillards évoquent maintes attaques de caravanes en riant à gorge déployée.**

**-Pas de quartier ! crie l'un d'entre eux en évoquant le sort funeste qui menace les convois entre Sélartz et les mines du Chaudron.**

**Une heure s'est écoulée lorsqu'un bandit provoque un véritable tohu-bohu en faisant allusion à la maison de la Grande Plaine. Dès qu'il est question de cet antre de sorcier, ainsi que le nomment ces êtres primitifs et superstitieux, les ricanements cessent, et tous parlent à voix basse, comme s'ils redoutaient d'être entendus d'un esprit aérien.**

**-De grands malheurs s'abattent sur toi si tu te laisses prendre aux sortilèges de cette maison maléfique. Crois-moi, ne porte pas les yeux sur le vieux chêne, n'écoute jamais sa musique-**

**Un autre l'interrompt, désignant d'un doigt le bandeau qui recouvre une orbite vraisemblablement vide.**

**-Telle fut ma punition pour avoir osé le défier. J'avais cueilli une des fleurs de son jardin. Le lendemain, je perdais un œil !**

**-Mais de quoi parlez-vous? demande un tout jeune guerrier.**

**De la maison du démon de la Grande Plaine ! N'as-tu pas remarqué le détour que nous avons fait ce matin ? Crois-moi, aucun d'entre nous ne voudrait passer à moins d'une heure de ce lieu maudit. Tard dans la nuit, vous vous faufilez à pas de velours hors du campement, résolue à marcher quelques heures de nuit, afin de vous éloigner au plus vite de cette bande d'assassins. Cependant, vous hésitez sur la direction à suivre. Allez-vous diriger vos pas vers l'est, dans l'espoir de trouver la maison dont parlent les pillards (rendez-vous au [95](#)) ou renoncer à satisfaire votre curiosité en quittant la Grande Plaine au plus vite (rendez-vous au [187](#))?**

**Dès votre entrée dans les faubourgs du quartier des Comptoirs, vous êtes assourdie par un**

**vacarme à vous percer le tympan. De chaque côte de la piste, entrepôts et ateliers d'artisans résonnent des bruits d'activités diverses. Les forgerons frappent les enclumes de leurs marteaux de fer. Les tanneurs chantent en malaxant des peaux. Les menuisiers rabotent des pièces de bois, des copeaux jusqu'aux chevilles. Des hommes puissamment musclés déchargent ou chargent des chariots en riant à gorge déployée. Les vendeurs hèlent les badauds pour un quartier de viande grillée, un pot d'eau-de-vie. des objets utilitaires, des pièces de tissu sans grande valeur ou des sculptures en bois. Quelques minutes plus tard, pressée de tous côtés par une foule grouillante, vous flânez en vous laissant guider par le flot, conquise par ce spectacle haut en couleurs qui ne connaît pas d'équivalent dans le royaume des Fées. Guidée par le hasard, vous atteignez enfin le centre du quartier des Comptoirs. A peine avez-vous franchi les premières échoppes du grand marché de Sélartz que vous vous sentez envahie par un sentiment d'ivresse. Les magasins débordent sur les trottoirs, ne laissant que d'étroits passages où la foule s'agglutine, dense et diaprée. Les produits sont beaucoup**

plus rares et luxueux que tous ceux que vous avez pu voir en entrant dans la cité. Les mains des marchands restent posées sur des piles de brocards précieux, les bijoutiers couvent leurs bijoux du regard, l'attention des armuriers est tout entière consacrée à la surveillance de leurs trésors, fines lames et armures polies. Dans les rares endroits laissés libres par les commerçants, des cercles d'hommes, de femmes et d'enfants entourent des saltimbanques de toutes professions, danseurs, musiciens, conteurs des plus incroyables légendes... Rendez- vous au [131](#).

— 67 —

Vous êtes loin de la cuvette, mais pas assez toutefois pour ne pas avoir constaté l'évidence : la disposition des rochers n'est pas le fruit du hasard ! Vous mettriez votre main à couper que ce bassin est un vivier poissonneux ! En quittant l'insécurité de la plateforme mouillée, vous sentez qu'il est temps de prendre une décision. Allez-vous vérifier votre hypothèse concernant le bassin (rendez-vous au [76](#)) ou poursuivre votre ascension dans le but d'atteindre la source de la cascade (rendez-vous au [168](#)) ?

Soudain, deux créatures d'une taille stupéfiante surgissent des hautes herbes où elles se tenaient tapies. La terre tremble sous vos pieds tandis qu'elles se ruent sur vous, chacune d'elle portant d'une seule main une lourde masse. L'abondance du système pileux, la bouche déformée par de longues canines et le cri poussé à l'instant de l'attaque apportent une preuve irréfutable de leur bestialité. Il vous faut réagir promptement face à l'irruption de ces colosses vêtus de peaux de bêtes dont l'apparence évoque autant l'homme que l'animal. *Choix 5 du Livre du Pouvoir.* [ami5](#), [ruse5](#), [prud5](#), [agress5](#)

Un instant plus tard, les bruits immondes se rapprochent. Utilisant votre bâton comme levier, vous faites basculer la roche dans le vide au moment précis où la créature pointe le nez hors de sa caverne. Un cri de douleur sauvage marque la réussite de votre stratagème, mais le

**monstre se retourne et, la tête entre les mains, il lève sur vous un regard chargé de haine. Vous descendez la falaise aussi vite que vous le pouvez, avant que votre adversaire ne se remette de ses émotions. Le combat est maintenant inévitable, et vous n'avez aucune chance de venir à bout de votre adversaire si vous restez sur le surplomb. Vous posez les pieds sur la terre ferme lorsque le troll se rue sur vous en grognant. Avant d'engager un combat sans merci avec le monstre de la forêt d'Ordrcth, lancez deux dés. La somme indiquera le nombre de points de Blessures que le troll a acquis à la suite de votre piège.**

**COMBAT AVANCÉ**

**TROLL IN : 9 co : 13 VIT : 30 BL : 2 D**

**Si vous libérez la forêt du joug de l'horrible créature, rendez-vous au [195](#).**

**— 70 —**

**La matinée s'achève lorsque le cours des événements prend une tournure des plus inattendues. Du sommet de la colline que vous venez d'atteindre, vous apercevez un groupe de six enfants qui marche vers le sud, en chantant joyeusement dans une langue inconnue. Vous**

**hésitez un instant sur la conduite à suivre, puis vous renoncez à héler les inconnus, préférant les suivre à une distance respectueuse. Cet univers vous a appris à vous méfier des apparences, et la petite troupe file devant vous, sans que vous ayez pu apercevoir autre chose que le dos des enfants. Rendez- vous au [174](#).**

## **71**

**Si vous avez déjà, dans cette région, remarqué des plantes couvertes d'une moisissure blanche, rendez- vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).**

## **— 72 —**

**Vous êtes sur le point de tourner le dos aux vestiges de l'ancienne mine lorsque vous avisez, dans un coin de la grotte que vous n'aviez pas aperçu au premier regard, un gros sac de toile grise fermé par un bout de corde usée. Vous vous approchez aussitôt, vous dégainez votre dague et éventrez ce sac. — Du sel ! dites-vous à voix basse en recueillant les cristaux blancs qui s'écoulent de la déchirure. Il y a fort à parier que ce gisement est épuisé depuis belle lurette ! Si des habitants du monde de Dorgan exploitent encore les ressources du versant est des Monts**



du Bouclier, la recherche des nouveaux sites d'extraction vous ferait perdre un temps précieux. Comme vous le redoutiez avant d'entreprendre votre exploration, ce lieu privé de lumière ne vous en apprendra guère plus sur Dorgan et sur le compte de ses habitants, et c'est sans l'ombre d'un regret que vous décidez d'abandonner vos recherches. Rendez- vous au [12](#).

### 73

En contournant la clairière, à distance respectable, vous découvrez un sentier qui s'élève en pente douce, en direction du nord, sous le feuillage d'arbres aux troncs noueux et aux branches tordues. Un rapide examen du sol vous permet de repérer des traces de sanglier et... vous n'en croyez pas vos yeux : des empreintes de lutins ! Si le monstre de la forêt d'Ordrcth est mort, rendez-vous au [93](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [176](#), et bonne chance !

### 74

Si vous avez déjà contemplé les ruines de Séléite, rendez-vous au [169](#) Sinon, rendez-vous au [23](#).

**La lumière des étoiles éclaire faiblement un ciel sans lune lorsque vous vous glissez entre deux des quatre grandes tentes mises en place dans un carré d'herbe coupée au ras du sol par les pillards. Une sentinelle monte la garde, non loin de là. à proximité des animaux, tandis que ses compagnons s'installent autour d'un grand feu. De temps à autre, un homme se lève et alimente la flambée à l'aide de grosses bûches qu'il sort d'un large sac de toile. Vous êtes cachée à moins d'une vingtaine de mètres des hommes quand apparaissent quelques bouteilles qui, circulant de main en main, suscitent la bonne humeur et délient les langues. Rendez-vous au [65](#).**

**Une fois parvenue à proximité du bassin, vous obtenez la confirmation de votre supposition : chacun des rochers a été soigneusement taillé afin de permettre un écoulement régulier de l'eau du torrent. Au fond du bassin, comme vous vous y attendiez, vous apercevez un grand nombre de poissons. Soudain, à la faveur du vent qui tourne d'est en ouest, la montagne répercute l'écho d'une troupe bruyante. Vous**

**prêtez l'oreille, et il ne vous faut pas plus de quelques secondes pour estimer qu'un grand nombre de créatures s'approchent de vous. Encore lointaines, elles devraient arriver ici en même temps que les lourds nuages qui s'amoncellent maintenant sur la région. Piquée par la curiosité, vous décidez de trouver une cachette d'où vous pourrez observer l'arrivée de la troupe. Rendez-vous au [81](#).**

**— 77 —**

**-Racha ! criez-vous en reconnaissant, au milieu de vos assaillants, la silhouette du géant que vous avez rencontré lors de votre exploration du quartier des Comptoirs.**

**-Par la mort-diable! s'exclame l'homme en s'approchant de vous. Il y a bien longtemps qu'aucun étranger n'avait osé s'aventurer dans notre cour une fois la nuit tombée, fut-elle la plus ravissante des voleuses de fruits que j'aie jamais rencontrée... Aurais-tu la cavalerie aux trousses ?**

**Levant la tête afin de regarder l'homme droit dans les yeux, vous déclarez d'une voix ferme :**

**-Je ne suis pas poursuivie et ma bourse est aussi vide que mon estomac.**

**-Tu ne manques pas d'audace, répond le géant, mais cela n'est pas pour me déplaire. Cependant, tu as violé notre loi. Nous, gueux de Sélartz. nous tuons les étrangers qui pénètrent de nuit sur notre territoire.**

**-Hélas ! dites-vous, j'aurais dû écouter les commérages du quartier des Comptoirs. Mais attendez ! Ne me condamnez pas sans m'entendre...**

**-Cela suffit, reprend Racha sans vous laisser achever. Ecoutez-moi tous ! Et que tous acceptent le jugement du roi ! Nous laisserons la vie sauve à cette femme.**

**Autour de vous des clameurs de déception s'élèvent aussitôt, mais aucun des coupe-jarrets ne formule la moindre protestation. Apparemment, Racha fait la loi dans les rangs des brigands.**

**-Mais à voleuse, voleur et demi, ajoute le roi de la Cour des Miracles, un sourire aux lèvres. Ta vie vaut bien un petit sacrifice. Echangeons nos dagues et tu pourras repartir libre.**

**Si vous acceptez le marché proposé par Racha, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez engager le combat, rendez-vous au [183](#).**

Au moment où vous décidez de franchir les quelques mètres qui vous séparent encore des pillards, bien résolue à les surprendre, un tintement de clochette, ferme et clair, vibre dans l'air. « Quelle idiote ! » pensez-vous en apercevant la petite cloche attachée à une fine cordelette, qui traverse le pont à hauteur de vos chevilles. Du côté des gardes, un rugissement se fait entendre.

<sup>31</sup> Là, sur le pont... Tirez !

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, sous une volée de flèches qui vous épargnent miraculeusement, vous faites volte-face et regagnez le tunnel à toute vitesse. Rendez-vous au [40](#).

Et la montagne reste montagne. Vous renouvez votre appel... rien ne se produit. Vous criez plus fort, sans plus de réussite. Blessée dans votre amour-propre par ce maudit sortilège qui ose résister à votre pouvoir, vous sortez de vos gonds. Vous invoquez les esprits du vent, mais aucun d'eux ne parvient à faire mieux que décrocher quelques cailloux du flanc

de la montagne. Vous fouillez la paroi à la recherche d'une faille, sans trouver le moindre interstice où insérer la pointe de votre dague. Par dépit, vous donnez un coup de pied rageur...

— Aïe ! Ça fait mal ! criez-vous en saisissant à deux mains votre pied endolori.

Cinq minutes plus tard, la douleur s'atténue. Vous décidez de redescendre le sentier en direction de la vallée. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

## 80

Vous prenez une sage résolution et vous quittez la petite place, avec un dernier regard derrière vous à l'instant où vous franchissez le bord de la mosaïque. Le jet d'eau retombe aussi soudainement qu'il était apparu. Peu de temps après, en fin de matinée, vous vous asseyez sur un bloc de cristal. A l'exception de la fontaine, vous n'avez rien trouvé dans ces ruines qui soit digne d'intérêt. Si vous revenez sur votre décision et choisissez de boire l'eau de la fontaine, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez rejoindre l'orée de la clairière, *Fin d'Exploration* et rendez-vous à [Séléite](#).

Deux heures plus tard, une cinquantaine de créatures apparaissent à proximité du bassin, dans un vacarme à vous percer le tympan. Vous retenez votre souffle, cachée derrière l'arête rocheuse d'un renforcement situé à une vingtaine de mètres à droite et au-dessus de la cuvette. Des géants ! A la lueur de la dizaine de torches qu'ils viennent de planter en terre, vous dévisagez ces êtres primitifs qui, s'ils n'existent pas dans le royaume des Fées, sont toujours présentés, dans les anciennes légendes, comme le fiéau des fées et des lutins. D'apparence bestiale, hauts de deux mètres cinquante à trois mètres et vêtus de peaux de bêtes, ils crient à tous les diables, tordant en un rictus inhumain leurs bouches déjà déformées par de longues canines. A tout instant, vous craignez que l'odorat légendaire de l'un des monstres ne décèle votre présence. Heureusement, un vent de folie semble s'emparer de ces semi-animaux qui, brailant et vociférant, dansent et trépignent maintenant autour du bassin. Blottie sous votre cape, vous assistez alors à un spectacle qu'aucune fée n'a sans doute jamais eu le loisir d'observer. Tandis qu'un chaman grommelle

sans discontinuer tout en levant les bras en direction de la source du torrent, le reste de la horde paraît entrer en transe. Vous quittez discrètement votre abri, une heure plus tard, dès que les créatures parviennent au comble de l'excitation. Des gardes se trouvent peut-être postés alentour, et vous évitez d'allumer une lumière, de peur de vous faire repérer. Si jamais vous tombiez entre les mains de ces sauvages, vous ne donneriez pas cher de votre peau ! Face à un péril aussi grave, vous préférez renoncer à l'exploration de cette région des Monts du Rovar. Quelques heures plus tard, vous accueillez les premières lueurs de l'aube avec soulagement. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

## 82

Vous suivez le jeune garçon qui vous tient par la main, tout en pensant aux risques que vous prenez dans cette région d'hommes superstitieux. De loin en loin, quelques paysans interpellent l'enfant, mais vous parcourez sans encombre la distance qui vous sépare de la palissade, et vous franchissez l'unique porte d'accès sans éveiller les soupçons des deux gardes qui, visiblement fascinés par votre beauté,



se sont contentés de vous poser quelques questions de routine. Sitôt entrée dans le village, vous êtes frappée par la saleté répugnante au milieu de laquelle vivent ses habitants. Cochons et volailles se promènent librement sur le sol boueux et jonché de détritrus d'un réseau de ruelles étroites. Au centre de la petite ville, un haut silo à grain domine une trentaine de grandes maisons dont une dizaine seulement, occupées par des échoppes de forgerons, tonneliers ou menuisiers, comportent un étage. Rendez-vous au [33](#).



— 83 —

Un instant plus tard, vous atteignez le bord de mer. Au pied de la falaise, cinquante mètres plus bas, vous apercevez l'épave d'un navire, rejetée sur la partie du rivage que la marée a, au cours de votre sommeil, laissée à découvert.

**Le nombre des charognards qui festoient sur les cadavres des naufragés dépasse en horreur tout ce que vous avez jamais eu le loisir d'observer. Des centaines de becs crochus, peut-être plusieurs milliers, s'acharnent frénétiquement sur les corps des infortunés marins. Vous hésitez sur la conduite à suivre, partagée entre votre désir d'examiner cette épave de plus près et le profond dégoût que vous inspire la vue de cette horrible curée. Allez- vous explorer le littoral, dans l'espoir de trouver un chemin qui vous permette d'atteindre la grève (rendez-vous au [197](#)) ou reprendre votre marche sur la Voie des Bâisseurs (rendez-vous au [87](#)) ?**

84

**Une dizaine de minutes plus tard, c'est une troupe réduite de moitié qui sort de l'auberge. Le tenancier, remis de ses émotions, surgit de la foule qui s'était attroupée et intervient en votre faveur. Les gardes vous libèrent aussitôt et vous ordonnent de passer votre chemin. Peu après, vous franchissez le Ponte- Sirth, puis vous réservez une chambre dans l'une des innombrables auberges qui entourent la place du marché de la Ville Basse. Tout en dégustant une succulente soupe de poisson arrosée d'un**

vin blanc sec et parfumé, vous prêtez l'oreille aux conversations des Fenganis. Le combat qui s'est déroulé dans l'auberge du Harpon a fait six victimes dont quatre soldats, l'un des hommes qui avait dégainé son arme, et Tark le Grand, le nain bouffon du gouverneur de Fcnga. Votre repas terminé, vous montez directement dans votre chambre au premier étage de l'auberge. Dans la ville, la fête bat son plein, et vous éprouvez les pires difficultés à trouver le sommeil. Ainsi que vous l'a expliqué l'aubergiste, Fenga célèbre l'année du Dragon. Une fête dont l'origine se perd dans la nuit des temps, et qui se déroule une fois par décade, la nuit, pendant une semaine entière. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

## 85

En un instant, le démon se volatilise, ne laissant aucune trace du terrible combat que vous venez de livrer. Vous êtes recrutée de fatigue, et il vous faut puiser dans vos dernières ressources pour ne pas céder à la panique qui s'empare de vous. Sous vos pieds, le sol tremble maintenant par secousses de plus en plus violentes. Il vous semble qu'une formidable poussée verticale

s'exerce sur l'édifice, du bas vers le haut. Vous marchez prudemment en direction de l'écritoire, éprouvant de grandes difficultés à poser un pied devant l'autre. Lorsque vous saisissez le grimoire, votre main tremble comme une feuille sous les assauts du vent.

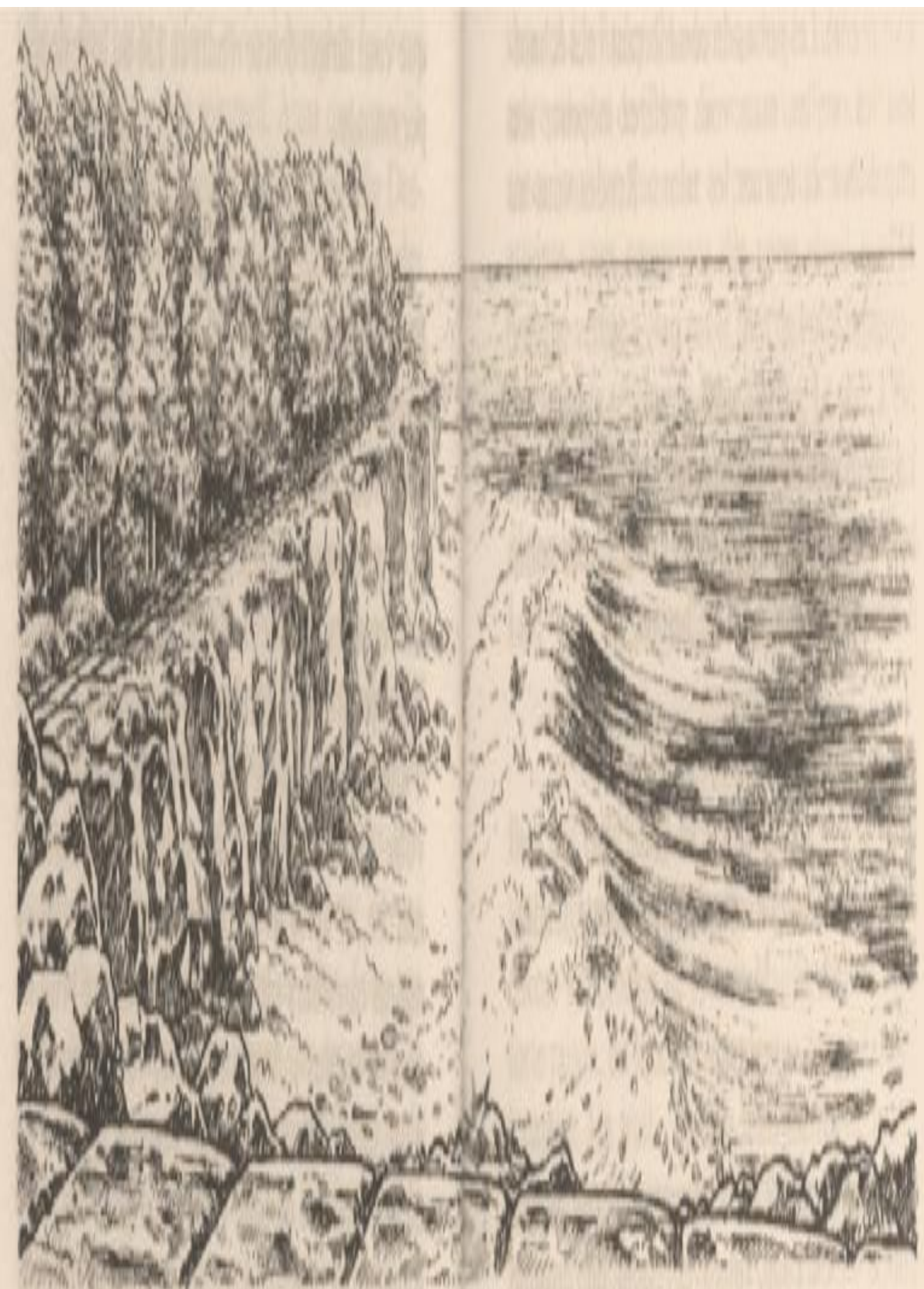
Au levant appartient le désert,  
Au couchant le royaume de Dorgan.  
Aux peuples de Dorgan. j'accorde ma protection.  
Sous la Porte du Levant, le protecteur apparaîtra.

Tel est le message, écrit dans le langage secret des élémentalistes, qui apparaît dès l'instant où vous posez les yeux sur les pages blanches du grimoire. Mais à peine avez-vous achevé votre lecture qu'un brusque vertige vous fait tourner la tête. Dans l'air brillent des myriades d'étincelles multicolores qui brouillent votre vue. Si vous êtes seule, rendez-vous au [136](#). Sinon, chaque joueur participant à l'alliance que vous dirigez doit se rendre au 136 du livre de son personnage.

En explorant l'une des nombreuses anfractuosités qui percent les flancs nus au pied des Monts du Bouclier, vous découvrez un véritable dédale de grottes et de galeries souterraines. Heureusement, les esprits élémentaires répondent une fois de plus à vos appels. Vous progressez à travers ce labyrinthe à la lueur d'une flamme blanche qui s'est posée sur la lame de votre dague. Au bout d'une bonne demi-heure de marche, et après avoir dépassé maintes grottes et maints carrefours sans entendre le moindre bruit ni déceler la plus infime empreinte, vous débouchez d'un tunnel dans une vaste caverne jonchée de débris. Des sacs de toile vides et déchirés, des clous rouillés. des pelles et des pioches au bois vermoulu recouvrent le sol de cette cavité qui ne comporte pas d'autre accès que celui que vous venez d'emprunter. A en juger par la présence de ces ustensiles, l'endroit a dû servir de remise à des mineurs, il y a bien longtemps. Si vous souhaitez entrer dans cette grotte afin d'examiner les objets éparpillés sur le sol, rendez- vous au [72](#). Si vous pensez que l'exploration de cet endroit ne vaut pas la peine qu'on s'y attarde, rendez- vous au [12](#).

A peine êtes-vous revenu sur la Voie des Bâisseurs qu'un vent de tempête souffle par rafales sur le golfe de Sirth, charriant de lourds nuages noirs et poussant d'énormes rouleaux qui se bnsent sur la plage, à moins de dix mètres du pied des falaises. En prévision de la tempête qui menace de plus en plus, vous entrez dans la forêt d'Andaines. afin d'y établir un solide campement. Vous vous apprêtez à passer une nuit qui s'annonce encore plus inconfortable que la précédente. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Voie des Bâisseurs.](#)





87 Un vent de tempête souffle sur le golfe de Sirth,

d'énormes rouleaux déferlent sur la plage.

Dans l'atmosphère étouffante du corridor, vous évoquez le souvenir des jours passés, les nombreuses heures écoulées dans les grottes du royaume des Fées, l'apprentissage des pouvoirs des flammes et les mille et une manières de soigner les brûlures. Maintenant plus que jamais, les leçons de Misris portent leurs fruits. Sans le long et douloureux apprentissage qui vous a permis de devenir élémentaliste, vous ne pourriez survivre à la chaleur extrême qui règne dans le boyau. Soudain, alors que vous débouchez sur une portion de tunnel rectiligne après un virage, vous marquez un temps d'arrêt. A une vingtaine de mètres de vous, un mur de flammes s'élève, obstruant la largeur et la hauteur du tunnel. Au-delà de l'obstacle, . il vous semble apercevoir la forme d'une créature de grande taille. Vous vous apprêtez à héler la chose qui se trouve devant vous lorsque... vos cheveux se dressent sur votre tête ! Le monstre qui vit dans ce tunnel ne se cache pas derrière un feu surnaturel ! il est ce feu, comme en



témoignent les longues flammes qui recouvrent son corps difforme et puissamment musclé. *Choix 15 du Livre du Pouvoir.* [ami15](#) ,[ruse15](#),  
[prud15](#), [agress15](#)

## 89

Une fois debout, le géant s'éloigne de l'étalage du marchand de fruits sans vous accorder le moindre regard. Vous perdez l'homme de vue au moment où vous prenez conscience de la présence du boutiquier à votre côté. Les jurons du commerçant vous échauffent les oreilles, mais vous préférez mépriser son impolitesse et tourner les talons. Rendez-vous au [127](#).

## 90

La colère vous emporte, décuplant votre ardeur combative. Jouant des mains et des coudes, vous tentez d'échapper au cercle des bûcherons.

COMBAT SIMPLE :4D

Si vous vous tirez de cette situation délicate, rendez- vous au [162](#).

Que s'est-il passé ? Les créatures vous entouraient puis, d'un seul coup, vous avez ressenti une brusque impression de vertige. Votre vue s'est brouillée, le rythme de vos battements de cœur s'est accéléré, et vous avez eu le sentiment de chuter à une vitesse vertigineuse, dans un gouffre noir dont vous n'aperceviez pas le fond. A votre réveil, car vous êtes au moins sûre d'avoir perdu connaissance, vous aviez dû admettre l'évidence : il existe dans ce monde des sortilèges capables de transporter un être vivant d'une région à une autre et, comme vous l'avez appris à vos dépens, des créatures pour les utiliser. Vous vous trouvez maintenant à des dizaines de lieues des collines des Barbes Fleuries, à la lisière d'une forêt d'où vous apercevez la berge boueuse d'un lac aux eaux troubles. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous au [Lac](#).

Lorsque vous reprenez connaissance, vous vous trouvez à la lisière d'Andaines. adossée au tronc d'un arbre couvert de lichen. Si vous savez, par connaissance intuitive, que votre corps n'a

souffert d'aucune atteinte, vous comprenez dès votre réveil que ce brusque vertige n'était pas le fruit de votre imagination, mais la conclusion d'une attaque. Le choc a été si fort qu'il a balayé vos défenses mentales et vous a dépossédée de 2 points de Magie. Rendez-vous au [Lac](#).

— 93 —

Bien que cette partie de la forêt semble revenir à la vie, rares sont les habitants d'Ordrcth qui osent encore s'approcher de l'Antre Maléfique et, à plus forte raison, du squelette gigantesque de son dernier locataire. Un troll... de cinq bons mètres de haut ! Que la nature, bonne ou mauvaise, soit si lente à reprendre ses droits sur cet endroit n'a vraiment rien d'étonnant. De toutes les légendes du royaume des Fées, les plus terrifiantes sont bien celles qui racontent les méfaits de ces monstres avides de chair humaine, à la peau jaunâtre et aux crocs si longs qu'ils ont la réputation de broyer les os comme fœtus de paille. Si des lutins lutinent dans cette forêt, vous n'avez aucune chance de les trouver à proximité du sentier des arbres tordus, et encore moins dans les environs

immédiats de la caverne du troll. Rendez- vous au [7](#).

## 94

C'est un spectacle affligeant qui s'offre à vos yeux lorsque vous atteignez le quartier pauvre de Sélartz. à la lisière de la forêt d'Andaines. L'ancien village de bûcherons qui fut édifié ici avant la venue des marchands, est devenu un immense et incroyable enchevêtrement de cabanes couvertes de toile usée, formant un dédale inextricable de petites ruelles boueuses. L'aspect misérable de cette partie de la ville vous étreint le cœur, tant il vous semble injuste que des hommes puissent vivre dans une pareille pauvreté, à moins d'une lieue des richesses des Hauts Chapiteaux. Après avoir marché pendant quelque temps, sous les regards menaçants d'hommes, de femmes et d'enfants que vous n'apercevez qu'à de rares intervalles, lorsqu'une porte s'entrebâille brièvement ou qu'une ombre furtive se glisse entre deux masures, vous décidez de suivre le cours d'un petit ruisseau puant où pataugent cochons et volailles. Le soleil se cache derrière les toits et la ruelle que vous empruntez ne cesse de tourner. Vous avez traversé quatre

carrefours et enjambé deux ruisseaux qui rejoignaient le vôtre lorsque vous faites brusquement halte, tournant la tête de tous côtés, le nez au vent et l'oreille aux aguets. Une peur atroce de tomber dans un guet-apens s'empare soudain de vous. Allez-vous poursuivre votre exploration de la Cour des Miracles (rendez-vous au [9](#)) ou succomber à la frayeur et quitter immédiatement cet endroit lugubre (rendez-vous au [194](#))?

## 95

Au bout d'une nuit de marche et d'une journée d'exploration, vous n'avez toujours rien trouvé qui ressemble de près ou de loin à la maison décrite la veille par ces maudits pillards. Toute cette histoire a été inventée de toutes pièces, dans le but, qui vous semble maintenant évident, de mystifier et d'épouvanter les novices. « Quelle perte de temps ! » pensez-vous en vous mordant les doigts d'être tombée dans un piège aussi grossier. Après un maigre repas vite avalé, vous êtes d'une humeur massacrant en reprenant le cours de votre quête. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [la Grande Plaine](#).

## 96

**A peine avez-vous présenté votre requête que les gardes rient à se décrocher la mâchoire. Ne voyant vraiment pas ce qui peut, dans vos propos, prêter à un tel débordement d'hilarité, vous élevez la voix :**

**Est-ce ainsi que l'on accueille les étrangers dans cette ville ? Menez-moi à votre maître ou rendez-moi raison de votre offense sur-le-champ !**

**Vous avez tout juste achevé votre phrase que trois longues épées sortent de leur fourreau. L'arme à la main, les sentinelles vous observent d'un regard menaçant. Vous sentez le sang affluer vers vos tempes lorsque l'une d'elles rompt soudain le silence.**

**Nous sommes trois, mais douze des nôtres accourront au premier appel. Le mot de passe, ou déguerpis !**

**Une fois de plus, votre méconnaissance du monde de Dorgan vous réserve une surprise désagréable. Sous leurs brillants uniformes, ceux-là portent une âme de spadassin. Si vous insistez, votre ignorance du mot de passe leur fournira un excellent prétexte pour vous chercher querelle! Vous enragez de ne pouvoir clouer le bec à ces rustres, mais il vous semble**

préférable de subir les quolibets des miliciens et de tourner les talons, plutôt que d'affronter une quinzaine de guerriers. La mort dans l'âme, vous quittez le quartier des Hauts Chapiteaux. *Fin d'Exploration* des Hauts Chapiteaux. Rendez-vous à [Sélartz](#).



— 97 —

Le lendemain matin, en suivant le sentier des arbres tordus pendant une demi-heure, vous parvenez non loin de l'entrée d'une vaste grotte percée dans le flanc abrupt d'une haute falaise. Vous éprouvez de grandes difficultés à supporter l'effroyable puanteur qui flotte dans l'air, et vous avez le plus grand mal à détacher votre regard des ossements et des cadavres qui jonchent le sol sur plus d'une centaine de mètres, entre le sommet du talus où vous vous

tenez et la caverne. Ce spectacle vous révolte autant qu'il vous dégoûte ! Emportée par une fureur irrésistible, vous décidez de châtier le responsable de cet effroyable carnage. Avisant le surplomb qui domine l'entrée de la caverne, à six mètres de hauteur, vous quittez le sentier, vous ramassez un long et solide bâton, puis vous vous approchez de l'Antre Maléfique en longeant la falaise. Une fois parvenue à moins de dix mètres de l'entrée, vous escaladez la roche jusqu'au surplomb, décidée à tendre un piège mortel à la créature qui règne sur ce lieu. A peine vous êtes-vous installée derrière une grosse roche qu'un bruit sourd et puissant vous alerte. A moins qu'il ne ronfle en dormant, le monstre s'apprête manifestement à sortir de son antre ! Rendez-vous au [69](#).

La petite embarcation de la gardienne de l'île des Morts file en direction de l'ouest tandis que vous examinez le magnifique collier qu'elle vient de vous offrir. Au milieu d'une chaîne d'or pur, des rubis taillés figurent la forme de deux yeux. Vous passez le joyau à votre cou, et vous ressentez aussitôt une sensation agréable. Vous possédez les yeux de Méluve. Des pierres



précieuses, d'essence magique, qui agissent sur leur possesseur en lui permettant d'ajouter 2 points à son Aura. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

99

La paroi disparaît de nouveau, dévoilant la porte et le motif qui s'y trouve gravé : une enclume de forgeron, entourée de symboles enluminés d'or et d'argent dont vous ne comprenez pas le sens. La porte, faite d'un métal lisse et brillant, s'ouvre lentement vers vous, sans le moindre bruit. Durant un bref instant vous êtes éblouie par la beauté du spectacle que vous découvrez au-delà du seuil. Mais la splendeur d'une salle aux murs veinés d'un minéral identique à celui dans lequel a été forgée la porte d'entrée n'est heureusement pas de nature à faire oublier la présence d'une dizaine de nains menaçants, tous armés de lourdes haches de guerre et d'épées courtes. *Choix 12 du Livre du Pouvoir.* [ami12](#) ,[ruse12](#), [prud12](#), [agress12](#)

**Si vous avez déjà été entourée par un cercle de flammes. rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [116](#)**

**Vous détournez votre regard et passez votre chemin, préférant abandonner l'inconnue à son destin plutôt que de courir le moindre risque. Après tout, cette femme a peut-être commis un méfait qui lui vaut le mépris des Fenganis. A moins que l'aspect cadavérique de son corps et de son visage n'ait choqué votre imagination au point de vous faire penser des choses absurdes. Quoi qu'il en soit, la nuit tombe sur Fenga, et vous jugez qu'il est temps maintenant de trouver un endroit où passer une nuit tranquille et confortable. Une demi-heure plus tard, vous entrez dans la petite salle enfumée d'une auberge proche du Ponte- Sirth : l'auberge du Harpon. Une cinquantaine d'hommes et de femmes occupent la dizaine de petites tables disposées çà et là entre une grande cheminée et un long comptoir de pierre. De l'autre côté de la**

pièce, à deux pas d'une porte qui mène probablement aux cuisines, s'élève un escalier en colimaçon. Le tenancier, un petit homme grassouillet, dépose le plateau qu'il tenait au-dessus de sa tête, malgré une hauteur de plafond incroyablement basse, et s'approche de vous en souriant. Il s'apprête à vous accueillir lorsqu'un fracas épouvantable lui fait faire volte-face. En jetant un regard par-dessus son épaule, vous apercevez deux hommes et un enfant qui se querellent violemment autour d'une table renversée. Les clients les plus proches de la sortie quittent précipitamment l'auberge avec des regards craintifs, et l'aubergiste court derrière son comptoir en appelant à l'aide. Soudain, la dispute s'envenime. Les deux hommes tirent l'épée du fourreau, tandis que le gamin saisit une lourde chope d'étain qu'il menace de lancer sur ses assaillants. *Choix 14 du Livre du Pouvoir.* [ami14](#), [ruse14](#), [prud14](#), [agress14](#)

Dès que vos mains touchent la coquille froide et opaque de l'Œuf des Ténèbres, vous sentez une force fantastique se déverser en vous. Jamais auparavant vous n'avez ressenti une telle impression de puissance. Tremblements de terre, raz de marée, éruptions volcaniques, typhons, foudre... aucune de ces manifestations extrêmes de la colère des éléments n'est désormais hors de portée du pouvoir de vos sortilèges. Vous mesurez l'étendue de vos nouveaux pouvoirs lorsqu'un terrible hurlement accompagne la libération de l'Œuf des Ténèbres. Sous vos yeux, la coquille implose en milliers de fragments, libérant une Sphère de Noirceur qui, flottant dans l'air, vient aussitôt se mettre au-dessus de votre tête. A peine la créature s'est-elle placée ainsi qu'une vague irrésistible déferle sur votre esprit, déchirant votre cœur et modifiant votre nature profonde. En un instant, vous oubliez tout ce qu'ont pu vous apprendre les longues années passées dans le royaumes des Fées. Votre esprit déborde maintenant d'une furieuse volonté de nuire, rejetant tout sentiment de bonté, de pitié et d'amour. Seule compte dorénavant votre force,

devenue surnaturelle, et votre puissance magique, maintenant incommensurable. Avec une facilité déconcertante, vous dissipez les ténèbres du cratère, et vous arrachez un énorme bloc de roche de la paroi. Puis, par la seule force de votre volonté, vous montez sur le roc qui s'élève maintenant dans les airs. A votre première incantation, le ciel se couvre de nuages noirs et la foudre vient se placer entre vos mains. A votre second appel, un fantastique raz de marée déferle sur le monde de Dorgan, submergeant villes et villages. Au loin, au-delà des Monts du Bouclier, un énorme dragon fuit à tire-d'aile en direction du désert du Chaudron. Vous éclatez d'un rire aigu et satanique, car vous savez que. tôt ou tard, votre œuvre de destruction atteindra cette créature pleutre qui se vantait autrefois d'être le protecteur de ce monde. Mais déjà, vos légions se répandent dans l'univers. Démons et esprits élémentaires, tous unis par une même volonté: la volonté infernale de Caithness la Destructrice! *Fin d'Aventure pour tous.*

Le Chaudron ! Ce nom énigmatique, qui excitait tant votre curiosité lorsque vous

consultiez votre cane de Dorgan ne cachait rien de plus qu'une gigantesque dépression, aussi blanche que la neige éternelle des plus hauts pics de la chaîne du Bouclier. Après une journée de marche en direction du levant, sous un soleil de plomb, votre déception est grande. A quoi bon s'entêter ! Si jamais vous descendiez la pente raide de cette cuvette désertique, vous auriez bientôt la gorge sèche, les lèvres gercées, la langue gonflée et les yeux brûlés par la réverbération du soleil. Une perspective qui ne vous enchante guère et vous fait regretter amèrement la décision qui vous a conduite jusqu'ici. Pour comble de malchance, le soleil plonge à l'occident, au-delà des montagnes, réduisant à néant tous vos espoirs d'atteindre la Porte du Levant avant la tombée du jour. Si vous souhaitez chercher un abri pour y passer la nuit, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez prendre la direction de la Porte du Levant sans plus attendre, rendez-vous au [184](#).

104 —

Lorsqu'il réapparaît, le monstre serre entre ses griffes la corde d'un gros sac de toile grise qu'il dépose à vos pieds avant de vous adresser la parole. — Ouvre, et prends le livre. Le reste

**m'appartient. Vous dénouez la corde, saisissez l'objet puis, respectant votre pacte, vous rendez le sac à la créature qui s'empresse de regagner la mer. « Un bien maigre butin », pensez-vous tout en regardant le monstre disparaître dans les flots. Rendez-vous au [37](#).**

## **105 —**

**Laissant libre cours à votre imagination, vous vous représentez d'éblouissantes architectures. Ainsi qu'en témoignent les décombres que vous observez alentour, d'énormes blocs effondrés au pied desquels poussent de petites fleurs noires, Séléite était une ville de verre et de cristal. Une cité d'une pureté irréelle, sans nul doute riche et prospère, mais qu'aucun œil humain n'aurait pu concevoir. Au petit bonheur la chance, vous flânez dans les rues, à la recherche d'indices qui vous permettraient de découvrir l'origine de cette cité et d'expliquer les causes de sa chute. Vous furetez ainsi depuis une bonne heure quand, guidée par le hasard, vous débouchez d'un passage sur une petite place. Au centre d'une**

**mosaïque de pavement d'une centaine de mètres de diamètre, se trouve une fontaine d'obsidienne, creusée en forme de coupe. Sur le sol, l'assemblage décoratif combine différents matériaux. Pierre, marbre, smalt et terre cuite figurent un dessin que vous observez avec intérêt. De sa bordure au pied de la fontaine, la mosaïque**





105 Les décombres témoignent de la splendeur passée

de Séléite, ville de verre et de cristal, pure et irréelle.

représente des humains vêtus d'une robe noire, prosternés à plat ventre, les coudes serrés le long du corps, le front touchant la terre dans une attitude de fervente adoration. Vous ne vous attendiez pas à trouver au milieu de ces ruines une œuvre d'une telle beauté. Rendez-vous au [55](#).

— 106 —

Lorsque vous reprenez connaissance, vous découvrez une longue salle rectangulaire éclairée par une vingtaine de globes lumineux qui, flottant librement dans l'air à une dizaine de mètres de hauteur, évoquent l'apparence et l'éclat des sphères fluorescentes du lac. Dès votre réveil, les deux gigantesques fresques qui occupent les murs les plus longs de l'édifice attirent votre attention. La première met en scène un humain dans une région de hautes montagnes, debout sous un gigantesque linteau que soutiennent deux colonnes représentant des animaux féeriques dont la forme évoque cette étrange constellation aperçue dans le lac : un long corps de reptile doté de deux longues ailes. Vêtu d'une robe ourlée d'or et incrustée de pierres précieuses, l'homme tient entre les mains un grimoire ouvert. Son visage levé au


ciel exprime une grande noblesse ainsi qu'une profonde humilité. L'observation de la seconde fresque plonge votre esprit dans la plus grande confusion. S'il n'y avait cette incroyable ville construite sur un plateau, au centre d'un lac, et cet édifice rectangulaire, juché au sommet d'une colline qui domine la cité... C'est insensé ! A moins que cette fresque n'ait été peinte pour abuser la raison des visiteurs, il vous faut admettre l'existence d'une cité engloutie, dans laquelle la créature du lac vous a entraînée ! Il semble bien que vous vous soyez fourrée dans un fichu guêpier ! La massive porte de bronze à deux battants, unique accès de l'édifice, s'est avérée absolument inébranlable. Quant à l'écritoire qui se trouve au centre de la salle et sur laquelle vous apercevez un grimoire identique à celui de la fresque, il vous faudrait, pour l'atteindre, franchir un cercle de couleur rouge que votre œil exercé aux diverses pratiques de la magie, a détecté sur le sol dallé de marbre blanc. Rendez-vous au [190](#).

— 107 —

Tout à coup, l'un d'eux s'approche de vous, vous tend un morceau de tissu, et vous explique, par gestes, de placer un bandeau sur vos yeux.

**Vous acceptez le bandeau puis, dirigée par une main sûre, vous entrez dans le monde souterrain des Entrailles du Rovar. *Fin d'Exploration* des Entrailles du Rovar. Rendez-vous à [l'Assemblée](#).**

## **108**

**Lorsque vous vous réveillez, vous vous trouvez sur la place, adossée à la fontaine. Nul jet d'eau ne jaillit de la source et, si ce n'était un désir irraisonné de détruire la coupe d'obsidienne, vous pourriez croire que toute cette aventure n'a été qu'un simple cauchemar. Hélas, cette réaction brutale dont vous n'êtes pas coutumière traduit, dès votre réveil, la subtile modification que la Sphère de Noirceur a imposé à votre personnalité. Désormais, lancez un dé lorsque vous choisirez une attitude . Le résultat indiquera le nombre de points de Blessures que vous encaissez. La mort dans l'âme, vous quittez les ruines de Séléite et vous regagnez l'orée de la clairière. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).**

## **— 109 —**

**Vous marchez sous un soleil accablant, promenant votre regard sur les courbes**

gracieuses d'un paysage vallonné où se nichent des hameaux entourés de cultures. Dans les champs, hommes, femmes et chevaux travaillent une terre grasse où. à l'exception des arbres à Yaps, des bosquets de jonche et du houblon des lutins, poussent la plupart des espèces connues du royaume des Fées : blé, maïs, orge, seigle, colza et vigne. Toutefois, la terre semble ici moins fertile qu'à Elfham. Au-delà de la brume bleutée de Saphir, sous l'éternelle lumière du royaume féerique, chaque pied de maïs porte au moins deux épis, et les blés atteignent le double de hauteur. Tandis que vous passez à proximité d'un couple de paysans qui s'accordent un instant de répit, deux maigres chevaux de trait, attelés à une vieille charrette, hennissent joyeusement. L'un des hommes s'approche aussitôt de vous, et vous tend son outre, accompagnant son geste d'un franc sourire. Un moment plus tard, vous partagez le repas des paysans, sans leur faire part de vos jugements gastronomiques. Les galettes que vous vous efforcez d'avaler ont un goût fade. Quant à la viande qu'ils vous offrent avec tant de délicatesse, vous ne vous rappelez pas avoir jamais eu l'occasion de manger un



**gibier aussi atrocement salé. Cependant, si la chère est de piètre qualité, vous avez profité de l'hospitalité de ces braves gens pour poser de nombreuses questions. Bien que leur hameau vive en autarcie, les villageois connaissent Fenga, où ils livrent leurs récoltes, une fois l'an, à l'occasion de la grande foire. Votre curiosité vous a permis d'apprendre que la ville se compose de deux quartiers bien distincts, séparés par l'unique pont qui enjambe le fleuve Koth : le Ponte-Sirth. Au nord du pont se trouve la Ville Haute, un dédale de petites ruelles qui, partant du port de Fenga, s'éloignent en direction des quartiers pauvres. Au sud, une fois dépassée la vaste place du marché, les larges avenues des quartiers riches s'éloignent du centre ville. Trois heures après avoir quitté les paysans, et les avoir longuement remercié de leur hospitalité, vous vous trouvez sur le Ponte- Sirth. Rendez-vous au [132](#).**

**— 110 —**

**« Des gnomes ! » pensez-vous, tandis qu'une voix de ténor s'élève derrière vous :**

**-Qui es-tu ? Et pourquoi nous avoir suivis ?**

**Un lent demi-tour vous permet d'observer celui qui vient de s'adresser à vous. Son regard vif et**

méfiant dément l'apparente sympathie de son visage joufflu, et vous apercevez la main qu'il tient crispée sur la poignée incrustée de gemmes d'une dague aussi longue que la vôtre. Dix regards impatients sont braqués sur vous lorsque les premiers vers d'une vieille ballade d'Elfham vous reviennent soudain en mémoire.

Pas plus petit qu'un lutin.

Pas plus grand qu'un nain,

Mais des trois, c'est bien

Le gnome le plus malin.

Nom d'un troll ! s'exclame la créature qui vous avait interrogée. Elle se promène dans nos collines avec l'insouciance d'un papillon, elle nous voit et nous suit comme une voleuse, elle ne craint pas la magie, et voilà maintenant qu'elle nous chante l'une de nos plus belles ballades ! Qu'on lui bande les yeux, et qu'on la présente au roi ! Une bonne heure s'est écoulée lorsqu'une voix vous demande de baisser la tête. Vous n'y voyez goutte, mais une odeur de renfermé vous indique que vous venez d'entrer dans une galerie souterraine. Un instant plus tard, la même voix vous autorise à retirer votre bandeau. Une fois vos yeux réaccoutumés à une lumière artificielle, douce et brillante, vous

**promenez votre regard sur une vaste pièce, meublée d'une table et d'une vingtaine de petits sièges. La table, basse et immense, est couverte de plats et de bouteilles vides. Au-delà d'une pile d'assiettes, vous apercevez un vieux gnome vêtu de blanc qui se lève pour vous accueillir.**

**-Installez-vous ! Notre appétit est éveillé, et vous tombez à pic pour passer à table.**

**Sans prêter attention à votre réponse, le roi frappe deux fois des mains. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Au premier claquement, toute la vaisselle vide et les reliefs du précédent repas ont disparu. Au second, de nouvelles victuailles sont apparues : tonneaux de bière, carafes de vin, pichets d'eau, rôtis accompagnés de légumes de toutes sortes, dogdoyes farcis, poissons grillés, laitues, fromages, fruits, et une gigantesque pièce montée! Tout en aiguisant son couteau, le roi se félicite :**

**-Ah... mon souper, enfin ! Puis il ajoute à votre intention :**

**-Dois-je commander quelque chose pour vous ? Allez-vous refuser l'hospitalité du roi des gnomes (rendez-vous au [114](#)) ou prendre le risque d'une indigestion (rendez-vous au [58](#)) ?**



Promenant votre regard sur les ruines qui vous entourent, vous chassez les dernières brumes d'un sommeil agité. Assise par terre, le dos contre un bloc de cristal, vous observez un parterre de fleurs noires que vous soupçonnez d'être responsables de votre assoupissement. Dame Nature réserve parfois bien des surprises, et le parfum de ces fleurs est vraiment des plus troublants. Votre exploration achevée, n'ayant trouvé aucune trace de fontaine ou de mosaïque, vous avez la certitude d'avoir rêvé toute cette aventure, y compris une phrase qui résonne encore à vos oreilles : « En d'autres temps, j'avais des serviteurs bien plus puissants que toi. » La nuit tombe sur les ruines de l'antique cité lorsque vous vous décidez à regagner la lisière de la forêt d'Andaines. Rendez-vous à [Séléite](#).

Vous vous trouvez à moins d'une centaine de mètres de la berge du lac lorsqu'un éclat brutal de lumière vous éblouit. Votre vue se brouille et vous avez l'impression de perdre l'équilibre. Alors que toute chose paraît s'animer d'un mouvement circulaire, une ivresse vertigineuse

s'empare de vos sens. Vous livrez en vain un long et douloureux combat, mais le malaise qui vous affecte frappe fort et vite. Un instant plus tard, à bout de résistance, vous glissez dans l'inconscience. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

### 113

Au bout d'une longue journée d'attente passée à flâner sur la grande place du marché, vous revenez au palais. Malheureusement, la surveillance de la rotonde a été organisée, et ce n'est plus quatre, mais une bonne vingtaine de gardes qui se trouvent maintenant postés, à intervalles réguliers, sous chacune des fenêtres de l'édifice. Vous fulminez, mais vous devez bien admettre que votre projet tombe à l'eau ! Il ne vous reste plus maintenant qu'à revenir sur la place du marché où, à quelque chose malheur est bon, les Fenganis organisent une immense fête. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

### 114

En frappant pour la troisième fois des mains, le roi fait apparaître de nouvelles et abondantes

victuailles, puis il soupe silencieusement tout en vous observant entre deux bouchées. Tandis qu'il engloutit son second dogdoye, vous sombrez dans un sommeil profond, victime d'un repas pantagruélique et d'un vin trop capiteux. A votre réveil, une fois relevée, vous promenez votre regard sur l'immensité de la Grande Plaine. Ces maudits gnomes ont profité de votre sommeil pour vous transporter loin de leur village, à la frontière des collines et de la plaine. « Espèces d'hypocrites... mufles ! » pensez-vous en décidant de quitter la région. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux collines des [Barbes Fleuries](#).

115

Au bout d'une marche de plusieurs jours, vous arrivez enfin au terme de votre voyage. Au loin, à la lisière de la forêt d'Andaines, vous apercevez les Chapiteaux de Sélartz qui se dressent sous le soleil, déjà haut dans le ciel. Un long nuage de poussière, à bonne distance de la ville, indique la présence d'une caravane qui s'en approche lentement. Vous hâtez le pas, espérant la rattraper avant qu'elle n'entre dans les faubourgs de la cité de toile. Deux heures plus tard, vous grimpez sur le dernier chariot

d'un convoi qui n'en compte pas moins d'une trentaine, au moment précis où le fourgon de tête dépasse les premières tentes. Pris au dépourvu par votre intrusion, le conducteur, un vieil homme au visage buriné et tanné, reste un instant sans voix. Puis, visiblement subjugué par votre beauté, il accepte sans rechigner de vous céder une place à son côté. Tandis que vous admirez, au sud de Sélartz, les gigantesques vélariums gris agrémentés de rubans multicolores et les nombreuses oriflammes que le vent fait claquer dans l'air, Pierre-Jean, marchand de profession, satisfait votre curiosité en répondant à vos questions. Rendez-vous au [137](#).



Après deux longues journées de recherches infructueuses dans cette forêt où l'humidité et le manque de lumière rendent l'atmosphère lourde et pesante, c'est assise à califourchon sur

**une branche, à quelques mètres du faite d'un arbre géant de la forêt d'Ordreth, que vous reprenez votre souffle, profitant d'une accalmie pour passer des vêtements secs. Comme vous l'aviez espéré avant d'entreprendre votre ascension le long du tronc rendu glissant par la pluie, vous avez choisi un arbre situé sur une hauteur d'où vous dominez toute cette partie de la forêt. Quel paysage fantastique ! Sous un ciel d'encre, un vert océan de feuillages s'étend, en direction du nord et de l'est. jusqu'aux premiers contreforts de la plus longue chaîne de montagnes de Dorgan. Vous êtes au cœur de la forêt d'Ordreth, à égale distance de la région du lac et des Monts du Bouclier. Rendez-vous au [143](#).**

## **117**

**Moins de cinq minutes se sont écoulées quand Tark revient dans la pièce. Un air de triomphe illumine son visage d'enfant.**

**-J'ai tout prévu, et tout arrangé, annonce-l-il fièrement. Ce soir, une place vous est réservée au grand banquet de la fête du Dragon. Ceci, dit-il en dévoilant le paquet qu'il cachait dans son dos, c'est mon cadeau, en hommage à votre**

**beauté, et pour vous remercier d'être venue à mon secours dans cette sinistre auberge.**

**Vous remerciez le petit homme et vous ouvrez silencieusement son paquet, découvrant une longue robe bleu pâle, cousue de fils d'or et d'argent.**

**-Un présent digne d'une princesse d'Elfham, dites- vous en guise de remerciement.**

**Tark, le visage empourpré, quitte la pièce en ajoutant:**

**-A plus tard. Je dois maintenant mettre au point les derniers détails de mon spectacle. Je viendrai vous chercher dans moins d'une heure.**

**Une heure plus tard, vous entrez dans une longue salle au plafond en forme de coquillage. Plus d'une centaine de convives déjà attablés accueillent l'arrivée du nain avec enthousiasme.**

**Après vous avoir confiée aux soins d'un majordome, le petit homme va saluer le gouverneur, puis il commence son numéro. Au centre de la salle, Tark déclenche l'hilarité par un enchaînement savant de pitreries et de cabrioles, tandis que vous engagez la conversation avec vos voisins de table, une dame de la cour, et un jeune homme fort séduisant. Malheureusement, les deux convives**

se montrent peu loquaces. Votre voisine vous accorde à peine un sourire : elle n'a d'yeux que pour le chevalier assis à sa droite. Quant au jeune homme, il vous répond joyeusement : — Pourquoi donc gâcher une si belle soirée avec vos questions ? Ne sommes-nous pas un jour de fête ? Bien qu'un peu déçue, vous acceptez la réprimande de bonne grâce, ravie de rencontrer une trace d'insouciance dans le caractère des hommes. Revenant à la piste, vous admirez l'incroyable vitalité de votre hôte. Après une demi-heure de spectacle. Tark trouve encore assez d'énergie pour achever son numéro par une impressionnante série de pirouettes, dont la dernière s'achève aux pieds du gouverneur. A la suite du nain, qui a maintenant pris place à la droite de son protecteur, un troubadour joueur de luth poursuit le spectacle. D'une élégante révérence, le musicien salue les convives du banquet, il attend que le silence s'installe, puis chante en s'accompagnant de son instrument :

Tes yeux, comme deux perles précieuses.

Tes cheveux, fins et soyeux.

Ta voix, chaque jour mélodieuse.

**Sans toi, comme je suis malheureux.**

**Près du lac, dans la forêt.**

**Si le fleuve vous suivez.**

**Près du lac, dans la forêt.**

**Alors, vous trouverez la fée.**

**Le ménestrel chante sa courte chanson à trois reprises, modifiant à chaque fois le ton de sa voix et les accords sur son luth. Après lui viennent des acrobates, des cracheurs de feu, des lutteurs, d'autres musiciens, et Tark, infatigable, chargé par le gouverneur de faire la clôture de la fête du Dragon. Rendez- vous au [47](#).**

## **118**

**Si vous avez déjà été agacée par les moustiques des marais, rendez-vous au [21](#)). Sinon, rendez-vous au [44](#).**

## **119**

**Tête baissée pour lutter contre le vent glacial qui vous fouette le visage, vous avancez en plein milieu d'un étroit défilé, attentive aux chausse-trapes d'une route abandonnée. La Route des Conquérants ! Si, comme son nom l'indique, cet endroit a connu autrefois quelques actions de**



**gloire, le temps s'est chargé d'effacer jusqu'à la moindre trace de sa grandeur passée. Au pied des falaises, rocs et éboulis jonchent un sol détrempé sur lequel prolifère une végétation sauvage de buissons et de mauvaises herbes qui recouvrent de profondes ornières. Les seules créatures vivantes, d'étranges et inoffensives petites bêtes au pelage roux, ont élu domicile dans les anfractuosités de la roche, d'où elles ne sortent qu'à la nuit tombée. Après deux jours d'une marche harassante sous la pluie, assise sur un rocher, vous prenez votre premier repas de la journée, et vous admirez le sommet des falaises. Les derniers rayons du soleil couchant, lorsqu'ils surgissent entre deux sombres nuages, semblent enflammer la roche. Hélas, dans une heure à peine, la pénombre engloutira les derniers reflets du soleil, qui apportaient une touche de poésie et de majesté à ce lieu oublié des hommes. Rendez-vous au [18](#).**

120

**Au moment où le passeur vous touche, vous avez des éblouissements. Dans les instants qui suivent, vous perdez toute conscience claire de votre état. Vous ne savez plus très bien qui vous êtes, pas plus que vous ne connaissez les raisons**

qui vous ont amenée dans cet endroit. Vous encaissez douloureusement la perte des 2 points de Magie que vient de vous infliger le passeur des marais. Il vous semble entendre le son lointain d'une corne de brume lorsque vous reprenez contact avec la réalité. Rendez-vous au [192](#).



121

Vous marchez à pas mesurés sur un sentier creusé de profondes ornières, le visage exposé à la chaleur du soleil, respirant à pleins poumons l'air frais et vif qu'un fort vent d'ouest souffle sur cette région inhabitée. Au nord, vous apercevez les premiers arbres de la forêt d'Andaincs. Au sud, les flancs abrupts des Monts du Rovar barrent l'horizon. Au levant comme au couchant, dans le prolongement du

chemin de terre, la plaine s'étend à perte de vue. Inspirée par ce paysage où se rencontrent une plaine d'herbes aussi hautes que vous, des montagnes aux cimes enneigées et une forêt profonde, vous fredonnez une mélodie douce et nostalgique. Quelques minutes plus tard, une vision insolite vient mettre un terme à votre rêverie. A moins d'une centaine de mètres, d'énormes rochers encombrent le sentier. Vous écarquillez les yeux, observant avec acuité des blocs de pierre dont la présence, si loin des montagnes, excite votre curiosité. Si vous n'êtes pas surprise par la découverte de monolithes à cet endroit, que votre carte mentionne sous le pont de Passe des Rocs, vous ne vous attendiez tout de même pas à en trouver au beau milieu du chemin ! Intriguée, vous décidez de regarder de plus près ces étranges rochers. Rendez- vous au [24](#).

— 122 —

Soudain, comme vous vous apprêtez à rebrousser chemin en direction de la vallée, vous entendez de drôles de bruits. Est-ce le vent ? Le fruit de votre imagination? Vous tendez l'oreille... «Ni l'un ni l'autre », pensez-vous en vous relevant d'un bond et en apercevant, au

loin, les silhouettes d'un groupe de sept créatures qui montent le sentier en chantant à tue-tête. Une heure plus tard, soigneusement cachée entre les rochers, vous observez le passage de la troupe, tout en vous demandant si vous n'êtes pas en train de faire un rêve tout éveillée. Des nains ! La taille, l'aspect, et la longue barbe de ces sept montagnards sont sans équivoque. Ces créatures, dont vous avez appris l'existence dans la bibliothèque royale de la reine des fées, ressemblent trait pour trait à celles que vous aviez découvertes sur d'antiques gravures, dans un livre intitulé *Caprices de la nature*. Vous hésitez sur la conduite à suivre quand l'un des nains, faisant face à la montagne, prononce d'une voix forte, grave et rocailleuse : — Ebroïm !

Bien que vous possédiez une longue expérience de toute chose dans le domaine du surnaturel, vous avez du mal à admettre le spectacle qui s'offre maintenant à vous. A peine le nain a-t-il lancé son appel qu'une partie du flanc de la montagne disparaît complètement, révélant une porte, gigantesque et massive, qui s'ouvre doucement vers l'extérieur. Les nains s'engouffrent aussitôt dans l'ouverture. Une fois

**la porte refermée, la montagne reprend son apparence normale. Rendez-vous au [17](#).**

123

**Dans un ciel livide, des vagues de nuages déferlent sur la chaîne des Monts du Bouclier, enveloppant les cimes enneigées des plus haut sommets. Tonnerre et éclairs accompagnent les grêlons qui se déversent maintenant à travers l'air sombre et vous devez rassembler toutes vos forces afin de résister au vent glacial qui s'infiltre sous vos vêtements. La tourmente est d'une violence telle que vous n'y voyez pas à plus de trois pas et qu'il vous est impossible de bénéficier d'une protection surnaturelle. Dans cette région du monde de Dorgan, les esprits sont si puissants qu'ils refusent de se soumettre à vos invocations. Rassemblant toute votre énergie, vous redoublez d'efforts, tête baissée pour repérer les dangers du sentier, sinueux et verglacé. Sur le chemin qui mène à la Porte du Levant, vous souffrez le martyre. Rendez- vous au [49](#).**

124

**Vous reprenez votre marche dans le tunnel, à pas prudents, la dague à la main. Nul bruit ne**

vient troubler le silence, mais vos sens aux aguets décèlent un fait nouveau. Au fur et à mesure que vous avancez, la température décroît et vous savez que vous approchez du but de votre exploration. Peu après, vous débouchez du tunnel sur une vaste place. Vos yeux se réaccoutument à la lumière du jour. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).

— 125 —

Vous évitez de vider les innombrables chopes que des mains hospitalières vous apportent, préférant poser des questions et écouter les conversations des bûcherons. Deux heures plus tard, lorsque vous gagnez la petite mais confortable chambre que l'aubergiste vous a réservée, vous savez tout des petites histoires de Kandaroth. Le village, vieux de deux ans, consacre l'essentiel de ses activités au négoce du bois sous toutes ses formes. La plupart des habitants sont originaires des quartiers pauvres de Fenga et espèrent gagner assez d'argent pour revenir en ville et y acheter une échoppe d'artisan. Quant à la forêt d'Andaines, il semble bien que seul Méthel ait jamais osé s'aventurer au-delà d'une journée de marche du village. Épuisée et migraineuse, vous éprouvez de

grandes difficultés à trouver le sommeil. A l'aube du lendemain, les traits creusés et les yeux cernés, vous quittez l'auberge du Sanglier Ebréché. Marcher de si bonne heure vous a rarement fait autant de bien. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth](#).

126

Un instant plus tard, la salle entière rit à gorge déployée. Le petit être, après que vous avez révélé votre stratagème à l'assistance, est monté sur une table pour commenter l'événement, émaillant son discours de pitreries irrésistibles et d'incroyables cabrioles. Comme vous vous en doutiez, ce personnage haut en couleurs n'est pas un adolescent. Sous un visage juvénile se cache un homme adulte, à peine plus grand qu'un lutin d'Elfham. Sa prestation terminée, Tark le Grand, premier bouffon du monde de Dorgan et ami fidèle du gouverneur de Fenga, s'approche de vous et vous dit :

-Tark, fou du roi, joueur invétéré, et à jamais ton débiteur. Je t'invite cordialement à me suivre au palais du Gouverneur. Ce soir doit avoir lieu une grande fete, célébrée par la ville une fois par décade. Ce soir, ce sera la centième



**fête du Dragon. Viens avec moi, tu ne le regretteras pas.**

***Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous au [Palais](#).**

127

**Peu après, une fois votre bourse en sécurité dans votre sac, vous vous mêlez de nouveau à la foule. Reprenant votre visite des échoppes des artisans du quartier des Comptoirs, vous trouvez et achetez un magnifique petit mouchoir de soie couleur sable et liseré d'or. *Fin d'Exploration* du quartier des Comptoirs. Rendez-vous à [Sélartz](#).**

128

**-Jamais ! pensez-vous en livrant un colossal effort de volonté pour reprendre le contrôle de votre esprit. Jamais Caithness n'acceptera de s'allier à une créature aussi vile et méprisable que toi !**

**La réponse à votre pensée ne se fait pas attendre bien longtemps. Vous avez à peine eu le temps d'exprimer mentalement votre sentiment à l'égard de l'Œuf des Ténèbres qu'une brusque sensation d'engourdissement envahit votre corps. Votre pouls se ralentit, vos**



**yeux se ferment inexorablement. La créature trouve une fois encore le chemin de votre conscience, un instant avant que vous ne glissiez dans un profond sommeil artificiel.**

**— Petite sotte ! Si mon maître ne me l'interdisait pas, je te ferais subir des souffrances si raffinées que tu souhaiterais n'être jamais venue au monde. Mais j'obéis à mon créateur, et je t'envoie à lui, afin qu'il puisse te convaincre, ou mettre un terme à ta misérable existence ! » Rendez-vous aux [Volcans](#).**

129

**Déçue, vous reprenez la direction de la grande place du marché, où règne maintenant une atmosphère de fête. Une foule dense et bigarrée s'attroupe autour des étals des marchands, et de nombreux saltimbanques offrent des spectacles dignes d'intérêt. Faisant contre mauvaise fortune bon coeur, vous vous mêlez aux badauds, et vous passez le plus clair de la journée à visiter les échoppes des marchands. Le soleil disparaît derrière les toits lorsque vous décidez de louer une chambre dans l'une des innombrables auberges situées à proximité de la**

foire. *Fin d'Exploration* de la Ville Basse.  
Rendez-vous à [Fenga](#).

130

**Vous regrettez amèrement d'être tombée dans un piège aussi grossier, mais, maintenant, il faut faire preuve de sang-froid. Vous devez livrer un combat dont l'issue s'annonce des plus incertaines. Face à de telles créatures, la moindre erreur pourrait vous être fatale !**

combat avancé

**GÉANT     in: 11   co:10   vu: 35   bl : 3 D**

**Si vos attaques viennent à bout de la résistance des deux géants, rendez-vous au [159](#).**

131

**Soudain, alors que vous approchez d'un étal chargé de fruits et de légumes d'où s'élèvent des senteurs fraîches, vous sentez qu'une main anonyme tente de subtiliser votre bourse. Vous vous retournez vivement pour apercevoir le voleur, un chenapan pas plus haut que trois pommes qui, après avoir bousculé quelques promeneurs, se glisse sous un étal afin de vous échapper. Bien qu'il n'ait pas été assez rapide**

**pour vous dérober votre bien, ce petit galopin mérite une bonne correction ! Jouant des coudes, vous tentez de rattraper le vaurien qui, passant entre les jambes d'un marchand dont le teint devient cramoisi, disparaît un instant pour réapparaître de l'autre côté de l'échoppe, hors de portée du boutiquier. Alertes par les cris furieux du commerçant, les flâneurs essaient d'immobiliser le fuyard. Mais, plus souple qu'une anguille, celui-ci parvient à se frayer un chemin à travers la foule, sans se faire prendre, ni perdre de terrain sur vous. Vous contournez l'étalage de fruits et légumes, sans quitter l'enfant des yeux. Tout à coup, un homme plus large qu'un tonneau et presque aussi grand qu'un géant se dresse devant vous. Rien ne peut arrêter votre élan, et vous percutez le pauvre diable, qui vous entraîne dans sa chute, renversant l'étal chargé d'agrumes. Les fruits roulent dans toutes les directions et le vendeur, furieux, vous abreuve d'injures. *Choix 8 du Livre du Pouvoir. . [ami8](#), [ruse8](#), [prud8](#), [agress8](#)***

132

**Si vous souhaitez découvrir les quartiers pauvres de Fenga. rendez-vous à la [Ville Haute](#). Si vous préférez les quartiers riches, rendez-vous à la [Ville Basse](#).**

133

**Au bout de plusieurs heures d'une marche harassante dans le froid mordant de cette région désolée, vous commencez à désespérer. Les vestiges de l'ancienne route que vous avez découverte au petit matin, et que vous suivez avec acharnement depuis plus de quatre heures, prennent fin au pied d'une ardoisière abandonnée, creusée à ciel ouvert dans le flanc nu et abrupt d'une montagne enneigée. Assise entre de gros rochers proches de la carrière ruinée, à l'abri du vent glacial qui souffle à cette altitude, vous vous offrez un instant de répit. Rendez-vous au [122](#).**

134

**La créature qui se matérialise entre vous et l'écritoire est de nature à vous glacer le sang. C'est un monstre à la peau rose qui change constamment de forme, comme si son corps se**

**composait d'une multitude de vers, d'araignées et de serpents. Vous avez dégainé votre dague sans même vous en rendre compte lorsque cette chose innommable s'approche de vous. — Tu es à moi, Cai'thness ! Comme tous ceux qui, depuis mille ans, tentent de violer la malédiction qui règne sur la cité engloutie ! Si tu viens à moi sans lutter, je te promets une mort sans souffrance et l'oubli de l'éternité.**

**Découvrant la centaine de bouches minuscules qui s'ouvrent et se ferment dans d'horribles bruits de succion, vous engagez le combat sans plus attendre. Vous devez maintenant affronter, dans une lutte sans merci, l'une des plus épouvantables créatures du monde de Dorgan : le démon du lac, gardien d'une malédiction millénaire.**

**combat avancé**

**DÉMON**

**DU LAC IN : 29 co : 20 VIT : 30 BL : 6 D**

**Protégé par une aura surnaturelle, le démon possède une incroyable capacité de régénération. Retirez-lui 5 points de Blessures chaque fois qu'il vous inflige des dommages. Si**

**vous terrassez votre adversaire malgré ce handicap, rendez-vous au [85](#).**

135

**Le lendemain matin, dès le lever du jour, vous prenez la direction du delta, évitant jusqu'au dernier moment de marcher sur la berge recouverte d'une boue brune que vous savez glissante. Une fois parvenue à pied d'oeuvre, il ne vous faut pas plus de quelques minutes pour déceler la présence, à moins d'un mètre de profondeur, de longues algues au bout desquelles brillent de petites boules fluorescentes, semblables à des perles dans lesquelles se trouveraient enfermées de minuscules diamants. Si votre total de Pouvoir est égal ou supérieur à 10. rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [15](#)».**

136

**Lorsque vous recouvrez l'usage de vos sens, vous vous trouvez sous un linteau colossal qui, à plus de trente mètres de hauteur, traverse toute la largeur d'un passage percé dans la montagne. Par les ailes de Méderlhin ! Votre lecture du grimoire magique vous a transportée sous la Porte du Levant, à l'endroit précis de la fresque**

qui représentait l'homme vêtu d'une robe ourlée d'or et incrustée de pierres précieuses.

— Eh oui, petite fille des fées, tu te trouves bel et bien à l'est du monde de Dorgan, sous la Porte du Levant !

Le visage joufflu, l'abondante moustache, les sourcils broussailleux et le sourire amical du vieil homme que vous découvrez, après une brusque volte-face, vous inspire une immédiate sympathie. Mais lorsque votre regard croise le sien, l'inquiétude s'empare à nouveau de vous. Ses yeux, semblables à des topazes incrustées d'améthyste, brillent d'une





**136** *Aux portes de la cité ressurgie des flots,  
vous retrouvez les créatures féeriques d'Elfham.*



lueur surnaturelle. Instinctivement, vous dégainez votre dague.

<sup>32</sup> Par le démon du lac ! Et qu'cspéres-tu donc faire d'un si joli bouquet ?

<sup>33</sup> Aïe ! criez-vous en ouvrant la main, découvrant la douzaine de roses rouges que vous etreignez à la place de votre arme.

<sup>34</sup> Et zut ! Je suis maintenant si vieux que j'en oublie l'enfance de l'art. Des roses pour des tulipes ! Enfin, tout le monde peut se tromper, n'est-ce pas ?... Mais trêve de plaisanterie !

Magique, féérique, merveilleux, miraculeux, mirifique... Vous ne trouverez jamais assez de mots pour décrire le spectacle qui se déroule sous vos yeux lorsque le vieil homme, levant les bras avec lenteur sans cesser de vous parler, fait apparaître une constellation d'étoiles dans un ciel pourtant bleu d'azur.

<sup>35</sup> La constellation du Dragon, Caïthness, comme aucun être mortel ne l'a vue depuis plus de mille ans.

Soudain, venu des étoiles, un flot de lumière se déverse sur le vieil homme, entourant son corps d'une aura dont l'intensité lumineuse vous oblige à fermer les yeux. C'est une voix devenue irréelle qui s'adresse maintenant à vous.

**Je te félicite, Caïthness. En détruisant le démon de la cité du lac et en lisant le message du grimoire, tu as vaincu la malédiction qui pesait sur ce monde. Grâce à ta bravoure, la créature maléfique qui s'apprêtait à prendre possession de Dorgan, comme elle avait tenté de le faire une première fois il y a déjà mille ans, va connaître une terrible et cuisante défaite. Car me voici enfin libéré du serment de silence que m'avait imposé l'orgueil des enchanteurs de la cité du lac, et je vais, dès aujourd'hui, détruire l'Œuf des Ténèbres du cratère d'Andaines, avant qu'il ne devienne une nouvelle Sphère de Noirceur... A moins, bien sûr, que tu ne l'aies déjà fait ! Maintenant, ouvre les yeux !**

**Le soleil darde ses rayons sur les écailles multicolores d'une créature auprès de laquelle vous n'êtes qu'un minuscule grain de poussière. C'est au creux d'une main plus large qu'un lac et terminée de griffes plus hautes que les arbres d'une forêt, que vous parvenez aux portes de la cité ressurgie des flots où vous retrouvez les créatures féeriques de la forêt d'Elfham, revenues au monde de Dorgan par la volonté du dragon. *Fin d'Aventure pour tous.***

Grâce à Pierre-Jean, vous apprenez que la cité de Sélartz est une ville ouverte et qu'elle se compose de quatre quartiers bien distincts. Au sud se trouvent les Hauts Chapiteaux. C'est ici, sous d'immenses tentes, que résident les maîtres de Sélartz, des marchands enrichis par le commerce, et leurs serviteurs, aventuriers devenus miliciens, pauvres gens engagés comme domestiques et artistes de toutes professions. En remontant vers le nord, en bordure de la piste qui traverse Sélartz d'est en ouest, est installé le quartier des Comptoirs où, dans des échoppes de toutes tailles, se tient un marché qui n'a rien à envier au port de Fenga. la cité marchande de l'ouest de Dorgan. Du matin jusqu'au soir, ce quartier de Sélartz, où l'on trouve les meilleures auberges de la ville, vit dans une atmosphère de fête permanente. Au-delà des Comptoirs, en se rapprochant de la forêt d'Andaines, on entre dans la partie de la ville réservée à l'armée régulière de Dorgan. Une troupe de cavaliers, pour la plupart originaires de Fenga et de la Cité Forteresse, s'y trouve cantonnée. Elle a pour charge de faire régner l'ordre dans la ville, à l'exception des Hauts Chapiteaux, où s'impose

la loi des miliciens, et d'escorter les nombreux convois qui, à destination de l'est ou de l'ouest, traversent des régions dangereuses. Enfin, à la lisière de la forêt d'Andaines, et situé à l'écart de Sélartz, se trouve le quartier pauvre, plus souvent appelé Cour des Miracles. Installé dans les vestiges de l'ancienne ville du temps où Sélartz, ne comptait qu'une population de bûcherons et de prospecteurs, ce quartier est devenu terre d'asile pour des aventuriers de tous bords et des pauvres hères en quête d'une fortune illusoire. Seule la loi du plus fort est respectée dans ce lieu où les soldats eux-mêmes évitent de s'aventurer à la nuit tombée. Après avoir remercié Pierre-Jean, vous descendez du chariot quand il arrive aux premières tentes des faubourgs de Sélartz. Qu'allez-vous faire maintenant? Rendez- vous au [15](#).

138 —

Quelques minutes plus tard, après avoir vainement fouillé la cabine à la recherche d'autres objets, vous décidez de tourner les talons. Vous ne tenez pas à vous retrouver coincée dans cette épave si la marée venait à monter, et vous n'avez maintenant aucun doute : il y a eu des survivants à ce terrible naufrage.

**Des survivants qui se sont empressés de piller les restes du navire. Rendez-vous au [37](#).**



**139 —**

**— Ainsi, sous des dehors innocents se cachait une âme damnée ! Une âme presque aussi noire que celle de l'Œuf des Ténèbres ! Viens à moi, Caïthness, et touche de tes mains la coquille qui me retient prisonnier. Libère-moi, et nous régnerons ensemble, pour l'éternité, sur ce monde misérable d'humains, de gnomes, de géants et de nains. Bien que vous n'ayez aucune confiance en elle, vous avez la certitude que cette créature ne vous ment pas, qu'elle parle le langage de la vérité, et qu'elle vous propose de partager un pouvoir immense, d'égal à égal. Cependant, le souvenir des horribles mutations subies par la forêt d'Andaines pèse lourdement sur votre**

conscience. En acceptant le marché que vous propose cette créature, vous prenez le risque de devenir l'esclave d'un esprit maléfique assoiffé de sang et de destruction. Allez-vous maintenant renier votre passé en acceptant l'offre de l'Œuf des Ténèbres (rendez-vous au [102](#)) ou rassembler tout ce qu'il vous reste de force mentale pour résister au magnétisme diabolique de cette créature (rendez-vous au [128](#))?

— 140 —

S'il est déjà trop tard pour informer la caravane des projets des pillards, vous pouvez encore espérer lui apporter votre aide. Vous foncez vers la Porte du Levant pour atteindre votre objectif cinq minutes plus tard, essoufflée par le violent effort que vous venez de faire. A une centaine de mètres, le combat fait rage. Entre les piliers de la Porte du Levant, dix soldats affrontent courageusement une troupe d'une vingtaine de pillards, renforcée par la présence de cinq prisonniers qui utilisent leurs chaînes pour gêner les hommes d'armes. Une trentaine de cadavres gisent déjà sur le sol, transpercés de flèches. Concentrant toute votre

énergie pour invoquer les forces élémentaires, vous décidez d'entrer dans la bataille et de vous porter au secours des soldats. Rendez-vous au [43](#).

— 141 —

L'air marin, et la fatigue accumulée au cours des derniers jours de votre quête, vous jouent un bien mauvais tour. Vous avez dormi plus longtemps que vous ne l'auriez souhaité. Lorsque vous ouvrez les yeux, le soleil décline à l'occident et un fort vent d'ouest souffle sur la région. Rendez-vous au [198](#).

142

Les longues pattes de l'aquaraignée se dérobent sous son énorme corps. La créature vacille un instant, puis s'écroule dans un éclaboussement. Vos vêtements sont maculés par la boue, verdie du sang poisseux du monstre. Vous avez la nausée et ne savez plus quelle décision prendre. Si la tournure des événements vous incite à faire demi-tour, rendez-vous au [Marais](#). Si vous persistez à poursuivre votre exploration, rendez-vous à la [Terre des Damnés](#).

— 143 -

**Vous bénissez l'intuition qui vous a conduite à grimper jusqu'à ce poste d'observation, d'où vous apercevez. en direction du nord-ouest, une longue colonne de fumée blanche qui monte vers le ciel chargé de nuages. Une fumée ! Voilà bien la dernière des choses à laquelle vous vous attendiez car, comme vous l'avez remarqué au cours de ces deux derniers jours, le bois de cette forêt quand on veut faire du feu, degage des émanations irrespirables. Les esprits élémentaires que vous avez invoqués refusent de produire la moindre flamme. Homme ou bête, la créature qui vit au cœur d'Ordreth doit vraisemblablement conserver son bois dans une réserve sèche... à moins que vous n'ayez affaire à une puissance surnaturelle qui parvient à contrôler les esprits de cette forêt ! Satisfaite de votre découverte, vous décidez de ne pas attendre plus longtemps avant de prendre votre premier repas de la journée. Au diable le confort ! Vous avez une faim de lutin ! Malheureusement, à peine avez-vous ouvert votre sac qu'un vent fort et pluvieux se lève, menaçant à tout instant de vous déséquilibrer. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous fourrez vos vêtements humides dans votre**



**sac à dos et vous attachez vos cheveux en queue de cheval. Vous êtes fin prête pour la descente. Rendez-vous au [53](#),**

**144**

**Quelles que soient ses intentions, la créature qui vous a expédiée en ce lieu vous a réservé une surprise des plus désagréables ! Vous reprenez connaissance sur une petite plate-forme, à l'entrée d'une grotte percée dans la paroi d'une falaise verticale. Un promontoire d'où vous contemplez un spectacle apocalyptique. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Dans ce monde inconnu, le soleil a la couleur du sang, et ses rayons brûlants**




144 De temps à autre, un terrifiant grondement précède

de quelques secondes une formidable éruption de lave.

embrasent un paysage sur lequel le feu règne déjà sans partage. A perte de vue, entre ciel et terre, mais heureusement à bonne distance au-dessous de vous, s'étend un nuage de scories d'où émergent les sommets de volcans aux flancs couverts de lave. De temps à autre, un terrifiant grondement s'élève, précédant de quelques secondes une formidable éruption qui propulse, à des hauteurs fantastiques, de longs jets de lave incandescente. Rendez-vous au [172](#) .

— 145 —

de nouveau, la présence maléfique de l'Œuf des Ténèbres vous obscurcit l'esprit. Dans la pénombre du cratère d'Andaines. l'avatar du Cœur de Haine délivre un message à votre cerveau : — Caïthness, mon âme sœur en ce monde, je craignais qu'il ne te soit arrivé quelque malheur, et désespérais de jamais te revoir. Mais cette fois, j'espère *que* tu seras digne de moi et de notre maître. Viens à *moi* que je sonde ton âme. Si vous possédez 8 points de Pouvoir , rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

**Vous marchez une dizaine de minutes, puis vous poussez la porte d'une auberge bruyante, apercevant, au-dela d'un rideau de fumée, une vaste salle où une cinquantaine de bûcherons attablés vident de grosses chopes de bière. Vous avez à peine fait quelques pas en direction de l'aubergiste qu'une dizaine de regards avinés et concupiscent se tournent vers vous. L'aspect pitoyable de ces hommes vêtus d'oripeaux et l'irritante odeur de tabac, d'alcool et de sueur qui empeste l'atmosphère vous font regretter la douce chaleur du logis de la famille Méthel.**  
*Choix 4 du Livre du Pouvoir. . [ami4](#) ,[ruse4](#),  
[prud4](#), [agress4](#)*



**147**

**Eclairée par deux hautes fenêtres aux vitraux multicolores, la maisonnette occupe le centre du jardin. Au-dessus de son unique porte, une tablette supporte le poids d'une statuette de jade représentant une femme jouant de la lyre.**

**Sur le socle de marbre blanc de la sculpture, un message gravé dans la langue des fées attire immanquablement votre attention :**

**« Seul le souvenir de ma grandeur passée pourra vaincre mon désir de solitude. »**

**Impatiente, vous tournez la poignée de la porte. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).**

## **148**

**A peine avez-vous découvert la véritable nature du maître de cet univers qu'une voix s'élève, basse et mélodieuse. Une voix captivante qui, partant du centre de la place, se répercute sur les murs de l'enceinte :**

**— Je te connais, Caïthness, et je souhaite que tu sois venue me voir en amie. J'ai longtemps attendu et longuement désiré ta visite. Est-il trop tard, en dépit du mal que tu as fait à mon plus fidèle serviteur, pour te soustraire aux forces aveugles qui gouvernent ton destin ? Est-il encore temps de t'aider à éviter la ruine qui te menace ? Je voudrais tant que tu acceptes mon**



assistance et mes conseils ! *Choix 16 du Livre du Pouvoir.* [ami16](#), [ruse16](#), [prud16](#), [agress16](#)

149

La force qui sondait votre esprit semble se retirer lorsqu'un nouveau message trouve le chemin de votre esprit :

— Comparés aux miens, tes pouvoirs féeriques sont ridicules... Toutefois, afin de récompenser comme il se doit ton courage, je vais te permettre de rencontrer mon maître. J'espère que tu as conscience de l'honneur que je te fais, Caïthness. Ne me déçois pas une fois de plus !

Au moment où vous sentez que l'Œuf des Ténèbres vous libère de son emprise, vous êtes la victime d'un puissant sortilège de sommeil. Vous avez à peine eu le temps de porter la main à la poignée de votre dague que vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous aux [Volcans](#).

150

Comme vous vous baissez pour examiner ces curieuses plantes, une force irrésistible vous contraint à fermer les yeux. Des vibrations hypnotiques se dégagent des sphères fluorescentes et vous ne pouvez pas y échapper.

**C'est ainsi qu'une image, fascinante et répugnante à la fois, se forme dans votre esprit. Elle représente un horrible monstre au corps rose qui, changeant constamment de forme, semble fait d'une multitude de créatures grouillantes. A l'instant où la puissance psychique de la créature du lac vous libère de son emprise, vous avez l'impression d'avoir livré un terrible combat. L'expérience télépathique que vous venez de vivre vous a considérablement affaiblie. Sous la dépendance des sphères qui brillent maintenant d'un éclat fantastique, vous avez perdu 4 points de Magie. Rendez-vous au [Lac](#).**

## **151**

**En suivant la rive nord du Koth, vous longez une enfilade d'entrepôts qui, à l'est comme à l'ouest du Ponte-Sirth, s'étend à perte de vue. Pour les hommes et les femmes qui s'affairaient devant chacun des bâtiments, la journée de travail s'achève enfin. C'est une foule grouillante, bruyante et pressée qui envahit maintenant le quai, les auberges proches du port et le labyrinthe des ruelles du quartier pauvre de Fenga. Malgré l'heure tardive, de lourds chariots sortent encore des entrepôts, de**

temps à autre, et s'engagent sur la chaussée en direction du pont ou des bateaux amarrés à quai. Peu de temps après, tandis que la foule se disperse enfin, vous apercevez un curieux personnage, une jeune femme au visage terriblement émacié, accoudée à un ponton devant une large barque, qui semble vous observer avec insistance. En regardant l'inconnue, vous découvrez que son ample cape de velours rouge dissimule un corps d'une maigreur épouvantable, et des bijoux d'une beauté inattendue dans un pareil quartier. Puis, revenant à l'examen du visage, vous croisez un regard étrange. Un regard qui exprime à la fois l'attente, la peur, l'espoir et la solitude. « Cette femme a besoin d'aide ! » pensez-vous en réalisant que marins, marchands et badauds font un large détour pour l'éviter. Si vous ne résistez pas une seconde de plus à l'appel silencieux de l'étrangère, rendez-vous au [2](#). Si vous craignez d'aller au-devant de graves ennuis en vous approchant d'elle, rendez-vous au [101](#).

152

Ecartant sur votre passage les herbes qui atteignent votre taille, vous marchez avec



lenteur, attentive au chant des oiseaux et à l'odeur des fleurs de cette immense terre vierge dont la surface ondule comme un océan au gré des caprices d'un vent doux et chaud. Le charme de la Grande Plaine de Dorgan. tandis que le soleil décline à l'occident, éveille en vous des résonances profondes. En fin de journée, un événement inattendu vient rompre le charme de votre exploration. Au loin, venant de l'est à grande vitesse, une troupe de cavaliers se dirige droit vers vous. Bonne ou mauvaise, la tournure des événements vous semble avant tout inquiétante. Aussi, lorsque des centaines d'oiseaux, effrayés par le martèlement des sabots, prennent leur envol, vous n'hésitez pas à plonger dans les hautes herbes pour passer inaperçue. Rendez-vous au [42](#).

— 153 —

Soudain, après avoir évité avec peine les nombreux obstacles qui semblaient se dresser volontairement sur votre chemin, vous émergez de la forêt elle-même, à quelques pas d'un cratère obscur, de plus d'un kilomètre de diamètre. Le simple effort d'imagination vous permet de deviner qu'un gigantesque météorite a dû s'écraser ici. il y a de nombreux siècles.

**Vous approchant du trou, vous réalisez avec étonnement que la lumière du jour ne pénètre pas dans le cratère. Le gouffre est si noir que vous avez l'impression de contempler la surface d'un lac aux eaux stagnantes, et d'y voir se refléter les lourds nuages gris qui masquent le soleil. Tout à coup, tandis que vous remarquez l'absence totale de végétation aux environs immédiats du cratère, vous ressentez les ondes maléfiques qui s'élèvent du gouffre. A n'en pas douter, votre présence vient d'éveiller la créature qui se tapit au fond du cratère. Vous savez qu'il est maintenant trop tard pour faire demi-tour. Rendez- vous au [179](#).**

154

**Au réveil, vous vous trouvez dans un lieu inconnu, obscur et silencieux. Un sombre pressentiment vous étreint, et vous avez l'impression que votre seule chance de salut réside dans une fuite immédiate. Mais, quand vous tentez de bouger, vos muscles refusent de répondre aux injonctions de votre cerveau. Terrorisée, vous réalisez que vous ne sentez plus votre corps. Vous vous désespérez d'avoir à jamais quitté le monde des vivants, quand une voix trouve le chemin de votre esprit. « Te tuer,**

à quoi bon ? Ta mort ne soulagerait pas ma peine ; pas plus qu'elle ne me divertirait. En d'autres temps... » Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au [177](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

— 155 —

Captives de votre pouvoir, les flammes se tendent vers vous. Puis, tandis que vous prenez le contrôle du feu, vous ressentez la présence d'une force fantastique, d'une puissance immatérielle qui déploie toute son énergie pour faire échec à votre projet. Vous luttez d'arrache-pied contre la volonté qui s'oppose à vous lorsque, semblables à de longs doigts crochus, les flammes refluent soudain vers la créature. Vous jetez toutes vos forces dans la bataille, en vain... sous vos yeux ébahis, le feu se rétracte, consumant la créature, qui hurle de douleur. Un moment plus tard, une fois remise de vos émotions, vous avancez de nouveau dans le tunnel. Les flammes se sont volatilisées, laissant un petit tas de cendres rouges sur le sol. Pour seul témoignage de l'existence de leur prisonnier. Plutôt que de prendre le risque de perdre un serviteur, le maître de ce monde a choisi de le détruire. Rendez-vous au [124](#).



— Pauvre folle ! Comment peux-tu espérer obtenir les faveurs de notre maître ! Ton âme est bien trop pure, et tes sentiments trop honnêtes. Ton cœur refuse encore le pouvoir de la haine, et tu mérites cent fois la punition que je vais t'infliger. Soudain, comme surgies de nulle part, des flammes de couleur verte vous entourent de tous côtés. En perdant l'usage de vos sens, vous avez la désagréable impression de vous désintégrer en un millier de particules. Vous perdez connaissance, au moment où vous réalisez que les flammes surnaturelles consomment votre force magique. Lorsque vous revenez à vous, à proximité du cratère, vous vous trouvez allongée sur un lit de mousse noire à l'odeur acre. Vous ressentez douloureusement la perte de 1 point de Magic, infligée par la sorcellerie de l'Œuf des Ténèbres. Un long moment s'écoule avant que vous ne quittiez les environs du cratère, reprenant votre marche à travers la végétation torturée de la forêt corrompue. Rendez-vous à [Andaines](#)

Vous marchez depuis des heures quand, posant enfin le pied sur la terre ferme, une sueur froide

**vous fait frissonner de la tête aux pieds. Avec répugnance, vous venez de découvrir quatre grosses sangsues noires fixées à vos mollets, qui aspirent votre sang. Agissant par réflexe, vous tirez de toutes vos forces, mais la ventouse de chaque créature reste collée à votre peau. Vous poussez un hurlement ! La douleur, bien que violente, vous aide à reprendre vos esprits. Ces monstres vous ont inspiré une telle répulsion que vous avez agi plus sottement qu'une dinde ! Maintenant, tout à fait calme, vous appelez les forces élémentaires à la rescousse, ce que vous n'aviez pas osé faire jusqu'à présent, de peur qu'une source de lumière n'attire encore plus d'insectes autour de vous. Quelques minutes plus tard, sa besogne accomplie. la petite flamme que vous avez invoquée disparaît. Vous vous apprêtez à écraser du talon les sangsues tombées au sol, mais vous ressentez une soudaine fatigue.**

**COMBAT SIMPLE : 1D**

**Si vous survivez à la saignée des sangsues, rendez- vous au [31](#).**

**Vous réalisez, mais un peu tard, que la voix de cet être s'est emparée de votre volonté. Le discours, en apparence honnête, n'avait d'autre but que d'endormir votre méfiance le temps nécessaire pour prendre possession de vous, corps et âme. Vous êtes tombée sans résistance dans un sommeil de pierre. Lorsque vous ouvrez de nouveau les yeux, c'est pour voir un paysage que vous ne connaissez que trop bien : vous êtes revenue à Andaines. à proximité du cratère, et vous réalisez brutalement ce que le Cœur de Haine a fait de vous. Les arbres torturés, les insectes grouillants sur le sol, les ondes maléfiques de l'Œuf des Ténèbres... tout ce que vous voyez vous emplit de dégoût, mais il ne vous viendrait pas à l'idée de combattre les forces qui imposent un tel joug à la nature. Vous êtes devenue une alliée de l'Œuf des Ténèbres dans le monde de Dorgan, et un serviteur du Cœur de Haine. Plus jamais vous ne pourrez prendre une attitude  ou  lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre du Pouvoir* au cours de votre aventure. Rendez-vous à [Andaines](#).**

**En fouillant les corps des deux géants qui gisent maintenant à vos pieds, vous faites une découverte qui vous soulève le cœur : les colliers et les bracelets portés par ces deux monstres sont taillés dans des os humains ! Un instant plus tard, remise de vos émotions, vous trouvez un roc sur lequel ont été gravés trois motifs. Le premier représente une source qui s'écoule d'une caverne, le second une gemme, et le troisième, des visages de géants. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).**

160

**Vous franchissez une dizaine de mètres et interrompez net votre avance. Ce pont est gardé ! Au-delà de l'écran opaque des vapeurs chaudes, et malgré le bruit lointain de la cascade, vous entendez distinctement la conversation qui s'engage entre trois hommes.**

**-Combien seront-ils. d'après toi ?**

**-Je ne sais pas... Sans doute une dizaine, armés de lances, d'arcs et d'épées.**

**-Tu as une petite idée de ce qu'ils convoient ?**

**-Ah. ça non ! Et enfonce bien dans ta petite cervelle de moineau qu'un jeune pillard n'a pas à poser de pareilles questions. Ici, seul le borgne est au parfum de ce genre de choses. Crois-moi !**

**S'il ne m'a rien dit, ce n'est pas à un jeune homme comme toi qu'il ira en parler !**

**-Bon, bon... ça va être inutile de t'énerver. Je voulais juste savoir...**

**-Rien ! Tu ne voulais rien savoir ! Dans notre confrérie, c'est motus et bouche cousue. Souviens- t'en si tu veux vivre vieux et devenir riche.**

**Vous retenez votre souffle tandis qu'un silence pesant s'installe entre les deux hommes, un silence bientôt rompu par une troisième voix.**

**-Allons, vous n'allez tout de même pas vous faire la tête ! Tark a raison de t'avertir... Entre nous, le silence est d'or. Cela dit, moi aussi je suis curieux de savoir ce qu'ils vont nous ramener de la Porte du Levant, et ce que va nous rapporter l'attaque de la caravane.**

**Sur ces mots, le silence s'installe de nouveau entre les pillards. Retenant votre respiration, vous hésitez longuement sur la conduite à adopter. *Choix 2 du Livre du Pouvoir.***

**[ami2](#), [ruse2](#), [prud2](#), [agress2](#)**



**Vous possédez maintenant une armure de Mildirilth qui diminue votre total de Blessures dans des proportions considérables. (Retirez 5 points à votre total de Blessures. Une heure plus tard, après avoir de nouveau accepté la contrainte du bandeau, vous retrouvez la salle aux murs veinés du matériau dont les nains se sont servis pour forger la porte d'entrée, et votre armure. Une armure que vous portez, en sortant des Entrailles du Rovar, pour reprendre le cours de votre quête. *Fin d'Exploration.* Rendez- vous aux [Entrailles du Rovar](#).**

162

**Votre courage fait merveille! Frappant à tour de bras, vous assommez trois des bûcherons, et le reste de la troupe prend la poudre d'escampette. A toute vitesse, craignant que l'alerte ne soit rapidement donnée, vous franchissez l'enceinte du village, haute d'à peine plus de trois mètres, et vous courez dans les champs en direction de la forêt que vous atteignez au lever du jour. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth](#).**

163

**Par tous les vents ! Si la présence d'oiseaux n'a rien d'étrange, il vous semble tout de même curieux que toute la gent ailée de la région se soit donné rendez- vous à moins d'une centaine de mètres de votre campement! Après une nuit inconfortable, vous observez avec inquiétude la nuée d'oiseaux blancs aux pattes bleues qui tourbillonne et voltige au-des- sus de la mer dans un concert de cris étourdissants. Piquée par la curiosité, vous quittez la lisière d'Andaines et, tournant le dos au levant, vous prenez aussitôt la direction des hautes falaises du golfe de Sirth. En traversant la Voie des Bâisseurs qui sépare la forêt de la côte, vous êtes fermement résolue à élucider le mystère de ce surprenant rassemblement. Rendez-vous au [83](#).**

164

**Vous vous préparez à livrer un combat que vous savez inégal, lorsque l'entité décide enfin de se manifester. Venant de l'ouest, une vague de trois mètres de haut progresse dans l'étroite gorge à une vitesse vertigineuse. Une main immatérielle semble guider les flots rugissants, qui marquent un temps d'arrêt juste avant de s'abattre sur la petite armée des barbares.**

**Pétrifiée par cette soudaine apparition qui vous plonge dans une obscurité totale, vous vous rendez compte qu'un froid intense règne maintenant dans la grotte, un froid surnaturel qui traverse la protection magique de votre cape, enserre vos muscles dans un étau glacé et ralentit votre pouls. Dans un souffle, vous murmurez :**

**— Est-ce ainsi que tu me remercies ?**

**Après un silence angoissant, une voix qui semble venir d'outre-tombe vous répond dans la langue du monde de Dorgan :**

**— Cinquante âmes ! Une si belle chasse vaut bien un conseil. Qu'il n'y ait pas de prochaine fois car, pour me satisfaire, tu devras alors m'offrir le sacrifice de ta vie !**

**Sur ces mots, une force irrésistible vous plonge dans un sommeil inquiet d'où vous sortez au lever du jour, à moitié abruti. Le premier regard que vous accordez à la Route des Conquérants confirme votre pressentiment... Vous n'avez pas rêvé ! Cinq mètres plus bas, il ne subsiste aucune trace des rocs, éboulis et buissons qui, la veille, encombraient le sol du défilé. Vous l'avez échappé belle ! *Fin***

*d'Exploration pour tous.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

165 —

Si vous parvenez jusqu'au palais du gouverneur sans encombre, il n'y a cependant rien à faire pour convaincre les gardes de vous laisser entrer. Les quatre hommes postés devant l'unique accès d'une immense rotonde refusent d'ouvrir la lourde porte de bronze et vous observent avec méfiance, la main sur la garde de leur épée. Allez-vous attendre la tombée de la nuit pour tenter de vous introduire dans la demeure du gouverneur par l'une des nombreuses fenêtres du premier étage (rendez-vous au [113](#)) ou passer votre chemin sans demander votre reste (rendez-vous au [129](#))?

166 —

Les gardes vous contrôlent des yeux, sans se montrer trop insistants, puis l'un d'eux vous répond enfin, sur un ton bienveillant mais néanmoins autoritaire A mon grand regret, je suis dans l'obligation de rejeter votre demande. Sans doute êtes-vous nouvelle dans cette ville, car vous semblez ignorer que les femmes sont interdites d'accès dans l'enceinte des

**Campements.** Vous trouverez de bonnes auberges dans le quartier des Comptoirs, à moins que vous ne connaissiez le mot de passe des Hauts Chapiteaux. Je ne suis pas autorisé à fournir d'informations aux visiteurs. mais je peux vous donner deux bons conseils : ne vous aventurez jamais seule hors de Sélartz et évitez le quartier pauvre, que la plupart d'entre nous appellent la Cour des Miracles. Vous enragez ! Ne pas pouvoir entrer dans le quartier des Campements à cause d'un point de règlement stupide vous semble profondément injuste. Vous insistez donc auprès du garde, mais celui-ci se montre intraitable... A moins d'affronter la troupe stationnée à Sélartz. vous n'avez aucune chance de franchir l'enceinte. En quittant cet endroit, vous êtes d'une humeur massacrate ! *Fin d'Exploration* des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).



**Au fur et à mesure de leur destruction, les spectres sont tombés en poussière. Il vous faut peu de temps pour fouiller les vêtements qui gisent sur le sol boueux et découvrir, dans chacun d'eux, un médaillon de cuivre gravé d'un texte écrit dans une forme ancienne de la langue de Dorgan.**

**Enchanteurs nous étions,  
Avant d'expier nos fautes  
Et de payer le prix de notre orgueil.  
Le repos et la paix nous trouverons.  
Quand le démon du lac périra.  
Qui que tu sois, obtiens notre pardon  
Et hâte notre délivrance.**

**Vous quittez, cet endroit maudit, espérant franchir l'anneau de brouillard des marais avant la tombée de la nuit. Quelques minutes plus tard, votre persévérance trouve une juste récompense. Rendez-vous au [192](#).**

168

**Après avoir contourné une haute crête située à gauche du torrent, vous atteignez le pied d'une paroi qui s'élève presque verticalement jusqu'à l'entrée de la grotte. A votre grand étonnement, un rai de lumière semble filtrer de l'ouverture. L'escalade n'est pas votre fort mais vous avez**

eu, à maintes reprises, l'occasion de grimper sur des arbres aux troncs plus lisses que la pierre de cette falaise. La distance est courte, vingt mètres tout au plus, mais l'humidité rend la montée périlleuse. Au moindre faux pas, vous risquez de vous briser les os ! Un long moment s'écoule sans que vous ayez pris de décision. Allez- vous considérer que l'exploration de cette caverne mérite de risquer sa vie (rendez-vous au [32](#)) ou revenir sur votre décision et vous diriger vers le bassin (rendez-vous au [76](#)) ?

— 169 —

A peine êtes-vous entrée dans le cercle des ruines de Séléite qu'une force irrésistible vous ferme les paupières. Vous êtes plongée dans une totale obscurité, incapable de vous mouvoir. Peu à peu, vous glissez dans l'inconscience. Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au [177](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

170

Si vous connaissez Pierre-Jean le marchand, rendez- vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

— 171 —

A aucun moment depuis le début de votre quête vous n'aviez ressenti avec autant de nostalgie

**l'éloignement du royaume des Fées. Dans cette maison de rondins, alors que vous jouez et chantez quelques mélodies d'Elfham, votre cœur vibre à l'unisson du bonheur de ces gens simples et généreux. Après une soupe accompagnée d'une miche de pain, de charcuterie et d'un pichet de bière, vous acceptez de bonne grâce un repos bien mérité. Cependant, à l'heure de votre premier sommeil, vous ressassez encore les paroles de Méthel :**

**— Dans la forêt, au nord du village, alors que j'étais parti seul à la recherche d'espèces d'arbres plus rares que celles que l'on voit par ici, j'ai trouvé les ruines d'une cité de cristal et de verre, ainsi que de magnifiques petites fleurs noires dont j'ai voulu faire un bouquet. Un bouquet qui a bien failli me coûter la vie ! A peine avais-je respiré le parfum de ces fleurs que ma tête s'est mise à tourner. Alors, luttant de toutes mes forces contre le poison qui brouillait ma vue et affaiblissait mon corps, j'ai essayé de rejoindre le village et me suis évanoui à la lisière de notre clairière.**

**Le lendemain, une heure avant le lever du jour, vous quittez la maison de Méthel, puis le village de Kandarothe, en escaladant les trois mètres de**



la palissade de bois. Comme lors de votre départ d'Elfham. vous préférez éviter des adieux déchirants. Votre seul regret sera de ne pas voir la mine réjouie de Faon lorsqu'il trouvera, à son réveil, la minuscule étoile que vous lui avez placée au creux de la main. Au fil des années, l'étoile d'Elfham grandira avec lui. améliorant sans cesse ses dons pour le chant et la musique. Sans vous retourner, vous regagnez la lisière de la forêt. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth](#).

— 172 —

Détournant votre regard de ce paysage fantastique, vous entrez dans la grotte, fermement résolue à découvrir la source d'un tel déchaînement des forces élémentaires. En ce lieu, toute chose porte la marque d'un redoutable seigneur, et vous avez décidé de jouer la seule carte qu'il ait intentionnellement mise à votre disposition : un tunnel, éclairé d'une lumière rouge et sinistre, juste assez large pour que vous puissiez y pénétrer, mais bien assez haut pour pouvoir avancer sans avoir besoin de baisser la tête. Vous progressez le long de l'étroit boyau, constatant avec surprise que la lumière semble provenir des parois elles-

mêmes : comme si cette montagne tout entière était vivante. Sous vos pieds, le sol s'élève en pente douce suivant un tracé sinueux. Rendez-vous au [88](#).

### 173

Au bout d'une longue journée, vous pénétrez dans une partie de la forêt d'Andaines qui vous glace le sang. En ce lieu, une force maléfique souille la nature, inexorablement. Le cœur des arbres est pourn. de longues lianes pendent mollement jusqu'à terre, le sol est recouvert d'insectes grouillants qui s'entredévorent dans une inexplicable frénésie. En promenant votre regard autour de vous, les sens aux aguets, vous avez l'impression qu'une créature démoniaque empoisonne les végétaux à petites doses, pour se repaître du spectacle de leur souffrance. Par toutes les fées d'Elfham ! Jamais Caithness ne laissera quiconque détruire l'œuvre de la création sans intervenir. Dominant votre angoisse, vous poursuivez votre route vers la source du mal, fermement résolue à mettre un terme au joug maléfique qui pcsc sur cette partie de la forêt. Rendez-vous au [153](#).

### 174

Une heure plus tard, comme vous contournez une large colline suivant le cours de l'un des nombreux ruisseaux qui arrosent la région, vous perdez les enfants de vue. Soudain, l'air semble briller de milliers d'étincelles multicolores et vous sentez une piquante odeur de muguet se répandre dans l'atmosphère. Bras et jambes coupés, vous assistez alors à un spectacle qui dépasse l'entendement : dix formes aux contours mouvants se matérialisent progressivement autour de vous, révélant la présence d'une dizaine de créatures de la taille d'un enfant. Les silhouettes font un large cercle en se tenant la main et commencent une ronde en chantant gaiement. *Choix 11 du Livre du Pouvoir.* [ami11](#), [ruse11](#), [prud11](#), [agress11](#)

175

En pensant à l'horrible créature qui s'est effondrée sans un cri avant de disparaître dans un nuage de fumée, vous reprenez votre marche le long du tunnel. Au bout de quelques minutes, la température baisse progressivement. Au loin,

droit devant vous, une vive lumière se déverse dans le boyau. Un instant plus tard, tandis que vos yeux se réaccoutument à la lumière du jour, vous débouchez du tunnel sur une vaste place. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#)

176 —

En plus des ronces, racines et mauvaises herbes qui recouvrent partiellement le sentier, les lutins semblent avoir déployé des trésors de patience pour brouiller leurs traces. Les seules empreintes parfaitement nettes sont celles que vous avez découvertes sur le sentier, à quelques pas de l'orée de la clairière. Vous tombez des nues ! D'après les anciennes légendes du royaume des Fées relatant l'histoire du Grand Exil, il ne devrait pas rester une seule créature féérique dans le monde de Dorgan. Des lutins... après tout, vous n'êtes vraisemblablement pas la première créature d'Elfham à oser franchir Saphir. A moins qu'il ne s'agisse d'un leurre! Dans cet univers étrange, vous avez appris à vous méfier des apparences. Rendez-vous à [l'Antre Maléfique](#).

177 —

— ... Je régnais sur cette cité et, chaque jour, le nombre de mes fidèles grandissait, les disciples de la Sphère de Noirceur. Ce monde aurait été le mien, et celui du Cœur de Haine, mon maître, si des chevaliers humains n'étaient venus à la rescousse des créatures stupides qui s'opposaient à notre projet. Maudits soient les nains, les gnomes, les fées et les enchanteurs qui livrèrent bataille à Séléite et m'enchaînèrent à ces ruines ! Mais aujourd'hui, ombre parmi les ombres, j'attends le jour proche de ma délivrance. J'ai lu dans ton esprit comme dans un livre ouvert. Tu m'as appris que les fées se sont désintéressées des hommes, et que mes anciens ennemis son Dorgan, tel le phénix, renaît de ses cendres. Ce monde est à l'aube d'un nouvel âge, et la vengeance de mon maître sera terrible. Un nouvel Œuf des Ténèbres est sur le point d'éclore et de libérer une seconde Sphère de Noirceur. Quant à toi, je te laisse ia vie sauve. Rares sont les visiteurs qui osent s'aventurer dans les ruines de Séléite, et plus encore ceux ou celles qui ont le courage de boire l'eau de ma fontaine. Je ne t'apprécie guère, même si tu as choisi délibérément de quitter le royaume des Fées, mais je te laisse une chance

de prouver ta valeur. Désormais, tu portes en toi la marque de notre maître. Maintenant, dors ! Je te l'ordonne ! Rendez-vous au [108](#).

— 178 —

Dans le déplacement de l'homme de haute taille qui s'approche maintenant de vous, il y a quelque chose de surnaturel. Encapuchonné, vêtu d'une longue robe pourpre et entouré d'un halo de lumière qui repousse le brouillard, il semble se mouvoir dans l'air, sans effort apparent. Vous sentez l'odeur de pourriture qui émane de cet être, dont vous n'apercevez pas encore le visage. Brusquement, la corne de brume cesse de retentir. L'homme s'arrête puis, sans relever la tête, parle d'une voix lente, saccadée mais autoritaire :

— Une part de magie — pour supporter — ma peine

—sur cette terre — maudite. — Tel est le prix — du passeur !


Rendez-vous au [14](#).

179

A situation exceptionnelle, mesure exceptionnelle ! Vous décidez de faire appel à Héliothe, l'esprit-pere des éléments des vents,

**afin qu'il vous transporte au fond du cratère. Vous courez un grand risque en vous jetant ainsi dans la gueule du loup, mais votre courage est sans limites lorsqu'il s'agit de délivrer dame Nature de l'emprise des forces du mal. La nuit tombe sur la forêt d'Andaines quand vous achevez le rituel complexe de l'invocation d'Hélioth. Aussitôt, le vent se lève, puis forcit en formant un large tourbillon. Un instant plus tard, agissant selon votre volonté. Hélioth vous entraîne au centre du cratère, où il vous dépose peu après, avec délicatesse Hélioth repart vers son univers, hors du temps et de l'espace connu des hommes, et vous apercevez, à une dizaine de mètres, une gigantesque forme ovoïde entourée d'un immense brasier de flammes vertes. Curieusement, le feu produit un froid glacial et semble attirer à lui la moindre particule de lumière. Vous tremblez et claquez des dents, tout en avançant à pas comptés sur un sol complètement vitrifié. Vous n'êtes plus qu'à trois mètres de la surface lisse et opaque de la créature quand la chose vous adresse un message mental qui balaie vos défenses psychiques. La violence du contact télépathique imposé par cet être vous laisse comme pétrifiée.**

— Pas un pas de plus ! Je suis l'Œuf des Ténèbres ! Tu t'es suffisamment approchée de moi. Je t'ordonne de rester tranquille.

Pendant un moment qui vous semble durer une éternité, vous sentez qu'une intelligence perverse s'insinue dans votre cerveau, et explore les recoins les plus sombres de votre esprit. Si vous possédez 8 points de Pouvoir , rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [149](#)

## 180

Avançant dans l'obscurité, attentive au moindre bruit, vous ne parvenez pas à chasser de sombres pensées. Ce combat meurtrier et la folie de ces hommes vous ont profondément bouleversée. Une heure plus tard, installée entre un éboulis et la falaise, vous ne dormez que d'un œil, attendant le lever du jour en maudissant votre destin. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

## 181

Si vous avez déjà vu le Ponte-Sirth de Fenga. rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).



**Quel carnage ! Reprenant vos esprits, vous observez une scène qui dépasse en horreur tout ce que vous avez jamais imaginé. Pétri née, vous regardez le champ de bataille, laissant filer les deux uniques survivants de ce terrible combat : des soldats, qui détalent ventre à terre dans les montagnes, sans répondre a votre appel. Au prix d'un terrible effort de volonté, vous prenez sur vous d'examiner les dépouilles, une par une, dans l'espoir de trouver un corps que vous pourriez ranimer à l'aide d'un sortilège de soins. Malheureusement, quelques minutes plus tard, une tristesse profonde vous assombrit. La mort dans l'âme, le cœur étreint, le visage défait et le regard sans éclat, vous abandonnez les cadavres des combattants, pour lesquels vous ne pouvez plus rien. Haut dans le ciel, de grands rapaces décrivent déjà de larges cercles. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Porte du Levant.](#)**

**183**

**A l'instant où vous levez les bras au ciel afin d'invoquer les forces élémentaires, quelque chose éclate à vos pieds, libérant un gaz qui engourdit vos muscles. Les esprits aériens balaient le nuage de fumée qui vous enveloppe,**

mais ne peuvent rien contre la torpeur qui vous envahit. Vos paupières se ferment irrésistiblement, et vous sombrez dans un sommeil profond. Vous dormez à poings fermés lorsque le bourreau de la Cour des Miracles vous assène le coup de grâce. *Fin d'Aventure.*

## 184

Vous êtes encore loin de la Porte du Levant lorsqu'un vent furieux couvre le ciel de nuages menaçants qui éclipsent le soleil. Maintenant, l'obscurité est si compacte que vous n'y voyez plus à trois pas. Vous hésitez un instant à poursuivre votre route. A quoi bon marcher jusqu'à n'en plus pouvoir ! Cette longue journée vous a complètement épuisée, vous avez repéré une saillie rocheuse assez large pour abriter votre campement. Inconfortablement enroulée dans votre cape, vous sombrez rapidement dans le sommeil. Vous quittez votre abri le lendemain matin à l'aube, percluse de courbatures, sous un ciel chargé de lourds nuages noirs. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous au [Chaudron](#).

**Dans le creux de vos mains, vous buvez à petites gorgées une eau au goût désagréable, acide et piquante. Pendant un court moment, vous ne sentez absolument rien. Puis, tout à coup, vous avez des étourdissements. Vos jambes se dérobent et, petit à petit, vous glissez dans l'inconscience. Rendez-vous à la [Prison de l'Oubli](#).**

## **186**

**En approchant des premières tentes des soldats, vous remarquez aussitôt que le quartier des Campements est organisé selon une parfaite symétrie. Autour du centre, où sont enclos chevaux et chariots, sont alignées, comme les rayons d'une roue, six rangées de tentes reliées entre elles de façon à former des logements de grande taille. A chacune des six entrées se tiennent trois gardes armés d'une lance et d'une épée, et revêtus d'un uniforme composé d'un justaucorps jaune, d'un pantalon bouffant bleu, d'une cape noire et de bottes de cuir de même couleur. Comme vous arrivez à quelques pas des piquets, vous saluez les soldats, déclinez votre identité et annoncez votre intention de rencontrer un officier qui puisse vous fournir**

quelques renseignements sur la région. Rendez-vous au [166](#).

## 187

Le campement des pillards se trouve loin derrière vous lorsque vous décidez d'installer le vôtre, après deux bonnes heures de marche, au bord d'un petit ruisseau. Mais, avant de prendre un repos bien mérité, vous accordez encore un long moment à l'observation du ciel. Si vos estimations sont justes, vous devriez quitter cette région du monde de Dorgan dès demain, en fin de matinée. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

## — 188 —

De la crête où vous vous trouvez, à une dizaine de minutes de marche de la Porte du Levant, votre vue perçante vous permet d'observer les moindres détails d'une construction titanesque. De part et d'autre d'un passage creusé dans la montagne, deux énormes piliers de trois mètres de large pour une trentaine de mètres de haut soutiennent un linteau colossal. Sur chaque pilier, une gravure représente une créature fantastique, sorte de gigantesque reptile ailé aux pattes griffues. Sur le linteau, une dizaine de

runes à l'allure familière, mais que vous ne parvenez pas à traduire. Soudain, la montagne résonne de cris de guerre. Les pillards viennent de passer à l'attaque ! Si vous voulez prêter main forte à la caravane, rendez- vous au [140](#). Si vous préférez chercher une cachette dans la montagne et attendre patiemment la tombée du jour pour regagner le sentier et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [35](#).

— 189 —

Vous trouvez assez de bois à proximité de l'épave pour dresser un bûcher funéraire qui servira à honorer les morts du naufrage. De longues pièces de tissu, trouvées dans des ballots proches du navire, vous permettent d'envelopper les restes funèbres que vous hissez sur le bûcher. La flamme surnaturelle d'un esprit du feu se propage à une vitesse d'autant plus affolante qu'un fort vent d'ouest se lève subitement sur le golfe de Sirth. S'il vous a fallu deux bonnes heures pour disposer les cadavres, c'est en un instant, avant même que vous ayez achevé le chant rituel des morts d'Elfham, que le bûcher s'écroule sous la violence du brasier. Rendez-vous au [198](#).

**Un pentacle ! Si la nature profonde de ce genre de sortilèges ne vous a pas été enseignée par vos maîtres, vous connaissez néanmoins leur utilité et surtout leur effroyable efficacité ! Dans le royaume des Fées, les pentacles servent à protéger les lieux secrets, et quiconque ose franchir leur limite se trouve aussitôt nez à nez avec une créature maléfique qui ne disparaîtra pas sans avoir dévoré le corps de sa victime... après lui avoir volé son âme. Eh bien, cette fois, les jeux sont faits ! Si vous ne franchissez, pas ce maudit pentacle, vous vous condamnez irrémédiablement à mourir de faim ! il vous reste maintenant à tenter le tout pour le tout, en espérant trouver dans le grimoire un moyen de quitter cette salle. Etreignant le pommeau de votre dague, vous avancez de quelques pas. Une fois le pentacle franchi, vous assistez à un terrifiant spectacle. D'immenses algues s'élèvent du cercle, à une vitesse prodigieuse, formant une infranchissable colonne. Si vous êtes seule, rendez-vous au [134](#). Si vous faites partie d'une alliance, rendez-vous au [29](#).**



— 191 —

Dans cet univers où le feu règne sans partage, il vous a fallu puiser au plus profond de vos ressources pour réaliser votre invocation. La créature n'est plus qu'à quelques mètres de vous quand, dans un espace créé par votre sortilège entre ce monde et l'univers des éléments, un torrent d'eau glacée s'écoule et se déverse sur elle. Un nuage de vapeur envahit aussitôt le tunnel. Rendez-vous au [11](#).

192

Les sens en éveil, vous découvrez le paysage qui s'offre à votre regard. Vous vous trouvez au sud du lac, à la limite du marécage, non loin de la lisière de la forêt d'Andaines. Aucune entité ne se manifeste plus dans les environs, vous décidez donc de quitter le marécage et de

prendre la direction de la lisière. *Fin d'Exploration* des marais. Rendez-vous au [Lac](#).

— 193 —

Quelques minutes plus tard, vous prêtez une oreille attentive à un bruit étouffé et plaintif. Cachée derrière un bosquet d'arbustes, vous observez une scène qui vous étreint le cœur. A quelques pas de vous, un enfant solitaire se tient la tête entre les mains et pleure à chaudes larmes. Voir un si jeune garçon dans





193 *A quelques pas de vous, un enfant solitaire  
pleure à chaudes larmes.*

**une telle détresse ne vous laisse pas de marbre. Vous décidez de partager la douleur de ce petit homme et vous l'appellez d'une voix douce et amicale.**

**— Tu sembles si malheureux que je n'ai pu m'empêcher de venir te voir. Quelque chose ne va pas ? Au milieu d'un visage aux traits défaits, un regard sans éclat se tourne vers vous.**

**— Mon père dort, répond le garçon tout en serrant ses petits poings, et rien ni personne n'arrive à le réveiller.**

**Vous vous approchez doucement et, une fois agenouillée, vous ajoutez :**

**— Emmène-moi près de lui. Je peux faire quelque chose pour toi.**

**Une soudaine lueur d'espoir apparaît dans les yeux de l'enfant, mais un voile passe aussitôt sur son visage.**

**— Dites, vous n'êtes pas une sorcière ?**

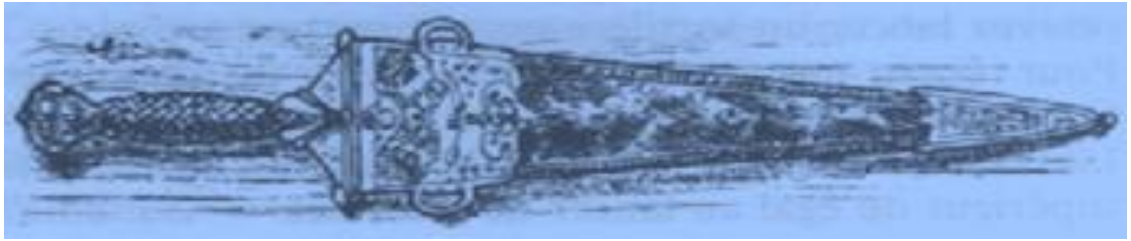
**Une sorcière ! Si j'en étais une. je suppose que je t'aurais déjà mangé ! Sois sans crainte, et surtout ne dévoile pas notre secret en disant aux autres que je viens soigner ton père. Fais simplement comme si je t'avais demandé de me conduire jusqu'à l'auberge du village.**

Maintenant, dépêche-toi de me montrer le chemin.

Rendez-vous au [82](#).

194

A peine avez-vous fait demi-tour qu'un son aigu siffle à vos oreilles. Une dague! Réagissant avec promptitude, vous prenez la fuite en vous efforçant de zigzaguer d'un bord à l'autre de la ruelle. En allant ainsi de travers, vous augmentez vos chances d'échapper au traquenard que les assassins s'apprêtaient à vous tendre. Des cris retentissent derrière vous, mais la peur vous donne des ailes et vous gagnez, du terrain sur vos poursuivants. Quelques minutes plus tard, vous dépassez les dernières mesures du quartier pauvre et vous débouchez de la ruelle sur le vaste terrain vague qui sépare la Cour des Miracles du quartier des Campements. Sans prendre le temps de vous retourner, vous poursuivez votre course, abandonnant sans remords les habitants de ce quartier à leur sinistre destin. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Sélartz](#).



195

A l'issue d'un combat d'une violence fantastique, vous trouvez encore assez d'énergie pour esquiver la dernière attaque du troll. D'un bond, vous évitez le corps du monstre, qui s'effondre à l'entrée de la caverne dans un bruit d'os brisés. Combattre un monstre, soit, mais grimper sur la peau jaunâtre de sa dépouille à seule fin d'explorer son antre malodorant... Rien, ni personne, ne pourrait vous imposer un tel supplice ! Vous quittez sans plus attendre le lieu de votre haut fait. Vous atteignez l'orée de la clairière du monolithe une demi-heure plus tard et vous marchez aussitôt en direction du nord-ouest, vers cette fumée que vous aviez aperçue la veille. *Fin d'Exploration* de l'Antre Maléfique. Rendez-vous à [\*\*l'Esprit d'Ordreth\*\*](#).



## 196

Une heure plus tard, vous remarquez un poignard à lame droite et large que la rouille a épargné et dont le manche, taillé dans une pierre d'une transparence laiteuse, attire immédiatement votre attention. La calcédoine est une pierre appréciée des fées pour la fabrication de nombreux ornements. Et lorsque votre main saisit le manche et touche la garde sculptée en forme de coquillage, l'acier de la lame semble vibrer, comme s'il était doué d'une vie propre et cherchait à changer de forme. Une seconde plus tard, vous réalisez avec stupéfaction qu'une épée se trouve maintenant entre vos mains. Une épée aussi légère qu'une dague, et tout aussi maniable. Après avoir exécuté quelques moulinets, et constaté que vous manipulez cette nouvelle arme avec autant d'aisance que votre vieille dague, vous passez



**l'épée à votre ceinture, satisfaite de la voir reprendre sa dimension originelle. Dorénavant, lorsque vous choisirez de combattre en employant cette arme, à laquelle vous donnez le nom d'Avatar, vous infligerez 3 D de Blessures. Rendez-vous au [60](#).**

## **197**

**Vers midi, vous atteignez un endroit de la côte où l'escarpement de la falaise domine le rivage d'une vingtaine de mètres seulement. Vous descendez sans encombre sur la plage, puis vous prenez la direction du navire, vous arrêtant de temps à autre afin d'examiner l'un des nombreux tonneaux et ballots rejetés sur la grève. Malheureusement, il ne reste rien de la cargaison qui puisse vous être d'une quelconque utilité. Là où les oiseaux ne sont pas passés, l'eau salée a commis d'irréparables dommages, décolorant les tissus et oxydant les métaux. Au bout d'une heure de marche, vous apercevez enfin l'épave. A en juger par l'état du navire, il n'est pas difficile de deviner les raisons du naufrage. Au cours d'une terrible tempête, sans doute celle qui a sévi dans le golfe de Sirth il y a deux jours, les trois mâts du bateau se sont brisés, condamnant les marins à**

confier leur destin aux caprices du vent et de la mer. Puis, ainsi qu'en témoigne sa coque éventrée, le navire a heurté l'un des nombreux écueils qui bordent le littoral jusqu'à un bon mille de la côte. Qu'il y ait eu des survivants à ce terrible accident semble bien improbable. Ça et là, une masse grouillante d'oiseaux indique la présence d'un cadavre. *Choix 13 du Livre du Pouvoir.*

[ami13](#), [ruse13](#), [prud13](#), [agress13](#)



198 —

La soudaineté avec laquelle le vent s'est levé augure mal de la suite des événements. Dans une heure ou deux, les flots furieux déferleront sur les falaises du golfe de Sirth. La mort dans l'âme, vous décidez d'abandonner l'épave à son tragique destin et de rebrousser chemin, pendant qu'il en est encore temps, jusqu'à l'endroit par lequel vous aviez pu accéder au rivage. Rendez-vous au [87](#).

Le jour se lève lorsque Stellanne achève le récit de son histoire en vous disant :

— Quoi que puissent laisser croire les apparences, je suis maintenant très vieille, trop vieille pour espérer voir le royaume des Fées revenir au monde de Dorgan. Nulle fée ne viendra prendre ma succession dans cette forêt, et mes amis les lutins hériteront de ma modeste chaumière. Quant à toi, fille des hommes et sœur des fées, je te lègue mon bien le plus cher. Si tu sais prendre soin d'elle, mon hermine féérique saura te protéger. Va maintenant, et évite les environs du sentier des arbres tordus, qui se trouve au nord de cette forêt.

La porte de l'Esprit d'Ordrcth s'est fermée derrière vous depuis une bonne heure déjà lorsque vous prenez une ferme résolution : trouver à tout prix un moyen de réaliser le dernier vœu de Stellanne. Le royaume des Fées reviendra au monde de Dorgan.

grâce à vous, et avec l'aide de l'hermine féérique qui s'est installée dans votre gibecière. A partir de cet instant de votre aventure, vous bénéficiez en toutes occasions de la présence d'une hermine féérique. Protégée par de



puissants enchantements, la créature ne subit aucune sorte de dommages. Son aura vous offre une défense naturelle contre les attaques, et améliore la puissance de certains de vos sortilèges. Dorénavant, vous réduirez de moitié les points de Blessures qui vous seront infligées et multiplierez par deux le pouvoir de vos sortilèges de soins. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Ordreth](#).

# le Livre du Pouvoir






1 —

**Vous donneriez votre chemise à un miséreux, mais cet être qui paraît plus mort que vivant est loin de vous inspirer un sentiment de compassion. Si l'habit ne fait pas le moine, comme le dit si justement un proverbe d'un antique recueil de fables que vous avez découvert, au hasard de vos lectures, dans la bibliothèque royale d'Elfham. l'apparence de cette créature vous incite à la prudence. Une part de magie ! Aussi inquiétante soit-elle. cette petite phrase en dit trop ou pas assez sur les intentions de la chose répugnante qui vous fait face. Rendez-vous au [63](#).**

— 2 —

**Vous devez, coûte que coûte, alerter la caravane du péril qui la menace ! Vous rebroussez chemin à pas de loup, accélérant l'allure dès que vous avez regagné le tunnel. Rendez-vous au [40](#).**

Etablir une relation amicale avec des monstres sanguinaires est bien la dernière des choses à laquelle vous pensez ! La bestialité de ces hommes vous écœure et vous frissonnez d'horreur en regardant la petite armée qui s'approche de vous. Quelle décision allez-vous prendre maintenant ? Poursuivez votre lecture en faisant un autre choix et n'inscrivez pas de marque  sur votre Feuille de Personnage. *Choix 3 du Livre du Pouvoir.* [ami3](#), [ruse3](#), [prud3](#), [agress3](#)

— 4 —

En évitant les regards appuyés et en faisant la sourde oreille aux sifflets des hommes ivres, vous traversez la salle et vous atteignez le long comptoir derrière lequel se trouve l'aubergiste. Un instant plus tard, contre monnaie sonnante et trébuchante, vous obtenez la clef d'une chambre puis, guidée par une vieille femme couverte de guenilles, vous montez à l'étage de la maison de bois. Un lit-bateau, un matelas de crin, des draps de fil, une couverture, un édredon de plumes, un oreiller et une table de nuit sur laquelle vous trouvez un broc d'eau, une cuvette, une serviette et un morceau de

savon... Compte tenu de la clientèle de cette auberge, vous ne vous attendiez certes pas à trouver un tel confort ! L'aubergiste vous a certainement loué une des chambres qu'il réserve habituellement aux marchands de Fenga. Après avoir indiqué à la servante que vous souhaitez être réveillée à l'aube, vous fermez les volets puis votre porte à clef. Une fois votre sac placé sous l'oreiller, vous vous glissez sous l'édredon et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous dormez comme une souche. Le lendemain matin, après un petit déjeuner copieux, vous quittez l'auberge du Sanglier Ebréché. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [kandaroth](#).

## 5 —

La laideur de ces géants vous inspire pitié et compassion, d'autant plus que l'un d'eux semble sérieusement blessé à la jambe. S'il vous laissait le soigner, ce monstre verrait ses plaies se refermer en une fraction de seconde. Hélas, l'agression dont vous êtes la victime ne vous laisse pas l'occasion d'employer votre talent de guérisseuse ! Vous n'avez pas d'autre choix que de livrer combat. Sur la défensive, adossée au

**roc, vous vous apprêtez à vendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [130](#).**

**6 —**

**Un sanctuaire ! Dans ces hautes montagnes, vous ne vous attendiez certes pas à trouver une source sacrée ! La présence sur le sol de reliques du passé vous semble inquiétante, mais pas au point d'enfreindre la tradition. Quelle que soit sa nature, vous devez rendre hommage à la divinité de ce lieu de culte. Respectant la coutume en vigueur dans le royaume des Fées, vous approchez de l'endroit où le torrent jaillit du sol, vous plongez les mains dans la source avant de les porter à votre front puis à vos paupières. Rendez-vous au [28](#).**

**7 —**

**Vous en savez assez long sur les sept fontaines du royaume des Fées pour connaître l'essence de leurs pouvoirs magiques : elle dépend des intentions bonnes ou mauvaises de leurs créateurs, qu'ils soient morts ou encore vivants. De tout temps, quiconque a bu l'eau d'une source enchantée s'est soumis, de son plein gré, à la volonté d'une puissance surnaturelle. Arrivée à deux pas de la coupe d'obsidienne,**

**vous brûlez d'un désir ardent de vous désaltérer. Toutefois, vous redoutez avec autant de fièvre que cette fontaine ne soit source de malheur. Qu'allcz-vous faire maintenant ? Allez-vous éviter d'exposer votre sécurité (rendez-vous au [80](#)) ou céder à la tentation (rendez-vous au [185](#))?**

**8 —**

**Abandonnant toute velléité de poursuite, vous priez le géant d'accepter vos excuses. L'homme éprouve toutes les peines du monde à se mettre debout mais, une fois relevé, il vous accorde son pardon et propose de vous aider à réparer les dommages causés au marchand. Le boutiquier, touché par la spontanéité de votre geste, retrouve son calme et reprend sa place. Pendant que vous réinstallez les tréteaux, des flâneurs apportent leur concours en ramassant les fruits tombes çà et là sur la chaussée. Une fois l'étalage redressé, vous prenez congé du géant et du commerçant avant de vous mêler de nouveau à la foule du quartier des Comptoirs. Rendez-vous au [127](#).**

En toute hâte, vous cherchez un moyen d'éviter le combat que cet idiot d'animal semble vouloir vous imposer. Invoquer l'aide des esprits d'Ordreth? Prendre la fuite ? La charge du sanglier est si soudaine qu'elle vous laisse comme pétrifiée. Rendez- vous au [34](#).

— 10 —

Vos aventures vous ont à ce point brouillé l'esprit que vous en êtes devenue plus stupide qu'une huître ! Peu vous importe que ce lieu recèle un quelconque péril : pour rencontrer les lutins qui sont passés par ici, vous êtes prête à braver tous les dangers ! Après une bonne nuit de sommeil, vous verrez bien quel secret se cache au bout de ce chemin. Rendez-vous au [97](#).

— 11 —

Par les ailes de Méderlhin ! Voilà un accueil digne des lutins du royaume des Fées ! Il ne fait aucun doute que ces créatures dispensent un fluide magnétique, mais votre longue expérience des manifestations surnaturelles vous indique qu'un sortilège d'une telle beauté ne saurait être l'émanation d'une volonté maléfique. Sûre de vous, vous vous approchez du cercle des danseurs et vous tendez la main, en espérant



que l'un des enfants voudra bien vous offrir la sienne. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le cercle des danseurs se rompt et les étincelles multicolores disparaissent. Vous êtes maintenant entourée par dix petits hommes barbus, habillés de vêtements de grosse toile et armés de frondes ou de dagues. Rendez-vous au [110](#).

12

Ne sachant trop quelle attitude prendre vis-à-vis de ces créatures inconnues au regard méfiant, vous vous contentez de sourire en évitant tout geste malencontreux. Les nains parlent beaucoup, dans une langue dont vous ne comprenez pas un traître mot. Rendez-vous au [107](#).

— 13 —

L'horrible scène qui se déroule sous vos yeux vous soulève le cœur, et vous décidez d'intervenir avant que les oiseaux n'aient achevé leur sinistre besogne. Comme tous les habitants du royaume des Fées, vous êtes accessible à la compassion. Votre regard semble étrangement lointain lorsque vous invoquez les forces élémentaires de la terre et leur ordonnez

de prendre l'apparence d'un monstre hideux. La peur s'empare des oiseaux dès qu'ils aperçoivent la créature née de votre imagination : une hydre de huit mètres de haut qui déploie ses dix têtes reptiliennes dans toutes les directions. Un instant frappés de stupeur, les charognards réagissent soudain avec ensemble. Poussés par un même instinct, il prennent leur envol dans un concert de cris et disparaissent au-delà des falaises, en direction d'Andaines. Rendez-vous au [189](#).

## 14

— Trois contre un, et contre un enfant ! Venez donc voir de quel bois je me chauffe, espèces de lâches !

Sur ces mots, vous tendez les bras vers la cheminée, invokant les esprits mineurs du feu. Aussitôt, le brasier triple de volume, et les doigts de longues flammes brûlantes viennent s'interposer entre l'adolescent et ses agresseurs. Malheureusement, le résultat escompté de votre manœuvre dépasse votre espérance : comme un seul homme, les clients, le tavernier, l'enfant et les deux hommes armés quittent l'auberge en hurlant, pris de panique. Foudre et tonnerre ! Si un petit sortilège de rien du tout provoque de

tels effets, il vaudrait mieux, à l'avenir, éviter d'employer votre magie devant les habitants de cette ville ! En tout cas, il vous semble préférable de ne pas vous attarder ici. Si les Fenganis sont à ce point étrangers aux arcanes de la magie, vous pourriez bien vous retrouver en prison ou au bout d'une corde ! Toutes affaires cessantes, vous foncez en direction de la porte située au fond de la salle, vous entrez dans la cuisine de l'auberge, puis vous avisez une seconde porte, que vous poussez, débouchant aussitôt sur une ruelle sombre. Cinq minutes plus tard, après une course échevelée, vous vous noyez dans la foule qui déambule aux environs du Ponte-Sirth. Vous traversez le Koth, puis vous louez une chambre dans l'une des innombrables auberges de la Ville Basse, à proximité de la place du marché. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

## 15

Maléfique ou non, aucun être placé sous le joug d'une puissance élémentaire ne saurait résister à la puissance de vos sortilèges d'élémentaliste. Vous concentrez toute votre énergie sur le feu qui enveloppe la créature comme une seconde

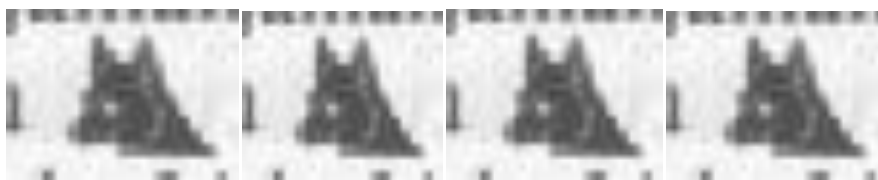
peau, puis vous ordonnez aux flammes de libérer leur prisonnier. Rendez- vous au [155](#).

16

**Vous ouvrez la bouche pour répondre, mais la voix poursuit son discours, sans que vous osiez l'interrompre :**

**— Je suis le cœur. Je suis étemel. Je sais tout, je vois tout, je peux tout trouver et tout donner. Ouvre-toi à moi, et je réaliserai ton souhait le plus insensé... Allez-vous accepter la proposition du cœur (rendez- vous au [158](#)) ou refuser son assistance (rendez-vous au [6](#))?**





## 1 —

**Vous réfléchissez longuement avant de répondre à la créature qui vous regarde de ses yeux injectés de sang mort.**

**— Voilà ce que je te propose : un objet magique pour le prix du passage et deux autres contre ton sceptre. Que penses-tu de mon offre ?**

**Formulée de la même voix lente, la réponse de l'être vous glace d'effroi.**

**— Ma faim — est éternelle. — Elle ne peut — se satisfaire — de matière. — Laisse-moi — assouvir — ma faim !**

**Rendez-vous au [63](#).**

## — 2 —

**Découvrir une confrérie de voleurs et d'assassins à cet endroit déçoit les espérances qu'avait fait naître votre exploration. Contrariée, vous décidez de faire demi-tour. Des cris de panique s'élèvent de l'autre côté du gouffre quand vous coupez les cordes, obéissant à un mouvement instinctif. Peu après, comme**

aucun des gardes n'a osé s'approcher pour empêcher votre œuvre de destruction, le pont s'effondre au fond du gouffre. Rendez-vous au 40.

— 3 —

En apercevant les quatre hommes qui, en tête de la troupe, examinent le sol avec l'attention de véritables chasseurs, vous maudissez votre imprudence. Si ces barbares repèrent les empreintes que vous n'avez pas pris soin d'effacer, votre cachette ne restera pas longtemps secrète ! Vous vous creusez la tête pour trouver une solution et vous saisissez la première idée échaufaudée par votre esprit. Vous murmurez le chant rituel des élémentalistes, invoquant les esprits aériens qui vivent dans ce canyon. Alors que la petite armée s'approche dangereusement de votre refuge, un vent d'une force terrifiante s'engouffre dans le défilé, éteignant d'un seul coup les torches des barbares. Dans les rangs de la petite troupe, c'est le sauve-qui-peut ! Des cris de désapprobation répondent aux ordres des chefs qui tentent vainement de faire rallumer les torches.

—Les esprits des montagnes ! Les esprits des montagnes ! répètent inlassablement les plus terrorisés. Peu de temps après, dans un concert de cris et de supplications, la troupe vide les lieux, toutes affaires cessantes. Rendez-vous au [46](#).

#### 4

Vous supportez à grand-peine l'odeur de cette auberge et l'attitude de ses clients. Cependant, vous aimeriez interroger les bûcherons afin d'obtenir de plus amples informations sur cette région du monde de Dorgan. L'aubergiste se porte à votre secours quand une idée vous traverse l'esprit. Jouant sur l'ignorance des hommes, vous déclarez :

—Je suis Caïthness, une lointaine cousine d'Elmire, la femme de ce pauvre Méthel. Y a-t-il quelqu'un parmi vous qui puisse m'expliquer ce qui s'est passé dans la forêt d'Andaines ?

Dans un silence pesant, vous suivez les regards en dessous des bûcherons et vous apercevez une tablée de cinq hommes installée au fond de l'auberge.

—Venez vous joindre à nous, si vous le souhaitez, mais j'ai bien peur de ne pas vous en

apprendre plus que vous n'en savez déjà. Tout ce que j'ai à raconter, je l'ai déjà dit à Elmire. Un instant plus tard, après avoir remercié l'aubergiste et demandé qu'une chambre vous soit préparée pour la nuit, vous allez vous asseoir en compagnie des bûcherons. Aussitôt, les hommes reprennent leurs bruyantes conversations. Rendez-vous au [125](#).

## 5 —

En une fraction de seconde, vous imaginez un plan qui devrait vous débarrasser de ces deux intrus. Invoquant les forces élémentaires, vous concentrez toute votre énergie sur les rocs qui encombrant le sentier, afin de les expédier sur vos adversaires. Au terme d'un formidable effort de volonté, vous devez vous avouer vaincue. Aucune des pierres n'a bougé de plus de quelques centimètres! Votre tentative tourne mal, et vous devez maintenant affronter les géants qui se précipitent sur vous. Rendez-vous au [130](#).

## 6 —

En cherchant au milieu de ce fatras un objet digne d'intérêt, vous avez le sentiment d'embrasser l'histoire d'un peuple aussi ancien



que le monde de Dorgan. Toutes ces reliques d'un passé lointain et d'un passé proche, comme en témoignent des vêtements aux couleurs encore fraîches, donnent à cette grotte une dimension sacrée, quoique inquiétante. Vous devez vous trouver dans le lieu de culte d'une communauté qui vénère ses ancêtres ou procède à des sacrifices humains. Rendez-vous au [196](#).

— 7 —

Autrefois, au hasard de vos recherches dans les archives royales d'Elfham, vous aviez déniché un vieux manuscrit qui faisait, de l'avis de vos maîtres, autorité en matière de fontaines et de bassins enchantés. Malheureusement, vous n'avez conservé qu'un très vague souvenir de votre lecture et la seule chose que vous vous rappelez vous incite à la plus grande prudence : aussi belle soit-elle, cette source pourrait bien être habitée par une volonté maléfique. Rendez-vous au [80](#).

— 8 —

Tandis que le marchand rouspéteur et la foule des flâneurs suivent du regard la fuite de l'apprenti voleur, et malgré le géant qui s'accroche à vos jambes, vous profitez de la

confusion pour glisser deux fruits dans l'une de vos poches.

—A voleur, voleuse et demie, susurre l'homme qui vient de relâcher vos mollets.

Votre larcin n'est pas passé inaperçu !  
Toutefois, le calme, le sourire et le chuchotement de l'homme en disent long sur son compte. Sa présence en ce lieu, à l'instant précis où vous vous apprêtiez à engager la poursuite, n'était pas une coïncidence ! Vous avez affaire à un complice du galopin qui a tenté de dérober votre bourse !

—Souviens-toi de Racha! ajoute discrètement le géant qui, acceptant la main que vous lui tendez, se relève avec une souplesse que son allure gauche ne laissait pas deviner.

Rendez-vous au [89](#).

— 9 —

En invoquant les esprits d'Ordrcth pour former un barrage qui vous permette d'atteindre la rive opposée du ruisseau, vous espérez éviter un combat inutile contre ce sanglier menaçant. De plus, si jamais cette stupide créature s'engageait à votre suite, il vous suffirait d'un mot pour que les eaux se referment sur elle. Un instant plus tard, vous ouvrez des yeux ronds : l'air vibre

**encore du chant rituel des élémentalistes alors qu'un mur d'eau infranchissable s'est dressé devant vous ! En proie à la panique la plus totale, poursuivie par le sanglier, vous détez ventre à terre jusqu'au rocher, que vous escaladez à toute vitesse. Rendez-vous au [19](#).**

**— 10 —**

**Il vous reste moins d'une heure avant la tombée du jour et vous avez le sentiment d'avoir mis un pied dans la gueule du loup. D'autant plus qu'en poursuivant votre examen du sol, vous venez de découvrir des empreintes d'une largeur et d'une profondeur exceptionnelles. Un géant ? Un troll ? Dans les légendes du royaume des Fées, de telles créatures n'existent que pour forcer les enfants à manger leur soupe ! Et pourtant, la créature que vous venez de dépister marche comme un homme et dépasse en poids et en taille les plus grands ours de la forêt d'Elfham. Après avoir pris la précaution de vous installer sur une large branche, à une dizaine de mètres de hauteur, vous décidez de vous reposer des fatigues d'une longue journée. Il sera bien assez, tôt demain à l'aube, pour découvrir la véritable nature du monstre qui**

terrorise les habitants de cette forêt. Rendez-vous au [97](#).

— 11 —

Vous avez beau vous creuser la tête, vous n'avez pas la moindre idée de la façon dont vous pourriez vous tirer de ce mauvais pas. Votre filature n'est pas passée inaperçue ! Au moindre geste suspect, la petite troupe tombera sur vous à bras raccourcis ! Vous êtes absorbée dans vos pensées lorsque l'intensité lumineuse des étincelles multicolores devient insoutenable. Vos paupières se ferment irrésistiblement. Rendez-vous au [91](#).

12

L'attitude belliqueuse des nains ne présage rien de bon. Vous décidez donc de leur jouer un tour de votre façon. En levant les bras à la manière d'un homme qui annonce ses intentions pacifiques, et en affichant un sourire trompeur, vous invoquez les esprits aériens des Monts du Rovar. Le vent s'engouffre soudain dans la salle, avec violence. Malheureusement, votre manœuvre n'obtient pas l'effet escompté. Loin de s'éteindre, la douce lumière diffusée par les lampes de cuivre suspendues çà et là au plafond

de la salle se reflète sur les murs veinés de métal avec une intensité accrue. Sans vous laisser le temps de reprendre vos esprits, les nains vous entourent, hostiles, puis ils vous forcent, la lame d'une épée dans le dos. à avancer le long des sombres couloirs de leur monde souterrain. Au bout d'une bonne heure de marche, vous avez perdu le compte des escaliers, embranchements et virages que vous avez franchis sous la conduite des nains. Tout à coup, sans que vous puissiez réagir, une brusque poussée vous projette dans une pièce minuscule sans fenêtre. Une porte de pierre se referme derrière vous et sur le silence. C'est sur la paille d'un sombre cachot de la citadelle souterraine d'Elvanine, au cœur des Entrailles du Rovar, que s'achève votre aventure. *Fin d'Aventure.*

— 13 —

L'heure de marche qui vous conduit à proximité du navire vous a laissé tout le temps d'échafauder un stratagème d'une efficacité terrifiante. Le procédé vous répugne un peu, mais vous redoutez d'être surprise par la marée montante au cours de votre fouille du bateau... et, comme le dit si bien un vieux proverbe des lutins d'Elfham : le vin justifie le travail de la

vigne ! A gestes lents, sous les regards indifférents de quelques oiseaux repus, vous lancez l'appel des créatures aquatiques des pêcheurs du royaume des Fées. Peu après, une forme étrange sort de l'eau. Une créature qui vous fixe d'un regard de braise et marche sur quatre jambes, tout en battant l'air de ses longues nageoires membraneuses.

—Fais fuir ces oiseaux, et partageons ensemble les trésors de ce bateau, déclarez-vous dans une langue faite de sifflements. Tu peux garder tout ce qui brille. Pour ma part, je ne veux que deux choses : la magie et les livres. Acceptes-tu le pacte?

—J'accepte le pacte.

Quelques minutes plus tard, lorsque le démon s'engouffre dans l'ouverture de la coque, la plage semble avoir subi un véritable ouragan. Ça et là, quelques plumes ensanglantées témoignent encore de la brutalité de cette horrible créature. Rendez-vous au [104](#).

14 —

Quelque chose dans l'habillement et la manière de se comporter de cet adolescent vous paraît étrange et digne d'intérêt. En exploitant la

**première idée qui vous vient à l'esprit, vous criez aussi fort que vous le pouvez :**

**—Attention ! Les gardes arrivent !**

**A peine avez-vous lancé cet avertissement que la plupart des clients qui se ruaient vers la sortie de l'auberge marquent le pas. Quant aux deux hommes qui viennent de dégainer l'épée, ils foncent en direction de la porte située de l'autre côté de la taverne, sous les quolibets de l'enfant. Rendez-vous au [126](#).**

## **15 —**

**En une fraction de seconde, vous réalisez tout le parti que vous pouvez tirer de la puissance des forces élémentaires réunies autour de la créature. Si vous parvenez à maîtriser la force de ce feu surnaturel, vous obtiendrez un précieux allié. Un auxiliaire magique qui sera peut-être en mesure de vous aider à quitter ce lieu maudit. Dans la langue secrète des élémentalistes, vous ordonnez aux esprits de se plier à votre volonté. Rendez-vous au [155](#).**

## **16**

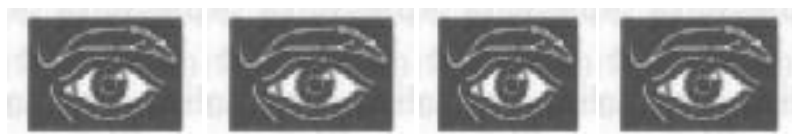
**Rejetant la crainte que tente de vous inspirer la créature, vous déclarez :**

— Me prends-tu pour une enfant ? Je ne suis pas dupe ! Pendant que tu prétends m'offrir aide et assistance, ta voix distille un charme auquel bien peu d'humains sauraient résister. Faisons un marché. Tu me renvoies dans le monde de Dorgan, et je te promets en retour de respecter ton domaine et de ne plus jamais m'aventurer à proximité du cratère de la forêt d'Andaines.

Le silence pesant qui suit votre intervention ne présage rien de bon. Cette créature stupide l'aura voulu ! Vous levez les bras au ciel, décidée à faire une petite démonstration de l'étendue de vos pouvoirs, mais... Que se passe-t-il ? L'air semble se solidifier autour de vous ! Vous luttez, mais votre corps s'engourdit. Vous ouvrez la bouche pour parler, mais aucun son ne sort de votre gorge. Vous tentez de reculer, mais une force irrésistible vous entraîne en avant, vers cette chose immonde qui s'apprête à vous engloutir. Vous marchez... vers la mort !  
*Fin d'Aventure.*







# 1

**Ecoutez votre raison, plutôt que vos jambes qui vous recommandent une fuite immédiate dont vous savez à l'avance qu'elle serait vouée à l'échec, vous relevez la tête et vous prenez la parole d'une voix assurée.**

**— Pour te satisfaire, je peux invoquer bon nombre d'esprits qui pourraient peut-être soulager tes souffrances. A moins que tu ne préfères quelque chose de plus matériel ?**

**Une étincelle semble luire au fond des yeux figés de la créature lorsqu'elle déclare :**

**— Non ! — Pas de matière. — Seule ta substance — m'intéresse. — Aie confiance... — Laisse-moi — assouvir — ma faim !**

**Rendez-vous au [63](#).**

**Des pillards ! Quelques mètres de plus, et vous vous jetiez tête baissée dans la gueule du loup ! Si d'autres bandits venant de l'extérieur s'engageaient dans le tunnel, vous vous retrouveriez coincée entre deux feux... Une éventualité qui ne vous enchante guère ! De toute évidence, vous devez rebrousser chemin. Rendez-vous au [40](#).**

— 3 —

**Cachée comme vous l'êtes, à plus de cinq mètres de hauteur, ces hommes n'ont aucune chance de vous repérer. Aussi, comme il vous semble parfaitement inutile de mettre votre vie en danger, vous décidez de regagner votre couche sans plus attendre. Quand vous prenez la clef des songes, la petite armée se trouve déjà loin de votre abri. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).**

4 —

**Effectuant une brusque volte-face, vous décidez de quitter cet endroit qui, selon vos critères, ressemble plus à un bouge qu'à une auberge. Vous laissez ces pauvres bougres à leur beuverie et vous regagnez la maison de**

**vos amis, où vous accueille le rire joyeux de Faon. Rendez-vous au [171](#).**

## **5**

**Vous plongez, derrière le monolithe, puis vous filez ventre à terre en direction de la forêt d'Andaines, dans les hautes herbes où, heureusement les géants ne vous poursuivent pas. A plusieurs reprises, vous échappez d'extrême justesse aux rochers qui tombent autour de vous, si près qu'il s'en faut d'un cheveu que vous ne respiriez le souffle de la mort. Lorsque vous stoppez votre course, exténuée, vous êtes dans la forêt, à une centaine de mètres de la plaine. Vous décidez de longer la lisière jusqu'à la tombée du jour, avant de regagner le sentier. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).**

## **6 —**

**Après avoir ressenti une certaine fascination pour ce lieu, vous avez maintenant l'impression de respirer un air lourd de menaces. Nul besoin d'être sorcier pour deviner, comme vous le réalisez subitement, que vous venez de violer un sanctuaire ! A contrecœur, tant l'éclat de la**

source vous captive, vous décidez de quitter la grotte immédiatement. Aussi beau soit-il, vous sentez qu'à cet endroit vous courez un grave danger. En resserrant les lanières de votre sac à dos, vous réfléchissez à ce que vous allez faire une fois votre descente achevée. Prendrez-vous la direction du bassin que vous aviez aperçu en contrebas de la source (rendez-vous au [76](#)) ou choisirez-vous de chercher un abri pour le reste de la nuit (rendez-vous au [60](#)) ?

— 7 —

Résistant au désir de vous approcher de la coupe d'obsidienne, vous observez les ruines avec circonspection. Vous avez la sinistre impression qu'une créature se cache derrière l'un des blocs de cristal qui entourent la place. Quelques minutes plus tard, n'ayant rien détecté qui puisse justifier votre inquiétude, vous décidez de poursuivre votre exploration. Le souvenir de l'étrange maladie dont la végétation paraît souffrir aux alentours de Séléite vous incite à ne pas éteindre votre soif à l'eau de cette fontaine. Rendez-vous au [80](#).

— 8 —

**Vous tentez de vous remettre debout, mais les bras puissants du géant enserrant votre lai'le comme un étau. Le buste relevé, vous regardez l'attroupement qui s'est formé autour de l'étau renversé, et vous apercevez dans la foule une femme qui adresse des signes discrets à votre geôlier. Ainsi, votre chute ne doit rien au hasard ! Ces deux soi-disant promeneurs sont de mèche avec le vaurien qui a tenté de subtiliser votre bourse ! Dominant votre colère, malgré le sentiment d'humiliation que cette situation vous inflige, vous décidez de ne plus opposer de résistance. Après tout, le chenapan n'a commis aucun délit et vous n'avez aucune preuve de la complicité du géant et de son acolyte. Rendez-vous au [127](#).**

**— 9 —**

**Prudence est mère de sûreté ! Rapide comme l'éclair, vous courez jusqu'au rocher, que vous escaladez facilement, vous plaçant hors d'atteinte du sanglier. Malheureusement, cette bête ne semble pas vouloir se désintéresser de vous ! Sans cesser de pousser des grognements, que vous trouveriez cocasses si vous n'étiez dans une situation aussi**

humiliante, le sanglier s'approche du rocher, autour duquel il commence à tourner. Rendez-vous au [19](#).

— 10 —

Lutins ou pas, vous pressentez qu'un grand danger vous menace si vous ne quittez pas immédiatement ce sentier et ses environs. Dans peu de temps, vous n'y verrez pas à plus de trois pas et vous estimez plus raisonnable de fuir ce lieu mystérieux sans plus attendre. Rendez-vous au [7](#).

— 11 —

Réagissant par instinct, vous portez la main à la poignée de votre dague. Aussitôt, les étincelles multicolores brillent d'un éclat insoutenable. Vous dégainez votre arme, mais la tête vous tourne. Vous avez la désagréable sensation de perdre l'équilibre. Rendez-vous au [91](#).

12

Le regard de ces créatures exprime une telle férocité que vous décidez de vous fier à votre première intuition : prendre la poudre d'escampette avant que ces créatures ne vous

tombent dessus à bras raccourcis ! Avec une rapidité déconcertante, vous faites une brusque volte-face et vous filez ventre à terre. Un long moment s'écoule avant que vous ne vous accordiez un instant de repos. Par chance, les nains ne semblent pas vous avoir suivie. Après avoir accordé un dernier regard à l'ardoisière et constaté que la porte a de nouveau disparu, vous reprenez votre marche, rassurée. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

— 13 —

L'avidité avec laquelle les oiseaux se repaissent des cadavres des naufragés vous donne la chair de poule. Dans l'état d'excitation dans lequel ils se trouvent, votre approche risque de déclencher une attaque généralisée. Vous hésitez un instant sur la conduite à suivre, puis vous décidez de rebrousser chemin jusqu'à l'une des nombreuses cavités creusées dans la roche de la falaise par l'érosion naturelle. Vous n'êtes pas pressée, et il y a fort à parier que ces maudits charognards abandonneront leur sinistre besogne à la nuit tombée. Après tout, rien ne vous oblige à faire preuve d'audace ! Dix minutes plus tard, confortablement

installée à l'entrée d'une petite caverne, vous décidez de passer le temps, dans l'attente du départ des oiseaux. Un peu de repos vous fera le plus grand bien, et cette halte vous offre une occasion unique de faire une petite sieste. Rendez-vous au [141](#).

## 14

Abandonnant précipitamment son refuge pour gagner la sortie, l'aubergiste vous bouscule au passage. Vous êtes brusquement projetée dans la rue, vous perdez l'équilibre et vous tombez à la renverse. Un instant plus tard, tandis que vous vous relevez, une troupe de soldats débouche au pas de course d'une ruelle adjacente. Vous hésitez sur la conduite à tenir mais, sans vous laisser prendre la moindre décision, deux militaires vous saisissent fermement par les bras. Le reste de la compagnie s'engouffre dans l'auberge, d'où proviennent maintenant les bruits d'une terrible bagarre. Rendez-vous au [84](#).

## 15 —

Du long apprentissage, qui a fait de vous l'égale des plus grands élémentalistes de l'histoire d'Elfham, vous avez retenu qu'aucun corps physique n'est assez résistant pour vivre dans le

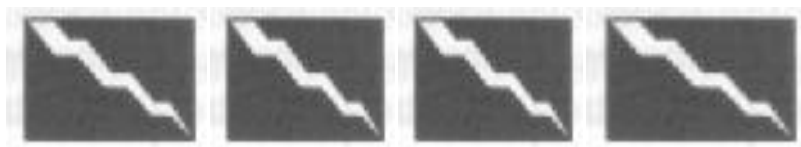


**feu d'un esprit élémentaire... plus de quelques secondes ! Aussi, face à ce monstre qui défie toutes les lois de la nature, dans cet étroit boyau où tout espoir de fuite vous est interdit, vous n'hésitez pas un instant. Vous concentrez toute votre énergie sur la créature qui s'approche maintenant à vive allure, résolue à défendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [191](#).**

## **16**

**Attentive au son de la voix plus qu'au discours bienveillant qu'elle véhicule, vous prenez soudain conscience d'un grand danger. Cette chose sournoise tente de vous hypnotiser! Cette pensée vous fait l'effet d'un véritable coup de fouet ! En un instant, vous déchirez les fils de l'invisible toile que la créature tissait autour de vous. De toute évidence, seul un combat victorieux vous permettra de quitter cet endroit vivante. Rendez-vous au [6](#).**





## 1 —

Confrontée à ce cadavre parlant, vous ressentez une crainte déconcertante. Mais, comme à chaque fois qu'il vous est demandé d'agir, votre assurance commence à se raffermir. Vous décidez de mettre cette créature à l'épreuve de la magie des fées. — Une part de magie, répondez-vous d'une voix forte. Voilà ton dû !

Vous effectuez des pirouettes devant la créature, qui vous fixe de ses yeux morts. Elle ne s'attendait visiblement pas à votre manœuvre. Pas plus qu'elle n'avait imaginé le vent tournant qui se lève maintenant autour de vous, repoussant le brouillard. Comme vous l'aviez prévu, le sceptre de l'être entre une nouvelle fois en action. La créature relève votre défi au moment où les puissances élémentaires que vous dominez atteignent la force d'un vent faible. Vous pirouettez, de plus en plus vite, afin de repousser le tourbillon d'étincelles qui tente de vous encercler. C'est maintenant une véritable partie de bras de fer qui s'engage

entre votre don féérique et le pouvoir du sceptre. Rendez-vous au [25](#).

— 2 —

En approchant de l'extrémité du pont, à pas de loup, votre visibilité s'améliore progressivement. Devant vous, à une dizaine de mètres, vous apercevez la forme des trois gardiens, tous coiffés d'un casque et armés d'une longue lance. Si vous souhaitez surprendre les gardes, bien que le brouillard s'éclaircisse au fur et à mesure de votre progression, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez faire demi-tour avant d'être repérée, rendez-vous au [40](#).

— 3 —

A la vue des horribles trophées que ces barbares exhibent, une colère folle s'empare de vous. Déjà, les mots sacrés d'une langue ancienne dont Misris lui-même ne connaissait pas l'origine, se répercutent entre les hautes falaises du défilé. Sans prendre le temps de réfléchir, vous avez, pour la première fois de votre vie, décidé de faire commerce avec des forces d'une puissance terrifiante, des entités que vous savez cruelles et avides. Pendant ce temps, interpellés par votre invocation, les

barbares lèvent la tête. Rires et jurons, proférés dans un patois dérivé du langage de Dorgan, accompagnent la découverte de votre cachette. Au moment où une dizaine d'hommes se décident à grimper la paroi abrupte, vous commencez à douter sérieusement de l'efficacité de vos pouvoirs dans ce monde. Rendez-vous au [164](#).

— 4 —

Au fond de la salle, derrière son comptoir, un aubergiste chauve et joufflu nettoie ses verres avec la régularité d'un automate. Vous avancez dans sa direction, passant entre deux rangées de bancs sous les regards insistants de ses clients. Vous feignez d'ignorer l'irrespect des bûcherons qui sifflent sur votre passage, lorsqu'une main indélicate se pose sur vos fesses. C'en est trop ! Vous n'allez tout de même pas laisser ces ivrognes vous infliger une telle humiliation ! Vous vous retournez brusquement et vous giflez celui que vous soupçonnez d'avoir commis ce geste déplacé. Le regard furibond de l'homme en dit long sur ses intentions, mais vous n'êtes pas disposée à le laisser réagir. D'un coup de genou bien ajusté, vous envoyez le

malotru rouler sur le sol. où il se tord de douleur en proférant une bordée de jurons. Malheureusement, votre geste provoque une véritable explosion de colère dans les rangs des bûcherons. Certains s'indignent, d'autres crient au blasphème !

Sous l'empire de l'alcool, les hommes se montent contre vous. Entourée de toutes parts, blcmc de rage, vous vous préparez à livrer un combat dont la stupidité vous révolte. Rendez-vous au [90](#).

## 5 —

Les rictus grimaçants et les grognements de vos adversaires expriment une férocité qui ne vous laisse aucun choix. Bravant la mort, vous passez à l'attaque. Rendez-vous au [130](#).

## 6 —

La pureté cristalline de cc torrent ofTrc un contraste saisissant avec la saleté répugnante de ces ossements humains. Vous avez l'impression d'être au centre d'un conflit déplaisant de couleurs, d'idées et de sentiments qui s'excluent comme l'ombre et la lumière, le jour et la nuit, le bien et le mal ou la vie et la mort. Dieu sait quelle sorcellerie est à l'œuvre dans cette

caverne, mais il ne sera pas dit que Caïthness laissera un endroit d'une telle beauté subir les outrages d'une religion fétichiste. Convaincue d'entreprendre une tâche salutaire, vous débarrassez la grotte de tout ce qui la souille en brûlant un par un, du feu surnaturel issu de la puissance des esprits élémentaires, les objets qui encombrant le sol. Rendez-vous au [196](#).

7 —

Une nature corrompue, des ruines désertes, de petites fleurs noires qui ne vous disent rien qui vaille... Vous n'êtes pas dupe ! Une puissance maléfique règne sur cet endroit et se manifeste à vous par l'intermédiaire de cette fontaine magique. Rendez- vous au [80](#)

8 —

D'un brusque coup d'épaule, vous vous dégagez de l'étreinte du géant qui tente de s'accrocher à vous comme à une bouée de sauvetage. Puis, une fois relevée, vous promenez votre regard sur la foule, et vous apercevez le gamin à l'instant où il s'engage dans une ruelle proche, en direction du quartier des Campements. Négligeant les lamentations du marchand, vous vous lancez à la poursuite de l'apprenti voleur. A peine êtes-vous entrée dans la ruelle qu'une

femme, jeune et habillée avec soin, jette à vos pieds une boule qui éclate en dégageant une épaisse fumée blanche. En un instant, vous respirez avec difficulté et les yeux vous brûlent. Vous essayez d'avancer, mais un vent de panique souffle sur les badauds qui, autour de vous, font de grands gestes désespérés en essayant d'émerger du nuage de fumée. Quelques minutes plus tard, lorsque ce nuage se dissipe enfin, la gorge et les yeux vous piquent encore atrocement. Bien sûr, vous ne retrouvez aucune trace du garnement et de sa complice. En regagnant le marché du quartier des Comptoirs par une ruelle éloignée de l'échoppe du marchand de fruits, vous avez l'air consterné d'un chien battu. Rendez-vous au [127](#).

## 9

Vous foncez sur l'animal en criant aussi fort que vous le pouvez, espérant que cette attaque surprise parviendra à l'effrayer. Hélas, à peine avez-vous franchi trois mètres que cette créature stupide s'élance à son tour, tête baissée, les défenses pointées dans votre direction. Rendez-vous au [34](#).

**De la poudre aux yeux ! Réflexion faite, voilà ce que vous pensez de cette pitoyable mise en scène. Nul besoin d'être grand augure pour deviner qu'une créature se donne bien du mal pour décourager les visiteurs d'explorer cette région. Heureusement, des épouvantails aussi grossiers ne parviendront pas à vous impressionner! Dès l'aube, après une bonne nuit de sommeil, vous suivrez ce sentier et vous trouverez l'origine de tous ces prétendus mystères. Dans l'attente du lendemain, vous vous installez pour la nuit au pied d'un arbre, à proximité de la clairière du monolithe. Rendez-vous au [97](#).**

**Dans quel guêpier vous êtes-vous fourrée ? Quelle que soit leur véritable nature, ces petites créatures vous ont tendu un piège ! Un puissant sortilège est à l'œuvre, et il y a fort à parier que cette mise en scène n'est que la première manifestation d'une attaque importante. En redoutant qu'il ne soit déjà trop tard, vous psalmodiez les premières strophes d'une terrible invocation. Rendez-vous au [91](#).**



Réagissant par instinct, vous portez la main à la poignée de votre dague. Aussitôt, deux créatures se ruent sur vous, la hache levée, et vous contraignent à livrer combat sans avoir eu le temps d'invoquer les éléments. Vous luttez farouchement, mais le sang coule bientôt des nombreuses blessures que vous infligent vos adversaires. Lorsqu'un second groupe de nains, sans doute alerté par les bruits du combat, entre dans la salle, vous savez que votre destinée touche à sa fin. Vous succombez rapidement sous le nombre. *Fin d'Aventure.*

— 13 —

A mesure que vous avancez vers le navire, vous apercevez l'amas d'objets confus qui déborde de l'endroit où la coque présente une ouverture. A l'exception de quelques tonneaux, ballots et caisses cerclées de fer.

le labyrinthe étroit et compliqué de l'arrimage intérieur a pourtant peu souffert du naufrage. Après avoir rampé et tourné à travers maints passages, vous grimpez par-dessus un véritable mur jusqu'à une trappe que vous ouvrez d'une simple poussée de la main. Par chance, pour autant que le livre de bord et les

**cartes marines qui se trouvent éparpillées sur le sol vous permettent d'en juger, vous êtes tombée directement sur la cabine du capitaine. Rendez-vous au [138](#).**

## **14**

**Réagissant par instinct, vous évitez le tenancier et les clients, qui se ruent vers la sortie de l'auberge, puis vous foncez sur les deux hommes en dégainant votre arme. Soudain, un sifflement déchire l'air. L'adolescent tombe à genoux, les mains crispées sur la poignée d'une dague, tandis que les deux hommes se précipitent en direction de la porte située au fond de la salle. A la suite des deux tueurs, vous entrez dans la cuisine de l'auberge. Vous poussez une seconde porte, et vous sortez dans une étroite ruelle. Vous tournez la tête de droite à gauche, mais les deux assassins se sont noyés dans la foule, encore dense, des ruelles les plus proches du port. De retour dans l'auberge, vous vous précipitez au chevet de l'enfant et vous retournez délicatement son corps. Hélas, au moment où une troupe de soldats entre soudain dans l'auberge, vous constatez avec amertume que vous n'avez aucun espoir de ramener le petit être à la vie. Deux heures plus tard, après**

avoir subi l'interrogatoire des soldats de Fenga, en présence de l'aubergiste et de quelques clients qui ont longuement plaidé en votre faveur, le commandant de la troupe donne l'ordre de vous relâcher. Vous êtes libre, et vous quittez aussitôt l'auberge du Harpon pour vous fondre dans la foule des badauds. Le jour vous surprend, seule, assise au bord de l'eau, alors que vous tentez encore de chasser de sombres pensées. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

15 —

Cela ne se peut! Jamais vous n'admettez qu'une créature, bonne ou mauvaise, puisse égaler, et encore moins surpasser, votre maîtrise des forces élémentaires. Quelle que soit la puissance qui régit sur ce monde inconnu, vous acceptez le défi ! Tandis que la créature s'approche de vous à toute vitesse, vous concentrez toute votre énergie. Rendez-vous au [191](#).

16 —

« C'est un piège ! » pensez-vous en réalisant avec effroi que cette voix tente de vous soumettre à sa volonté. Ce démon tente de

**vous hypnotiser ! D'extrême justesse, vous dressez une barrière mentale contre ses attaques psychiques, et vous réussissez à contrer le projet de votre ennemi. Le Cocur de Haine ne parvient pas à s'emparer de votre esprit et vous savez qu'il craint le combat que vous allez engager sans délai. Rendez-vous au [6.](#)**



# Caïthness l'Élémentaliste

## Défis et Sortilèges / 1

Vous, Caïthness, initiée dès l'enfance à la science des puissances naturelles, vous avez quitté Elfham, le paisible royaume des Fées, dans l'espoir de rejoindre enfin votre famille. La quête que vous allez entreprendre va vous conduire dans une nouvelle région du monde de Dorgan. Un monde profondément marqué par la lutte implacable des forces des Ténèbres contre celles du bien — que vous devrez faire triompher !

Vous pouvez vivre les quatre aventures de la série Défis et Sortilèges séparément ou les partager à deux, trois ou quatre, chacun muni de son propre livre.

En solitaire ou à plusieurs, des possibilités inédites de déplacement et de choix feront vraiment de VOUS les héros de cette série.

*Couverture illustrée par Christian Broutin*



9 782070 335039

ISBN 2-07-033503-8

folio junior  
 A 33503  
catégorie **5**