

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Gildas Sagot

Kandjar le Magicien

Défis 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 des personnages : Keldrilh le ménestrel, sire Péreim 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 Kandjar le magicien. Après avoir pris connaissance des règles du jeu et de l'histoire de Kandjar, 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 arcanes de la magie vous guident !

Gildas Sagot

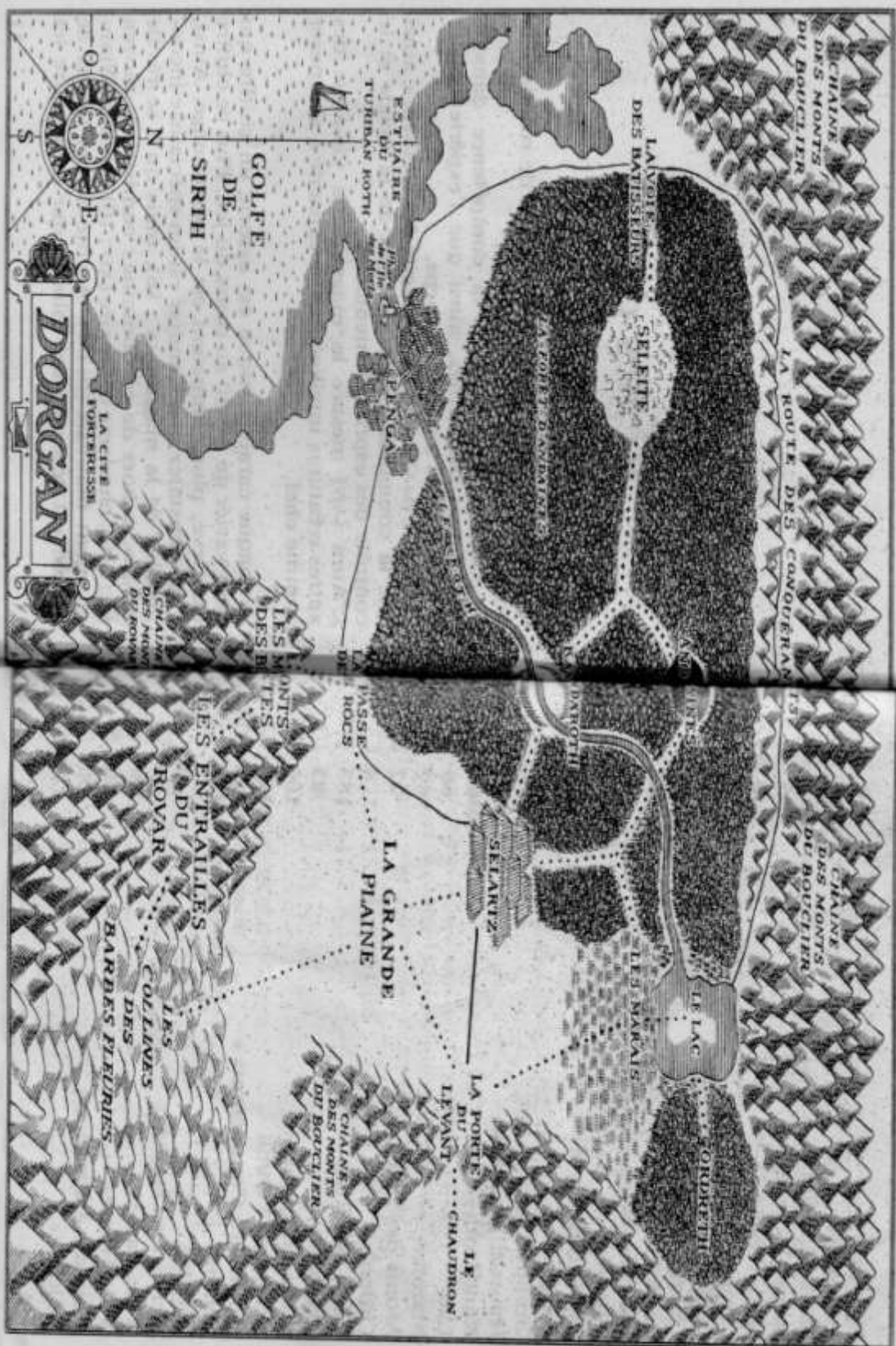
Kandjar l'Enchanteur

Défis et Sortilèges/4

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard







INDEX

Andaines	<u>208</u>
Assemblée	<u>147</u>
Antre Maléfique	<u>50</u>
Barbes Fleuries	<u>205</u>
Bibliothèque	<u>40</u>
Campements	<u>77</u>
Chaudron	<u>201</u>
Cœur de Haine	<u>187</u>
Comptoirs	<u>80</u>
Cour des Miracles	<u>51</u>
Entrailles du Rovar	<u>211</u>
Esprit d'Ordreth	<u>109</u>
Fenga	<u>1</u>
Grande Plaine	<u>149</u>
Hauts Chapiteaux	<u>170</u>
Kandaroth	<u>63</u>
Lac	<u>66</u>
Marais	<u>62</u>
Monts des Bêtes	<u>22</u>
Ordreth	<u>4</u>

Passé des Rocs	<u>183</u>
Pentacle	<u>81</u>
Porte du Levant	<u>100</u>
Prison de l'Oubli	<u>110</u>
Route des Conquérants	<u>128</u>
Sélartz	<u>119</u>
Séléite	<u>9</u>
Terre des Damnés	<u>24</u>
Ville Basse	<u>138</u>
Ville Haute	<u>86</u>
Voie des Bâtisseurs	<u>88</u>
Volcans	<u>115</u>

IN : 7	CO : 10	MA : 16	AU : 10
VIT : 22		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"/>

ARMES	BL
Dague	1 D
.....	
.....	
.....	

OBJETS MAGIQUES

.....

.....

.....

SORTILEGES

Affaiblissement

Armure magique

Plaies sanglantes

Effroi

Protection contre la Magie

.....

.....

.....

.....

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 Kandjar est un spécialiste incontestable de la magie (**MA**: 16), mais qu'il se révèle médiocre hors de ce domaine : combattant moyen (**co** : 10), charisme ordinaire (**AU** : 10) et réflexes franchement mauvais (**IN** : 7). 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.

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, Kandjar est dans le meilleur état physique possible, prêt 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 Kandjar : 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 Kandjar au départ. Ils sont détaillés dans le Livre des Sortilèges.

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 reposé. 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

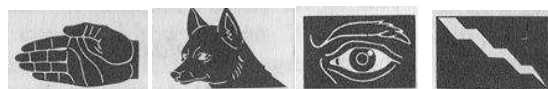
Le lieu où se trouve votre personnage vous intrigue ? Explorez-le ! Retrouvez dans l'index le paragraphe qui lui est associé. Si la case est cochée, vous avez déjà exploré ce lieu, vous ne pouvez pas le faire de nouveau. Si la case est vierge, rendez-vous au paragraphe correspondant.



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 :



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 **Fenga**. 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 AVANCÉ

Le **COMBAT AVANCÉ** 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 dog-doye !

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 Sortilèges. 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, Dergal de Termor, le plus vieux des enchanteurs de la Cité des Nuages, vous a donné le Livre des Sortilèges, écrit jadis, selon la légende, par l'un des fondateurs de votre école de magie. Dans ce livre sont inscrits des sortilèges dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Dergal de Termor vous a bien prévenu 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. Kandjar ne peut atteindre des créatures hors du lieu où il se trouve.

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

Les sortilèges de Kandjar sont utilisables uniquement au combat.

Kandjar 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 AVANCÉ

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 AVANCÉ** 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 l'alliance par un personnage : 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 Sortilèges

Sortilèges connus au départ de l'aventure

Affaiblissement

Plonge vos adversaires dans un état de grande fatigue.

Initiative : 18. Durée : durée du combat. Niveau : 2.

Effet : enlève 1D de Combat. *Armure magique*

Vous vous enveloppez d'un tourbillon magique qui joue le rôle d'une véritable armure et amortit les coups.

Initiative : 30. Durée : un Tour de Combat. Niveau : 5.

Effet : lancez un dé à chaque coup que vous recevez. Si vous obtenez au moins 3, divisez par deux les points de blessures reçus (arrondissez au plus bas).

Plaies sanglantes

Pouce et index joints, vous appelez les forces de la mort contre celles de la vie. Sur le corps de vos adversaires s'ouvrent de longues plaies. Initiative : 10. Durée : permanente. Niveau : 2. Effet : ajoute 2D de Blessures.

Effroi

Vous projetez dans l'esprit de votre malheureux adversaire des images terrifiantes. Initiative: 12. Durée: trois Tours de Combat. Niveau : 5.

Effet : les totaux de Magie, d'Initiative et de Combat de votre adversaire tombent temporairement à 6.


Protection contre la Magie

Vous dressez une barrière immatérielle devant vous. Seul un léger frémissement de l'air témoigne de son existence.

Initiative : 3. Durée : cinq Tours de Combat. Niveau : 3.


Effet : double le Niveau des sortilèges lancés contre vous (et vos alliés).

Sortilèges que Kandjar peut acquérir

Infection (6 points de Pouvoir ou 3 ) Vous invoquez les forces de mort qui provoquent l'aggravation des blessures.

Initiative : 5. Durée : permanente. Niveau : 7.

Effet : multiplie par trois le total de Blessures de tous vos adversaires.

Conjuration (12 points de Pouvoir ou 6 ) D'un large geste circulaire, vous ouvrez une porte vers le royaume des Tourments. Une hideuse créature velue apparaît ; elle se rue sur vos adversaires en bondissant sur ses sabots.

Initiative : 5. Durée : tant que le démon est vivant. Niveau : 7.

Effet : le démon cherche à tuer toute créature — vous y compris — en commençant par vos adversaires (**IN** : 20, **co** : 14, **VIT** : 15 ; **BL** : 5D).

Désespoir (8 points de Pouvoir) Votre adversaire perd toute ardeur au combat. Initiative: 10. Durée: durée du combat. Niveau: 5.


Effet : fait perdre 1D en Combat et en Magie, 2D en Initiative.

Doigt de la mort (14 points de Pouvoir ou 7 ) Le doigt tendu, vous appelez la mort ! Un air glacial vous enveloppe. Un silence

angoissant s'installe. La mort ne repartira pas sans avoir accompli son œuvre.

Initiative : 8. Durée : un Tour de Combat. Niveau : 10.

Effet : si vous obtenez au moins 3, la créature que vous désignez succombe dans d'atroces souffrances ; si vous obtenez 1 ou 2, c'est vous que la mort saisit...

Soins (8 points de Pouvoir ou 4 ) Ce sortilège féérique est difficile à réaliser. En cas de succès, un fluide passe à travers vos mains. Initiative : 3. Durée : permanente. Niveau : 7. Effet : enlève 3D de Blessures.

Surpuissance (5 points de Pouvoir) Bras croisés, vous psalmodiez des formules inconnues du commun des mortels. Une force magique vous emplit peu à peu. Initiative : 15. Durée : durée du combat. Niveau : 5.

Effet : fait gagner 1D de Magie.



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 total à vos points de Blessures actuels. **COMBAT AVANCÉ** : 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 la valeur 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 AVANCÉ** : 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.

Kandjar l'enchanteur

Vous êtes Kandjar l'enchanteur. Vous avez choisi de votre plein gré de quitter la Cité des Nuages et de renoncer (momentanément, il faut l'espérer) au bel avenir que vous promettaient votre sagesse et votre habileté, que votre nomination au grade d'initié du Neuvième Cercle venait tout juste de consacrer. Tous s'accordaient à voir en vous le futur maître du Conseil de la cité. En dépit de conseils et d'injonctions unanimes, vous avez préféré vous lancer à la poursuite d'une chimère : retrouver le berceau de votre peuple, la cité merveilleuse et légendaire dont on raconte qu'elle accueille l'âme des enchanteurs défunts.

L'immense étendue de la Grande Mer vous sépare à présent des vôtres et de votre cité natale. Voilà trois jours que vous chevauchez sur la belle route pavée qui conduit du port de Farod à la Cité Forteresse du monde de Dorgan. Mais vous chassez aussitôt tout sentiment de nostalgie : devant vous, l'imposante Cité Forteresse dresse fièrement ses donjons, ses tours crénelées et ses échauguettes, qui semblent supporter le ciel lourd de sombres nuages. Le sénéchal de Dorgan, averti de votre visite, attend votre arrivée depuis deux jours. C'est à la prévenance de cet important dignitaire que vous devez une escorte — due à votre rang plutôt qu'à un quelconque danger — de quatre cavaliers. Ceux-ci sont d'ailleurs visiblement soulagés à l'idée de se débarrasser prochainement de votre compagnie. Comme tant d'hommes, ils redoutent les sortilèges mystérieux et se méfient des enchanteurs. Il est vrai que la stature impressionnante des gens de votre peuple en impose, et attire aisément l'attention.

Au bout de trois jours d'un séjour agréable, vous quittez la Cité Forteresse. Les indications détaillées que vous devez à la bienveillance du sénéchal vous ont permis de dresser une carte d'ensemble assez détaillée du monde de Dorgan. Selon le maître de la Cité Forteresse, c'est du côté du nord, dans les régions mal connues que des pionniers commencent tout juste à défricher, que vous avez les meilleures chances de retrouver la trace de

civilisations disparues. Le sénéchal a bien voulu vous accorder également l'autorisation d'y ouvrir une école de magie — tel est en effet le but officiel de votre mission dans le monde de Dorgan.

Vous prenez congé de votre hôte, que vous remerciez chaleureusement de son aimable accueil et de son précieux concours. Vous regagnez ensuite à cheval, et toujours sous bonne escorte, le port de Farod. Là, un navire attend votre retour.

C'est à pied et cette fois seul que vous débarquez enfin à Fenga, dernier port devant les terres plus sauvages. La traversée s'est effectuée sans incident digne d'être mentionné. Au mieux de votre forme, vous posez résolument le pied sur la terre ferme. Le sac solidement arrimé sur le dos, la dague bien aiguisée dans son fourreau, votre bâton d'enchanteur à la main, vous époussetez les plis de votre robe, quelque peu fripée après plusieurs jours de voyage. Rendez-vous à [**Fenga**](#).



1 *Devant vous, l'imposante Cité Forteresse dresse fièrement ses donjons, ses tours et ses échauguettes.*

1

Si vous avez déjà vu le Ponte-Sirth de Fenga, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

2

— Comment oses-tu ? s'exclame l'Œuf des Ténèbres dont la coquille semble frémir. Je pourrais te détruire d'un seul battement de cœur, mais je préfère te faire payer le prix de ton impudence !

Vous tentez de lancer un sortilège, mais vous êtes incapable du moindre mouvement. La créature maléfique poursuit sa harangue.

— Je vais te transporter magiquement dans le domaine de mon vénéré maître et créateur, le Cœur de Haine.

Par tous les démons ! Le flux de magie qui vous traversait s'est évanoui et, vous avez beau claquer des doigts, rien ne se passe. Vous êtes tombé dans un piège ! Votre pouls se ralentit, vos idées deviennent confuses. Petit à petit, vous sentez qu'une irrésistible torpeur vous envahit. Rendez-vous aux [Volcans](#).

3

— Salut, l'étranger !

Relevant la tête, vous scrutez le visage de l'inconnu, un petit homme barbu et ventru qui vous tend une grosse chope de bière en ajoutant :

— Je suis le père de Titaoua.

Le jour se lève lorsque vous prenez congé de votre nouvel ami afin de prendre un repos de quelques heures dans l'une des chambres de l'auberge. Longue fut votre conversation, et nombreux furent les arguments que vous avez dû développer

pour décourager Icnos de mettre son bras à votre service. L'homme a mis un certain temps à vous avouer sa pauvreté et les causes accidentelles de son infortune, un premier incendie qui avait ravagé son échoppe d'artisan menuisier.

— Comprenez-moi, disait-il, je ne suis pas comme ces mendiants de la Cour des Miracles. Je vivais autrefois dans le quartier des Comptoirs, et peu d'ateliers égalaient le mien. Hélas, l'incendie a tout détruit, et les économies si durement gagnées ont servi à payer les fournisseurs ! Après des années de travail, il me restait juste de quoi réinstaller comme bûcheron à la lisière d'Andaines.

Icnos ressentait si cruellement son incapacité à ne pouvoir vous offrir un présent digne de votre mérite qu'il s'est mis à pleurer, l'alcool aidant, quand vous avez refusé de l'engager à votre service.

— Comment pourrais-je encore me respecter si vous refusez mon offre ? J'ai installé ma femme et mon fils chez des parents. Je dois rebâtir ce que les flammes ont détruit.

En repensant au visage d'Icnos lorsque vous avez placé une pierre précieuse dans sa paume, vous éprouvez un sentiment étrange. Donner un objet précieux, à un inconnu de surcroît, n'est pas dans la nature d'un habitant de la Cité des Nuages. Tandis que vous vous assoupissez, vous mesurez combien, jour après jour, le monde de Dorgan modifie votre sensibilité d'enchanteur. *Fin d'Exploration* du quartier des Comptoirs. Rendez-vous à [Sélartz](#).

4

Si l'élémentaliste est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 du livre de Caïthness. Sinon, rendez-vous au [95](#).

5

Cloué au sol par l'effroi que vous inspirent ces monstres, vous réagissez avec lenteur. Les spectres vous entourent déjà lorsque vous parvenez à repousser enfin le charme maléfique de leurs visages émaciés et grimaçants. Des visages d'une pâleur cadavérique sur lesquels se lit une expression de haine et de douleur. Il est bien trop tard pour tracer un pentacle de protection. Désormais, rien ne peut plus vous éviter un combat à l'issue incertaine.

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si, grâce à vous, les spectres rejoignent enfin leurs ancêtres, rendez-vous au [167](#).

6

Malgré la répulsion que vous inspire l'odeur âcre qui émane de la créature, et la douleur que vous avez ressentie en y plongeant le bras, vous pénétrez dans le corps nébuleux. Puis, inflexible, vous progressez en direction de l'endroit où converge le réseau de filaments rouges qui apparaissait à la surface du cube. Quand vous apercevez enfin la forme sombre et palpitante qui vit au centre exact de cet enfer, l'acide corrosif qui suinte des veinules a augmenté de 1 D votre total de Blessures.

COMBAT AVANCÉ

CŒUR DE HAINE IN: 1 co : 30 VIT: 16 BL : 60

Si vous détruisez cette créature, rendez-vous au [48](#).

— 7 —

Comme vous l'aviez prévu, c'est au crépuscule que vous quittez enfin l'ombre grandissante des arbres pour fouler le sol d'une vaste clairière. Au loin, une palissade de trois mètres de haut entoure une véritable petite ville de bois. Les habitants de la Cité

Forteresse semblent bien mal renseignés ! En parlant de Kandaroth, ils évoquaient un hameau et non la petite ville que vous apercevez maintenant. En deux ans, depuis leur arrivée dans cette région, les bûcherons ont accompli un travail remarquable, comme en témoigne la large ceinture de terres cultivées qui s'étend autour du village, sur plus d'une demi-lieue. Rendez-vous au [108](#).

— 8 —

On ne ridiculise pas impunément Kandjar le magicien ! Ivre de colère, vous concentrez votre puissance sur la silhouette qui apparaît par l'entrebâillement de la porte. Puis, alors que l'étranger franchit le seuil, vous libérez la totalité des pouvoirs destructeurs concentrés dans votre bâton. Par mille démons ! Sur le seuil de la maison, à l'endroit où ne devrait plus se trouver qu'un petit tas de cendres, se dresse un vieil homme de haute stature qui vous observe d'un regard magnétique et pénétrant. Vous luttez contre l'angoisse qui vous étreint, mais vous ne parvenez pas à détacher votre regard des yeux de la créature. Deux yeux jaunes qui brisent en un instant ce qu'il vous restait de volonté. Aucun humain de chair et de sang n'aurait pu résister au sortilège que vous venez de lancer et, en y pensant, vous adressez une prière muette aux divinités de la Cité des Nuages. Rendez-vous au [174](#).

9

Si vous avez déjà contemplé les ruines de Séléite, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

— 10 —

La route des convois ! Voilà une vision de la réalité qui vous semble typique des modes de pensée des hommes de ce monde. Là où vous espériez une large voie pavée, vous devez vous contenter d'un sentier creusé de profondes ornières... Si les dirigeants de la Cité Forteresse gouvernent leurs sujets avec l'énergie qu'ils mettent à entretenir leurs routes, saisir les rênes

du pouvoir sera un jeu d'enfant, une simple question de temps, d'argent et de diplomatie. Rendez-vous au [160](#).

11

Sous vos yeux ébahis, se déroule soudain une incroyable métamorphose. Le corps de la créature n'était qu'une enveloppe qui se déchire, révélant la forme et les traits d'une créature de cauchemar : un corps difforme, surmonté d'une tête décharnée ; des yeux énormes, semblables aux yeux à facettes des insectes ; un nez tordu, qui domine un long menton à la pointe duquel s'ouvre une bouche minuscule ; des cheveux rares qui semblent être la proie des flammes. Face à cette horrible fantaisie de la nature, vous réagissez avec trop de lenteur. Au moment où vous parvenez à maîtriser votre peur, les yeux du monstre libèrent un rayon d'énergie qui vous frappe de plein fouet. Votre total de Blessures augmente de 1 D.

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous réussissez à vous débarrasser de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [175](#).

— 12 —

Des filamènes ! Si vous espériez trouver quelque chose d'intéressant dans cette région du monde de Dorgan, vous ne vous attendiez tout de même pas à y découvrir ces petits champignons mauves aux propriétés connues du plus inexpérimenté des apprentis magiciens. En prenant soin de ne pas écraser les filamènes, de crainte de respirer leur parfum enivrant, vous promenez votre regard sur les collines avoisinantes. Rendez-vous au [92](#).

13

Combien de temps avez-vous cherché dans cette fournaise infernale ? Vous ne sauriez le dire ! Vous savez seulement qu'une éternité s'est écoulée avant que vous ne trouviez le berceau du bébé, puis que la maison s'est écroulée un instant seulement après que vous l'avez quittée. Les habitants de la Cour des Miracles, hommes et femmes — mendiants, infirmes, simulateurs, aventuriers, charlatans — ont accueilli votre action d'éclat avec enthousiasme. Puis tous ont repris leur place dans la longue chaîne de porteurs d'eau qui s'est formée autour des ruines fumantes et des maisons proches menacées par le feu. Vous vous remettez peu à peu de vos émotions, réalisant soudain que l'enfant ne se trouve plus dans vos bras, mais dans ceux de sa mère. L'expression de bonheur de cette mère vous comble de joie. Un court moment, vous aviez craint que l'enfant — un petit garçon nommé Titaoua — ne soit mort avant de pouvoir être sorti de cet enfer. Laissant votre couverture roussie sur le sol, vous ramassez votre sac et vous quittez cet endroit. Attendre des remerciements n'est pas dans votre caractère, et vous n'avez aucune envie d'ajouter vos bras au nombre de ceux qui tentent de maîtriser l'incendie. En marchant le long des ruelles désertes, en direction du terrain vague qui sépare la Cour des Miracles du quartier des Campements, vous éprouvez un plaisir sans mélange. *Fin d'Exploration* du quartier de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).

14

Vous courez à perdre haleine. Soudain, une force surhumaine vous frappe dans le dos. Le choc est si violent que vous perdez connaissance, et vous roulez dans la boue. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

En prenant le premier corridor à droite du couloir où vous vous trouviez en compagnie de Xern, vous marquez un temps d'arrêt. Ici, le désordre est à son comble. En plus des bibliothèques surchargées d'ouvrages et des piles de livres qui s'élèvent jusqu'au plafond, le sol est jonché de volumes. Le premier regard vous confirme la véracité des propos du petit homme. Les reliures de cuir d'un grand nombre de volumes, vidées de leur contenu, portent les traces de petites dents pointues. Soudain, un léger grattement, provenant du rayon le plus bas d'une bibliothèque proche, attire votre attention. Vous lirez votre dague de son fourreau et vous vous approchez à pas de loup. Vous n'avez pas eu le temps de dire ouf qu'une vingtaine de petites créatures couinantes, semblables à des petits poussins de couleur brune, s'égaillent en tous sens, filant entre vos jambes. Vous ne savez plus où donner de la tête, car le nombre de ces bestioles ne cesse d'augmenter. Soudain, une douleur vous envahit brusquement le bras. « Des tsintaos ! » pensez-vous en ressentant une irrésistible impression de vertige. Voilà des siècles que les magiciens tentent vainement d'attraper un représentant de cette espèce d'animaux. Malheureusement, les tsintaos sont insensibles aux coups portés par une arme, font montre d'une incroyable résistance aux sortilèges et possèdent le pouvoir de se débarrasser des intrus de façon expéditive. Une simple morsure, et... En examinant la chair de votre poignet, vous découvrez quatre petits trous qui expliquent votre présence si loin de la bibliothèque de Fenga. Au loin, sous un ciel lourd de nuages, se dressent les pics enneigés des Monts du Rovar. *Fin d'Exploration* de la Ville Basse. Rendez-vous aux [Monts du Rovar](#).

Le lendemain matin, à l'heure où les bûcherons quittent le village, vous fûrez dans les échoppes d'artisans de Kandaroth, au petit bonheur la chance, en quête d'un objet rare, bizarre ou attachant. Mais autant chercher une aiguille dans une botte de

foin ! Après une bonne heure d'exploration et sans avoir rien trouvé d'intéressant, vous décidez de quitter Kandaroth. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à **Kandaroth**.

— 17 —

A l'instant où vous pointez votre bâton dans sa direction, le monstre dévoile des crocs d'une taille stupéfiante et dit :

— Crois-tu que l'on échappe si facilement à son destin, petit magicien ? En ma présence, ton jouet ne te servira à rien ! Rendez-vous au [74](#).

— 18 —

Vous vous faufilez entre les troncs droits et lisses des arbres d'Ordreth, évitant les milles et une chausse-trapes d'un sol couvert de mousse, de fougères et de champignons. Deux heures se sont écoulées lorsque vous apercevez l'orée d'une clairière inondée de soleil. A première vue, cet endroit vous paraît calme et tranquille. « Peut-être même un peu trop calme ! » pensez-vous en constatant que nul chant d'oiseaux ne retentit dans les parages, alors qu'au centre de la clairière se dresse un piton rocheux d'où jaillit une mince cascade. En prenant garde de ne pas marcher sur le parterre de fleurs rouges qui entoure l'herbe grasse de la clairière, vous découvrez un chemin et, à moins que vous ne vous trompiez, ce qui vous semble être un petit sentier. Le chemin, couvert de ronces, de racines et de mauvaises herbes, commence à une dizaine de mètres de la clairière et s'éloigne vers le nord-est, sous la voûte d'arbres aux branches noueuses. Le sentier, s'il ne s'agit pas d'une piste tracée par le passage d'animaux, prend la direction du nord-ouest. Si vous choisissez de vous aventurer sur le chemin, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez le sentier, *Fin d'Exploration* d'Ordreth et rendez-vous à [l'Esprit d'Ordreth](#).

Au bout d'une journée de marche harassante dans la forêt d'Andaines, vous ne comptez plus les épines qui, traversant vos vêtements, vous meurtrissent cruellement les chairs. Depuis des heures, il vous faut utiliser votre dague pour vous frayer un chemin à travers un entrelacs de racines tordues et de buissons épineux. Au-delà des troncs droits et lisses qui vous entourent, vous n'y voyez pas à plus de trois pas. Le soleil allume ses dernières lueurs au faîte des arbres et la forêt s'épaissit. De temps en temps, vous levez vivement les yeux ou vous jetez un regard inquiet par-dessus votre épaule. Un silence de mort règne maintenant sur la forêt et, bien qu'il vous semble plus raisonnable d'attribuer l'absence d'animaux à une quelconque catastrophe naturelle, famine ou maladie, vous avez le désagréable sentiment d'être épié. Rendez-vous au [27](#).

— 20 —

Au fur et à mesure que vous avancez dans ce monde hostile, la température va en augmentant. Vous évitez de passer à proximité des crevasses les plus larges car, de temps à autre, un terrible grondement secoue les entrailles de la terre, suivi, quelques secondes plus tard, de l'éruption d'un geyser qui projette, à des hauteurs prodigieuses, de longs jets d'un liquide brun et brûlant. Deux heures plus tard, comme vous atteignez le sommet de la crête qui barre l'horizon, vous éprouvez un sentiment mêlé d'angoisse et de soulagement. Entre vous et les gueules rougeoyantes d'une chaîne de volcans qui se dresse au loin, s'étend un immense plateau. Une large crevasse suit la ligne tracée par le pied des volcans et traverse une étendue désertique, noire et craquelée. A une lieue de vous se trouve probablement votre seul espoir de quitter ce monde inconnu : un pont de pierre, large d'une bonne dizaine de mètres, mais démunie de garde-fou. Son arche élégante franchit la faille béante jusqu'à l'entrée d'un tunnel creusé dans le premier contrefort du plus haut des volcans de la région. Rendez-vous au [177](#).



— 21 —

Votre science des enchantements, les pouvoirs de votre compagnon magique, la force de votre volonté... Tous vos efforts sont vains ! Vous avez beau vous acharner, le cercle de flammes immatérielles qui s'est formé autour de vous ne recule pas d'un pouce. Une fois de plus, vous êtes prisonnier d'un esprit élémentaire, gardien d'un secret jalousement protégé. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

22

Après avoir passé la nuit sous la gigantesque ramure d'un grand sapin, à l'extrême limite de la forêt qui cerne les Monts du Rovar, vous ouvrez les yeux sur une aube froide et sombre. Au-dessus de vous, un fort vent du nord charrie d'épais nuages noirs. Depuis la veille au soir, vous n'apercevez plus les cimes couronnées de neiges éternelles des plus hauts massifs. Vous reprenez votre escalade après un maigre repas. Dans cette forêt silencieuse, seul un chasseur émérite serait capable de prendre quelque gibier. Forçant l'allure, vous partez à la recherche d'un sentier. L'orage menace et vous voulez trouver un col avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [41](#).

— 23 —

Dans un éclaboussement, la gueule grande ouverte disparaît sous les eaux du fleuve, à quelques mètres de la berge, pour en ressortir, une minute plus tard, chargée d'algues ruisselantes. L'eau bruisse et bouillonne le long du corps noir, d'où monte un grondement viscéral. Tout à coup, de manière aussi imprévisible qu'elle était apparue, la créature disparaît sous les flots. Rendez-vous au [155](#).

24

Aussi étrange que cela puisse paraître, vous bénissez le bain forcé que vous venez de prendre. Depuis votre chute, vous êtes recouvert d'une boue brunâtre et collante qui vous protège la peau des piqures d'insectes. Si vous n'y voyez toujours pas à plus de trois pas, vous êtes maintenant en mesure de percevoir les bruits des marais. Rendez-vous au [189](#).

25

Au fur et à mesure de votre ascension, vous rencontrez de plus en plus d'obstacles. Le vent, la neige et les éboulis qui obstruent le sentier par endroits rendent votre progression difficile. Autour de vous, les éléments se déchaînent tant et si bien qu'après moins d'une heure de marche, vous n'y voyez pas à plus de trois pas. Peu après, alors que vos bottes s'enfoncent déjà jusqu'aux chevilles dans une neige molle et glissante, vous entendez distinctement les roulements de tonnerre qui précèdent l'orage. Vous sentez qu'il est temps maintenant de prendre une décision dont dépend votre destin. Allez-vous poursuivre votre avance malgré la tempête imminente (rendez-vous au [67](#)) ou rebrousser chemin aussi vite que vous le permet l'état du sentier (rendez-vous au [113](#)) ?

— 26 —

Vous vous préparez à prononcer le mot qui transformera l'énergie concentrée dans votre bâton en une boule de feu, lorsque vos cheveux se dressent sur votre tête : des collines proches descendent maintenant une centaine de créatures, semblables à celle qui vous fait face ! Cette horde s'approche de vous dans un vacarme à vous percer les tympans. Quelques minutes plus tard, elle a formé un large cercle autour du carré de filamènes. En maudissant ces plantes qui vous empêchent de tracer un cercle de protection, vous vous apprêtez à livrer votre dernier combat. Vous recommandez votre âme aux divinités de la Cité des Nuages, sous le regard des monstres qui semblent se

moquer de vous. Soudain, vous ressentez une irrésistible impression de vertige. Dans l'air semblent flotter des myriades d'étincelles multicolores, au milieu d'une forte odeur de muguet. Tout à coup, vous vous sentez mieux que jamais. Une partie de votre conscience, éveillée par les circonstances tragiques dans lesquelles vous vous trouvez, réalise toute l'horreur de votre situation : vous venez d'écraser des filamènes ! Rendez-vous au [120](#).

— 27 —

La nuit allume ses premières étoiles dans un ciel sans nuages. Vous émergez de la forêt elle-même. Devant vous se dresse une colline dont le sommet semble dépasser le faîte des plus hauts arbres d'Andaines. Transporté de joie, vous vous élancez, gravissant la pente raide jusqu'au sommet de l'éminence. Là, debout, le visage offert à un vent mordant, vous scrutez alentour, découvrant un spectacle qui récompense tous vos efforts. Non loin de là, en direction du nord, une lumière crue, brillante et claire, émane d'une source située dans une vaste clairière. Le faisceau lumineux forme un halo d'une éclatante beauté qui se perd dans l'obscurité comme le rivage d'une île disparaît dans le bleu de la mer. Vous en savez maintenant assez sur ce monde et ses habitants pour avoir la certitude qu'une telle splendeur ne peut être qu'un héritage des temps anciens. En descendant le versant de la colline, votre bâton lumineux à la main, vous êtes sûr d'avoir atteint la cité de Séléite. Rendez-vous au [140](#).

28

Vous envoyez de petites décharges d'énergie à chaque fois qu'un amas de pierres ou une portion de la paroi vous paraissent suspects. Cela vous permet d'atteindre votre objectif. Mais, malheureusement, quelques minutes plus tard, vous devez renoncer : que vous utilisiez ou non la puissance de votre bâton magique, vos pouvoirs sont incapables d'ouvrir cette maudite porte. Vous ne pouvez rien contre les enchantements qui protègent ce métal. La mort dans l'âme, vous décidez de

rebrousser chemin. Une vingtaine d'heures plus tard, au terme d'une longue marche au cours de laquelle vous vous êtes accordé deux poses de quelques heures, vous ressortez enfin à l'air libre. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

29

« La fin justifie les moyens », pensez-vous en déclarant :

— J'ai renvoyé ce maudit démon à son royaume de ténèbres. La voie est libre ! Suivez-moi ! Précédant l'alliance qui ne s'est pas aperçue de votre duperie, vous pénétrez à l'intérieur du cercle magique. Aussitôt, comme surgis de nulle part, des ricanements diaboliques vous figent le sang. Vous êtes le premier à apercevoir la chose innommable qui se dresse devant l'écritoire : une créature dont le corps immense semble n'être qu'un amas de chairs frémissantes. Vous êtes subjugué par la vision ignoble de cette chose en perpétuel mouvement. Mais une voix d'outre-tombe déclare :

— Misérables mortels ! Par la faute de vos maudits enchantements, vous avez tué bon nombre de mes compagnons. Mille ans de tortures ne suffiront pas à apaiser ma colère !

Les bouches du démon effleurent déjà votre peau. Vous poussez un cri libérateur. Vos genoux tremblent et votre cœur bat à tout rompre, mais votre désir de vivre est tel que vous passez aussitôt à l'attaque.

COMBAT AVANCÉ

DÉMON IN: 29 co : 20 VIT: **30** BL : 6 D

En plus de sa terrifiante aptitude au combat, le démon dispose d'un pouvoir vampirique. Quiconque lui inflige des dommages encaisse, en retour, 5 points de Blessures. Si l'alliance que vous dirigez libère le lac du joug de cette infâme créature, rendez-vous au [85](#).

Dix bonnes minutes s'écoulaient, puis vous entrez sous un vaste vélarium au centre duquel se dresse un mât énorme. Tapis de haute lice, coussins brodés de liserés d'or et d'argent, meubles précieux dont certains proviennent de contrées proches de la Cité des Nuages... Dans cette salle, chaque objet témoigne de la richesse de l'homme imposant, au front ceint d'un large turban vert et jaune, qui se trouve attablé, seul, dans un coin de la pièce.

— Nombre d'étrangers passent par Sélartz, mais bien peu retiennent l'attention de mes guetteurs. Je ne sais rien de tes projets, mais il me semble curieux qu'un enchanteur, après avoir rencontré le sénéchal du royaume de Dorgan, ose s'aventurer si loin de la Cité des Nuages.

Vous vous apprêtez à répliquer, fort désagréablement surpris des propos tenus par votre hôte, mais celui-ci poursuit sans s'interrompre :

— Mais cessons les bavardages inutiles et jouons cartes sur table ! Ce que vos yeux ont vu et ce que vos oreilles ont entendu lors des entretiens que vous a accordés le sénéchal de la Cité Forteresse m'intéresse beaucoup. En contrepartie, je suis disposé à vous faire part de ma connaissance de la région, et surtout de ces choses anciennes qui semblent tant vous préoccuper.

Deux heures plus tard, lorsque vous quittez le quartier des Hauts Chapiteaux, vous pensez à Nintelhot en termes élogieux. Qu'ils installent ou non une école de magie dans le monde de Dorgan, les enchanteurs devront compter sur cet homme dont l'intelligence et la vivacité d'esprit ont fait forte impression sur vous. En vous éloignant du quartier des Hauts Chapiteaux, vous consultez votre carte, repérant les lieux où, d'après le maître de Sélartz, vous trouverez des témoignages concrets des premiers âges du monde de Dorgan : une cité en ruine, au nord-ouest de la forêt d'Andaines ; une créature que l'on dit aussi vieille que Dorgan, dans la forêt d'Ordreth ; une construction cyclopéenne

gravée de symboles étranges connue sous le nom de Porte du Levant ; un ermite, dans la Grande Plaine, que l'on dit capable de prouesses comparables à celles dont les enchanteurs sont capables. *Fin d'Exploration* des Hauts Chapiteaux. Rendez-vous à [Sélartz](#).



31

Votre volonté se raffermir petit à petit, mais vous avez la désagréable impression que quelque chose vous épie, au-delà de l'impénétrable anneau de brouillard qui vous enveloppe comme une seconde peau. Vous mettez cette sensation sur le compte de la fatigue et de l'énervement. Mais, à trois mètres devant vous apparaît une paire de grands yeux pâles et globuleux qui vous fixent, puis s'élèvent et disparaissent. Vous avez à peine eu le temps de dégainer votre dague que deux longues pattes terminées par de larges pieds ronds en forme de ventouse se dirigent vers vous. Réagissant par réflexe, vous frappez d'un large moulinet et vous touchez la créature qui fait entendre un sifflement strident. Les deux pattes blessées se retirent. Vous regardez la lame de votre arme. Elle est couverte d'un liquide vert à l'odeur vireuse. A l'instant où vous relevez les yeux, votre adversaire, une énorme araignée d'eau, se jette sur vous.

COMBAT AVANCÉ

AQUA-RAIGNÉE IN: 25 co : 10 VIT: 15 BL : 2 D

Si vous survivez aux attaques de ce repoussant carnassier, rendez-vous au [142](#).

32

Tous vos efforts sont vains ! Dans un terrible fracas, le cône de l'avalanche dévale la montagne. Une masse de pierres, de neige et de boue vous entraîne dans le ravin, comme un fétu. En un instant, vous perdez à jamais tout espoir de réaliser votre quête. *Fin d'Aventure.*

33

A peine avez-vous dit non qu'un tourbillon de sable se lève autour de vous. Vous tentez de sortir du cercle qui se transforme peu à peu en une haute colonne, mais la vitesse du mouvement est si rapide que vous avez failli être entraîné comme une plume. A contrecœur, vous restez immobile, dans l'espoir d'une issue favorable à ce déchaînement des forces élémentaires. Au bout d'un moment qui vous a semblé une éternité, le mouvement du tourbillon s'inverse enfin. Vous poussez un soupir de soulagement : le sable qui formait la colonne se répand, saupoudrant le sol dans un rayon de cinq mètres. Vous vous trouvez non loin d'un lac aux eaux troubles, un lieu que votre carte situe au nord de Dorgan. C'est en maudissant la créature qui vous a téléporté du désert du Chaudron à cet endroit bourbeux, sous un ciel de fin de matinée chargé de nuages, que vous poursuivez votre quête. *Fin d'Exploration* du Chaudron. Rendez-vous au [Lac](#).

34

Vous reprenez connaissance allongé sur l'un des nombreux troncs d'arbres qui flottent à la surface du lac, à moins d'une dizaine de brasses de la berge. Vous êtes sauf, mais tenaillé par la douleur. La chose hideuse qui vous a attaqué dans le dos vous a fait perdre 5 points de Magie. Une fois remis de vos émotions, vous regagnez la terre ferme. Rendez-vous au [Lac](#).

A la lueur de votre bâton magique, vous découvrez une nature corrompue. Les troncs des arbres géants, lisses et gris, semblent pourrir de l'intérieur. De leur faîte tombent d'innombrables lianes, dont les pointes se perdent dans un fouillis inextricable de racines et de buissons épineux. Au milieu de cette flore qu'une infecte maladie semble avoir contaminé, la seule trace de vie est celle qui grouille sur le sol. Là, à vos pieds, des millions d'insectes s'agitent frénétiquement. Surmontant le dégoût que vous inspire cet endroit, vous cédez à la curiosité. Il ne fait aucun doute que cette partie de la forêt souffre d'une malédiction. Rendez-vous au [122](#).

36

En vous félicitant d'avoir débarrassé le monde de Dorgan de cette vermine de naufrageurs, mais aussi d'avoir employé un sortilège de courte durée — ce dangereux démon ne restera pas plus de dix minutes dans ce monde — vous regagnez la Voie des Bâtisseurs. Rendez-vous au [121](#).

37

Peu de temps après, votre vœu est exaucé. La brume s'éclaircit de plus en plus et vous apercevez la rive d'un lac aux eaux troubles. *Fin d'Exploration des Marais.* Rendez-vous au [Lac](#).

Deux jours d'une exploration minutieuse du centre de Fenga vous ont appris bien des choses sur le compte de l'unique port de cette région du monde de Dorgan. Le Ponte-Sirth, pont de bois basculant d'une centaine de mètres de longueur, sépare bien plus que les deux rives d'un fleuve aux eaux boueuses. Au nord s'étend la Ville Haute, avec ses entrepôts, ses ruelles, et une multitude grouillante de pauvres gens. Au sud, de riches demeures abritent tout ce que la ville compte de marchands, établis de longue date, et de notables qui exercent le pouvoir au

nom du roi de la Cité Forteresse. Malgré cette rupture, que vous avez pu constater au faible nombre de Fenganis qui traversent le Ponte-Sirth pour se rendre d'une rive à l'autre, les habitants de cette cité sont de braves gens. Au nord comme au sud de la ville, vous n'avez rencontré que des hommes et des femmes aimables et souriants. En ce lieu où votre taille ne passe pas inaperçue — vous dépassez d'une bonne tête le plus grand des Fenganis — nul n'a jamais témoigné d'irrespect à votre égard. La matinée s'achève lorsque vous décidez de vous éloigner du centre ville. Rendez-vous au [163](#).

39

Si le sénéchal vous a parlé de Sélartz avant votre départ de la Cité Forteresse, vous ne vous attendiez tout de même pas au spectacle qui s'offre à vous en cette fin de matinée ensoleillée. — Vous verrez, vous avait-il dit sur le ton légèrement méprisant qu'il affectait de prendre en parlant des régions lointaines de l'est de Dorgan, Sélartz est une ville insolite, dont l'architecture ne manque pas de fantaisie.

Insolite ! En promenant votre regard sur les Hauts Chapiteaux de la ville, vous mesurez pleinement l'arrogance de cet homme, si imbu de lui-même et des prérogatives de sa charge. Cette cité qui émerge des herbes de la plaine à la lisière de la forêt d'Andaines, exerce sur vous une véritable fascination. Rendez-vous au [52](#).

40

Une fois franchi le seuil de la rotonde qui, à une centaine de mètres du palais du gouverneur de Fenga, fait office de bibliothèque, vous promenez votre regard sur un spectacle des plus inattendus. Dès le hall d'entrée, des piles de livres s'élèvent jusqu'à atteindre, à plus de trois mètres de haut, les premiers carreaux de hautes fenêtres. Un peu plus loin, dans les dédales de l'édifice, vous entrez dans un étroit corridor où le désordre prend des proportions inimaginables. En suivant Aldéric, sous un plafond maintenant si bas qu'il vous oblige à marcher courbé

en deux, vous avez l'impression de pénétrer dans un labyrinthe souterrain. Rendez-vous au [58](#).

— 41 —

Quatre heures se sont écoulées avant que vous ne repériez enfin la trace d'un chemin, au-delà d'une large plate-forme, entre le flanc abrupt de la montagne et un profond ravin. Malheureusement, le plafond nuageux descend maintenant des cimes et les premiers flocons de neige font leur apparition le long des contreforts des Monts du Rovar. En vous engageant sur ce raidillon escarpé, vous courez le risque d'affronter un orage d'autant plus dangereux qu'il vous faudra marcher à l'aveuglette ! Si l'apparition de la neige ne réduit en rien votre résolution et que vous souhaitiez plus que jamais trouver un col afin de franchir la montagne au plus vite, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez adopter une attitude prudente et, toutes affaires cessantes, partir en quête d'un abri sûr à l'écart de ce sentier, rendez-vous au [113](#).

— 42 —

Vous retenez votre souffle jusqu'au moment où, du côté de la porte, s'élève un concert de voix rauques. Soudain, tandis que vous constatez votre impuissance à assembler ces sons inconnus pour leur donner un sens, l'une des créatures sort du faisceau lumineux et s'avance vers vous. Malgré la petite taille de cet être trappu, la longue barbe qu'il porte enroulée plusieurs fois autour d'une large ceinture incrustée de pierres précieuses force votre respect. Son casque, son armure, et la petite épée qui pend à son côté, sont faits du métal que vous avez observé sur la porte. Il s'arrête à deux pas de vous, lève la tête et plonge son regard dans le vôtre, comme s'il cherchait à lire dans vos pensées. Tout à coup, pour une raison qui vous échappe, le visage de l'homme affiche un sourire satisfait. Puis, levant les deux mains, il ôte son casque et vous le tend à bout de bras. Vous saisissez l'objet, comme semble le souhaiter l'inconnu qui, visiblement satisfait, vous tourne le dos et reprend le chemin de la porte. Vous pensez

un instant à l'interpeller, mais le casque retient toute votre attention. Chaud au toucher, il subit une incroyable métamorphose. Rendez-vous au [153](#).

— 43 —

Vous approchez à nouveau de la Porte du Levant, espérant découvrir en ce lieu quelque chose de plus qu'un témoignage du passé de votre peuple. Après tout, vous n'avez peut-être pas accordé assez de temps à l'examen des piliers. En passant sous l'Arche d'Invocation, vous espérez qu'une puissance surnaturelle va se manifester. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [202](#).

— 44 —

Une énorme boule s'était approchée de vous, plus noire que les ténèbres qui enveloppaient Séléite. Puis il vous a semblé être à l'intérieur même de cette bulle, de vous fondre en elle, corps et âme. Vous deveniez un symbiote, uni à un organisme différent de l'homme. Cette Sphère de Noirceur, telle que vous l'aviez nommée dans votre songe, sondait votre esprit sans relâche et répondait à votre désir en gravant dans votre mémoire des images ineffaçables ; des images dont vous ne saviez si elles parlaient du passé, du présent, du futur ou même d'un avenir qui ne sera jamais...

— Dans un monde de poussière, de cendres brûlantes et de laves incandescentes. Un œuf, plus noir que le charbon et plus gros qu'une maison, qui tombe du ciel dans la forêt d'Andaines. Une coquille brisée, une sphère noire qui flotte dans l'air, attirant hommes et femmes qui passent à sa portée. Des bâtisseurs sous le joug, à l'ouvrage dans la forêt, qui construisent une ville : Séléite. Une guerre impitoyable qui opposait des chevaliers, des enchanteurs, des hommes vêtus de noir, et d'autres espèces. Certaines volaient, d'autres portaient de longues barbes. Séléite, vaste champ fumant de ruines, jonché de cadavres. Enfin, un

millier d'années, le temps d'un battement de cœur, et de nouveau un œuf tombant du ciel.

Rendez-vous au [165](#).

45

En émergeant d'un sommeil pesant, sous un ciel couvert de nuages, vous découvrez un spectacle pour le moins inattendu. Vous vous trouvez à quelques mètres seulement d'une route pavée de dalles de granit, non loin de hautes falaises que vous n'avez aucun mal à reconnaître : le golfe de Sirth ! La Voie des Bâtisseurs ! Seul un sortilège d'une puissance formidable a pu vous téléporter si loin des collines. Un sortilège qui, vous l'espérez, a été lancé pour vous venir en aide, et non pour prendre la défense de l'horrible créature. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

46

Alors qu'autour du feu de camp les six guerriers que vous avez servis se plaignent de maux d'estomac, vous basculez le chaudron sur les pieds de celui qui vous fait face. Les hurlements de douleur de la victime vous permettent de passer à l'attaque par surprise.

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous taillez en pièces vos quatre adversaires, rendez-vous au [180](#).

47

Vous accordez un dernier regard aux statues de pierre avant de quitter le tunnel, en fin de matinée. Le vent, tournant du nord à l'ouest, entraîne maintenant les nuages vers l'est des Monts du Rovar. Il fait encore froid, mais le soleil vous réchauffe peu à peu,

tandis que vous reprenez le cours de votre quête. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

48

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Le cœur, son cube protecteur et le haut mur d'enceinte qui entourait la place ont disparu comme s'ils n'avaient jamais existé. Au-dessous du sommet de la montagne où vous vous trouvez, un nuage de scories s'étend à perte de vue. La terre gronde et tremble, tandis que s'élèvent, de la gueule des volcans, de longs jets d'une lave marbrée de noir. Dans le ciel de plus en plus sombre, le soleil semble se dilater. C'est en regrettant les mille et une beautés de la Cité des Nuages que vous fermez les yeux, dans l'attente d'une mort certaine. Si vous vous attendiez à cela ! Non seulement vous êtes bel et bien vivant, mais le paysage que vous découvrez en ouvrant les yeux après avoir senti sur votre visage le souffle vivifiant d'une brise douce et fraîche, ne vous est pas inconnu. Vous vous trouvez à proximité du cratère maintenant inondé de lumière, de la forêt d'Andaines. L'Œuf des Ténèbres, comme l'univers des volcans, n'a apparemment pas survécu à la destruction de son maître. L'instant de surprise passé, vous avez la joie de découvrir à vos pieds un superbe bouclier, visiblement ancien et très probablement magique. Vous possédez le Premier Ecu du Grand Empire, et vous ajoutez 2 points à votre total de Combat, tant que cet objet demeurera en votre possession. 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*. Rendez-vous à [Andaines](#).

49

Une heure plus tard un feu lointain répond enfin à vos appels. Vous traduisez les signaux au fur et à mesure, obtenant un message qui vous emplit de joie:

— Position repérée. Alertons autorités Fenga. Merci.

Rendez-vous au [121](#).

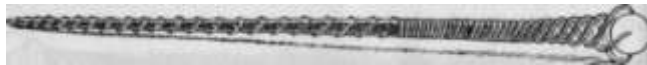


50

Quelle que soit la créature qui vit dans les environs, homme, monstre ou démon, jamais vous n'auriez pensé qu'un être vivant puisse haïr à ce point la nature. Aux abords du sentier que vous suivez depuis maintenant une demi-heure, chaque arbre porte la marque d'une âme dépravée. Des formes grotesques, représentant le plus souvent des visages figés dans d'horribles rictus, ou des crânes aux orbites creuses, ont été grossièrement gravées dans le bois dénué d'écorce. Œuvre d'un fou ? Mise en scène destinée à effrayer les visiteurs ? Vous ne savez quelle signification donner à ce spectacle qui, aussi effrayant soit-il, exerce sur vous une fascination morbide. Rendez-vous au [131](#).

51

Tout ce que vous voyez, entendez ou sentez depuis votre entrée dans le quartier de la Cour des Miracles à vous soulève le cœur. En ce lieu, toute chose semble frappée du sceau d'une terrible maladie. Les ruelles forment un réseau anarchique de passages étroits, sales et puants. A une centaine de mètres des premiers arbres de la forêt d'Andaines, les maisons ne sont plus qu'un assemblage hétéroclite des matériaux les plus divers. A mesure que vous progressez à travers ce cloaque, les mains tremblantes d'infirmités aux visages ravagés se tendent vers vous. Plus loin, dans une petite mare d'eau saumâtre, une bande d'enfants se vautrent comme des cochons. Rendez-vous au [143](#).



— 52 —

En approchant des faubourgs, vous n'avez aucun mal à repérer les quatre quartiers de la ville, tels qu'ils vous furent décrits par le sénéchal. Le quartier des Hauts Chapiteaux, domaine des marchands, autrefois petits commerçants sans grande envergure,

mais assez avisés et courageux pour venir tenter leur chance et faire fortune dans ces terres inconnues. Tel ce Nintelhot, devenu en une quinzaine d'années le maître incontesté de la cité et de son commerce. Le quartier des Comptoirs, toujours grouillant d'une foule de badauds et de voyageurs capables de s'offrir le luxe de l'une des nombreuses et bruyantes auberges de la Grande Rue. Le quartier des Campements, enceinte close où logent les cavaliers de l'armée régulière de Dorgan, les soldats des marches de l'est, pour la plupart originaires de Fenga ou de la Cité Forteresse. Le quartier de la Cour des Miracles, situé à la lisière d'Andaines, endroit surpeuplé, fréquenté par tout ce que la ville compte d'aventuriers en quête d'actions de gloire, de coupeurs de bourse, de voleurs de grands chemins, de marchands ruinés, de bûcherons désœuvrés, de mendiants professionnels et de faussaires en tout genre. Ce quartier, le sénéchal vous l'a vivement déconseillé. Rendez-vous au [129](#).

— 53 —

Si le spectacle qui s'offre à votre regard éveille le souvenir d'une douloureuse mésaventure, vous n'en êtes pas moins décidé à percer le mystère qui plane dans les environs du lac. Les sens aux aguets, vous vous faufilez entre les troncs d'arbres moisissés, à la lisière de la forêt. Soudain, tandis que vous approchez de la berge vaseuse, vous sentez vos tripes se nouer. En un instant, vous tombez sous la coupe d'un sortilège d'une puissance terrifiante. Vous rassemblez toutes vos forces mentales afin de repousser la force magnétique qui tente de vous soumettre à sa volonté. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, vous sombrez dans l'inconscience ; rendez-vous alors au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

54

Vous vous apprêtez à franchir l'obstacle quand, surgissant de nulle part, un mur de flammes s'élève autour de vous, à une vitesse prodigieuse. Vous tentez de conjurer l'apparition en employant les rituels connus des enchanteurs pour venir à bout

des esprits élémentaires. Mais tous vos efforts restent vains ! L'énergie déployée par cette chose dépasse tout ce que vous auriez pu imaginer ! Constatant votre impuissance à lutter contre cet adversaire surnaturel, vous admettez votre défaite. Une heure plus tard, après une marche au cours de laquelle l'esprit élémentaire s'est contenté de vous faire avancer en direction du sud-est, la créature disparaît aussi subitement qu'elle était apparue. Vous vous trouvez maintenant à quelques pas de la clairière d'Ordreth, à l'endroit précis où vous aviez découvert la piste qui mène au vieux pont de bois. Rendez-vous à [Ordreth](#).

55

Vous dirigez vos pas vers le Voleur Mal Pendu, la plus calme des nombreuses auberges que vous avez repérées au cours de votre longue promenade. Peu après, installé dans le confort douillet de la petite chambre que vous avez dû louer à prix d'or, vous formulez un vœu. Si la première école de magie pouvait se trouver dans cette région du monde de Dorgan, vous seriez vraiment le plus heureux des enchanteurs. *Fin d'Exploration* du quartier des Comptoirs. Rendez-vous à [Sélartz](#).

56

Par la maie mort ! Le monde de Dorgan est vaste, et vous êtes encore loin d'en avoir exploré les moindres recoins, mais un rapide examen de votre carte confirme le sombre pressentiment qui vous a étreint dès le réveil : le paysage rocailleux et accidenté sur lequel vous promenez votre regard n'appartient pas au monde de Dorgan ! Vous vous trouvez dieu sait où, sous un soleil couleur de sang, dans une région déserte où règne une chaleur accablante. Par chance, à moins qu'il ne l'ait voulu ainsi, l'Œuf ne vous a pas dépossédé de votre bien le plus cher : sur cette terre au relief tourmenté, hérissée de crêtes abruptes et creusée de crevasses insondables, la présence de votre compagnon magique vous procure un grand réconfort. Vous maudissez le responsable de votre infortune, cet Œuf des Ténèbres auquel vous promettez

un sort funeste, et vous prenez la direction d'une haute crête qui barre l'horizon. Rendez-vous au [20](#).

— 57 —

Il vous aura suffi de répondre à quelques questions de pure forme pour obtenir des deux gardiens l'autorisation de séjourner dans le village de Kandaroth aussi longtemps que vous le souhaitez. Vous franchissez donc l'enceinte du village, sans même avoir été fouillé, prenant aussitôt la direction de l'auberge dont ils vous ont indiqué le chemin : l'auberge du Sanglier Ebréché. Pouah ! Ce village est une véritable décharge ! En marchant dans les ruelles sales et étroites de Kandaroth, vous comprenez maintenant la raison d'être de la palissade qui entoure la petite ville de bois. Trop basse pour opposer une résistance efficace à un ennemi humain, elle protège des loups et, surtout, elle retient les animaux domestiques, volailles et cochons, à l'intérieur du village. Rendez-vous au [96](#).

— 58 —

L'accumulation de livres, d'almanachs, d'atlas et de registres dans les couloirs de la bibliothèque du gouverneur vous fascine tellement que vous êtes à deux pas de bousculer Aldéric quand, sans vous prévenir, il fait halte au beau milieu du couloir. En regardant par-dessus l'épaule de votre guide, vous découvrez aussitôt la raison de cet arrêt intempestif : à quelques mètres de vous, un petit homme grassouillet, dressé sur la pointe des pieds, essaie en vain de ranger un ouvrage volumineux sur le dernier rayon d'une étagère.

— Un visiteur pour maître Xern, déclare Aldéric sur un ton dont vous ne savez s'il se veut respectueux ou moqueur.

— Bon sang de bois ! Tu ne vois donc pas que je suis occupé ?

— Sur ordre du gouverneur ! ajoute votre guide qui semble prendre un malin plaisir à interrompre l'activité de son interlocuteur.



58 Maître Xém essaie de ranger un ouvrage volumineux sur le dernier rayon d'une étagère.

— Que le diable t'emporte, Aldéric ! Aide-moi plutôt à placer ce livre sur son étagère !

Vous hésitez un instant sur la conduite à suivre, mais l'attitude d'Aldéric vous gêne. Nabot ou pas, ce pauvre bougre semble endurer le martyre ! Vous écarterez doucement votre guide du plat de la main, puis vous vous approchez du petit homme afin de venir à son aide. Tandis que Xern tourne un regard surpris dans votre direction, vous éprouvez les pires difficultés à conserver votre sérieux. Jamais vous n'avez vu pareille bille de clown ! Un visage joufflu et allongé, de rares cheveux sur les tempes, des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites, un nez long et crochu, de longues dents déchaussées... avec un pareil visage, ce Fengani n'aurait aucun mal à entrer dans une troupe de saltimbanques !

— Laissez-moi vous aider, dites-vous à Xern en réprimant un sourire.

— Grand merci, vous répond le bibliothécaire. Il vous confie son livre avant de déclarer, à l'intention d'Aldéric :

— Hors de ma vue, et de ma bibliothèque, fâcheux personnage !

Rendez-vous au [210](#).

— 59 —

Cent mètres environ après avoir dépassé les deux statues, vous passez sous une arche et vous aboutissez dans une grande salle soutenue par huit piliers. Un tombeau, recouvert d'une dalle faite d'un métal qui vous est inconnu, occupe le centre exact de la pièce. Sur le socle du caveau, vous pouvez lire dans la langue de Dorgan :

**ICI REPOSE BELNOÏN, ROI DES NAINS EN SA DERNIÈRE
DEMEURE, SOUS LES MONTS DU ROVAR**

Si vous tentez d'ouvrir la tombe de Belnoïn, rendez-vous au [102](#).
Si vous vous contentez d'attendre la fin de l'orage à cet endroit, rendez-vous au [47](#).



— 60 —

Tout à coup, tandis que vous louchez sur la carte, un soldat aux cheveux argentés et aux tempes grisonnantes fait son apparition dans la pièce. Son uniforme poussiéreux et ses bottes maculées de boue ne déparent en rien la fierté qu'exprime son visage. Sa manière de vous fixer d'un regard perçant, tout en retirant ses gants d'un geste lent et précis, traduisent l'aplomb d'un homme rompu à l'exercice du commandement.

— Guelfe, lieutenant du troisième escadron de Dorgan. A qui ai-je l'honneur, et que puis-je faire pour vous ?

Vous répondez sèchement, employant le même ton que le soldat.

— Kandjar. Je suis arrivé hier après un long voyage qui m'a conduit de la salle du conseil de la Cité Forteresse jusqu'ici. Je souhaite visiter la région. Pouvez-vous me vendre un de vos chevaux ?

— C'est absolument hors de question, vous répond l'officier sur un ton où perce une pointe d'irritation. Seriez-vous le fils du sénéchal, ou riche comme Nintelhot, nos destriers ne sont pas à vendre. Quant à votre idée d'explorer les terres sauvages, autant y renoncer immédiatement. Vous n'avez pas la moindre idée des dangers qui menacent le voyageur imprudent dans ces contrées.

— Pourtant, dites-vous sur un ton ironique, on m'avait dit avant mon départ, que l'armée avait complètement pacifié cette terre...

— On vous a raconté des histoires, reprend le soldat, visiblement embarrassé. Regardez cette carte. Ici, dit-il en désignant la région des marais du nord, vous auriez à affronter un brouillard

à couper au couteau et des créatures semblables à d'énormes araignées. Là, ajoute-t-il en montrant du doigt la Passe des Rocs, des géants sauvages et primitifs. Et là encore, poursuit-il en désignant Andaines, une forêt sombre où nul voyageur sensé n'oserait s'aventurer. Croyez-moi, dans ces contrées, même les endroits que nous surveillons de près ne sont pas aussi sûrs qu'on vous l'a affirmé. Une bande de pillards opère dans la Grande Plaine et sur la piste de la Porte du Levant, attaquant les convois et trouvant refuge dans notre ville, parmi les loqueteux de la Cour des Miracles. Si vous tenez à la vie, Kandjar, renoncez à vos projets. J'espère vous avoir dissuadé de commettre des folies. Maintenant, et vous m'en excuserez, je dois préparer les derniers détails d'une expédition qui part demain à l'aube. Marcis va vous reconduire. Marcis !

Une dizaine de minutes plus tard, Marcis, le soldat qui vous avait guidé jusqu'au bureau de Guelfe, vous mène hors de l'enceinte. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements, rendez-vous à [Sélarztz](#).

— 61 —

Vous courez en direction du port, aussi vite que vous le pouvez, criant de toute la force de vos poumons. Derrière vous, vous entendez les sifflements des sal-haurks. Ces maudites créatures gagnent du terrain sur vous ! Redoutant à chaque instant qu'une mâchoire se referme sur votre jambe, vous arrivez à un carrefour d'où surgit une troupe de cavaliers portant l'uniforme de l'armée régulière de Dorgan : justaucorps jaune, pantalon bouffant bleu, cape et bottes noires. Dès qu'ils vous aperçoivent, les soldats immobilisent leur monture puis, sur un ordre de leur officier, ils s'alignent dans un ordre parfait, lances pointées en avant. L'officier vous invite à prendre place derrière lui, en croupe de son destrier, tandis que les salhaurks s'engouffrent dans les passages adjacents en sifflant de rage.

— Je ne sais quelle idée saugrenue a pu vous conduire dans ce quartier à la nuit tombante ! Sans notre intervention, ces créatures vous auraient probablement dévoré.

— Je vous dois la vie, répondez-vous à l'officier qui vous interrompt aussitôt.

— Ne me remerciez pas ! Mes hommes et moi ne faisons que notre devoir en patrouillant dans ce secteur. Remerciez plutôt votre bonne étoile, car cette ronde était la dernière. De nuit, même les plus valeureux de nos soldats craignent de s'aventurer dans ce quartier.

Une heure plus tard, après avoir fait plus amplement connaissance avec Arioso, capitaine du second escadron de Fenga, autour d'un pichet de vin frais et d'un repas que vous lui offrez à l'auberge de Koth, vous montez dans votre chambre pour prendre un repos bien mérité. Vous l'avez échappé belle, et vous n'êtes pas prêt de remettre les pieds dans les quartiers nord de Fenga. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

62

Si vous avez déjà exploré les marais, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

63

Suivant le courant qui les entraîne vers l'estuaire de Fenga, la cité marchande de Dorgan, d'énormes troncs d'arbres soigneusement élagués flottent à la surface d'une eau trouble. Après vous être égaré à de nombreuses reprises dans la forêt d'Andaines, vous atteignez enfin la rive du Koth, un large fleuve qui prend sa source au nord-est de Dorgan, dans la chaîne des Monts du Bouclier. Si rien ne s'oppose à votre progression, vous devriez atteindre Kandarothe, le village de bûcherons mentionné sur votre carte, avant la tombée de la nuit. Un bon repas et un lit douillet...

Voilà une perspective qui vous fait venir l'eau à la bouche !
Rendez-vous au [7](#).

64

De la chose qui s'apprêtait à vous attaquer par surprise, il ne reste rien, sinon un nuage de poussière qui vous irrite la gorge et vous pique les narines. Pour autant que vous ayez pu en juger, compte tenu de la vitesse à laquelle s'est déroulé le combat, cette créature souterraine avait l'apparence d'un bloc de pierre de trois mètres de haut, avec une bouche immense elle-même garnie de plusieurs rangées de longs crocs effilés. Vous promenez votre regard sur la grotte, tous les sens aux aguets, redoutant que d'autres créatures ne se dissimulent derrière un amas de pierres ou contre la paroi.

— Par mille démons ! sifflez-vous entre les dents. Vous venez de découvrir, à un mètre à peine au-delà de l'endroit où l'énorme roche barrait l'accès au tunnel, une porte forgée dans un métal lisse et poli au centre de laquelle se trouve gravée une enclume de forgeron. Voilà donc ce que cachait la créature qui a tenté de vous tuer ! Si vous possédez 5 points de Pouvoir, *Fin d'Exploration* des Entrailles du Rovar et rendez-vous à l'[Assemblée](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).



65

A la lumière de votre bâton, vous n'apercevez rien dans ce trou qui puisse contrarier votre projet. Un instant plus tard, vous vous glissez jusqu'au fond puis, marchant à quatre pattes sur un sol glissant, vous avancez dans la galerie, tenant votre bâton devant vous. Après cinq minutes d'une progression laborieuse sur une pente en légère déclivité, la galerie remonte pour déboucher finalement sur une grotte de petite dimension, percée d'autres galeries, moins larges que celle que vous venez d'emprunter. Une forte odeur d'animal flotte dans cette caverne où vous découvrez

un amas hétéroclite d'objets et d'ossements dont vous ne pouvez identifier la nature tant ils sont rongés : armes rouillées, pièces de vêtements usés aux couleurs passées, écuelles et cuillères en bois... En voyant cet entassement de reliques du passé, toutes vos craintes se dissipent. Vous êtes dans la tanière d'un animal et non dans l'ancre d'un sorcier ! Vous fouillez aussitôt cette caverne d'Ali Baba. Rendez-vous au [125](#).

66

Si vous avez déjà, dans cette région, aperçu des troncs d'arbres morts couverts de petits champignons blancs, rendez-vous au 53. Sinon, rendez-vous au [152](#).

— 67 —

Vous marchez de plus en plus lentement, courbé par la poussée d'incessantes rafales de vent accompagnées de tourbillons de neige. Le froid endort vos sens et émousse votre volonté. Vos membres s'engourdissent, vos battements de cœur se ralentissent, vos yeux sont lourds de sommeil. Une douce chaleur se répand peu à peu dans votre corps tandis que votre esprit vagabonde loin des Monts du Rovar. Un bruit sourd, sorte de craquement étouffé, vous fait soudain prendre conscience du grave péril auquel vous vous êtes exposé : au-dessus de vous, une masse de neige poudreuse se détache de la montagne. Avec le sentiment d'avoir la mort aux trousses, vous prenez vos jambes à votre cou, filant ventre à terre au milieu des ténèbres, au risque de tomber dans le ravin. Vous avez franchi une centaine de mètres lorsque le bruit devient grondement. Si vous avez décidé de rebrousser chemin, rendez-vous au [32](#). Si vous fuyez en direction du col, rendez-vous au [164](#).

68

Au fur et à mesure que la nuit tombe, des ombres s'étendent uniformément sur la Grande Plaine, recouvrant l'herbe d'une teinte vert sombre. Un fin brouillard monte du sol et vous admirez les larges bandes rose et or qui barrent un ciel parsemé

de légers nuages blancs. Les senteurs de milliers de fleurs vous enivrent. Le concert des cigales, interrompu de temps à autre par le sifflement d'un rongeur ou le chant d'un oiseau nocturne, vous enchante. Le soleil couchant baigne de ses derniers feux les cimes couronnées de neiges éternelles des Monts du Rovar. Rendez-vous au [106](#).

69

Le monstre encaisse le choc presque sans broncher. Puis il se retourne violemment pour arrêter sur vous un regard noir, à la fois sournois et haineux. Le combat entre vous et cette créature d'épouvante est maintenant inévitable ! Par chance, votre première attaque a considérablement affaibli votre adversaire. Avant d'engager la lutte, lancez deux dés. Le résultat que vous obtenez indique les dommages que votre bâton vient d'infliger au troll.

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous débarrassez la forêt d'Ordreth de cet hôte indésirable, rendez-vous au [195](#).

— 70 —

Vous riez sous cape en approchant des baladins. La fête bat son plein, et elle absorbe tellement les musiciens et danseurs, qu'aucun d'eux ne semble vous avoir aperçu. Soudain, alors que vous vous trouvez à une vingtaine de mètres du groupe, hommes et femmes s'immobilisent avec ensemble. Un frisson vous parcourt de la tête aux pieds lorsque les visages de ceux que vous souhaitiez hypnotiser se tournent vers vous. Rendez-vous au [203](#).

Vous vous levez rapidement, vous rassemblez votre équipement puis vous reprenez la direction de la Voie des Bâtisseurs, suivant la troupe à bonne distance, jusqu'à un gros rocher situé non loin de l'endroit où vous aviez installé votre campement. Vous contournez le roc, et... Vous n'en croyez pas vos oreilles ! Les voix de la troupe proviennent maintenant de l'intérieur du rocher ! Vous avisez les branchages qui recouvrent une bonne partie de la pierre, et vous réalisez soudain ce qui vous avait échappé quand vous étiez passé là pour la première fois, deux heures plus tôt. L'amas de branches dissimule l'entrée d'un passage creusé dans le monolithe ! Un long moment s'écoule avant que vous n'osiez dégager l'entrée, découvrant à la lumière que prodigue votre bâton magique, les premières marches d'un escalier humide et froid. Quelques minutes plus tard, après une descente sans encombre, vous entendez de nouveau les voix de la troupe. Devant vous, deux torches éclairent- les derniers mètres du tunnel qui, devenu plat, débouche sur une vaste caverne où vous apercevez un empilage de larges tonneaux. Un murmure, et la lumière de votre bâton disparaît. Plaqué contre la paroi humide, vous prêtez une oreille attentive aux conversations des inconnus.

— Tu es sûr qu'il passera ce soir ? Voilà déjà trois jours qu'on attend ce fichu bateau ! S'il devait passer demain, avec la marée haute, nous ne pourrions plus rien faire !

— Ne t'inquiète donc pas. Et arrête de broyer du noir ! Pense à ce que va te rapporter ta part de butin. Cette nuit, c'est un bateau chargé de trésors qui tombera dans le panneau !

Des naufrageurs ! Ces hommes s'apprêtent à attirer un navire vers les récifs qui bordent la côte, à une journée de marche de Fenga. *Choix 1 du Livre du Pouvoir.*



72

Retrouvant votre calme, vous résistez au désir de vous accorder un instant de répit. « Ce n'est ni l'heure, ni le lieu pour respirer un moment », pensez-vous en décidant de ne pas vous éterniser. Votre mésaventure a peut-être attiré l'attention d'une créature qui rôdait dans les environs... Vous avancez maintenant à pas mesurés, tous les sens en éveil, résolu à poursuivre votre exploration jusqu'au bout. Votre progression est lente et silencieuse et vous prenez garde d'éviter les pièges, indécelables à l'œil nu, de cette terre inculte. Rendez-vous au [31](#).

73

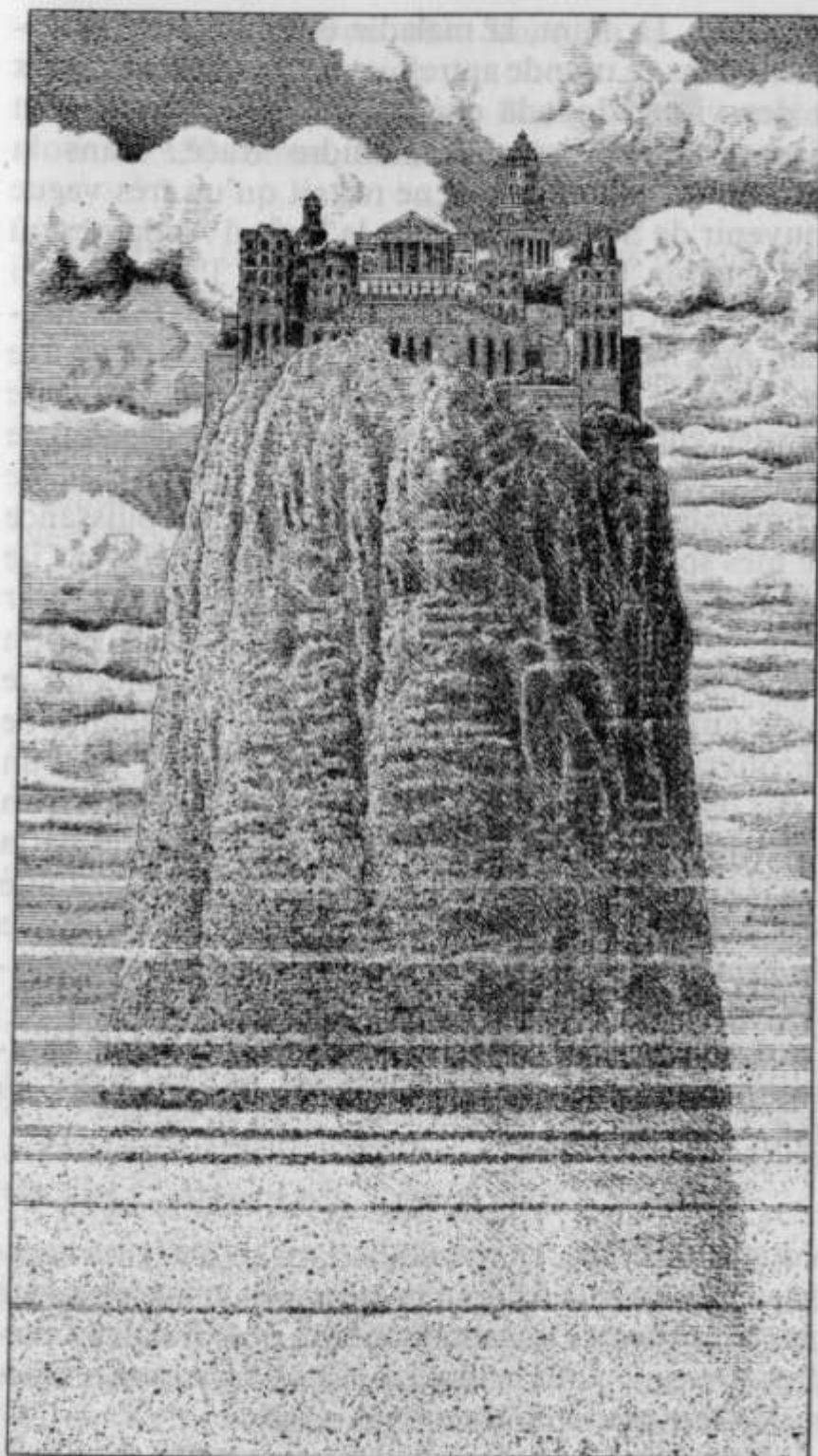
Préférant subir l'affront plutôt que de prendre des risques inutiles, vous vous écarterez et vous laissez passer l'homme et son animal. Puis, des heures durant, vous arpentez les ruelles du nord de la Ville Haute, entre des rangées de maisons aux façades décrépies et aux toitures crevées. Ici, la foule ne se presse pas. Ce quartier de Fenga est désert et de lourds volets ferment les fenêtres des habitations. Depuis une heure, vous cherchez en vain une auberge où passer la nuit. Le soleil se couche sur Fenga et vous envisagez sérieusement de revenir sur vos pas. Rendez-vous au [169](#).

— 74 —

Vous détachez les yeux de votre bâton privé de ses pouvoirs par l'aura fantastique du sphinx et vous portez la main à votre dague en levant les yeux vers la créature qui vous toise avec mépris. Avec un rictus, le sphinx vous propose sa mystérieuse devinette : — Le but de ta quête se trouve-t-il encore à la surface de ce monde ?

Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [117](#). Si vous répondez par la négative, rendez-vous au [33](#).

Vous recouvrez l'usage de la vue après un court instant de panique pour contempler un spectacle qui dépasse vos espérances les plus folles. Autour de vous, derrière le dôme translucide qui délimite une petite salle dallée de marbre blanc aux incrustations de jaspe sanguin, vous apercevez les flèches de hautes tours familières. Vous vous trouvez entre ciel et terre, au-dessus de la Cité des Nuages, dans une pièce invisible de l'extérieur et apparemment sans issue. Vous êtes à peine remis de vos émotions que, devant vous, sur le dôme qui s'opacifie progressivement, se succèdent des runes argentées, des symboles dont la signification ne vous échappe pas. « Dans la nuit des temps était Dorgan, et nul ne sait comment ce monde fut peuplé de créatures de toutes sortes. Il y avait des fées, des lutins, des gnomes, des nains, des humains... et tant d'autres espèces dont j'ai, au soir de ma vie, oublié le nom et l'apparence. Au commencement, les siècles succédaient aux siècles sans que rien ne vienne bouleverser l'ordre des choses. Arriva le temps où une minorité d'hommes devinrent des conquérants assoiffés de victoires. Ceux qui rêvaient d'explorer des terres lointaines fondèrent le gigantesque empire du Ponant. Ceux qui souhaitaient comprendre et expliquer les lois de l'univers créèrent les premiers enchantements et découvrirent d'autres mondes où vivaient des créatures d'une puissance terrifiante. A cette époque furent tracés les premiers pentacles et lancées les premières invocations. En ces temps lointains, sous l'impulsion des hommes, le monde de Dorgan prospérait. Mais les enchanteurs, aveuglés par leur soif de connaissance et de pouvoir, commirent une première erreur. Certaines des créatures invoquées échappèrent à leur contrôle, brûlant d'un désir ardent de posséder les richesses de Dorgan ou d'asservir les âmes de ses habitants. Bien des années plus tard, comprenant enfin les conséquences de leur ignorance, mes maîtres placèrent le monde de Dorgan sous la protection d'une créature qui dépassait en intelligence, en force et en bonté toutes celles qu'ils avaient rencontrées jusqu'alors. L'Arche d'Invocation fut bâtie et l'on écrivit le Grimoire du Protecteur dans toutes les langues des



75 Vous apercevez les flèches des hautes tours
de la Cité des Nuages.

peuples de Dorgan. Lorsque je devins maître dans l'art d'employer les sortilèges, les enchanteurs commirent leur seconde erreur. Au cœur de la sombre forêt d'Andaines était apparue une créature malfaisante dont ils sous-estimèrent la puissance. Elle asservissait tous ceux qui passaient à sa portée et il ne lui fallut que quelques années pour former une cohorte d'espions, de soi-disant émissaires qui parcouraient Dorgan en annonçant la bonne nouvelle :

—Venez avec moi et vous trouverez tout ce que votre cœur et votre chair ont jamais désiré. Le pouvoir de séduction de ces hommes était tel qu'ils déclenchèrent un véritable exode. De tous les membres du conseil de la cité des enchanteurs, je fus le seul à voter contre la guerre. Bouffis d'orgueil, et peut-être déjà corrompus par le pouvoir de notre ennemi, mes pairs me condamnèrent à l'emprisonnement du long sommeil et placèrent mon corps sous la Porte du Levant, dans une prison immatérielle où rien, ni personne, ne pourrait m'atteindre. Un siècle plus tard, je retrouvai la liberté pour connaître le

désespoir. La faim, la maladie et l'ignorance sévissaient dans ce monde autrefois prospère. Des peuples et des villes, dont la cité des enchanteurs, avaient disparu sans laisser la moindre trace. Dans la mémoire des hommes, il ne restait qu'un très vague souvenir de Séléite, la cité de la forêt d'Andaines où une terrible bataille s'était déroulée. J'abandonnai bientôt tout espoir. En refusant d'appeler le protecteur, mes maîtres avaient jeté ce monde dans un âge de ruines et de misère. A mon réveil, j'étais donc le dernier enchanteur d'un monde que je décidai de quitter. Un long voyage me mena sur une île peuplée d'hommes simples, forts et pacifiques. La puissance de mes sortilèges fut juste suffisante pour élever l'île dans les airs et convaincre ses habitants de réaliser mon projet : fonder une nouvelle civilisation d'enchanteurs. A l'heure où j'écris ce testament, je laisse aux enfants de la cité des Nuages une chance de découvrir leurs origines. Un jour viendra où l'un d'eux osera s'aventurer au-delà des mers. Un jour, un enchanteur passera sous l'Arche d'Invocation de la Porte du Levant et, ce jour-là, ma dernière

volonté sera exaucée. Si cet enchanteur retrouve le Grimoire du Protecteur, j'aurai enfin trouvé mon digne successeur. »

La dernière rune du message disparaît, vous plongeant dans une obscurité totale. Rendez-vous au [168](#).

— 76 —

Vous saviez bien, en revenant dans cette région maudite de la forêt d'Andaines, que vous n'auriez aucun mal à retrouver l'immense cratère de l'Œuf des Ténèbres. Dès que vous arrivez au bord de la cavité, l'être maléfique prend contact avec vous. — Bienvenue à toi, Kandjar. J'espère que, cette fois-ci, tu ne me décevras pas. Sinon tu le regretteras amèrement !

Si vous possédez 8 points de Pouvoir , rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).

77

Ce quartier, tel qu'il vous apparaît sous un ciel redevenu clément, est un exemple d'organisation militaire. Chevaux et chariots sont enclos au centre d'une enceinte formée par six rangées de tentes de toile grise. Les gardes postés à chacune des six entrées des campements, sont armés d'une lance et d'une épée et habillés d'un uniforme d'une propreté irréprochable : justaucorps jaune, pantalon bouffant bleu, cape noire et bottes de cuir noir. Vous échangez quelques mots avec les gardes, puis vous présentez votre requête.

— Je suis à la recherche d'informations concernant la ville et sa région. Est-il possible de rencontrer l'un de vos officiers ?

— Sans aucun doute, vous répond l'un d'eux. A condition de remettre vos armes à notre poste, vous êtes autorisé à pénétrer dans l'enceinte des campements.



Allez-vous céder à l'exigence de la sentinelle et confier vos armes à la vigilance des gardes de faction (rendez-vous au [145](#)) ou

opposer un refus catégorique, tourner les talons et prendre la direction d'un autre quartier de la ville (*Fin d'Exploration* du quartier des Campements, rendez-vous à [Sélartz](#)) ?

— 78 —

Lorsque sonne le dixième coup, il vous semble apercevoir une forme dans l'obscurité. Quand la cloche égrène son onzième coup, un souffle glacé vous gèle les os. Au douzième, vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous à la [Prison de l'Oubli](#).

79

En émergeant de l'inconscience, vous promenez votre regard sur un spectacle qui ne vous surprend guère et vous éprouvez un sentiment mêlé de joie et de désespoir. Du cratère de la forêt d'Andaines proviennent les ondes maléfiques de l'Œuf des Ténèbres et vous réalisez avec horreur que vous êtes désormais lié à cette créature par un lien d'amitié. Le maître des volcans s'est joué de vous ! Non seulement vous n'avez rien appris du passé de Dorgan mais il a profité de votre faiblesse pour corrompre votre âme. A contrecœur, vous devez accepter une dure réalité. Vous êtes devenu un serviteur du Cœur de Haine, et vous ne pourrez plus jamais adopter une attitude  ou  lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre du Pouvoir* au cours de votre aventure. Rendez-vous à [Andaines](#).

80

Vous êtes encore loin du marché de Sélartz. Vous découvrez un aspect du monde de Dorgan qui vous était encore inconnu. Ici, à des centaines de lieues des civilisations occidentales, le dynamisme des hommes s'oppose de manière flagrante à l'inertie qui caractérise les habitants de la Cité Forteresse. Toutes sortes d'ateliers d'artisans longent la piste qui traverse la ville d'est en ouest, et les échoppes des marchands débordent sur la chaussée, formant un labyrinthe inextricable de passages étroits. Dans ce

quartier où se presse une foule grouillante et bigarrée, tous vos sens sont mis à rude épreuve. Rendez-vous au [199](#).

— 81 —

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes allongé sur un sol de pierres froides d'où vous apercevez la vingtaine de globes lumineux qui éclairent une vaste salle, dépourvue de fenêtres et décorée de deux immenses fresques : l'une représente un paysage de montagnes, l'autre une cité majestueuse. Vous êtes vivant ! Et, à moins que l'attaque que vous avez subie sur la berge ne soit le prélude à une rencontre fâcheuse, peut-être finirez-vous vos jours dans un lit ! Une fois relevé, vous abandonnez votre examen des fresques, fixant les yeux sur le cercle rouge tracé autour d'un petit meuble de bois blanc qui, au centre de la salle, supporte un livre d'une taille exceptionnelle : un grimoire protégé par un pentacle ! Voilà bien la dernière des choses à laquelle vous vous attendiez dans ce monde de guerriers. Heureusement, le grand art de la démonologie n'a plus de secrets pour vous. Vous décidez d'exorciser cet édifice sans tenir compte de la massive porte de bronze à deux battants qui se trouve derrière vous. Pendant plus d'une demi-heure, vous déployez des trésors d'énergie sans parvenir à conjurer le démon qui règne en ce lieu. Cet échec indigne de votre talent vous blesse dans votre dignité de maître enchanteur. Quel affront ! Jamais vous n'accepterez qu'une misérable créature maléfique résiste à vos enchantements. Piqué au vif, vous décidez de défier le danger en entrant dans le pentacle séance tenante. Si vous êtes seul, rendez-vous au [134](#). Si vous faites partie d'une alliance, rendez-vous au [29](#).

— 82 —

A une dizaine de lieues environ du lac et des marais de Dorgan, vous décidez de vous accorder un moment de répit. Dans cette forêt où un étrange sortilège vous interdit de faire du feu, vous restez assis sur une grosse racine, à l'ombre d'un arbre géant de la Ibrêth d'Ordreth, et vous contemplez les reflets irisés du soleil

couchant dans l'eau jaunâtre d'un large fleuve. Un fleuve au cours paresseux, que vous remontez depuis maintenant deux jours, préférant la proximité du bord de l'eau à l'atmosphère étouffante de la forêt. Rendez-vous au [144](#).

— 83 —

Vous prenez vos jambes à votre cou, débouchant du tunnel dans l'escalier au risque de vous rompre les os. Dehors, la tempête fait rage, mais vous poursuivez votre effort, manquant à plusieurs reprises de glisser sur les pierres mouillées. Quelques minutes plus tard, hors d'haleine, vous cessez votre course et vous dirigez votre regard en direction du tunnel, attendant avec angoisse la sortie des deux monstres. Votre barbe et vos cheveux sont blancs de neige lorsque vous osez enfin pousser un soupir de soulagement. Ouf! Les géants ne vous ont pas poursuivi, et vous ne voyez rien alentour qui indique la présence d'un danger. Une fois remis de vos émotions, vous partez à la recherche d'un autre abri. Rendez-vous au [171](#).

84

A l'instant où vous atteignez la berge, plongé dans vos pensées, une pluie torrentielle s'abat sur la région, transformant le sol en un véritable marécage. Vous rebroussez chemin et vous marchez à pas comptés sur ce terrain glissant, espérant atteindre la forêt avant d'être trempé comme une soupe. Vous avez franchi une vingtaine de mètres lorsqu'un bruit sourd et régulier attire votre attention. Vous dressez l'oreille ! Floc... floc... floc ! Quelque chose s'approche de vous et s'apprête à vous attaquer dans le dos ! Qu'allez-vous faire : affronter le danger qui vous menace (rendez-vous au [192](#)) ou détalier ventre à terre en espérant atteindre la forêt avant d'être rejoint (rendez-vous au [14](#)) ?

85

A l'issue du combat il ne reste plus aucune trace du démon. Vous venez de terrasser une créature qui, depuis mille ans, n'a jamais laissé un aventurier quitter vivant son pentacle. — Le grimoire !

Le grimoire ! D'un bond, vous parvenez jusqu'à l'écritoire, face au livre dont les pages tournent d'elles-mêmes. Puis, lorsque l'enchantement prend fin, vous découvrez un langage symbolique que vous reconnaissez dès le premier regard : les runes de la première école d'enchanteurs !

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

A peine avez-vous achevé votre lecture que le sol se met brusquement à trembler. Vous sentez qu'une formidable poussée élève progressivement l'édifice. Des étincelles de couleur brouillent votre vue lorsque vous saisissez le grimoire. Vous ressentez les premiers effets d'un sortilège de téléportation. Si vous êtes seul, rendez-vous au [136](#). Sinon, chaque joueur participant à l'alliance que vous dirigez doit se rendre au [136](#) du livre de son personnage.

86

En laissant derrière vous les bateaux amarrés à quai, les vendeurs à la criée et la nuée de mouettes bruyantes qui survole les docks, vous vous engagez dans le labyrinthe des ruelles étroites de la Ville Haute. Ici, une foule dense et pressée vit au rythme du passage des chariots qui, roulant sur la chaussée à vive allure, contraignent les Fenganis à s'abriter brusquement sous un porche, dans un magasin, un atelier d'artisan ou une auberge. Vous vous laissez porter par cette marée humaine lorsqu'un sifflement strident interrompt le cours de vos pensées. Rendez-vous au [212](#).

— 87 —

Vous pointez votre bâton magique vers la porte d'entrée mais, face au vieillard qui franchit le seuil, votre désir de vengeance s'apaise aussitôt. Ce visage ovale, barré par des sourcils broussailleux et une abondante moustache, ces yeux étranges et brillants, semblables à des topazes incrustées d'améthystes, cette

ample robe de toile qui habille simplement un corps aussi grand que le vôtre... autant de détails qui indiquent clairement que vous n'avez pas affaire à un quelconque plaisantin ! Vous avez à peine baissé votre bâton que le vieil homme déclare :

— Voilà qui est plus raisonnable ! Je m'excuse du traitement que t'ont infligé mes fidèles compagnes mais, lorsque j'ai appris qu'un enchanteur se promenait dans la Grande Plaine, je n'ai pu résister au désir de le voir en chair et en os... Il y a si longtemps, et je croyais ton peuple disparu à jamais !

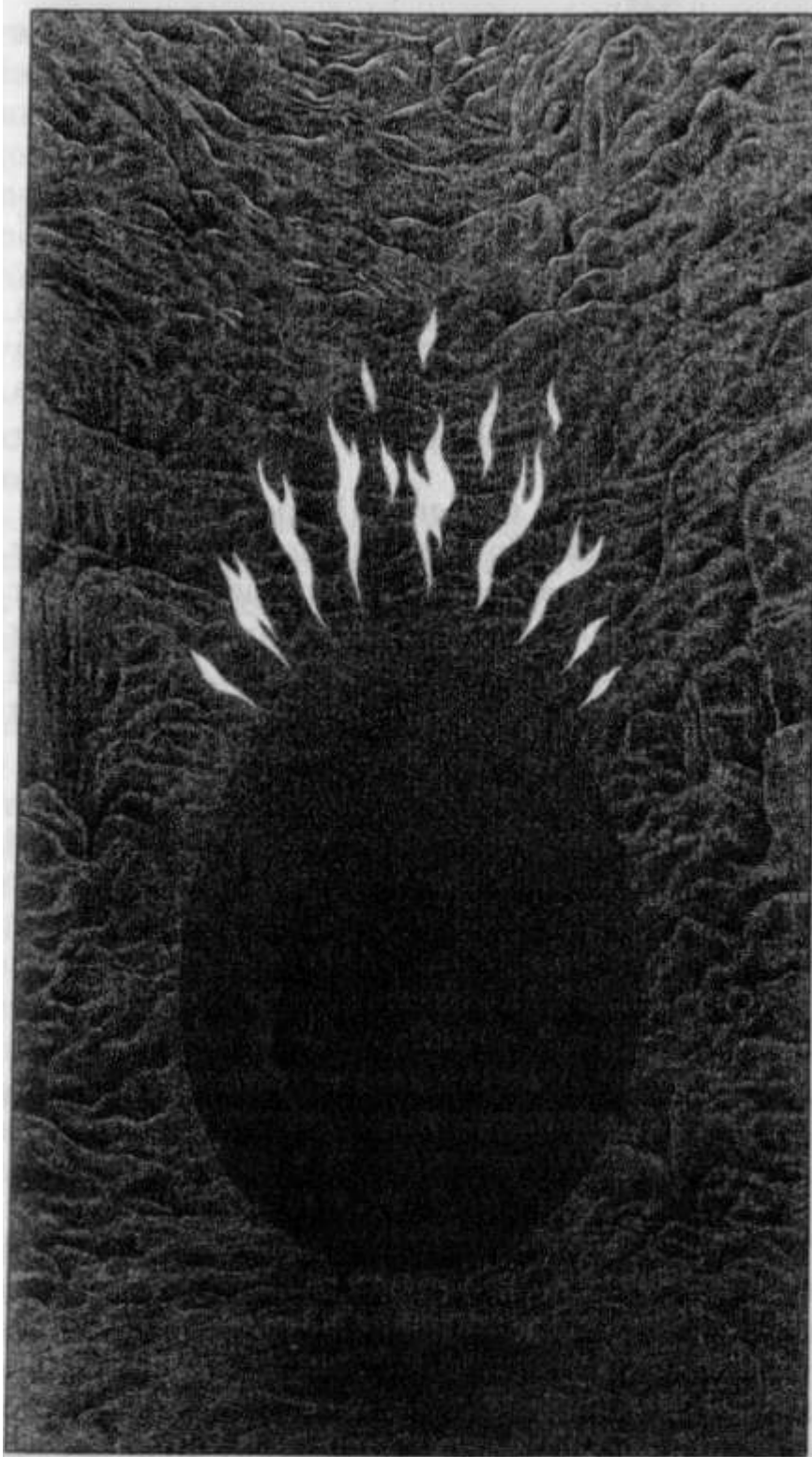
Vous vous apprêtez à interrompre le vieillard mais celui-ci hausse le ton avec autorité.

— Il n'est pas encore temps ! Nous nous reverrons bien assez tôt, lorsque tu auras retrouvé le berceau de ta civilisation... à condition de survivre aux épreuves qui se dresseront sur ton chemin. Cherche où l'œil ne voit pas, où l'oreille n'entend pas, où la bouche ne respire pas, et tu obtiendras peut-être ce que ton cœur recherche. Rachète les fautes de tes ancêtres, et tu trouveras l'école de magie des enchanteurs de Dorgan.

Les paroles de l'homme vous laissent muet d'étonnement. Ainsi, la première école de magie se trouve bel et bien dans ce monde ! Vous allez interrompre le vieillard mais, à l'instant où vous ouvrez la bouche, celui-ci écarte les bras et lève ses mains vers le ciel. Aussitôt, tout ce qui vous entoure semble danser autour de vous. La maison, le chêne, les hautes herbes de la Grande Plaine et le vieil homme ne forment plus qu'un kaléidoscope de couleurs vives. Ces couleurs s'estompent rapidement pour céder la place à une image plus nette. Vous vous trouvez sur un étroit sentier sinueux et verglacé, dans une région montagneuse. *Fin d'Exploration* de la Grande Plaine. Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

Vous lancez un dernier regard en direction du Golfe de Sirth baigné des derniers reflets du soleil couchant. Après une journée de marche, vous avez décidé de quitter la Voie des Bâisseurs et d'installer votre campement à l'abri des arbres de la forêt. Laissant derrière vous les dalles de granit de la chaussée, vestige des temps anciens du monde de Dorgan, vous vous glissez entre les troncs droits et serrés de la lisière d'Andaines. Si vous regrettez le spectacle que vous contempliez un instant auparavant, vous accueillez avec joie le silence qui règne dans la forêt. Ici, vous n'êtes plus indisposé par la nuée criarde d'oiseaux blancs aux pattes bleues qui survole le rivage en quête d'une proie, vivante ou morte. Comme tous les enchanteurs, vous haïssez les oiseaux de mer, et vous approuvez les mesures prises par la ville pour se débarrasser d'eux. A bonne distance de la Cité des Nuages, de petits démons avides et cruels attaquent les charognards trop audacieux. Cinq bonnes minutes se sont écoulées depuis que vous avez quitté la Voie des Bâisseurs. Vous décidez de faire halte au pied d'un arbre qu'entoure un buisson touffu. Vous prenez la précaution de tracer un pentacle de protection, à dix mètres de l'endroit où vous avez décidé d'installer votre campement ; vous revenez au centre du cercle, vous déroulez votre couverture sur le sol, puis vous préparez un repas léger que vous mangez avec appétit. Votre dîner achevé, vous glissez bientôt dans un sommeil pesant. Rendez-vous au [116](#).

Au bout d'un moment qui vous a semblé durer une éternité, vous reprenez enfin le contrôle de vos pensées mais, malheureusement, pas celui de votre corps. Une forme incroyable, un œuf gigantesque, flotte maintenant dans l'air à quelques mètres de vous. De longues flammes vertes lèchent la coquille de cette chose qui semble absorber la lumière. Vous êtes encore sous le choc de cette vision stupéfiante et une pensée traverse votre esprit : un message télépathique !



89 *De longues flammes vertes lèchent la coquille
de l'Œuf des Ténèbres.*

— Tu n'es qu'un charlatan, Kandjar ! Un enchanteur de pacotille, indigne de te présenter devant l'Œuf des Ténèbres ! Je pourrais te tuer, comme bien d'autres l'ont été avant toi, pour avoir osé pénétrer dans mon territoire... mais cesse donc de trembler, misérable animal, et écoute-moi ! Je te laisse une chance de sauver ta minable petite existence d'être humain. Prépare-toi à rencontrer notre maître à tous, le Cœur de Haine.

Vous luttez de toutes vos forces pour vous libérer de l'étau qui enserme vos membres, afin de donner la leçon qu'elle mérite à cette monstruosité de la nature. Ce n'est pas de peur que vous tremblez mais de colère ! Une colère froide, inspirée par l'humiliation que vous fait subir cette créature maudite. Une irrésistible torpeur vous submerge peu à peu. Rendez-vous aux [Volcans](#).

90

— Trois écus et pas un liard de moins ? Dommage ! une si belle maison...

Sous le regard terrifié de l'aubergiste, une illusion apparaît au creux de votre main. Une flamme qui grandit progressivement, jusqu'à lécher les poutres de l'auberge. Derrière vous, des voix s'élèvent aussitôt :

— Un sorcier ! Un sorcier ! A l'aide ! Aux armes ! C'est le bouquet ! Vous cherchiez à impressionner ces bûcherons, mais comment pouviez-vous savoir qu'ils étaient aussi superstitieux ! Vous vous dirigez précipitamment vers l'unique porte de sortie quand cinq hommes, heureusement sans armes, entrent dans l'auberge en hurlant :

— Tuez-le avant qu'il ne mette le feu au village ! Utilisant votre flamme, vous dressez un mur de feu illusoire entre vous et la vingtaine de bûcherons attablés. Il vous reste maintenant à affronter cinq hommes, visiblement terrorisés.

COMBAT SIMPLE : 4 D

Si vous vous tirez de ce fichu pétrin, rendez-vous au [162](#).

— 91 —

Peu après, l'homme ressort de la maison, le visage noir de suie et l'enfant dans les bras ; vous poussez un soupir d'intense soulagement. Mais, si la plupart des hommes et des femmes sont occupés à prêter main forte à la longue chaîne de porteurs d'eau qui va maintenant du ruisseau de la lisière d'Andaines aux vestiges de la maison, dix d'entre eux sont restés près de vous. Dix hommes au regard dur et cruel. Dix hommes dont l'expérience au combat se devine plus qu'elle ne se voit. Après avoir rendu le bébé à sa mère, sans même prêter attention à ses remerciements, le sauveur rejoint votre groupe et réclame son dû.

— Un marché est un marché ! Tu me dois dix pièces d'or. Paie-moi maintenant, et nous serons quittes !

— Je tiens toujours parole, et voici le prix de ta bravoure, répondez-vous en sortant dix pièces d'or de votre bourse.

— Voilà qui est bien, dit l'homme. A vrai dire, je pensais que tu ne possédais pas cet argent. Et la rondeur de ta bourse montre que ces dix pièces d'or ne t'ont pas mis sur la paille...

A la vue du sourire crispé qui se dessine sur votre visage, l'homme ajoute aussitôt :

— Je pourrais tout te prendre, mais je n'en ferai rien. Un marché est un marché ! Sois sans crainte et suis-moi. Nous allons te raccompagner jusqu'à la limite de notre territoire. La Cour des Miracles s'accommode mal des hommes assez fous pour oser se promener avec une bourse pleine, et je te conseille à l'avenir de l'éviter soigneusement. Ton visage y est maintenant connu, et les yeux qui t'ont vu sortir ta bourse sont aussi nombreux que les oreilles qui ont entendu le tintement d'une pièce sur l'autre.

Quelques minutes plus tard, sous la garde vigilante de onze hommes silencieux, vous quittez la Cour des Miracles. *Fin d'Exploration* du quartier de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).

92

Soudain, surgissant du sud, apparaît une créature de cinq bons mètres de haut. Hideuse et velue, la bête dévale la pente dans votre direction. Elle court sur trois pattes, en battant l'air de ses douze bras griffus. Vos cheveux se dressent sur votre tête lorsque cette chose immonde ouvre la gueule, découvrant plusieurs rangées de crocs acérés. *Choix 10 du Livre du Pouvoir*.



93

A la faveur du vent qui faiblit, vous entendez les échos de bruits retentissants. Qui diable peut donc errer, à une heure aussi tardive, dans un pareil endroit ? L'arrivée de la nuit plonge la Route des Conquérants dans une obscurité compacte lorsque vous endossez vos vêtements, décidé à tirer les choses au clair. Quelques minutes plus tard, vous apercevez un feu de camp autour duquel une dizaine d'hommes font un vacarme à vous percer le tympan. Cette troupe suit une direction opposée à la vôtre et, à moins de rebrousser chemin ou de trouver une cachette, la rencontre semble inévitable. Après avoir mûrement réfléchi, vous décidez donc d'agir sans plus attendre. Demain, en plein jour, vous ne bénéficierez plus de l'effet de surprise et la rencontre pourrait bien s'avérer malheureuse. Rendez-vous au [176](#).

94

L'inconnu, un grand individu très mince, au visage taillé à coups de serpe, vous observe d'un regard pénétrant. Une aura inquiétante émane de lui, et l'assurance avec laquelle il serre le

pommeau de son arme, une épée entièrement dissimulée sous sa longue cape de laine noire, vous fait un instant redouter le pire. Heureusement, bien qu'une telle attitude vous paraisse curieuse pour un habitant de Dorgan, d'ordinaire ignorant des arcanes de la magie, il vous a suffi de prendre votre bâton d'enchanteur, que vous aviez posé sur vos genoux, pour qu'une moue de déception s'affiche aussitôt sur le visage de l'intrus. Une seconde plus tard, comme vous posez votre compagnon sur la table, l'étranger tourne les talons, puis s'éloigne vers la sortie de l'auberge. Peu de temps après, vous inspectez dans ses moindres recoins la chambre que vous venez de réserver à l'auberge du Diable Geôlier. Vous parvenez enfin à mettre un nom sur le visage de l'homme : un fanatique de Malemort ! Une bien mauvaise nouvelle en vérité, car les enchanteurs connaissent depuis plus d'un siècle l'existence des sorciers de l'archipel maudit. La présence d'un adepte de ce culte démoniaque, si loin de son île natale, ne présage rien de bon. Si les sorciers de Malemort décidaient d'imposer leur joug à ce monde, il s'écoulerait peu de temps avant que Dorgan ne soit mis à feu et à sang ! Une heure plus tard, après avoir pris la précaution de poser un piège magique sur la porte de votre chambre, tout en pensant à cette fâcheuse rencontre et aux implications de votre découverte, vous glissez dans un demi-sommeil agité. *Fin d'Exploration* du quartier des Comptoirs. Rendez-vous à [Sélartz](#).

95

Si vous avez déjà été entouré par un cercle de flammes, rendez-vous au 21. Sinon, rendez-vous au [82](#).

96

Quelques minutes plus tard, vous entrez dans l'auberge dont la propreté, en comparaison de ce que vous venez de voir, vous paraît irréprochable. Il est encore tôt, comme en témoignent les nombreuses tables inoccupées, mais la grande salle résonne déjà des rires et des conversations d'une vingtaine de bûcherons.

Vous avancez entre deux rangées de bancs vides et vous vous approchez de l'aubergiste, un petit homme chauve au visage lunaire, tassé derrière un long comptoir qu'il astique soigneusement. *Choix 5 du Livre du Pouvoir.*

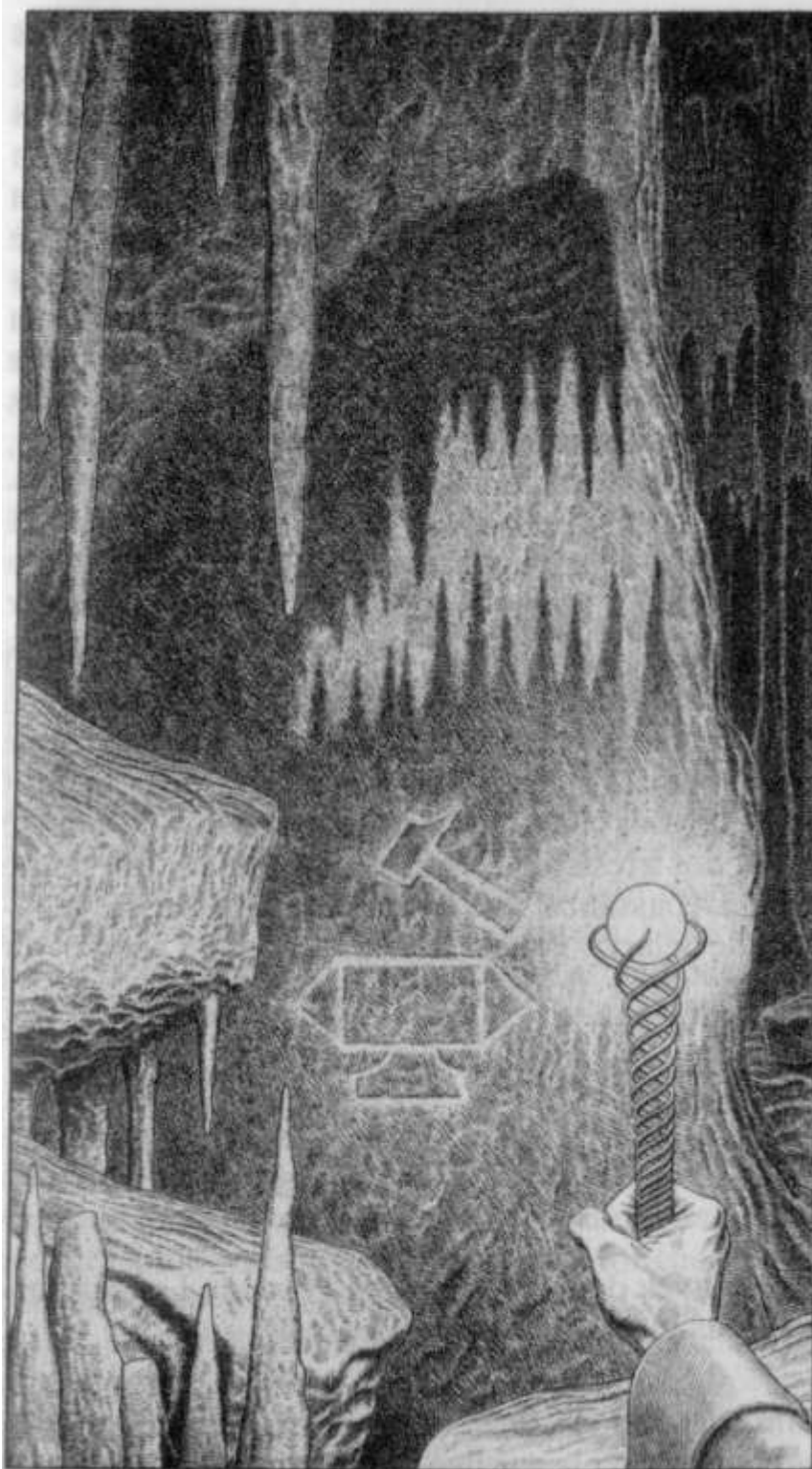


97

Progressant à quatre pattes au milieu des hautes herbes, vous vous éloignez du chemin. Une demi-heure plus tard, alors que tout danger semble définitivement écarté, vous regagnez le sentier, à bonne distance du lieu où vient de se dérouler la tragédie à laquelle vous avez assisté. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Passe des Rocs.](#)

— 98 —

Dix heures se sont écoulées lorsque vous aboutissez à l'entrée d'une caverne humide. Abattu, les traits affaissés, vous observez un spectacle accablant. Ça et là, sous une voûte minée, de gros amas de pierre jonchent le sol boueux. De l'autre côté de la grotte large d'une vingtaine de mètres, un énorme quartier de rocher bloque l'accès du tunnel. « La peste soit de ce souterrain ! » pensez-vous tout en regrettant amèrement de vous être engagé dans ce cul-de-sac. Heureusement, vous n'êtes pas homme à capituler avant d'avoir envisagé toutes les solutions possibles. Si la roche qui obstrue l'entrée du souterrain, de l'autre côté de la caverne, est un obstacle insurmontable pour votre progression, il vous semble nécessaire d'en obtenir la preuve. Un instant plus tard, vous atteignez le centre de la grotte. Vous apercevez, sur votre gauche, à un mètre cinquante du sol, d'étranges symboles gravés dans la paroi. Vous vous approchez puis, un genou en terre, vous promenez la lueur de votre bâton sur les figures, découvrant des signes inconnus, peut-être les lettres d'un alphabet, et des bas-reliefs représentant des bijoux de toutes

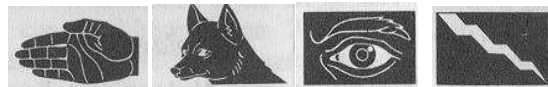


98 *La lueur de votre bâton révèle les bas-reliefs gravés dans la paroi.*

formes, des enclumes de forgeron, et toutes sortes d'armes qui témoignent du passage, sinon de l'existence, d'un peuple guerrier dans cette région des Monts du Rovar. Soudain, un bruit suspect interrompt votre examen. Vous prêtez une oreille attentive... un grincement de dents ! Vous levez la tête. Sur la paroi de la caverne se profile l'ombre d'une forme qui vous enveloppe lentement. Réagissant par réflexe, vous pivotez et vous libérez, en une fraction de seconde, toute la puissance de votre bâton magique. Rendez-vous au [64](#).

99

Tout à coup, alors que la voix (une voix de femme) renouvelle ce qui ressemble fort à des appels au secours, une armée de loqueteux sort des maisons proches et des ruelles adjacentes. Vous êtes bientôt pressé de tous côtés par une foule en délire et, poussé par un flot irrésistible, vous débouchez sur une petite place. Dépassant d'une bonne tête la taille des habitants de Sélartz, vous n'avez aucun mal à apercevoir l'origine de ce tumulte : à quelques pas de la porte d'entrée d'une maison en proie aux flammes, une femme crie de toute la force de ses poumons : — Mon bébé ! Aidez-moi ! Par pitié ! *Choix 3 du Livre du Pouvoir*.



100

Si vous avez déjà contemplé la Porte du Levant, rendez-vous au 43. Sinon, rendez-vous au [179](#).

101

Oubliant Gratz le gardien, vous constatez que la température s'abaisse au fur et à mesure de votre progression le long de ce tunnel aux parois étrangement lumineuses. Un souffle d'air frais caresse maintenant votre visage, et il s'écoule peu de temps avant que vous n'aperceviez, non loin de là, un flot de lumière qui se

déverse dans le souterrain. Bien que la perspective de revoir la lumière du jour ne suffise pas à vous rassurer, vous déborderez de courage quand vous débouchez du tunnel sur une large place. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).

102

Dès l'instant que vous tentez de déplacer la dalle métallique en utilisant les pouvoirs télékinésiques de votre bâton, des bruits mystérieux s'élèvent tout autour de vous. Il y a maintenant dans l'air une voix sinistre dont le murmure enfle petit à petit. Vous pensez un instant prendre la fuite, mais vous savez qu'il est déjà trop tard. Les muscles de votre corps se figent peu à peu, vos lèvres se ferment... Vous êtes la victime du gardien de ce tombeau, une entité immatérielle qui possède le droit et le pouvoir de pétrifier quiconque ose violer la sépulture du roi. Dans la salle de Belnoïn, Kandjar l'enchanteur attend une délivrance qui jamais ne viendra. *Fin d'Aventure*.

— 103 —

A la suite de l'homme qui vous a accueilli à l'entrée du palais, vous dépassez un vaste hall aux murs couverts de lourdes tentures, vous empruntez un grand escalier, puis vous pénétrez dans une longue salle au plafond en forme de coquillage. De l'autre côté de la pièce, autour d'une large table couverte de cartes, quatre hommes discutent à voix haute. - - Qui dois-je annoncer ? demande votre guide en se tournant vers vous.

— Kandjar, de la Cité des Nuages, répondez-vous à l'homme qui, après avoir répété vos paroles à haute et intelligible voix, vous demande de patienter quelques instants.

Peu après, votre guide sort de la salle. L'un des hommes dirige son regard vers vous. Il claque des mains à deux reprises, obtenant aussitôt le silence. Un silence qu'il rompt, peu après, en déclarant à votre intention :

— Si un courrier ne m'avait prévenu que vous viendriez probablement me rendre visite, je n'aurais jamais cru qu'un enchanteur foulerait un jour la terre de Dorgan. Il est vrai que, dans sa lettre, le sénéchal m'a beaucoup parlé de vous... mais bien peu des raisons de votre venue à Fenga. Hélas ! Le gouverneur d'une province aussi éloignée que la mienne n'est que rarement admis à partager le secret des dieux.

A entendre parler cet homme d'un âge mûr, aux tempes déjà grisonnantes, vous savez aussitôt à quel genre de personne vous avez affaire. Celui-ci a sans doute gagné ses galons de gouverneur sur les champs de bataille, mais il ressent sa mise à l'écart dans ce poste lointain comme une cruelle humiliation. En l'avertissant de votre arrivée, le sénéchal a coupé court à toute possibilité d'entente entre vous. Aux yeux de cet homme susceptible, et malgré vos origines, vous êtes un émissaire, en mission officieuse pour le compte de la Cité Forteresse. Après un long silence, le gouverneur reprend la parole, interrompant le cours de vos pensées.

— J'ai cru comprendre que vous enquêtiez sur le passé du monde de Dorgan. A Fenga, il est un seul endroit où un érudit puisse trouver de quoi assouvir sa soif de connaissance. Aldéric ! Conduis notre hôte auprès de Xern. Je lui donne l'autorisation de consulter tous les ouvrages de notre bibliothèque et, s'il en formule le souhait, de résider aussi longtemps qu'il le voudra en notre palais.

A la suite d'Aldéric, après avoir pris congé du gouverneur, vous quittez le palais. Après un pareil accueil, une chose est sûre : Le gouverneur de Fenga n'est pas près de vous revoir ! *Fin d'Exploration* de la Ville Basse. Rendez-vous à la [Bibliothèque](#).

Vous gravissez les premiers escarpements, le buste courbé en avant et les paupières mi-closes. Un son inquiétant se mêle aux hurlements du vent. Un instant plus tard, votre main se crispe



104 *Le sphinx se pose à quelques pas de vous
en fouettant l'air de ses ailes.*

sur le bois de votre bâton. Derrière vous, à quelques pas, une bête hideuse se pose en fouettant l'air du battement de ses ailes. Vous n'avez aucun mal à identifier la créature qui s'assoit maintenant sur ses pattes arrières en vous lançant un regard brûlant de fièvre. Avec son corps de lion, son buste et son visage de femme, elle ressemble trait pour trait à l'une des statues du jardin des démons pétrifiés de la Cité des Nuages. Un sphinx ! Vous rassemblez toutes vos forces pour surmonter la peur que vous inspire ce monstre légendaire. Malheureusement, vous n'avez pas le temps de tracer un pentacle de protection, et vous savez que ce monstre le sait aussi bien que vous ! Si vous souhaitez concentrer toute l'énergie de votre bâton afin d'anéantir le sphinx, rendez-vous au [17](#). Si vous considérez qu'un sphinx ne dévore jamais un voyageur sans lui avoir posé une énigme, rendez-vous au [74](#).

— 105 —

De nouveau, l'obscurité vous enveloppe à la manière d'une seconde peau. Dans le chaos des ruines de Séléite, vous ne pouvez échapper à la volonté qui vous contraint à l'immobilisme. Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).

— 106 —

Vous êtes plongé dans l'obscurité d'une nuit sans lune. Un profond sentiment de malaise s'empare de vous. Allongé sur votre couverture, les yeux mi-clos, vous tentez d'exorciser vos craintes. Mais il vous semble qu'un bruit anormal, une sorte de bourdonnement, couvre progressivement les harmonies nocturnes de la Grande Plaine. Ce bruit, que vous entendez depuis maintenant deux bonnes minutes, vous inquiète terriblement. Vous rejetez vivement la couverture qui vous enveloppait et... Une fois relevé, vous devez fournir un colossal effort de volonté pour conserver votre sang-froid ! A un jet de pierre, vous apercevez une centaine de grosses lueurs incandescentes qui, volant en rase-mottes au-dessus du

brouillard (qui atteint maintenant la hauteur de vos cuisses), s'approchent de votre campement à vive allure. Des insectes ! Une nuée de lucioles géantes ! Vous vous baissez précipitamment pour ramasser votre bâton mais, avant que vous n'ayez pu l'atteindre, les créatures s'accrochent à vos vêtements et vous soulèvent brutalement. Une minute plus tard, vous flottez entre ciel et terre, à plus de dix mètres de hauteur. Rendez-vous au [196](#).

— 107 —

Des spectres ! Ces marais sont hantés par des spectres ! Heureusement, ce n'est pas la première fois que vous avez maille à partir avec de telles créatures. En toute hâte, utilisant la pointe de votre dague, vous tracez un pentacle sur le sol boueux, puis deux runes de protection. La première vous empêchera de quitter l'aire magique, si d'aventure l'une de ces créatures était assez puissante pour vous envoûter. La seconde désintègrera les spectres qui oseraient vous attaquer. Votre ouvrage achevé, vous réalisez soudain que la musique a cessé. Les monstres vous ont aperçu et vous voyez maintenant leurs visages, d'une pâleur de craie. Ils s'approchent lentement, tendant les bras dans votre direction. Une minute plus tard, attirés par la vie — votre vie — comme par un aimant, les corps de ceux qui furent autrefois hommes et femmes tombent en poussière, l'un après l'autre, inexorablement, au contact des forces surnaturelles concentrées par votre pentacle. Tout danger semble maintenant écarté. Vous sortez de l'aire de protection magique pour examiner les vêtements des spectres qui gisent sur le sol. Rendez-vous au [167](#).

108

En marchant pendant un bon quart d'heure sur le sol laissé en friche, vous atteignez enfin la limite des terrains exploités. Vous abandonnez le fleuve pour vous diriger vers l'unique porte du village. Incommodé par l'odeur du fumier récemment épandu sur les champs, vous accélérez le pas, vous laissez derrière vous les gardiens des semailles, de grotesques épou-vantails à

moineaux plantés dans le sol à intervalles réguliers, et vous vous approchez des deux sentinelles qui montent la garde devant la massive porte de bois à deux battants. L'apparence martiale de ces hommes protégés par une armure de cuir bouilli et armés d'une longue pique, d'une épée et d'un bouclier, ne vous impressionne guère. « De solides gaillards », pensez-vous tout en regardant leur manque d'assurance. « Quoi qu'en dise leur équipement, ces deux-là n'ont rien de combattants entraînés. » Rendez-vous au [57](#).

109

Il vous faut un peu moins d'une heure d'une marche harassante pour vous assurer que vous n'avez pas fait fausse route. La piste que vous suivez depuis votre départ de la clairière d'Ordreth s'achève au bord d'un petit ruisseau que traverse un pont de bois couvert de mousse. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

110

Au moment où vous ouvrez les yeux, le soleil est déjà haut dans le ciel bleu d'azur. Vous vous trouvez adossé à un bloc de cristal, les jambes allongées sur un parterre de petites fleurs qui, du sommet d'une tige dénuée de feuilles, déploient une large corolle noire autour d'un cœur du jaune le plus vif. Le parfum capiteux exhalé par cette étrange floraison vous fait tourner la tête. Résistant à l'ivresse qui vous entraîne peu à peu vers le sommeil, vous vous relevez difficilement, comme si vous éprouviez les pires difficultés à vous dégager de l'emprise des fleurs. Peu après, tandis que vous déambulez dans les ruines, la vue des innombrables blocs de cristal vous rafraîchit les idées et vous vous rappelez maintenant les circonstances de votre arrivée à Séléite : la colline, les mille et un feux sous un ciel étoilé, les douze coups d'une cloche au timbre grave, l'obscurité, ce souffle glacial, si froid que vous avez cru un instant qu'il allait trouver le chemin de votre cœur, et ce rêve étrange qui sort maintenant de

vosre mémoire... Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au 44. Sinon, rendez-vous au [197](#).

— 111 —

— Ma décision est prise, monsieur, je pars ! Cette chambre ne vaut pas la moitié du prix que vous annoncez et encore, pour arriver à cette somme, il faudrait y ajouter un bon repas !

L'aubergiste semble se ressaisir un instant, mais son visage blêmit lorsque vous ajoutez :

— Et quand je pense que le sénéchal de la Cité Forteresse m'a obtenu, pour le même tarif, une résidence de deux étages en plein cœur de la ville. A mon retour, je connais plus d'un citadin qui sera surpris d'entendre qu'une chambre à Kandaroth vaut aussi cher qu'une maison dans la Cité Forteresse !

A voir le visage cramoisi du petit bonhomme joufflu qui n'ose plus vous fixer droit dans les yeux, vous savez que vous venez de toucher son point sensible. Aussi, sans plus attendre, vous lui glissez une pièce d'or dans la main et vous ajoutez, avant de refermer la porte de la chambre derrière vous :

— Et n'oubliez pas mon repas !

Une heure plus tard, après un dîner composé de charcuterie et d'un poulet rôti arrosé d'une pinte de bière, vous vous glissez entre les draps, satisfait du mauvais tour que vous avez joué à cet aubergiste. Rendez-vous au [16](#).

112

A la joie que vous avez ressenti, voici maintenant près de huit heures, en découvrant l'entrée d'un tunnel creusé dans la roche d'une haute montagne des monts du Rovar, succède maintenant une profonde lassitude. Est-ce l'atmosphère pesante de ce sombre souterrain ? La peur d'un éboulement ? La sensation angoissante de descendre toujours plus profondément au cœur

de la montagne ? La certitude grandissante de perdre votre temps dans cet endroit sinistre et glacial ? Au fur et à mesure que vous avancez, éclairé par la lumière surnaturelle de votre bâton magique, chaque minute vous semble durer quelques secondes de plus. Rendez-vous au [98](#).

— 113 —

Le tonnerre s'abat sur les cimes des Monts du Rovar. Vous découvrez un passage qui va en se rétrécissant entre deux crêtes rocheuses. Au fond du goulot d'étranglement encombré de quartiers de rocher, vous voyez une volée de marches, taillées à même la pierre, qui mènent à une ouverture creusée dans le flanc de la montagne. Vous avancez, marchant prudemment sur les roches déjà couvertes de neige, jusqu'à l'escalier que vous grimpez avec prudence. Assez large pour permettre le passage de trois hommes de front, et assez haut pour qu'une créature du double de votre taille puisse y pénétrer, ce souterrain fut, à n'en pas douter, construit par des mains expertes. La pierre des murs du tunnel, noire, lisse et polie, n'a souffert aucune atteinte et votre visage pourrait s'y réfléchir comme dans un miroir. Rendez-vous au [156](#).

— 114 —

Combien de temps s'est écoulé depuis que vous êtes entré au Diable Geôlier ? Après quelques pintes d'une bière fortement alcoolisée, dans l'atmosphère enfumée de cette petite auberge, la tête vous tourne au point de vous brouiller l'esprit. Vous bayez aux corneilles lorsqu'un homme s'approche de votre table. Si vous connaissez Titaoua, rendez-vous au [3](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).

115

Si le chevalier est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 du livre de sire Péreim. Sinon, rendez-vous au [56](#).

Vous dormez à poings fermés depuis deux bonnes heures. Soudain, un craquement vous réveille en sursaut. Vous tendez l'oreille, estimant aussitôt qu'une troupe d'une dizaine d'hommes passe à proximité de votre bivouac, assez loin pour ne pas déclencher les protections de votre pentacle, mais assez près toutefois pour que vous puissiez entendre leur conversation.

— Triple buse ! Regarde où tu mets les pieds !

— Je me suis fait mal !

— Chut ! Si vous ne vous taisez pas immédiatement tous les deux, je vous jette en pâture aux oiseaux de mer. Silence, ou vos carcasses pourriront bientôt sur le rivage.

Le silence revenu, vous hésitez sur la conduite à suivre. Si la présence d'une troupe dans la forêt, à une heure aussi tardive, vous intrigue au plus haut point, le ton employé par le dernier des trois hommes, sans doute le chef de la troupe, vous laisse perplexe. Allez-vous rassembler votre équipement à la hâte afin de suivre ces noctambules (rendez-vous au [71](#)) ou rester tranquillement allongé sur votre couverture, et reprendre la clef des songes '*Fin d'Exploration* et rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#)) ?

L'éclat diabolique qui illumine soudain le regard du sphinx ne permet pas le moindre doute. Votre réponse est fausse, et il va vous falloir affronter le monstre dont la bouche s'ouvre et se ferme comme s'il proférait de silencieuses incantations. Au moment précis où vous dégainez votre dague, la bête bondit et vous attaque, toutes griffes dehors. Vous portez un coup terrible, mais au contact de la peau de votre adversaire, la lame de votre arme se brise, comme si vous aviez tenté de fendre une pierre avec un simple bâton de bois. Une vive mais brève douleur vous traverse lorsque les crocs de la créature s'enfoncent dans votre

gorge. Un instant plus tard, vous poussez votre dernier soupir.
Fin d'Aventure.

— 118 —

Depuis des heures vous progressez le ventre vide, de l'eau jusqu'aux chevilles, déployant des trésors d'énergie pour tenir ferme et bon. Pour un homme comme vous, habitué au confort simple mais douillet de la Cité des Nuages, ce marécage sinistre et hostile est de nature à vous couper l'appétit... On vous dit robuste, tenace et dur au mal mais, aussi loin que remontent vos souvenirs, vous n'avez jamais eu l'occasion de souffrir à ce point. Bien sûr, si vous possédiez une peau assez dure pour résister aux insectes, un nez insensible aux vapeurs méphitiques, une ouïe indifférente aux coassements d'une légion de crapauds, des yeux capables de percer le brouillard, des vêtements imperméables et le pouvoir de marcher sur l'eau, vous pourriez peut-être vous adapter à ce cloaque puant et saumâtre. Mais à quoi bon se lamenter ? Ces marais sont réputés infranchissables, et vous avez décidé d'apporter la preuve qu'ils ne le sont pas ! Rendez-vous au [157](#).

119

Si vous avez déjà contemplé les Hauts Chapiteaux de Sélartz, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).



120


Quelle n'est pas votre surprise quand, éveillé par les premières lueurs de l'aube, vous retrouvez votre bivouac, après un jour et une nuit d'exploration de cette région de collines, tel que vous l'aviez laissé ! Les filamènes et les horribles monstres qui vous ont attaqué n'étaient donc que le fruit de votre imagination... Ouf! Pour un homme aussi pragmatique que vous, et d'ordinaire peu enclin à cauchemarder, cette nuit agitée a été aussi éprouvante que le plus acharné des combats. Une fois restauré et de bien meilleure humeur qu'à votre réveil, vous décidez de quitter cette contrée paisible. Les Barbes Fleuries s'étendent trop loin vers le sud pour que vous puissiez espérer découvrir les collines les plus reculées en moins d'une semaine de recherches méthodiques. Un temps précieux que vous préférez consacrer à l'exploration d'autres contrées du monde de Dorgan. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

121

Deux heures plus tard, confortablement installé au pied d'un arbre de la forêt d'Andaines. à plus d'une lieue du rocher des naufrageurs, vous décidez de profiter du reste de la nuit pour prendre un repos bien mérité. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

122

Au bout de quelques minutes d'une marche laborieuse, vous apercevez une pâle lumière dont la couleur, entre le mauve et le vert, vous donne la chair de poule. Vous résistez au sentiment de terreur que cette combustion surnaturelle vous inspire, vous dissipez la lumière de votre bâton puis, fermement résolu à rencontrer le maître de cette région, vous avancez en direction du feu. Dix minutes plus tard, vous émergez de la forêt dans une immense clairière. Au centre du périmètre délimité par les arbres à lianes, un cône de lumière s'échappe d'un cratère de plus d'un kilomètre de diamètre. D'un pas prudent, vous vous approchez

du bord de la cavité. Soudain, comme vous atteignez presque le bord, vos muscles sont brusquement paralysés ! En proie à la panique la plus totale, bras et jambes pris dans une invisible toile, vous sentez un esprit visqueux et froid s'insinuer dans votre esprit. Si vous possédez 8 points de Pouvoir  rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au 89.

123

A la suite de l'aubergiste, vous vous attablez seul à proximité des cuisines d'où provient un fumet appétissant. Une vieille femme, couverte de guenilles, vous sert un plat de cochonnaille et une double pinte d'une bière fortement alcoolisée. Peu de temps après, tandis que la salle se remplit et que la bière coule à flots, vous arrosez d'une nouvelle pinte les deux poulets que l'aubergiste tenait visiblement à déposer en personne sur votre table. Vous dévorez le premier à belles dents, puis la moitié du second, avant de gagner la chambre où vous attend un lit confortable et un édredon de plumes. Une fois couché, vous résistez un moment à l'appel du sommeil, éprouvant un plaisir voluptueux au bien-être qui vous endort. Rendez-vous au [16](#).

— 124 —

Les menaces proférées par l'inconnu ne sont pas de nature à vous impressionner. D'autant que les pouvoirs de votre bâton sont décuplés lorsque vous les utilisez contre un monstre créé par la magie. Vous le tendez en direction du salhaurk et vous déclarez :

— Excuse-toi sur-le-champ, manant ! Ou je détruis cet immondice de la nature !

Le salhaurk siffle de rage, mais son maître, dont le visage s'empourpre à vue d'œil, tient fermement la chaîne à deux mains, l'empêchant de se jeter sur vous.

— Des excuses ! Répétez-vous sur un ton qui ne laisse aucun doute quant à votre détermination. Rendez-vous au [158](#).

125

Dans un morceau de cuir plié, vous trouvez une bague d'une merveilleuse beauté. Au centre d'une monture d'argent, représentant la forme d'une goutte d'eau, se trouve serti un cristal d'une grande pureté. Vous venez de découvrir la Larme de Cristal : une bague magique qui ajoute 2 points à votre total d'Initiative. Le cœur plein de bonheur, vous décidez de passer la nuit dans cet abri providentiel. Le lendemain, après avoir eu les plus grandes difficultés à vous débarrasser de l'animal qui, durant votre sommeil, est venu discrètement se blottir contre votre épaule, vous regagnez la Route des Conquérants et vous poursuivez votre chemin. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

126

Un quart d'heure plus tard, vous n'en croyez pas vos yeux : une troupe de baladins ! Droit devant vous, à la limite de votre champ visuel, vous apercevez une bonne vingtaine de danseurs qui exécutent un ballet autour d'une demi-douzaine de musiciens. Vous êtes trop loin pour apercevoir leurs visages, mais vous remarquez que tous sont vêtus somptueusement. *Choix 11 du Livre du Pouvoir.*



127

Vous hésitez sur la conduite à tenir. Soudain... vos cheveux se dressent sur votre tête ! Le tunnel par lequel vous avez accédé à cet endroit insolite a disparu ! Rassemblant ce qui vous reste de courage et d'énergie, vous admettez l'impossible. La chose qui se tient au centre de cette place est une créature vivante ! *Choix 8 du Livre du Pouvoir.*



Comme vous l'avez appris de la bouche du sénéchal de la Cité Forteresse, la Route des Conquérants marque l'une des frontières du monde de Dorgan. Au-delà de cet étroit défilé, au nord des Monts du Bouclier, se trouvent des territoires inconnus et hostiles, peuplés d'hommes et de créatures sauvages. Il y a bien longtemps que les soldats évitent la région, et rares sont les convois qui empruntent encore cette route que bon nombre d'habitants de la cité croient hantée par des esprits cruels et avides. Qu'un lieu aussi sinistre ait inspiré des histoires à dormir debout n'a rien d'étrange... Cette étroite gorge est un endroit rêvé pour tendre un guet-apens ! A chaque instant vous avez l'impression que des mains perfides s'apprêtent à faire tomber des blocs de pierre du sommet des falaises. A moins que le danger ne se dissimule derrière l'un des nombreux éboulis qui jonchent la route. Ou encore ne surgisse des profondes ornières que recouvrent de petits buissons. Rendez-vous au [151](#).

129

Si vous voulez rendre visite aux maîtres de Sélartz, rendez-vous au [quartier des Hauts Chapiteaux](#). Si vous ne rechignez pas à prendre un bain de foule, rendez-vous au [quartier des Comptoirs](#). Si la mauvaise réputation du quartier mal famé de Sélartz ne vous impressionne pas, rendez-vous à la [Cour des Miracles](#). Si vous recherchez la compagnie des militaires, rendez-vous du côté du [quartier des Campements](#).

130

Jaillissant des hautes herbes où elle se cachait, une créature immense bondit sur vous. En plongeant, avec une vivacité inattendue pour un homme qui a passé la plus grande partie de sa vie dans une bibliothèque, vous évitez d'extrême justesse l'attaque du monstre, qui s'étale sur le sentier, deux mètres derrière vous. Vous vous relevez précipitamment, impatient de prendre la poudre d'escampette. Mais vous jouez de malchance !

A cinq mètres de vous, une seconde créature apparaît. Cerné comme vous l'êtes entre ces deux monstres armés de massues de pierre, vous abandonnez tout espoir de fuite. Un rictus féroce déforme le visage de ces humanoïdes vêtus de peaux de bête. « Ces monstres mesurent au moins deux mètres cinquante », pensez-vous en levant la tête, impressionné par la longueur de leurs canines.

COMBAT AVANCÉ

GÉANTS IN: 11 co: 10 VIT: 35 BL: 3 D

Si vous tuez les deux géants de la Passe des Rocs, rendez-vous au [159](#).



131

Peu après, comme vous atteignez le sommet d'un talus d'où vous apercevez une caverne creusée dans le flanc abrupt d'une haute falaise, vous devez fournir un colossal effort de volonté pour réprimer un haut-le-cœur. Entre vous et l'entrée de la grotte, le sol est jonché de détritits, d'ossements blanchis par le temps et de cadavres d'animaux de toutes sortes, atrocement mutilés. Vous détournez le regard de cette vision horrible au moment où un bruit suspect attire votre attention. Derrière vous, suivant le sentier que vous venez d'emprunter, une créature s'approche d'un pas pesant... Vous tournez la tête puis, ne voyant personne sur le chemin, vous plongez au-delà d'un buisson d'épineux. C'est de là, caché par la végétation, que vous observez, sans prendre le risque d'être vu, une créature à la peau jaunâtre, vêtue de peaux de bêtes : un troll de cinq mètres de haut ! Un monstre aux mains si larges et si puissantes qu'elles pourraient aisément broyer votre tête, ou vous arracher un membre. Au moment où le monstre passe à deux pas de vous, une puanteur effroyable flotte dans l'air. *Choix 12 du Livre du Pouvoir.*

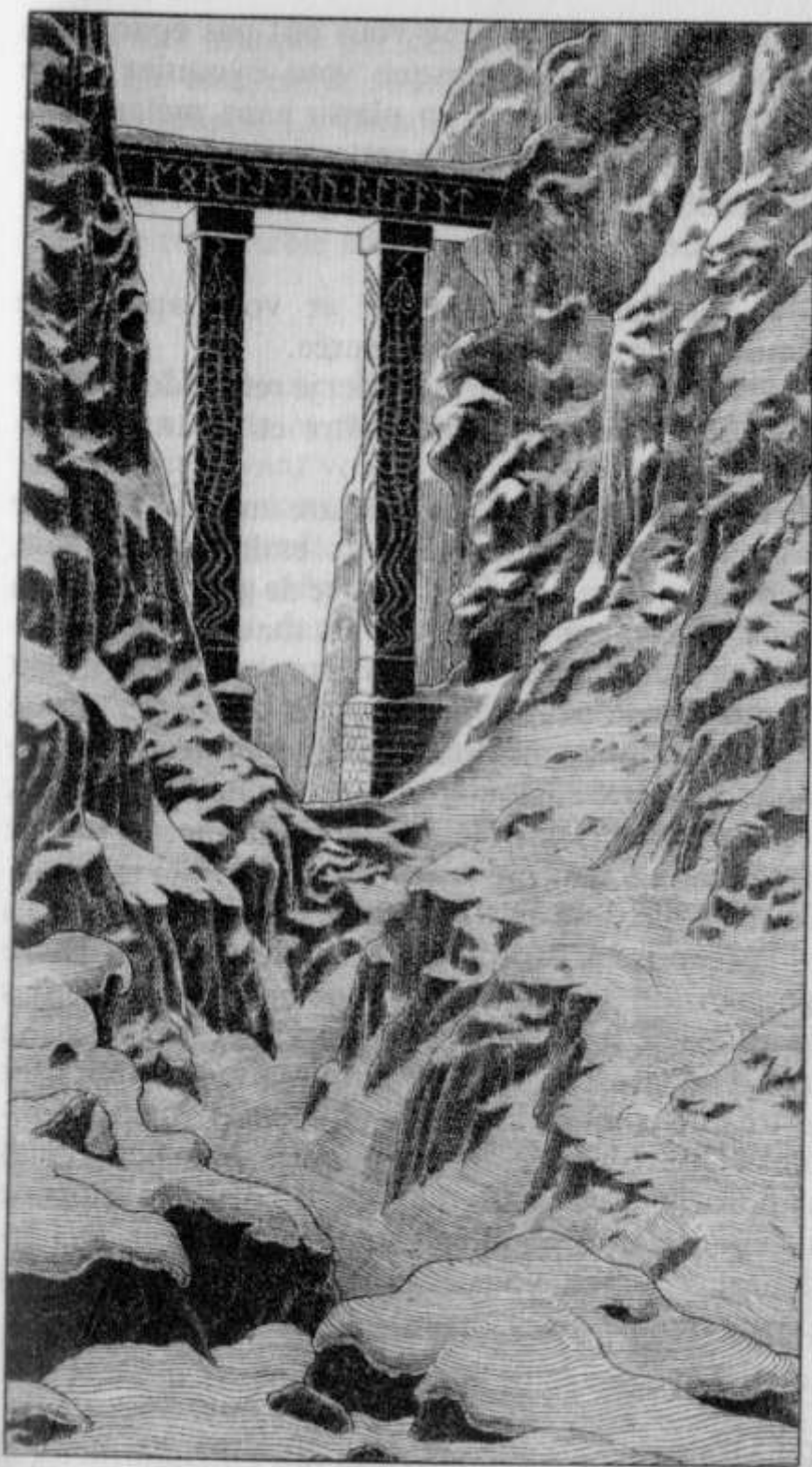


132

La tempête de neige s'achève aussi soudainement qu'elle s'était déclarée, en fin de matinée, dispersée par le souffle d'un fort vent d'ouest. Vous êtes fatigué et sale, mais heureux de retrouver la chaleur du soleil que vous apercevez entre deux des plus hautes cimes des Monts du Rovar. Deux heures plus tard, après vous être changé et restauré, vous atteignez enfin le col. Le soleil décline déjà lorsque vous quittez cette région dangereuse. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

— 133 —

D'un seul coup, après avoir gravi un escarpement rocheux, vous découvrez un spectacle qui compense tous vos efforts. Ici, aux confins du monde de Dor-gan, dans ce lieu connu des hommes sous le nom de Porte du Levant, vous contemplez une Arche d'Invocation. Ivre de joie, vous endurez sans broncher la demi-heure de marche qui vous sépare encore de l'immense construction. Seuls les sortilèges d'enchanteurs ont pu, il y a plus de mille ans, ouvrir un col dans la montagne et élever, de part et d'autre du passage, deux fabuleux piliers sur lesquels repose, à plus de trente mètres de haut, un linteau où se trouvent gravées les runes du premier alphabet des enchantements. Après des années de travail acharné, vous avez enfin la confirmation irréfutable de vos hypothèses : la Cité des Nuages n'est pas le berceau de votre civilisation et, comme vous le pressentiez depuis longtemps déjà, le monde de Dorgan était celui des premiers enchanteurs. En pensant aux jugements de vos pairs qui ne vous ont pas épargné la moindre humiliation lorsque vous évoquiez votre théorie, vous éprouvez un plaisir sans mélange. A elle seule, la découverte de cette région justifie pleinement votre entreprise. Rendez-vous au [154](#).



133 Sur le linteau de l'Arche d'Invocation sont gravés les runes du premier alphabet des enchantements.

Vous franchissez le pentacle et vous appelez le démon d'une voix forte et assurée.

— Je n'implore aucune faveur et je refuse de te payer tribut ! Je t'ordonne d'apparaître et de te soumettre !

— Tu gaspilles ton énergie, déclare une voix sifflante qui semble surgir de plusieurs endroits à la fois. Sache que j'aurais pu faire preuve de générosité à ton égard. Hélas, par la faute de tes maudits enchantements, bon nombre de serviteurs dévoués m'ont abandonné. Pour cela, je te maudis, comme cette cité le fut, il y a mille ans, par le dragon protecteur de ce monde. La cité engloutie sera ta prochaine demeure, et je t'y promets une éternité de souffrances. Puisque tu souhaitais tant me rencontrer, me voici !

Tout à coup, une énorme masse apparaît entre vous et l'écritoire. L'aspect insaisissable de cette chose ignoble, qui semble faite d'une infinité de petites créatures de toutes formes, vous cloue sur place. Au prix d'un effort de volonté surhumain, vous opposez votre force morale à la terreur qui paralyse vos membres. Une centaine de minuscules bouches avides s'approchent de vous en faisant d'horribles bruits de succion... Enfin, vous surmontez votre peur. Débordant de courage, vous engagez aussitôt un combat à l'issue incertaine.

COMBAT AVANCÉ

DÉMON IN: 29 co : 20 VIT: 30 BL : 6D

Vous êtes attaqué par des bouches dépourvues de dents qui essayent de se coller sur votre peau comme des ventouses. Le démon du lac est une créature vampirique ! Retirez-lui 5 points de Blessures lorsqu'il vous inflige des dommages. Si vous ôtez la vie à ce redoutable adversaire, rendez-vous au [85](#).

Le regard farouche, blême de rage, vous prenez le mors aux dents et vous marchez à longues enjambées, droit devant vous, votre dague dans une main et votre bâton dans l'autre. Quelques secondes plus tard vous plongez la lame de votre arme dans le corps grotesque de la créature.

— Que je sois damné ! dites-vous au moment où votre dague, votre main et une bonne partie de votre bras s'enfoncent dans une substance nébuleuse, une matière vaporeuse, à la fois tiède et acide, qui n'offre qu'une très faible résistance à la pression de votre corps.

Rendez-vous au [6](#).

136

Etes-vous devenu fou ? Lorsque vous recouvrez l'usage de vos sens, vous apercevez, au-delà d'un fin brouillard, une tête dont les proportions dépassent l'entendement. Un frisson vous parcourt l'échiné quand une voix retentissante s'adresse à vous :

— Je te félicite, Kandjar, et je te dois bien quelques explications. Voici mille ans, l'orgueil des premiers enchanteurs fut à l'origine d'une guerre épouvantable qui décima les peuples de Dorgan. En lisant ce grimoire, tu m'as rendu la liberté, tu as racheté la faute de tes ancêtres et sauvé le monde de Dorgan d'un péril imminent. Pour la seconde fois de mon histoire.

je dois débarrasser le monde de Dorgan des forces maléfiques qui s'assemblent au cœur de la forêt d'Andaines... A moins que tu ne l'aies déjà fait ! Tel est mon destin de dragon protecteur. Le regard rivé sur les yeux mauve et jaune de la créature, vous vous sentez soudain soulevé de terre, puis transporté à travers les airs à une vitesse vertigineuse. Peu de temps après, vous apercevez une cité suspendue au-dessus d'un lac que vous n'avez aucune peine à reconnaître. Le dragon n'est plus qu'un point minuscule à l'horizon. Vous contemplez la cité des premiers enchanteurs,

resurgie des flots après tant d'années d'oubli. Bientôt, les vôtres accueilleront avec satisfaction le récit de vos exploits et tous vous couvriront de gloire. D'ici peu, vous deviendrez le maître incontesté de la sixième école de magie. Vous êtes heureux, bien que vous soupçonniez le dragon de vous avoir subtilisé le grimoire qui permettait de l'invoquer. *Fin d'Aventure pour tous.*

137

En observant la dague du malheureux Sidon, vous reprenez vos esprits. Après tout, l'attaque de cette créature de cauchemar vous a peut-être sauvé d'un grand danger. Cet homme, qui avait su gagner votre confiance en se présentant comme saltimbanque, était probablement l'un des nombreux pillards qui infestent la région. Vous regrettez la disparition du bâton qui aurait pu vous en apprendre plus sur le compte de ce soi-disant jongleur, mais vous appréciez la découverte de cette dague au point de jeter la vôtre dans les hautes herbes. Votre fourreau contient maintenant une dague que vous baptisez dague de Sidon. Arme magique qui, lorsque vous réussirez un assaut de Combat, infligera 2 D de Blessures. Après avoir accordé un dernier regard au cadavre de votre compagnon d'une heure, vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [130](#).

138

Au terme d'une marche qui vous a permis de découvrir la beauté des quartiers riches, le spectacle qui s'offre maintenant à vous n'a rien de bien surprenant. Le palais du gouverneur n'est que la copie conforme, dans de plus vastes proportions, des magnifiques rotondes que vous avez aperçues le long des larges avenues de la Ville Basse. Vous avancez en direction de l'unique entrée de l'imposant édifice : une lourde porte de bronze gardée par quatre soldats de l'armée régulière de Dorgan. Soudain, surgissant de derrière un taillis où elle se tenait cachée, une sentinelle s'interpose entre vous et le palais. Vous annoncez aussitôt votre intention de rencontrer le gouverneur. Le soldat, après avoir sonné du cor, vous invite à le suivre jusqu'à l'entrée

du palais. Là, un autre gardien vous demande le mot de passe. Un mot de passe que vous avez appris, de la bouche du sénéchal de la Cité Forteresse, peu avant votre départ pour le monde de Dorgan. Un instant plus tard, les portes du palais se referment derrière vous. Rendez-vous au [103](#).

— 139 —

Vous observez les environs du buisson sous lequel la petite créature s'est glissée, intrigué de ne pas la voir réapparaître alors que vous avez achevé votre repas depuis un bon quart d'heure. Vous attendez encore une dizaine de minutes puis, n'y tenant plus, vous décidez d'en avoir le cœur net. Un instant plus tard, écartant les branches du buisson, vous découvrez un trou d'un mètre de diamètre dont vous apercevez le fond, deux mètres plus bas. La créature s'est vraisemblablement échappée par la galerie que vous venez d'apercevoir au fond de ce trou. Etonné par votre découverte, vous haussez les sourcils puis, une fois rhabillé, vous décidez de suivre le chemin emprunté par l'animal. Rendez-vous au [65](#).

140

Une heure plus tard, vous portez votre regard sur un spectacle à vous couper le souffle. Au-delà d'une ceinture d'herbe rase s'étend un paysage de désolation. Frappé de stupeur, vous réalisez que les vestiges de cette ancienne ville, d'énormes blocs de cristal joints par de fines plaques de verre, réfléchissent la lumière des étoiles avec une intensité décuplée. Vous avancez prudemment parmi les décombres. Soudain, le glas d'une cloche déchire le silence. Une terreur indicible vous envahit brusquement. Le fantastique chaos des ruines de Séléite semble s'animer d'une vie propre. Vous avez l'impression qu'une forme haute et sombre s'interpose entre ciel et terre, recouvrant la ville d'un dôme de noirceur. *Choix 7 du Livre du Pouvoir.*



Fasciné par le sortilège qui s'opère sous vos yeux et incapable de détacher votre regard de celui de ce frère jumeau, vous accédez à sa requête en lui donnant un objet dont il se saisit avec délicatesse. Entre ses mains votre bien brille d'une lueur bleutée qui va en faiblissant, comme si l'être qui vous fait face possédait le pouvoir de se nourrir de la magie des objets. Bras et jambes coupés, pris au dépourvu par l'étrangeté de ce spectacle, vous ressentez une sensation curieuse et inattendue de bien-être. Quelques secondes plus tard, au fur et à mesure que le corps de votre sosie disparaît, vous sentez qu'une énergie nouvelle s'étend à chaque parcelle de votre peau. Cette créature, quoi qu'elle ait pu être, vous a remercié à sa manière du cadeau que vous lui avez offert. Vous retrouvez la Vitalité qui était la vôtre le jour de votre départ à l'aventure dans le monde de Dorgan. Votre total de Blessures tombe à son plus bas niveau. Rendez-vous au [101](#).

142

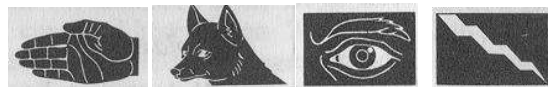
Aussitôt après le combat, sans même prendre le temps de souffler un peu, vous délaissiez le cadavre de l'aquaraignée. Les événements de cette demi-journée passée dans les marais vous ont tellement bouleversé que vous ne savez quelle décision prendre. Allez-vous renoncer en partie à cette épreuve de force et rebrousser chemin (rendez-vous aux [Marais](#)) ou, ferme comme un roc, continuer votre exploration (rendez-vous à la [Terre des Damnés](#)) ?

Soudain, au moment où un groupe de cinq infirmes se lève et vous emboîte le pas, un hurlement strident s'élève d'une ruelle proche. Aussitôt, les éclopés accélèrent l'allure. Vous craignez un instant que votre vie ne soit en danger mais les mendigots vous dépassent sans vous prêter la moindre attention. Puis, avec une vivacité que rien ne laissait supposer dans leur apparence, les

voilà qui filent ventre à terre en direction des cris. Rendez-vous au [99](#).

144

Le lendemain matin, au terme d'une nuit tranquille et salubre, vous poursuivez votre exploration d'Ordreth. Vous remontez le cours du fleuve qui, d'après vos calculs, se dirige maintenant vers le nord-ouest de la forêt. Soudain, de gros bouillons se forment à la surface de l'eau, à égale distance des berges. Vous saisissez la poignée de votre dague, réagissant par réflexe quand, surgissant du fleuve, se dresse une énorme masse noire. En levant les yeux, vous apercevez, à plus de cinq mètres de hauteur, au bout d'un cou immense qui se balance mollement, la tête hideuse d'une créature sans doute aussi vieille que le monde de Dorgan. Vos cheveux se dressent sur votre tête lorsque le cou de cette bête préhistorique, en se recourbant lentement, dirige vers vous une tête de la taille d'un baril. Une tête fendue par une gueule osseuse qui s'ouvre et se ferme dans de sinistres claquements. *Choix 2 du Livre du Pouvoir.*



145

Après vous être dessaisi de vos armes, vous suivez l'un des gardes à l'intérieur de l'enceinte des campements. A mesure que vous approchez du centre, ateliers d'artisans et entrepôts succèdent aux logements de la troupe. Plus avant, en bordure de l'enclos et de ses écuries, de grandes tentes abritent les pavillons des officiers, les réfectoires, les arsenaux et les salles d'armes où s'entraînent les soldats. Vous vous trouvez à quelques pas de l'enclos des chevaux. Le garde vous invite à le suivre et s'engage dans un large passage, sous le couvert d'une immense toile tendue au-dessus d'une succession de tentes. Vous avez parcouru un peu moins d'une centaine de mètres. Votre ange gardien pousse une porte découpée dans la toile et il vous fait entrer dans une pièce sobrement meublée de dix chaises et d'une longue

table sur laquelle une grande carte d'état-major se trouve déployée. Après vous avoir demandé de bien vouloir patienter un instant, votre guide sort de la salle. Rendez-vous au [60](#).

146

Il s'écoule peu de temps avant que Xern ne revienne vers vous en courant et en poussant des cris déchirants.

— menteur ! Cette sale bête m'a mordu ! hurle-t-il. Il débouche du corridor dans le couloir où vous l'attendiez impatiemment pour lui subtiliser son bien. Tandis que le corps de Xern commence à se dématérialiser, vous arrachez d'une main ferme le livre qu'il tient serré entre ses bras, vous tournez les talons, puis vous quittez la bibliothèque comme si une armée de démons s'était lancée à vos trousses. Rendez-vous au [204](#).

147

Vous tombez des nues ! Tandis que vous vous dirigez vers l'entrée du tunnel, une douce lueur dorée se répand lentement sur la surface métallique. Vous marquez le pas... la porte s'ouvre, lentement, du tunnel vers la grotte. Fatigué par la longue marche qui vous a conduit en ce lieu, et encore sous le choc du combat que vous venez de livrer, vous hésitez sur la conduite à suivre. *Choix 14 du Livre du Pouvoir.*



148

Si vous vous attendiez à cela ! A défaut de monstre, c'est un homme qui surgit des hautes herbes, affublé d'une chemise multicolore et d'un chapeau de paille vert empanaché d'une longue plume jaune. D'une main, il lève un long bâton de bois et rajuste son couvre-chef. De l'autre, il tire délicatement les poils de l'abondante moustache qui barre son visage joufflu. Après un



148 *C'est un homme affublé d'une chemise tricolore
et d'un chapeau vert qui surgit des hautes herbes.*

instant qui vous semble une éternité, il baisse la tête et rompt le silence, visiblement embarrassé.

— Je te suis depuis ton arrivée dans la Passe des Rocs mais je n'osais pas t'aborder, de crainte de t'importuner. Cette région est dangereuse et, comme nous suivions la même direction, je comptais rester à tes côtés sans me faire remarquer. Si tu le souhaites, nous pourrions faire un bout de chemin ensemble Je sais me battre et, si nous en avons le temps, je te montrerai quelques tours de magie dont j'ai le secret.

Rendez-vous au [173](#).

149

Si le ménestrel est avec vous, refermez votre livre, et rendez-vous au 12 du livre de Keldrilh. Sinon, rendez-vous au [68](#).



150

— Approche-toi, Kandjar ! Tu dois me toucher de ton plein gré pour que s'opère notre symbiose. A peine avez-vous effleuré la surface noire et lisse qu'une sourde vibration remplit l'air. Lentement, la coquille de l'œuf se fendille de toutes parts. Puis elle semble se rétracter sur elle-même, se rompre en milliers de fragments. Alors, vous découvrez le secret qu'elle protégeait si bien. L'Œuf des Ténèbres était la forme première d'une Sphère de Noirceur ! Une créature aux pouvoirs fantastiques qui, en se plaçant au-dessus de votre tête, vous accorde la puissance d'un dieu. La fusion de vos esprits est totale. Cependant, en contrepartie de la force surnaturelle qui se déverse en vous, la sphère prend possession de votre âme. En un instant, vous êtes

dépouillé à tout jamais de sentiments humains. Vous êtes désormais le serviteur d'une puissance maléfique pour qui l'amour, la générosité et la compassion, n'ont jamais existé. Vous servez le mal. Vous puisez votre force à son creuset de peur et de haine. Mais tout ceci n'a plus d'importance pour Kandjar qui brise son bâton en mille morceaux, vole dans le ciel et observe le monde de Dor-gan comme un enfant observe un jouet. Non, pour Kandjar l'immortel, pour Kandjar le maudit, plus rien d'autre ne compte que la satisfaction de son pouvoir de destruction. *Fin d'Aventure pour tous.*

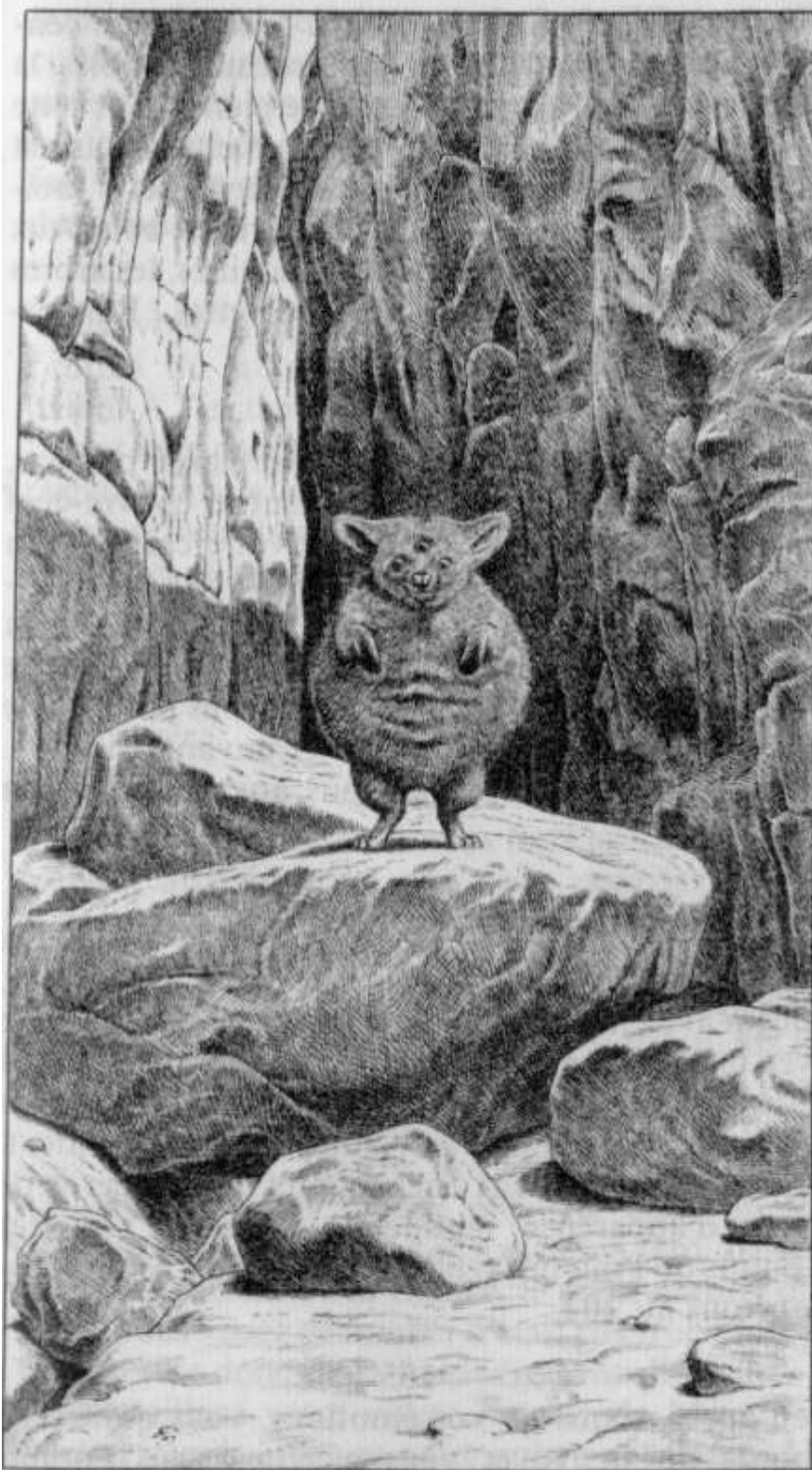
151

Submergé par la fatigue après deux jours d'une progression rendue difficile par un vent froid et pluvieux, vous profitez du retour du soleil pour sécher vos vêtements et prendre un repas bien mérité. Si l'estimation du sénéchal est exacte, vous devriez quitter la Route des Conquérants dès demain, en fin de matinée. Vous dévorez de bon appétit lorsqu'un curieux animal au pelage roux s'approche, s'arrêtant à plusieurs reprises pour flairer dans votre direction. Parvenue à cinq mètres de vous, cette boule de poils, pas plus grosse qu'un chat, se dresse sur son postérieur et vous observe de ses trois yeux luisants, disposés en triangle autour d'un museau aplati. *Choix 13 du Livre du Pouvoir.*



152

La matinée s'achève. Vous découvrez un paysage qui se distingue singulièrement de tous ceux que vous avez jamais pu voir auparavant. Jusqu'à une centaine de mètres au-delà d'un lac aux eaux troubles, la terre est aussi stérile qu'un désert de pierres. Sur cette terre désolée, seule une espèce de champignons est parvenue à s'adapter. Comme une lèpre, cette moisissure blanche ronge l'écorce et pourrit le bois. Aux lisières des forêts d'Ordreth et d'Andaines, les arbres dépouillés ressemblent à des squelettes. Rendez-vous au [178](#).



151 *La boule de poils, pas plus grosse qu'un chat, vous observe de ses trois yeux luisants.*

153

Sous vos yeux ébahis le casque s'est élargi, prenant, comme vous le constatez en posant le couvre-chef sur votre tête, la forme exacte de votre crâne. « Un cadeau digne d'un prince », pensez-vous en regardant la porte maintenant close. Vous possédez un casque de Mildrilth qui augmente votre total de Combat de 2 points. Un casque que vous portez, une douzaine d'heures plus tard, en retrouvant l'air libre. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

154

Le motif gravé dans la pierre de chacun des piliers exerce sur vous une fascination irrésistible. A ce jour, vous n'avez jamais eu l'occasion de passer un pacte avec une créature qui ressemble de près ou de loin à cette bête ailée, couverte d'écaillés et dotée de pattes puissantes. Autrefois, au temps de sa splendeur, l'arche permettait aux enchanteurs d'invoquer cette chose d'apparence reptilienne. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [202](#).

— 155 —

Peu après, remis de vos émotions, vous quittez les abords du fleuve et vous pénétrez sous l'ombre humide des arbres géants de la forêt d'Ordreth. Si la créature que vous venez de rencontrer était inoffensive, d'autres monstres se cachent sans doute dans les profondeurs de ce fleuve aux eaux boueuses. Et il y a fort à parier que tous ne sont pas végétariens. Rendez-vous au [18](#).

156

Vous vous trouvez à une dizaine de mètres de l'entrée du tunnel. Vous décidez d'activer votre bâton. A l'instant où une gerbe d'étincelles jaillit de l'objet magique, repoussant l'obscurité compacte qui régnait dans le tunnel, vous êtes saisi d'une sainte horreur. Deux horribles créatures, sortes d'humanoïdes velus et vêtus de peaux de bêtes, se trouvaient cachées dans les ténèbres

du souterrain, à une dizaine de mètres de vous. Armées d'une énorme massue, elles se ruent dans votre direction. *Choix 9 du Livre du Pouvoir.*



157

Vous faites grise mine et vous froncez les sourcils en pensant aux maladies que vous pourriez attraper dans cette fange infestée de moustiques. Il vous semble déjà qu'une fièvre maligne engourdit votre esprit, que votre cœur bat plus fort qu'à l'accoutumée et que vos intestins gargouillent de façon inhabituelle. De fort méchante humeur, vous allongez le pas en ruminant de sombres pensées. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds. Malgré vos efforts, vous perdez l'équilibre et vous piquez une tête dans un trou vaseux. Vous émergez un instant plus tard, de l'eau jusqu'à la ceinture. Par chance, le piège naturel dans lequel vous venez de tomber n'était pas trop profond. Vous sortez donc de la fondrière sans difficulté. En débarbouillant votre visage maculé de boue, vous louchez vers la créature noire qui s'y est fixée... Une grosse sangsue ! Là, sur la pointe de votre nez ! Vous entrez aussitôt dans une colère folle, vous saisissez le corps du parasite et, d'un geste qui trahit votre dégoût, vous tirez d'un coup sec.

COMBAT SIMPLE : 1 D

Si vous détachez la sangsue sans succomber à la douleur, vous pourrez choisir entre rebrousser chemin (rendez-vous aux Marais) ou poursuivre votre exploration (rendez-vous au [72](#)).

158

Le regard de l'homme, débordant de haine, se détourne lorsqu'il croise le vôtre, il bafouille quelques mots inaudibles puis tourne brusquement les talons. Un soupir de soulagement naît de la foule qui retenait son souffle lorsque l'homme et la bête, bousculant les badauds, filent ventre à terre en direction du nord

de la ville. Un moment plus tard, des Fen-ganis souriants vous remercient d'avoir donné une si bonne leçon à ce Cador, un homme connu de tous les habitants de la Ville Haute pour sa méchanceté. — Méfiez-vous de Cador, et retournez vers le port ! déclare un jeune garçon, sale et vêtu de haillons, avant d'ajouter à voix basse : Le nord de la Ville Haute lui appartient, comme le sud au gouverneur. Il est rancunier et, d'ici peu, il enverra ses sbires à votre recherche. Croyez-moi ! Si vous ne déguerpissez pas, vous finirez comme tant d'autres, dans l'estomac des salhaurks de Cador !

Après avoir discrètement glissé deux écus d'or dans la main du gamin, vous reprenez la direction du port de Fenga. Vous avez beau être courageux, l'idée de jouer le rôle du gibier dans la chasse à l'homme que Cador doit organiser en ce moment même, en pensant à vous, vous donne la chair de poule ! *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à [Fenga](#).

— 159 —

En examinant de plus près les cadavres des géants, vous découvrez un bien maigre butin : des bijoux, colliers ou bracelets, taillés dans des os humains et gravés de motifs représentant une pierre précieuse ou une source qui tombe d'une grotte. « La belle affaire ! » pensez-vous en évaluant tout le parti que votre école d'enchanteurs pourrait tirer de la force physique de ces créatures. Une fois domestiqués et entraînés, et à condition qu'ils soient suffisamment nombreux, les géants formeraient une armée d'une puissance terrifiante. Il ne resterait plus alors qu'à éduquer les meilleurs d'entre eux pour créer une nation de bâtisseurs. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).

160

Vous faites l'inventaire des méthodes enseignées par votre école pour renverser une royauté. Un bruit suspect, derrière vous, vous alerte. Vos rêves de puissance s'évanouissent aussitôt. Reprenant

pied avec la réalité, vous vous rendez brusquement compte de la nécessité de prendre une décision. *Choix 15 du Livre du Pouvoir.*



161

Vous perdez connaissance à l'instant où le poids de ce monstre vous plaque au sol. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

162

Les hommes s'écartent sur votre passage, mais les coups pleuvent et vous n'échappez pas à toutes les attaques des bûcherons. Néanmoins, vous parvenez à briser le cercle de vos agresseurs. Un instant plus tard, vous franchissez l'enceinte du village et, prenant vos jambes à votre cou, vous regagnez la lisière de la forêt d'Andaines. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth](#).

163


Si vous souhaitez découvrir les faubourgs du quartier pauvre de Fenga, rendez-vous à la [Ville Haute](#). **Si** vous préférez vous rendre au palais du gouverneur, rendez-vous à la [Ville Basse](#).

— 164 —

Dès les premières chutes de pierres, vous arrêtez/ votre course aveugle et vous priez le ciel de vous venir en aide. Debout, les yeux clos, aussi immobile qu'une statue, vous entendez le fracas des quartiers de roches détachés de la montagne lorsqu'ils s'écrasent sur le sentier, si près que vous sentez venir la fin, comme si le souffle de la mort... C'est miracle si vous échappez à l'avalanche dont le cône s'abat à moins d'une cinquantaine de mètres de vous avant de plonger dans le ravin. Les Monts du Rovar résonnent encore des échos de ce redoutable cataclysme

naturel lorsque vous ouvrez les yeux, enfin libéré de votre peur. Tout danger semble maintenant écarté, et la perspective d'une mort peu glorieuse vous a en quelque sorte ranimé ! Bien sûr, vous ne pouvez plus faire demi-tour. Derrière vous, là où l'avalanche s'est abattue, d'immenses congères se sont élevées. Pour passer à cet endroit, il vous faudrait creuser un tunnel à travers une neige si compacte qu'aucun pouvoir magique ne vous permettrait d'en venir à bout. Et avec le sentiment d'avoir échappé à un destin tragique, vous poursuivez votre ascension. Rendez-vous au [132](#).

165

Vous êtes encore sous le choc en regagnant l'orée de la clairière. L'évocation de ces images vous a si profondément bouleversé que vous avez l'impression de ne plus être tout à fait le Kandjar qui s'était imprudemment aventuré dans les ruines de Séléite, la veille au soir. Il vous semble qu'une force mystérieuse étend son influence sur vous, qu'elle s'est emparée d'une partie de votre esprit et que rien ne pourra jamais plus être comme avant. La Sphère de Noirceur n'était pas un rêve, mais une réalité dont il vous faudra dorénavant tenir compte. Désormais, lancez un dé lorsque vous choisirez une attitude . Le résultat indiquera le nombre de points de Blessures que vous perdrez. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).

166

Un court moment, les secondes semblent durer une éternité. Les quatre créatures restent sur le seuil, sans entrer dans la caverne, et continuent à se parler dans ce langage dont vous ne comprenez pas un traître mot. Le flot de lumière qui s'écoule par l'ouverture vous empêche de distinguer autre chose que la forme de ces humanoïdes aussi larges que petits. Tout à coup les inconnus reculent et la porte se referme derrière eux. De nouveau éclairé par la lueur magique de votre compagnon, vous vous approchez prudemment de la porte. Une heure plus tard, vous devez vous rendre à l'évidence. Comme vous le redoutiez,

cette porte est enchantée par un sortilège qu'aucun de vos pouvoirs ne saurait conjurer. Quant à employer la force... vous abandonnez l'idée aussi vite qu'elle vous est venue à l'esprit. Si vous utilisiez une arme, vous ne feriez qu'endommager la lame. Si vous tentiez de forcer la porte à coups d'épaule ou à coups de pied, vous ne feriez qu'éveiller l'attention de ceux qui gardent cette issue. Déçu de ne pouvoir en apprendre plus sur le compte des habitants de ce monde souterrain, mais poussé avant tout par le désir de ne prendre aucun risque inutile, vous décidez de regagner l'air libre. Il sera toujours temps de revenir dans cette région une fois votre quête achevée. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

— 167 —

A l'issue du combat, les vêtements de vos adversaires gisent à vos pieds comme autant d'enveloppes vides. Du bout des doigts, vous fouillez robes et pourpoints. Un instant plus tard, entre les plis d'un justaucorps aux couleurs fanées, vous trouvez un médaillon de cuivre, gravé d'un texte. L'usure de l'objet témoigne de son âge. Toutefois, vous lisez sans peine cette langue proche de celle qu'emploient aujourd'hui les habitants 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 !

Des enchanteurs ! Vous accueillez avec stupéfaction la lecture du médaillon ! La découverte de cet objet justifie votre quête : il semble prouver que le berceau du peuple des enchanteurs se trouve bien dans le monde de Dorgan. Mais, si vous êtes heureux d'obtenir enfin la récompense de tant d'années de recherches, vous êtes ébranlé par les circonstances de cette révélation. Les créatures que vous venez de combattre étaient des spectres

d'enchanteurs ! Un instant plus tard, après avoir placé le médaillon dans votre sac, vous quittez cet endroit maudit, espérant franchir au plus vite l'anneau de brouillard des marais. Rendez-vous au [37](#).

168

L'impression de soulagement joyeux que vous ressentez en retrouvant le paysage de la Porte du Levant vous rappelle l'étrangeté de ce que vous avez laissé derrière vous. Vous avez perdu connaissance, c'est un fait. Et pourtant, vous êtes convaincu de ne pas avoir rêvé cette aventure. « Je dois trouver le Grimoire du Protecteur », pensez-vous en posant les yeux sur une preuve irréfutable de la réalité. Vous êtes revêtu d'une robe qui n'est pas la vôtre ! Une robe de soie ourlée d'or, avec des incrustations de pierres précieuses, aussi légère qu'une chemise de dentelle. Vous portez la robe de Polyps, dernier enchanteur du monde de Dorgan et fondateur de la Cité des Nuages. Ce vêtement, qui se désintègre si quelqu'un d'autre que vous tente de le porter, transmet une formidable puissance surnaturelle : il ajoute 5 points à votre total de Magie et 3 points à votre total d'Aura. Après avoir prudemment endossé une seconde robe de façon à dissimuler ce trésor inespéré, vous partez en quête du grimoire. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

— 169 —

Soudain, vos cheveux se dressent sur votre tête ! Au moment où vous repreniez la direction du port, un bruit suspect a attiré votre attention. Le sifflement d'un salhaurk ! Vous vous retournez brusquement... derrière vous, d'une maison que vous auriez dépassée si vous n'aviez pas décidé de faire demi-tour, sortent dix hommes vêtus de cuir, parmi lesquels vous reconnaissez le Fengani qui vous a manqué de respect quelques heures plus tôt. Chacun d'eux tient une épée dans une main, et une longue chaîne d'acier de l'autre. Au bout de chacune de ces chaînes gronde un salhaurk impatient ! Allez-vous livrer combat (rendez-vous au

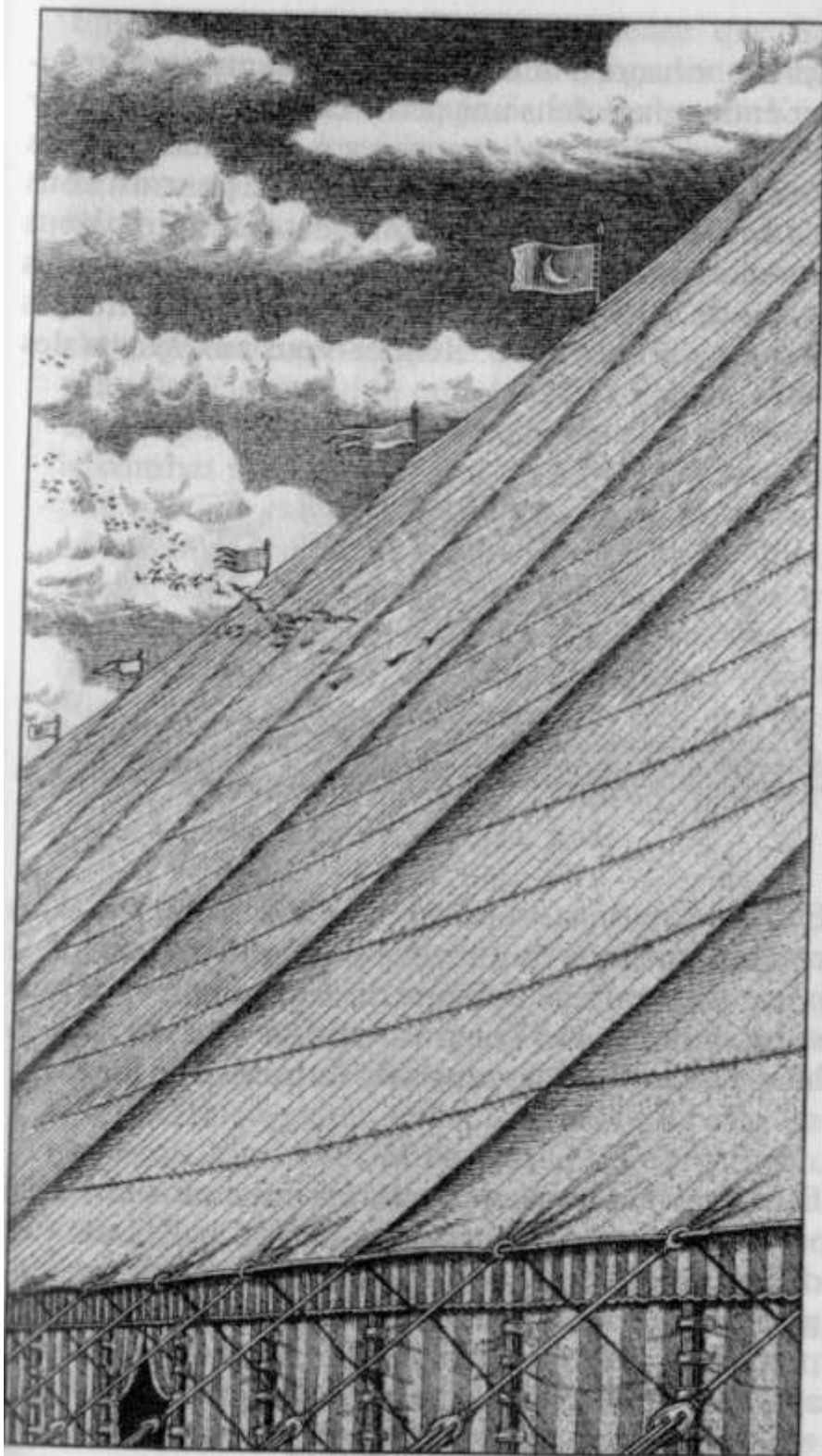
[207](#)) ou tourner le dos à vos agresseurs et prendre la fuite en appelant à l'aide (rendez-vous au [61](#)) ?

170

En promenant votre regard de la base au sommet des Hauts Chapiteaux, vous ressentez une impression désagréable d'écrasement et d'oppression. Vous n'en croyez pas vos yeux ! En quittant la Cité des Nuages pour venir explorer ce monde inconnu, vous ne vous attendiez pas à découvrir un spectacle aussi incroyable ! Cinquante mètres vous séparent encore de cette construction, et vous n'apercevez déjà plus les oriflammes placées au bout des dix énormes mâts qui soutiennent l'édifice ! A moins de vingt mètres des Hauts Chapiteaux, l'un des quatre gardes postés à l'entrée du vélarium s'approche de vous. Un moment plus tard, il s'adresse à vous en ces termes :

— Bienvenue, étranger ! Nintelhot, notre maître, a eu vent de votre présence en notre belle cité. Il souhaite vivement vous rencontrer et vous invite à sa table. Si vous voulez bien me suivre... Si vous n'appréciez guère la manière dont cet homme sous-entend qu'un espion a suivi vos moindres faits et gestes depuis l'heure de votre entrée dans Sélartz, le ton courtois qu'il emploie à votre égard, autant que la perspective d'un bon repas en compagnie de Nintelhot, ne sont pas pour vous déplaire. Vous approuvez d'un signe de la tête, puis vous emboîtez le pas à votre guide. Rendez-vous au [30](#).





170 Des oriflammes flottent au sommet
des énormes mâts qui soutiennent les vélariums.

Après une heure d'une marche harassante, vous trouvez enfin refuge dans une petite caverne. Allongé sur votre couverture, vous repensez à ce tunnel et à ses horribles gardiens. Rien ni personne ne pourrait vous contraindre à retourner dans ce souterrain. Vous reprenez votre route en fin d'après-midi, lorsque les rayons du soleil percent le ciel encore lourd de nuages gris. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

— 172 —

En fin de matinée, vous entamez la descente qui vous conduit, quelque huit heures plus tard, au seuil de la porte gravée d'une enclume de forgeron. Si vous possédez 5 points de Pouvoir, rendez-vous à l'[Assemblée](#). Sinon, rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

— 173 —

Des tours de magie ! Vous réprimez un sourire en voyant l'homme sortir trois petites balles de cuir d'une bourse de peau. Un saltimbanque ! Vous rengainez votre arme, le laissant s'approcher. Un instant plus tard, vous marchez côte à côte, conversant agréablement et échangeant des plaisanteries dont votre compagnon semble particulièrement friand.

Entre deux boutades, vous apprenez que Sidon voyage beaucoup, de Sélartz à Fenga, en passant le plus souvent par le village de bûcherons de Kandaroth. Vous riez aux éclats de la dernière bouffonnerie de votre compagnon lorsqu'une créature gigantesque bondit sur lui, surgissant des hautes herbes où elle se tenait tapie. Pris au dépourvu par l'attaque du monstre, vous assistez comme foudroyé au combat qui s'engage entre cette espèce d'humanoïde, vêtu d'une peau de bête, et Sidon qui, dans un réflexe désespéré, tend son bâton vers elle. En une fraction de seconde, le combat prend fin. Sidon tombe raide mort, décapité

par une main puissante et griffue. Quant à son adversaire, seul un petit tas de cendres témoigne encore de son existence. Il ne subsiste aucune trace du bâton de votre compagnon. En toute hâte, vous fouillez les vêtements de Sidon. Vous trouvez un briquet d'amadou dans l'une de ses poches, une bourse contenant trois balles de cuir et cinq pièces d'argent ainsi qu'une dague, finement ouvragée, qu'il cachait dans sa botte. Rendez-vous au [137](#).

174

Vous êtes brusquement soulevé de terre. Les insectes, que vous n'avez pas entendu revenir, se sont accrochés à vos vêtements et vous entraînent maintenant à une vitesse affolante en direction du sud. La fatigue d'une nuit de veille, l'effort livré pour lancer votre sortilège et la terrible sensation de vertige que vous ressentez, viennent à bout de votre résistance. Vous glissez bientôt dans un demi-sommeil. Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes allongé sur l'herbe tendre d'une colline. « Je l'ai échappé belle ! » pensez-vous en constatant que les seuls insectes qui vivent dans cette région sont de magnifiques et rassurants petits papillons. Pour rien au monde vous ne tenterez de retrouver cette maison et son terrible locataire. *Fin d'Exploration* de la Grande Plaine. Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

175

Tout en progressant le long du tunnel à pas de loup et tous les sens aux aguets, vous revivez mentalement les derniers moments du combat que vous venez de livrer. Gratz s'est effondré d'un bloc, puis il s'est consumé en hurlant, ne laissant pour témoignage de son existence qu'un petit tas de cendres rougeoyantes, aussitôt dispersées par le souffle d'un vent brûlant. Rendez-vous au [101](#).

Vous progressez vers le camp, lentement et silencieusement, obliquant à maintes reprises pour éviter les éboulis. De temps à autre vous dressez l'oreille, mais le vent qui s'élève à nouveau, soufflant dans votre dos, ne vous permet pas de surprendre les propos des inconnus. Une fois parvenu à moins d'un jet de pierre, vous jetez un coup d'œil attentif. Vous découvrez une troupe de dix guerriers criards, aussi sales que leurs hardes, armés de pied en cap et, si vous en croyez les nombreuses outres qui circulent de main en main, déjà passablement ivres. L'aspect repoussant de cette escouade vous incite à la plus grande prudence. Cependant, lorsque vous apercevez un chaudron installé sur un feu de braises à une dizaine de mètres du camp, et devant lequel s'active un homme seul, vous décidez d'agir sans tarder. Saisissant l'occasion, vous vous glissez dans l'obscurité, vous égorgez l'homme sans autre forme de procès, vous traînez son corps derrière un éboulis et vous endossez ses haillons. Puis, en un tournemain, utilisant votre science du maquillage, vous transformez l'apparence de votre visage au point de ressembler trait pour trait au malheureux guerrier. A peine avez-vous versé le contenu d'une fiole de soporifique dans le chaudron que les dix hommes s'approchent, une écuelle et une cuillère en bois à la main. Vous servez les six premiers qui regagnent leur place autour du feu où ils s'empressent d'avaler leur soupe sans mot dire. Lorsque le septième vous adresse la parole dans une langue sans doute héritée du langage de Dorgan, mais dont vous ne comprenez qu'un mot sur deux, vous savez que votre supercherie va être découverte d'une seconde à l'autre. Rendez-vous au [46](#).

Une vingtaine de minutes s'écoulent avant que vous ne vous engagiez sur le pont, au-dessus d'un gouffre noir si profond que vous n'en apercevez pas le fond. Au bout d'une centaine de mètres, vous êtes à mi-chemin de votre traversée. De brusques rafales d'un vent brûlant menacent de vous déséquilibrer. La chaleur qui provient des entrailles de la terre est à ce point

insupportable que vous avez l'impression d'étouffer. Les yeux révulsés, le souffle court, vous réalisez qu'une puissance surnaturelle est à l'œuvre en ce lieu. Entre vous et le tunnel qui, vingt mètres au-delà du pont, s'enfonce au cœur du plus haut des volcans de cette région infernale, vous assistez, plus mort que vif, à la lente matérialisation d'une créature de votre taille. *Choix 6 du Livre du Pouvoir.*



— 178 —

Vous marchez prudemment sur le sol boueux qui descend en pente douce jusqu'à la berge. Vous respirez un air qui vous prend au nez et à la gorge. Ici, à quelques pas du lac, vous supportez à grand-peine l'odeur de pourriture qui infeste l'atmosphère. Pourtant, si vous trouviez un moyen de débarrasser la région de son fléau végétal, ce lieu inhabité conviendrait parfaitement à la réalisation de vos projets. Tous les matériaux nécessaires à la construction de la septième école de magie se trouvent réunis : le bois des forêts d'Ordreth et d'Andaines, la pierre des Monts du Bouclier, les hommes des peuples primitifs qui vivent au nord de Dorgan, l'argent des comptoirs commerciaux que vous ouvrirez dans les deux villes marchandes, Sélartz et Fenga... votre école, que vous imaginez suspendue au-dessus de ce lac, se nommerait Arabesque, en souvenir du fier navire qui vous a conduit dans ce monde. Rendez-vous au [84](#).

179

Devant vous se dresse une crête rocheuse hérissée de pics enneigés. Elle s'étire du nord au sud à perte de vue. A travers les Monts du Bouclier, le long de ce raidillon sinueux et verglacé, la progression est bien plus ardue que ne le laissait supposer votre carte du monde de Dorgan. Depuis l'aube, vous empruntez un sentier balayé sans relâche par des rafales de vent, espérant atteindre la Porte du Levant avant d'être tout à fait frigorifié. Rendez-vous au [133](#).

Une fois débarrassé des guerriers, vous fouillez leurs vêtements, dans l'espoir de trouver un objet précieux ou un renseignement d'importance. Mais, après une demi-heure d'un examen minutieux, vous devez vous rendre à l'évidence : dans leurs sacs, ces barbares ne transportaient rien d'autre que des hardes et des quartiers de viande faisandée. Leurs armes, des poignards et des massues, sont de facture grossière. Enfin leurs bijoux, colliers et bracelets incrustés de petits ossements humains ou de pierres sans la moindre valeur marchande, sont du même acier que leurs lames. Dépité, vous poursuivez votre chemin à la lueur de votre bâton. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

— 181 —

Comme vous le craigniez en empruntant le chemin qui mène à la caverne du troll de la forêt d'Ordreth, vous ressortez les mains vides, une heure plus tard, de l'Antre Maléfique. Le monstre, dont il ne reste qu'un squelette impressionnant, ne possédait aucun objet qui vaille de risquer sa vie pour le dérober. Sans perdre une seconde de plus dans cet endroit, vous regagnez le sentier aux arbres tordus, puis vous reprenez la direction de la clairière. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Ordreth](#).

— 182 —

Tandis que vous approchez de l'un des piliers pour l'examiner de plus près, il vous semble qu'une forte attraction magnétique ralentit votre pas. Vous tentez de résister au charme, mais le fluide hypnotique dispensé sous la Porte du Levant vous immobilise, contre votre volonté. Sous l'effet d'une force mystérieuse, vos paupières se ferment irrémédiablement. Autour de vous, la Porte du Levant et les montagnes environnantes semblent se dématérialiser. Rendez-vous au [75](#).

Vous marchez sans relâche depuis l'aube sur un chemin de terre étroit. Vous atteignez la Passe des Rocs par une fin de matinée ensoleillée, satisfait d'être arrivé à mi-chemin de la distance qui sépare les deux villes du monde de Dorgan : Sélartz et Fenga.

Comme cet endroit est agréable ! Mais peut-être dangereux... Dans la Cité Forteresse où a commencé votre périple, les hypothèses les plus fantaisistes circulent à propos de la Passe des Rocs. D'aucuns pensent qu'une bande de pillards écume le secteur. D'autres parlent de bêtes féroces, de créatures monstrueuses qui, à la nuit tombée, sortent de la forêt d'Andaines ou descendent les pentes abruptes des Monts du Rovar. De l'avis du sénéchal, seul un fou oserait emprunter sans escorte la route des convois qui relie les mines du Chaudron au port de Fenga. Rendez-vous au [10](#).

« Des hommes ! » pensez-vous. Vous réalisez que vous venez de commettre une irréparable bétise. Vous avancez de quelques pas, le cœur serré, mais les portes se referment à votre approche bien plus vite qu'elles ne s'étaient ouvertes, ne vous laissant aucune chance de les atteindre avant leur fermeture complète. Huit heures plus tard, au terme d'une marche forcée, vous ressortez à l'air libre. Ivre de fatigue, vous jugez malgré tout plus prudent de poursuivre encore une heure ou deux, de vous éloigner de l'entrée du tunnel d'où, à tout instant, pourraient surgir les habitants du monde souterrain. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

Peu après un cri déchirant s'élève de la maison en flamme, et l'un des deux hommes ressort, le bébé dans les bras. Une clameur fantastique, et les larmes de joie d'une mère comblée de retrouver son enfant — un garçon nommé Titaoua — saluent la réussite du héros. Un moment de liesse dont vous profitez pour

prendre la poudre d'escampette, les aventures que vous avez déjà vécues depuis votre arrivée dans ce monde vous ont appris à vous méfier des réactions superstitieuses des habitants du monde de Dorgan. Satisfait sur toute la ligne, vous tournez le dos aux ruines fumantes de la maison, puis vous regagnez le terrain vague qui sépare la Cour des Miracles du quartier des Campements. *Fin d'Exploration* de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).

186

De l'extrémité de votre bâton jaillissent des étincelles de toutes les couleurs qui s'élèvent dans l'air... pour s'évanouir dans un crépitement, comme aspirées par les ténèbres grandissantes. De toute évidence, la puissance de votre sortilège ne peut rien contre les maléfices de l'être qui s'oppose à vous. Hébété, tremblant de peur, vous vous préparez à rendre le dernier soupir. Rendez-vous au [78](#).

— 187 —

Dès votre sortie du tunnel, vos yeux tombent sur un spectacle inattendu. Réalité, illusion, fantaisie de votre imagination ? Sur le mur (haut d'une vingtaine de mètres) un vaste espace circulaire est délimité. En son centre se dresse un bloc cubique de la taille d'une maison. En observant l'énorme cube, sans pour autant prendre le risque de vous en approcher, vous n'obtenez que peu de renseignements utiles. Au premier coup d'oeil, cette bizarrerie de la nature semble faite d'une matière solide, bien qu'un réseau de veinules rouges en strie la surface opaque. Rendez-vous au [127](#).

188

Peu à peu, malgré une résistance acharnée, vous perdez tout contrôle sur votre corps. Vous avancez vers le lac, d'abord à votre corps défendant, puis à la manière d'un somnambule privé de conscience. Lorsque vous retrouvez le sentiment d'exister, vous êtes allongé sur la berge boueuse. Plus que l'échec cuisant que

vous venez de subir, vous ressentez avec amertume la perte de 2 points de Magie infligée par le maître de ce lac maudit. Rendez-vous au [Lac](#).

— 189 —

Etes-vous devenu fou ? A peine libéré du bourdonnement des insectes, vous entendez... une berceuse ! Et, ce qui n'est pas fait pour vous rassurer, une berceuse que vos parents vous chantaient autrefois, dans la Cité des Nuages. Attiré par la douce et lente mélodie comme peut l'être un bébé par la voix maternelle, vous avancez silencieusement sur le sol qui s'élève maintenant en pente douce en direction de ce qui ressemble à un grand orchestre de joueurs de harpe et de luth. Autour de vous le brouillard se dissipe petit à petit tant et si bien que vous pouvez maintenant voir jusqu'à une bonne centaine de mètres. Rendez-vous au [126](#).

190

Vous n'en croyez pas vos yeux ! De l'autre côté du ruisseau, l'air semble se teinter d'une couleur tendre et rosée. Là où, un instant plus tôt, se trouvaient les arbres aux troncs droits et lisses de la forêt d'Ordreth, vous contemplez maintenant un spectacle féerique. Au-delà du pont s'ouvre un sentier pavé de pierres multicolores, bordé d'arbres de toutes essences. 11 mène jusqu'à une haute haie percée d'une entrée en forme d'arche. Plus loin encore, par cette trouée dans l'enceinte végétale, vous apercevez une chaumière. Vous vous apprêtez à franchir le pont... — Bienvenue, dit une voix douce et mélodieuse.

Vous tournez la tête à droite, à gauche, puis derrière vous... Rien !

— Bienvenue !

— Par tous les démons ! laissez-vous échapper dans un souffle, au moment où, levant la tête, vous apercevez un spectacle digne de vos rêves les plus fous.

— Je suis Stellianna, déclare la femme qui, à deux mètres au-dessus de vous, bat l'air de ses deux longues et fines ailes aux reflets irisés. Et voici mon domaine, ajoute-t-elle en tendant le bras en direction de la chaumière.

Le lendemain matin, lorsque vous quittez Stellianna pour reprendre le cours de votre quête, vous éprouvez un sentiment mêlé de joie et de tristesse. Vous avez rencontré la dernière fée du monde de Dorgan, un être d'une telle beauté qu'il vous a fallu fournir un effort de volonté fantastique... pour résister au désir de passer le reste de votre vie d'enchanteur dans son jardin féerique. Comme le disent d'anciennes légendes, une fée ne laisse jamais un homme repartir comme il était venu, car son cœur, a jamais prisonnier, restera près d'elle. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Ordreth](#).

— 191 —

Une fois le silence revenu, vous entrez dans la caverne, les sens aux aguets. Les torches brûlent encore, éclairant une vaste cavité où règne le plus grand désordre. Des tonneaux vides, de vieilles malles pleines à craquer de vêtements aux couleurs fanées, des armes, pour la plupart rouillées. Un second tunnel descend probablement jusqu'à l'une des nombreuses cavités naturelles que vous avez aperçues, de la Voie des Bâisseurs, au pied de la falaise... « Rien qui vaille la peine de s'attarder », pensez-vous. Vous estimez qu'aucun des objets amassés en ce lieu par les brigands ne mérite plus ample attention. Déçu, vous tournez les talons, vous grimpez deux à deux les marches de l'escalier, puis vous reprenez la direction de la Voie des Bâisseurs. Rendez-vous au [121](#).

— 192 —

Dégainant votre dague d'un geste machinal, vous faites face au danger. Etes-vous devenu fou ? A une dizaine de mètres, vous apercevez maintenant une masse énorme, blanche et molle, qui s'approche de vous en rebondissant sur le sol boueux. Cette

chose vous inspire une telle répugnance que vous êtes à deux doigts de laisser tomber votre arme. Vous avez l'impression de vivre un horrible cauchemar ! Soudain, la créature s'élève dans l'air. Lorsqu'elle retombe sur vous, votre dague s'enfonce dans une matière élastique qui vous recouvre aussitôt la main. Rendez-vous au [161](#).

— 193 —

Dès que vous retrouvez l'usage de vos muscles et de vos pensées, vous êtes persuadé d'avoir passé avec succès un test primordial. « Le jeu en valait la chandelle ! » pensez-vous en découvrant un spectacle fantastique. Au fond du cratère, à plus de trente mètres de profondeur, un brouillard lumineux, mauve et vert, tourbillonne autour d'une forme noire dont vous ne distinguez pas les contours. De temps à autre, un éclair, jailli des parois du cratère, traverse silencieusement la brume et achève sa course au contact de la masse noire. Vous avez l'impression d'être revenu à la Cité des Nuages, et de contempler le spectacle offert par une mer déchaînée. Comme les vagues déferlantes, la brume s'élève contre la paroi du cratère, majestueusement, puis elle retombe, lentement, comme à regret. Soudain, vous ne pensez plus à la mer, mais à un tout autre paysage. Vous apercevez maintenant d'immenses volcans à travers le malstrom de lumière et de vapeur. La brume semble se solidifier, formant des pics aux gueules rougeoyantes d'où jaillissent de longs jets de lave.

— C'est ici, Kandjar, que vit mon maître et créateur, le Coeur de Haine. Ici que je vis le jour, moi, l'Œuf des Ténèbres. Ici encore que nous reviendrons, ensemble, après avoir conquis ce monde, pour l'éternité.

Au moment où votre esprit reçoit le message télépa-thique qui provient du centre du cratère, un frisson de plaisir vous parcourt de la tête aux pieds. Vous sentez qu'une puissance fantastique se déverse en vous. Une énergie nouvelle que vous mettez à profit en lançant un sortilège qu'aucun enchanteur de la Cité des Nuages n'a réussi avant vous. En claquant des doigts, vous

disparaissez, pour réapparaître au fond du cratère, à deux pas de l'Œuf des Ténèbres. De nouveau, la voix trouve le chemin de votre esprit.

— Ceci n'est rien en comparaison des pouvoirs qui seront bientôt les tiens si tu acceptes de ne plus former qu'un avec moi. Accepte mon marché, unissons nos âmes, et nul ne pourra nous résister ! Accepte, et l'entité que nous formerons régnera sur cet univers !

Malgré sa nature profondément maléfique, vous avez l'intime conviction que cet être dit l'exacte vérité. Si vous concluez le pacte avec cette force des ténèbres, rendez-vous au [150](#). Si vous refusez cette symbiose, rendez-vous au [2](#).

— 194 —

Il s'écoule peu de temps avant que vous ne partiez d'un grand éclat de rire. Ces deux créatures ne bougent pas d'un pouce ! Vous étiez prêt à engager le combat avec deux statues de pierre ! Vous vous approchez des géants, intrigué malgré tout. L'exactitude des formes, la finesse des traits, la justesse et la force des sentiments exprimés par le mouvement... Le réalisme de ces sculptures vous met mal à l'aise, au point que vous hésitez sur la conduite à adopter. Allez-vous poursuivre votre exploration du tunnel (rendez-vous au [59](#)) ou attendre la fin de l'orage à l'entrée du souterrain, sans chercher à en apprendre plus sur cet endroit (rendez-vous au [47](#)) ?

195

Vous vous pincez le nez entre deux doigts tant l'odeur est insupportable, et vous entrez dans la caverne du troll, pour en ressortir quelques minutes plus tard, les mains vides. Pourtant, d'après les ossements que vous avez aperçus dans la grotte, ce monstre ne s'est pas contenté d'attaquer des animaux... Mais sans doute a-t-il enterré le fruit de ses rapines dans une cachette secrète, au plus profond de la forêt d'Ordreth. Déçu, bien que satisfait d'avoir débarrassé le monde de Dorgan de cette créature nuisible, vous rejoignez le sentier aux arbres tordus. Une demi-

heure plus tard, vous atteignez de nouveau la clairière du monolithe. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Ordreth](#).

196

Tout au long d'une nuit agitée, vous avez redouté le pire. Ces maudites bestioles auraient pu vous attaquer ou vous laisser choir. Mais lorsque le jour se lève et que vous apercevez, dix mètres au-dessous de vous, la maisonnette de rondins que domine un chêne centenaire, vous réalisez que vous ne couriez aucun risque. La taille et l'endurance de ces créatures vous avait déjà mis la puce à l'oreille ! Un être doué de pouvoirs magiques domine ces insectes, et il semble bien que vous n'allez pas tarder à le rencontrer. Peu après avoir survolé la modeste chaumière, les insectes vous déposent délicatement sur la terre ferme, à quelques mètres seulement de la porte d'entrée, au milieu d'un jardinet planté d'arbustes. Tandis que vous massez vos muscles endoloris par des heures d'une pénible immobilité, votre bâton, votre sac et votre couverture, tombent du ciel à vos pieds. Vous ramassez votre équipement. La porte s'ouvre, lentement, de l'intérieur vers l'extérieur. Dans un bourdonnement, les insectes disparaissent au milieu des hautes herbes de la plaine. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [8](#).

— 197 —

Le parvis de la cathédrale de pierre, de verre et de cristal grouillait d'une foule innombrable. Certains se prosternaient à plat ventre, tandis que d'autres levaient les bras au ciel comme s'ils espéraient la réalisation d'un miracle ou l'apparition de quelque créature venue des cieux. Tous portaient la même robe noire, et dans leur regard ardent perçait une lueur de folie. Foi de Kandjar ! Si vous avez la certitude d'avoir perdu connaissance la veille au soir, le réalisme de votre chimère semble indiquer qu'une entité est entrée en contact avec vous. Quant à la signification de votre vision, vous pensez avoir résolu l'énigme. Quelque chose, ou quelqu'un, vous a dévoilé, au cours de votre

sommeil, un épisode de l'histoire de Séléite du temps de sa splendeur. Hélas, pour des raisons inconnues de vous, cette créature ne vous a révélé qu'une seule image, perdue parmi un ensemble de visions incohérentes. Peu de temps après, remis de vos émotions, vous décidez de quitter Séléite. Vous savez, par intuition, que les secrets de ces ruines vous sont encore inaccessibles. Rendez-vous à [Séléite](#).

198

— Je t'avais pourtant prévenu, dit l'Œuf des Ténèbres, s'adressant à votre esprit sur un ton méprisant. Vous vous apprêtiez à lancer le plus puissant de vos sortilèges, mais vous vous sentez brusquement déchiré de toutes parts. Au bout d'un long moment, l'être maléfique arrête enfin sa torture. Etendu sur le sol, aux abords du cratère, vous reprenez le contrôle de votre corps. Vous vous relevez péniblement, et vous quittez en chancelant ce lieu maudit. Diminuez de 2 points votre total de Magie, et de 1 point votre total de Combat. Rendez-vous à [Andaines](#).

— 199 —

Tout en marchant, vous prêtez attention aux mille et une richesses des comptoirs commerciaux : brocarts précieux, bijoux sertis de cristaux, sculptures et gravures sur bois, armes et armures forgées par des mains expertes... autant de témoignages d'une habileté et d'une invention qui font singulièrement défaut à la plupart des peuples des lointaines terres de l'ouest. Comme si l'éloignement, l'isolement et la nécessité, poussaient les habitants de cette cité à se surpasser en toutes choses, avec de pauvres moyens mais beaucoup de talent. La nuit tombe sur Sélartz. Vous assistez, badaud parmi les badauds, au récital qu'offre un ménestrel talentueux à un public averti. Si vous souhaitez vous laisser aller aux charmes nocturnes du quartier des Comptoirs de Sélartz, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez échapper à ce festival de bruits, d'odeurs et de couleurs, et chercher une auberge où passer la nuit, rendez-vous au [55](#).

En laissant les marais derrière vous, vous poussez un soupir de soulagement. Ouf! Vous avez traversé ce dangereux marécage sans rencontrer le moindre obstacle. Même les insectes vous ont épargné, arrêtés par la couche de boue dont vous avez volontairement enduit votre peau. Rendez-vous au [Lac](#).

201

Après une longue journée de marche qui vous a conduit de la Porte du Levant aux premiers contreforts des Monts du Bouclier, vous contemplez un spectacle qui vous récompense de tous vos efforts. Droit devant vous, en direction de l'est, s'étend un désert de sable d'une beauté sauvage. Tandis que le soleil décline, les hautes dunes qui ferment l'horizon prennent une teinte bleuâtre, donnant à ce paysage l'aspect d'une mer déchaînée au plus fort de la tempête. Vous passeriez volontiers la nuit à la belle étoile, mais la température s'abaisse et, dans cette région sèche et aride, une fois la nuit tombée, un froid pénétrant vous gèle le sang et vous engourdit les membres. D'ici peu, la chaleur torride de l'après-midi ne sera plus qu'un lointain souvenir. Dans l'espoir de trouver un abri dans l'une des nombreuses anfractuosités qui percent le flanc des Monts du Bouclier, vous tournez le dos au désert du Chaudron. Un vent fort se lève sur la région, déchirant le silence et déplaçant de minces tourbillons de sable. Rendez-vous au [104](#).

Vous poussez de toutes vos forces sur les piliers, à divers endroits, là où vous pensez trouver un passage secret. Malheureusement, tous vos efforts restent vains. Après une bonne heure de recherches, vous n'avez décelé aucun mécanisme. La mort dans l'âme, vous abandonnez votre exploration. Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

Des spectres ! A maintes reprises au cours de votre apprentissage d'enchanteur, vous avez eu l'occasion d'invoquer, puis de conjurer, des créatures semblables à celles que vous avez malencontreusement prises pour des baladins. Des morts vivants ! Des êtres sans âme, condamnés à l'immortalité par une terrible malédiction et attirés par la vie — votre vie — comme un vampire l'est par le sang. Rendez-vous au [5](#).

De nouveau à l'air libre, vous rangez le livre dans votre sac à dos et vous reprenez la direction de la place du marché. Puis, une fois parvenu à proximité du Ponte-Sirth, vous louez une chambre à l'auberge des Cent Tonneaux. Vous remerciez l'aubergiste, vous fermez votre porte à double tour et vous commencez la lecture du livre apporté par Xern. Un livre sans titre, dont l'état laisse supposer qu'il a dû être récemment réécrit par le bibliothécaire. Au petit matin, terme de votre lecture, vous ressentez une vive satisfaction. Vous ne vous trompiez pas ! Le monde de Dorgan est bel et bien le berceau de votre civilisation et peut-être plus encore : le berceau de toutes les civilisations qui peuplent l'univers. En des temps lointains, toutes sortes de créatures vivaient entre la grande mer et le désert blanc, dont deux peuples d'hommes : les chevaliers du Grand Empire, et les sorciers, ancêtres des enchanteurs de la Cité des Nuages. Un autre chapitre raconte l'ère de ruine et de misère qui succéda à la terrible guerre d'Andaines.

Malheureusement, aucun passage de ce récit ne vous a permis d'en apprendre plus sur l'histoire de cette bataille qui précipita les peuples de Dorgan dans un enfer de feu et de sang. Vous savez seulement que mille ans se sont écoulés depuis ce jour funeste. *Fin d'Exploration* de la Ville Basse. Rendez-vous à [Fenga](#).

205

Du sommet de la haute colline où vous avez installé votre bivouac après un jour et une nuit de marche dans cette région calme et verdoyante, vous assistez à l'éveil d'une nature paisible. Une douce brise vous caresse le visage, portant à vos narines le parfum frais et léger de milliers de fleurs. De tous côtés apparaissent de petits animaux : rongeurs en quête de nourriture, papillons multicolores et toutes sortes d'oiseaux, qui accueillent en sifflant le lever du soleil, l'herbe emperlée de rosée et un ciel sans nuages. Le plaisir que vous éprouvez à fouler simplement l'herbe rase de ces collines détermine votre emploi du temps. En levant le camp, vous avez décidé de passer encore une demi-journée à vous promener à travers cette région enchantée où, malheureusement, vous n'avez rien trouvé qui puisse avoir une quelconque importance pour votre quête. Rendez-vous au [12](#).

206

Au moment où les traits de la créature qui vous fait face se figent, vous craignez que votre esprit ne défaille. Devant vous, enveloppé dans un manteau semblable au vôtre, se trouve maintenant un homme qui vous ressemble à s'y méprendre. C'est avec votre voix que votre sosie vous adresse la parole : — Pour le gardien du pont des volcans, un objet magique !

Si vous possédez un objet magique acquis depuis votre arrivée dans le monde de Dorgan, et que vous souhaitiez le donner au gardien, rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [11](#).

207

Nombreux sont les salhaurks qui s'effondrent au moment où vous libérez l'énergie de votre bâton. Malheureusement, sept autres se ruent sur vous, et d'autres encore, surgis des maisons proches, encouragés par les cris d'une cinquantaine d'hommes. Au moment où les premières mâchoires se referment sur vos

jambes, vous réalisez que vous êtes tombé dans un piège d'où vous ne sortirez pas vivant. *Fin d'Aventure.*

208

Si vous êtes un serviteur du Cœur de Haine, rendez-vous au [76](#).
Sinon, rendez-vous au [213](#).



209

Si le monstre de la forêt d'Ordreth est mort, rendez-vous au [181](#).
Si vous ne pouvez pas répondre par l'affirmative à cette question, rendez-vous à [l'Antre Maléfique](#).

210

Comme Aldéric s'éloigne en riant à gorge déployée, Xern lève la tête et vous demande :

— A qui ai-je l'honneur ? Et que puis-je faire pour vous ?

Les présentations faites et votre requête formulée, Xern cligne des yeux et siffle entre ses dents.

— Un enchanteur de la Cité des Nuages ! Quel honneur ! s'exclame-t-il avant d'ajouter, visiblement embarrassé : Hélas, la partie de la bibliothèque où se trouve l'ouvrage susceptible de vous intéresser est actuellement inaccessible !

Vous insistez sur tous les tons, allant jusqu'à implorer Xern à genoux (ce qui vous permet de le regarder droit dans les yeux).

— La honte pèse sur Fenga, et sur le modeste serviteur que je suis, finit-il par avouer en baissant la tête. Une troupe de rats a envahi une partie de la bibliothèque. J'ai tout fait pour solliciter l'aide du gouverneur mais, dans cette ville, tous se moquent de moi, et personne ne se préoccupe du sort que ces maudites bestioles réservent à mes chers ouvrages. Chaque jour, de nouveaux livres disparaissent. Chaque nuit, j'entends ces petits monstres qui viennent gratter le bas de ma porte. Voici déjà trois ans que je lutte contre cette calamité, sans avoir jamais réussi même à voir le bout de la queue d'un rat. J'ai tout essayé, sans succès. Ces animaux semblent flairer tous les traquenards. Ils dédaignent les graines empoisonnées, évitent les pièges ou les déclenchent sans jamais se faire prendre. Quant aux deux salhaurks que j'ai lâchés dans la bibliothèque pour venir à bout de ces créatures... C'est à devenir fou ! Ces petits prédateurs, pourtant réputés pour leur férocité, se sont purement et simplement volatilisés ! Vous qui êtes enchanteur, je vous en supplie, aidez-moi ! *Choix 4 du Livre du Pouvoir.*



211

Si vous avez déjà franchi la porte des Monts du Rovar, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

— **212** —

Ouf! Dans un réflexe qui vous a contraint à bousculer deux de vos voisins, vous êtes parvenu à éviter l'attaque d'un animal dont les mâchoires claquent dans le vide.

— Pouvez pas faire attention... grommelle le drôle de type qui retient l'animal au bout d'une lourde chaîne. Vous auriez pu y laisser la main ! L'émotion est si forte que vous restez sans voix. Votre cœur bat à tout rompre. L'homme, grand et puissamment charpenté pour un habitant du monde de Dorgan, déclare d'une voix forte :

— Pousse-toi de là, où je lâche mon salhaurk siffleur !

La foule s'écarte autour de vous tandis que vous observez l'animal. Un salhaurk sifdeur ! Il y a des années que vous aviez oublié l'apparence de ces créatures nées des expériences menées par les mages fous des Monts Temhroc, une contrée située à des milles et des milles au sud de Dorgan. Un corps de rat, une tête de crocodile, une cruauté sans limites et un appétit insatiable de chair fraîche... voilà ce que vous savez de ces petits démons dont le rôle, sur les champs de bataille où vous les avez aperçus pour la première fois, est d'achever les blessés. Si vous souhaitez donner une leçon à cet outrecoissant personnage, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez laisser cet homme et son sinistre compagnon poursuivre leur chemin sans encombre, rendez-vous au [73](#).

213

Six heures se sont écoulées depuis votre dernière halte, et vous devez vous rendre à l'évidence : voilà déjà plus de trois heures que vous errez sans but sous la voûte impénétrable des arbres géants de la forêt d'Andaines. Au fur et à mesure que l'obscurité s'épaissit, vous êtes assailli par des légions d'insectes attirés par la lueur surnaturelle de votre bâton. Convaincu de vous être perdu, vous décidez de chercher un endroit où installer votre bivouac. Rendez-vous au [35](#).

Arrivé à quelques centimètres des champignons, un petit homme barbu et joufflu, vêtu de toile grossière et armé d'une fronde et d'une dague (c'est l'illusionniste qui se cachait sous l'apparence d'une créature hideuse) fait halte et vous observe en souriant. C'est l'instant que vous choisissiez pour lui donner une bonne leçon.

— Je te vois, petit homme ! Regarde-moi bien maintenant !

Une expression de surprise traverse le visage de la créature, puis un sentiment de terreur lui déforme les traits. A l'endroit où, un instant auparavant, il pensait voir un homme crédule et épouvanté, se trouve maintenant une créature terrifiante. Un démon aux yeux de braise, qui bat l'air de ses longues ailes membraneuses, comme s'il allait s'élever dans l'air pour mieux fondre sur lui. « A illusion, illusion et demie », pensez-vous en regardant le petit être qui, pris de panique, s'enfuit à toutes jambes en direction du sud.

La créature disparaît derrière le flanc d'une colline proche. Vous décidez de tourner les talons et de reprendre la direction du nord. Quelles que soient les intentions des habitants de cette région à l'égard des étrangers, vous avez suffisamment d'expérience pour tirer les conclusions de cette fâcheuse rencontre. Bons ou mauvais, de cœur ou d'esprit, les lanceurs de sortilèges sont, en règle générale, les êtres les plus susceptibles qui soient. Aussi, lorsque la créature que vous avez fait fuir reprendra conscience de ses actes, il y a gros à parier qu'elle voudra à tout prix se venger de l'affront. Une perspective qui ne vous enchante guère, dans la mesure où le petit être pourrait fort bien ne pas revenir seul ! *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

Le Livre du Pouvoir





— 1 —

Comme la plupart des enchanteurs, il n'est rien que vous détestiez autant que de vous mêler des affaires d'autrui. Mais, en cette occasion, vous décidez d'intervenir. Les marins, bon ou mauvais, sont depuis l'aube des temps les seuls alliés de votre peuple. Sans eux, vous ne pourriez voyager, commercer, acquérir les ingrédients indispensables à la préparation de certaines potions ou obtenir des nouvelles fraîches des mondes lointains. Bien que pétri de bonnes intentions, vous ne vous sentez pas d'humeur à affronter une dizaine de brigands, sans doute armés jusqu'aux dents. D'autant plus que vous pouvez éviter un destin tragique à ces malheureux sans prendre le moindre risque. Vous remontez l'escalier sans faire de bruit, vous sortez de la forêt, vous franchissez la Voie des Bâtitseurs, vous gagnez le sommet de la haute falaise qui borde le Golfe de Sirth. Là, vous allumez et éteignez votre bâton selon le code employé d'ordinaire par les marins de la mer de Sirth. Rendez-vous au [49](#).

— 2 —

« L'habit ne fait pas le moine », pensez-vous. Vous savez que, bien souvent, les créatures les plus impressionnantes sont aussi les plus inoffensives. Si ce monstre avait voulu vous attaquer, sans doute l'aurait-il fait la nuit dernière ou, brusquement, dès sa sortie de l'eau. Immobile, prêt à utiliser tous les pouvoirs de votre bâton, vous laissez le monstre s'approcher de vous. Soudain, les deux yeux à facettes deviennent fixes. La tête disparaît sous les eaux ! Rendez-vous au [23](#).

— 3 —

Le malheur d'autrui n'est pas de nature à émouvoir un enchanteur de la Cité des Nuages, mais ces hommes méritent une leçon de courage ! Jouant des coudes, vous bousculez les poltrons. Vous dépassez le premier rang de ces ignobles spectateurs, vous posez votre sac à terre, vous saisissez votre couverture et vous courez, aussi vite que vous le pouvez, vers la



maison. Lorsque vous franchissez le seuil pour pénétrer dans les flammes, vous avez tout juste pris le temps de rabattre le capuchon de votre manteau. Rendez-vous au [13](#).

4

L'homme vous fait pitié, et ce ne sont pas quelques rats qui feront reculer Kandjar l'enchanteur ! Une lueur d'espoir apparaît sur le visage de Xern lorsque vous lui dites annoncez :

— Je vais t'aider.

— Merci, noble seigneur. Je n'en attendais pas moins de la part d'un enchanteur de la Cité des Nuages. Suis le couloir où nous nous trouvons, puis prends le premier corridor sur ta droite. Si tu parviens à me débarrasser de ces maudites bestioles, je saurai retrouver le livre qui t'intéresse. A moins, bien sûr, qu'elles ne l'aient déjà dévoré ! Rendez-vous au [15](#).

5

— Aubergiste ! déclarez-vous en posant trois écus sur le comptoir. Réserve-moi ta meilleure chambre, sers-moi un bon repas et régale tes clients d'une bonne pinte de bière !

Alors que la salle elle-même semble retenir son souffle, le petit bonhomme rondouillard s'empare des trois pièces avec une vivacité que rien ne laissait prévoir dans son apparence, il les place une à une entre ses dents puis, constatant qu'il ne peut les tordre, il vous adresse un sourire enjôleur et lance :

— Anna, une tournée !

Dans la salle, c'est l'explosion de joie ! Les bûcherons vous observent avec le regard enflammé d'un apprenti enchanteur qui invoque son premier démon et ils portent un toast en votre honneur. Rendez-vous au [123](#).



6

Réalisant qu'il est sans doute trop tard pour tracer un pentacle de protection, et incertain de l'efficacité de vos sortilèges dans cet univers inconnu, vous décidez de vous laisser porter par le cours des événements. Si cette créature est animée d'intentions agressives à votre égard, vous êtes prêt à l'accueillir comme il convient. A l'inverse, si elle se montre amicale, votre attitude vous permettra de tirer le meilleur profit de cette rencontre. Rendez-vous au [206](#).

— 7 —

Il ne s'est pas écoulé une seule journée depuis votre arrivée dans le monde de Dorgan sans que vous ayez espéré et redouté à la fois le spectacle auquel vous assistez maintenant. Les ténèbres s'épaississent progressivement et le timbre grave de la cloche qui égrène son sixième coup, semble se répercuter entre de hauts murs, comme si l'obscurité élevait un dôme autour des ruines de Séléite. A vos yeux, un tel phénomène ne peut signifier qu'une seule chose : une entité douée de pouvoirs magiques vit dans ces ruines millénaires. Une créature qu'il vous faut rencontrer à tout prix si vous souhaitez en apprendre plus sur le destin de vos ancêtres. Et, dans l'espoir d'être arrivé au terme de votre quête, vous décidez de jouer votre vie sur un coup de dés. Rendez-vous au [78](#).

— 8 —

Nul besoin de consulter les augures pour comprendre que cette créature est intelligente et qu'elle a, depuis un bon moment déjà, conscience de votre présence.

— Je suis Kandjar, déclarez-vous d'une voix forte et assurée, dans toutes les langues connues des enchanteurs de la Cité des Nuages.



Vous n'êtes pas surpris d'obtenir une réponse à vos appels, mais la voix de cette créature, à la fois puissante et suave, vous fait froid dans le dos.

— Je suis le Cœur. Je suis éternel. 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...

A votre connaissance, rares sont les êtres humains capables de résister au sortilège que cette créature utilise en vous parlant. Mais un enchanteur comme vous, rompu à l'exercice de toutes sortes de charmes, n'est pas dupe d'une manœuvre aussi grossière ! Faisant appel aux pouvoirs de votre bâton, vous modifiez l'environnement. En un instant, la place tout entière se trouve plongée dans un silence absolu. Rendez-vous au [135](#).

9

En une fraction de seconde, vous lisez sur les visages des monstres à livre ouvert. Les géants n'en ont pas après vous, mais il n'hésiteront pas à vous piétiner sur place pour gagner la sortie du tunnel. Ils fuient un danger, comme en témoigne l'expression de terreur qu'affichent leurs visages. Si vous décidez de prendre la fuite avant que les géants ne soient sur vous, rendez-vous au 83. Si vous jugez la fuite plus risquée que le combat, dégainez votre dague et rendez-vous au [194](#).

10

Un colossal effort de volonté vous permet de conserver votre sang-froid. Si ce monstre possède une once d'intelligence vous ne risquez rien... tant que vous vous trouvez au beau milieu du carré de filamènes. Vous espérez que cette créature n'est pas insensible aux effluves euphorisantes des champignons qui la rendront aussi douce qu'un agneau, et vous jaugez ses forces et ses faiblesses apparentes. Bien qu'elle soit couverte d'un pelage dru, ce qui vous empêche d'estimer sa force physique, vous constatez avec satisfaction qu'elle se déplace moins rapidement que vous ne l'aviez craint. Rendez-vous au 26.



11

Vous écoutez la musique, les yeux fermés, laissant remonter vos souvenirs d'enfance. L'affection de vos parents, les visages de vos camarades, les longues journées passées à astiquer les alambics et les cornues de vos maîtres enchanteurs, vos premières invocations... Tout un passé tombé dans l'oubli vous revient en mémoire, rappelé par cette mélodie. Vous souhaitez remercier les baladins pour ce merveilleux moment d'émotion, mais quelque chose vous retient... Quelque chose ne va pas ! Vos paupières se lèvent au prix d'un formidable effort de volonté. Rendez-vous au [203](#).

12

Les enchanteurs de la Cité des Nuages ont la réputation d'être durs, parfois cruels, mais le carnage dont cette créature immonde se rend responsable ne vous laisse pas indifférent. D'un bond, vous regagnez le sentier, vous interpellez le troll, puis vous libérez toute la puissance de votre bâton. Rendez-vous au [69](#).

13

L'aspect famélique de cette pauvre créature vous touche au plus profond. Le cœur sur la main, vous lui lancez un biscuit dont elle s'empare en un éclair, avant de détalier ventre à terre jusqu'à un buisson proche, à deux pas de la falaise. Rendez-vous au [139](#).

— 14 —

Derrière les deux battants de la porte, dans le flot de lumière qui s'écoule de l'ouverture, apparaissent quatre hommes de petite taille. Vous ne distinguez que leur silhouette. Tenant votre bâton d'une main ferme, étreignant de l'autre la poignée de votre dague, vous espérez avoir affaire à des créatures civilisées. Rendez-vous au [42](#).



— 15 —

— Qui va là ? criez-vous après une brusque volte-face, de toute la force de vos poumons. Vous espérez qu'un homme, et non quelque créature diabolique, se tient caché dans les hautes herbes. Rendez-vous au [148](#).



— 1 —



Vous êtes à deux doigts d'approcher de la grotte, résolu à vous glisser sans bruit derrière les tonneaux. Soudain une voix forte et lointaine s'exclame :

— Il arrive ! Il arrive !

Dans les rangs des brigands, l'annonce de l'arrivée du navire déclenche une véritable tempête. Une clameur, encouragée par les exhortations du chef de la bande, secoue aussitôt la caverne.

— A vos couteaux, les gars ! A vos couteaux ! Instinctivement, vous éteignez votre bâton et vous reculez d'une dizaine de pas. Tapi dans l'obscurité du tunnel, vous vous préparez à libérer toute la puissance de votre bâton. Si d'aventure l'un de ces brigands venait à se diriger vers vous... Rendez-vous au [191](#).

2

Se cacher sous une racine... Faire le mort... En une fraction de seconde, votre esprit échaufarde toutes sortes de manœuvres, que vous rejetez aussi vite qu'elles vous passent par la tête. Face à une créature de cette taille, visiblement capable de ne faire qu'une bouchée de vous, vous n'avez que deux solutions : combattre (rendez-vous au [2](#) ) ou prendre la fuite (rendez-vous au [2](#) ). Dans un cas comme dans l'autre, vous ne marquez pas de point de Pouvoir supplémentaire.

3

Vous avez beau réfléchir... à moins de prendre le risque d'entrer dans cette maison en flammes, ou de tenter d'hypnotiser l'un de vos voisins, ce qui pourrait fort bien ne pas passer inaperçu, vous ne voyez vraiment pas quel miracle pourrait sauver la vie de cet enfant. Bien que...

— J'offre dix écus d'or à celui qui sauvera l'enfant !



Dix écus d'or si l'enfant est ramené à sa mère ! hurlez-vous de façon à couvrir les cris de la femme. Tous les regards se tournent aussitôt vers vous, et vous devez renouveler votre offre à trois reprises avant qu'un solide gaillard ne déclare :

— Dix écus d'or ! Gardez l'œil sur lui, frères de la Confrérie. J'y vais !

Une clameur d'encouragement accompagne le gaillard qui se rue dans la maison, la tête et les épaules protégées d'une pièce de tissu. A maintes reprises, les craquements sinistres du bois dévoré par les flammes vous font craindre le pire. S'il devait arriver malheur à celui que vous venez d'envoyer au casse-pipe, vous devrez payer de votre vie celle de l'enfant ! Rendez-vous au [91](#).

— 4 —

« Des tsintaos », pensez-vous en observant le visage attristé du pauvre Xern. Une morsure, et vous disparaissiez. Une toute petite morsure de rien du tout, et vous vous retrouvez ailleurs, à quelques pas, ou dans un monde si lointain qu'une vie entière ne suffirait pas pour regagner un jour votre pays natal. Vous envisagez un instant de mettre Xern en garde contre le danger qui le menace, puis vous vous ravisez. Après tout, ce brave bibliothécaire pourrait bien vous permettre d'arriver à vos fins sans prendre le moindre risque. D'autant que ces créatures sont pratiquement insensibles aux sortilèges, et totalement invulnérables aux armes blanches.

— Des rats, dites-vous sur un ton amical et faussement enjoué. Rassure-toi, Xern, il ne s'agit pas de rats, mais de tsintaos. Les deux salhaurks dont tu me parles se seront sans doute enfuis après avoir fait bombance. N'avais-tu pas laissé la porte ouverte lorsque tu les as lâchés ?

— En effet, mais...



— Eh bien, voilà ! Le mystère est résolu. Trouve de nouveaux salhaurks, ferme toutes les portes de la bibliothèque, et tu seras débarrassé des tsintaos. Maintenant, hâte-toi. Ma quête ne saurait souffrir aucun retard. Va vite me chercher le livre dont tu me parlais tout à l'heure.

A demi rassuré par vos paroles et subjugué par votre aura, Xern s'exécute et emprunte un corridor qui s'ouvre à quelques pas seulement de l'endroit où vous vous trouvez. Rendez-vous au [146](#).

5

Exigeant de voir votre chambre avant de payer quoi que ce soit, vous êtes vite conduit au premier étage.

— Il n'y a pas deux chambres comme celle-ci dans tout Kandaroth, monsieur, vous déclare l'aubergiste. Mais voyez vous-même ! Vous trouverez ici de quoi vous laver ainsi qu'un bon sommier, deux couvertures, des draps dont j'ai moi-même vérifié la propreté, un édredon de plumes, une table, une chaise, des bougies neuves et de quoi écrire : papier, encre et plume d'oie. Le tout pour la modique somme de trois écus...

— Comment ? Trois écus ! Et vous appelez ça un prix modique... Mais c'est du vol !

— Monsieur... du vol...

Pendant que l'aubergiste bafouille lamentablement, vous décidez d'enfoncer le clou. Pour avoir cette chambre à moitié prix, il ne faut surtout pas perdre l'initiative. Rendez-vous au [111](#).

6

Mille milliards de démons ! Vous avez beau faire, aucune des conjurations que vous déclamez dans le langage secret des enchanteurs ne semble affecter la chose qui prend forme sous



vos yeux. Toutes vos connaissances sont incapables de maîtriser l'esprit de cette créature. Rendez-vous au [206](#).

7

Vous n'êtes pas dupe ! Ce que vos yeux regardent, ce que vos oreilles entendent n'est qu'une mise en scène destinée à effrayer les visiteurs. Quelque chose vit dans ces ruines et se donne bien du mal pour vous en chasser ! Qui sait quels dangers menacent le fuyard au milieu des éboulis qui vous entourent... En une fraction de seconde, le vieux renard qui sommeille en vous décide de la conduite à adopter. Grâce à la concentration de toute votre énergie sur les pouvoirs de votre bâton, vous répandez un charme qui impose un silence absolu autour de vous. Un bref moment, vous livrez un combat contre une entité dont vous ne soupçonniez pas la puissance. A chaque instant, vous redoutez d'être attaqué par des moyens physiques, mais il vous faut rassembler toutes vos forces pour neutraliser les assauts magiques de votre adversaire. Vous y parvenez d'extrême justesse, en repoussant les ondes maléfiques émises par le timbre grave de la cloche. Après une attente qui semble éternelle, le soleil apparaît enfin, luisant dans le ciel pâle telle une haute perle blanche, comme si un voile sombre venait d'être retiré. Échaudé par la mésaventure que vous venez de vivre, vous regagnez aussitôt la lisière de la forêt d'Andaines. Votre quête achevée, vous aurez plus de temps qu'il n'en faut pour monter une expédition et revenir explorer les ruines de la cité. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).

— 8 —

Au moment où la créature se manifeste en utilisant son pouvoir télépathique, vous hésitez sur la conduite à suivre. Quelle que soit sa nature, cette chose est maître de cet univers, des créatures qui l'habitent, et de l'Œuf des Ténèbres. Si vous livrez combat, et à supposer que vous puissiez l'emporter, vous perdez à coup sûr une excellente occasion d'en apprendre plus sur le passé du monde de Dorgan. Qu'allez-vous faire ? Fermer les yeux et



confier les secrets de votre âme à cet être dont vous ne connaissez pas les intentions (rendez-vous au 79) ou dresser une barrière mentale et marcher courageusement sur lui (rendez-vous au [135](#)) ?

9

Quelque chose ne va pas ! Deux monstres de cette taille, lourdement armés, ne se déplaceraient pas au pas de course dans un tunnel sans faire le moindre bruit ! Le bâton dans une main et la dague dans l'autre, vous décidez d'attendre, et de voir quelle tournure vont prendre les événements. Rendez-vous au [194](#).

— 10 —

A un vieux singe comme vous, on n'apprend pas à faire la grimace ! Et si vous avez hésité un court moment à prendre vos jambes à votre cou, ce que vos yeux d'enchanteur voient maintenant lève le voile sur le sortilège d'illusion dont vous étiez la victime. Vous n'êtes tout de même pas né de la dernière pluie ! La créature qui s'approche de vous n'a jamais possédé trois jambes, douze bras, et une taille avoisinant les cinq mètres de haut ! Tout ceci n'est qu'une mise en scène destinée à vous faire marcher sur les filamè-nes. Rendez-vous au [214](#).

11

Sans quitter les danseurs des yeux, vous formulez toutes les hypothèses qui s'imposent à votre esprit.

Vous n'en conservez que deux après un intense moment de réflexion. Si ces baladins sont une illusion, vous êtes exposé à aller au-devant de graves ennuis. Au contraire, s'ils sont bien réels, il pourrait être intéressant de leur demander par quel miracle ils ont pu apprendre une berceuse que vous avez entendue pour la dernière fois il y a un peu plus de trente ans ! Dans l'une ou dans l'autre de ces éventualités, vous courez le risque de tomber dans un piège ! Vous hésitez sur la décision à prendre... Un détail dans le comportement des danseurs, attire



vosre attention. Vous êtes trop loin d'eux pour apercevoir leurs traits, mais vous êtes en mesure d'apprécier la lenteur, inhabituelle, de leurs mouvements. Entre deux figures, et toujours dans le silence le plus total, les baladins s'accordent un répit, comme s'ils devaient se reposer ou se rappeler les mouvements du ballet. Rendez-vous au [107](#).

— 12 —

Comme toute créature vivante qui ne se sent pas menacée, ce qui doit probablement être le cas de cet horrible troll, il y a de fortes chances pour que celle-ci décide, à un moment ou à un autre, de prendre un peu de repos, de s'endormir sans méfiance. Alors... Vous réfléchissez aux stratagèmes qui pourraient vous permettre de vous débarrasser du monstre pendant son sommeil, et vous songez au mille et un trésors que doit contenir sa grotte. Levant la tête, la créature hume l'air, avec le ronflement d'un soufflet de forge. C'en est fait de vos projets d'attaque nocturne ! Le troll possède un odorat si développé que, même dans cette atmosphère fétide, l'odeur de la chair fraîche l'attire aussi sûrement que l'odeur d'un cadavre attire les vautours. Il ne vous reste plus qu'à prendre les devants ! Ce que vous faites sans perdre un instant : d'un bond vous êtes sur le sentier, puis vous mettez en œuvre tous les pouvoirs de votre bâton. Rendez-vous au [69](#).

— 13 —

Qu'il soit inoffensif ou assez intelligent pour camoufler sa véritable nature sous une apparence pacifique, cet animal vous intrigue. Vous décidez de l'examiner de plus près sans pour autant exposer votre sécurité. Si cette créature n'est rien d'autre qu'une bête, elle ne devrait pas résister plus de quelques secondes à la force hypnotique de votre regard. Vos yeux tournent comme des soucoupes... L'animal sombre dans une profonde léthargie. Un instant plus tard, vous saisissez la créature endormie, impressionné par la maigreur du corps que la



fourrure aux longs poils hérissés vous dissimulait. Rendez-vous au [93](#).

— 14 —

Vous vous faufilez entre les nombreux amas de pierres qui jonchent le sol aux abords de la paroi puis, caché derrière un roc, vous reprenez votre souffle. De l'entrée du tunnel proviennent maintenant des éclats de voix humaines, au timbre grave. Vous risquez un regard par-dessus les rochers et vous apercevez quatre silhouettes humaines, de petite taille, qui se découpent dans le faisceau de lumière. Allez-vous faire preuve de prudence et rester caché en attendant que les créatures entrent dans la grotte (rendez-vous au [166](#)) ou forcer le destin et révéler votre présence (rendez-vous au [42](#)) ?

— 15 —

D'un bond, vous plongez dans la végétation. Un instant plus tard, vous observez le sentier en écartant les hautes herbes. Un homme au visage joufflu apparaît vêtu d'une tunique faite de pièces de tissu de toutes formes et de toutes couleurs. Un large chapeau vert, empanaché d'une plume jaune, un long bâton de bois et une abondante moustache, donnent à ce personnage une allure débonnaire, presque sympathique. Malgré des paroles incompréhensibles, il observe les environs tout en tirant nerveusement sur sa moustache. Puis son visage blêmit. Sous vos yeux, l'homme recule de trois pas. Vous poussez un cri étranglé : un énorme rocher s'abat sur le pauvre bougre, annoncé seulement par un sifflement déchirant ! Le sol se met à trembler sous vos pieds. Vous décidez de décamper au plus vite. Rendez-vous au [97](#).



— 1 —

L'instant semble plutôt mal choisi pour faire de nouvelles rencontres ! Quelques pas de plus en direction de ces brigands, et il y a fort à parier qu'ils se jetteront sur vous sans prendre le temps de réfléchir. Si une longue amitié lie votre peuple à celui des marins, la perspective d'un combat contre une dizaine d'hommes dont vous ne savez rien ne vous enchante guère. « Tant pis pour ce pauvre bateau », pensez-vous. Après tout, vous n'êtes pas responsable de toutes les atrocités qui peuvent se commettre dans le monde de Dorgan. Sans l'ombre d'un remord, vous tournez le dos à la grotte des brigands, vous remontez l'escalier en silence, puis vous dirigez vos pas vers la Voie des Bâtisseurs. Rendez-vous au [121](#).

— 2 —

« Quelle horreur ! » pensez-vous en reculant de quelques pas. Les yeux rivés sur la tête du monstre, vous êtes prêt à faire usage de toute la puissance de votre bâton. Vous reculez, reculez encore, jusqu'à atteindre enfin la lisière de la forêt.

— Ouf! soupirez-vous en pénétrant sous l'ombre humide des arbres géants d'Ordreth. Rendez-vous au [155](#).

3

Vous éprouvez quelques difficultés à fendre la foule pour rebrousser chemin mais, la panique aidant, vous jouez des coudes et vous parvenez à vous éloigner de la maison et des loqueteux qui l'entourent. Au milieu de cette foule insensible aux cris de désespoir d'une mère, et après avoir été suivi par les cinq mendiants qui, si cette pauvre femme n'avait alerté tout le quartier, semblaient déterminés à vous faire un sort, vous avez tout simplement perdu votre sang-froid ! Convaincu que vous ne valez guère mieux que la racaille qui infeste ces bas-fonds, vous tournez le dos aux ruines fumantes de la maison. Peu après, vous quittez la Cour des Miracles. *Fin d'Exploration* du quartier de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).



— 4 —

— De simples rats ? demandez-vous à Xern en plongeant votre regard dans le sien. Comment pouvez-vous affirmer qu'il s'agit bien là de simples rongeurs ?

— Je... euh... A vrai dire, répond Xern, je ne les ai jamais vus. Mais ils couinent comme des rats et se comportent comme tels.

— Mon pauvre ami, ce ne sont pas des rats qui ont envahi votre bibliothèque mais des tsintaos, une espèce d'animaux aux pouvoirs magiques bien connus des enchanteurs. Aucun sortilège ne les affecte, la lame passe au travers de leur corps, et ils projettent à travers l'espace ceux qu'ils parviennent à mordre. Il n'est rien que je puisse faire pour vous débarrasser de ces créatures, sinon employer la seule arme qu'ils redoutent : le feu.

— Le feu, dans ma bibliothèque ? Vous n'y pensez pas !

— Alors, il vous faudra attendre que les femelles mettent bas. Car, à cette époque, c'est-à-dire tous les dix ans, les tsintaos disparaissent et rejoignent un lieu qu'aucun enchanteur n'est parvenu à localiser. Voilà tout ce que je sais de ces créatures. A mon avis, vous devriez fermer la bibliothèque et attendre patiemment le jour de leur départ. Sinon, un jour ou l'autre, vous vous réveillerez dieu sait où.

— Sept ans... Sept ans... répète inlassablement Xern qui, depuis que vous lui avez révélé le secret des tsintaos, contemple ses livres d'un air absent.

Laissant le pauvre Xern à son triste destin, vous décidez de quitter la bibliothèque de Fenga et de regagner les environs du Ponte-Sirth. Les livres anciens dont Xern vous a parlé auraient peut-être pu vous en apprendre un peu plus sur le compte du monde de Dorgan, mais le risque est trop grand. Nombreux sont les enchanteurs qui, pour avoir tenté d'attraper un tsintao, ont disparu sans laisser la moindre trace. *Fin d'Exploration* de la Ville Basse. Rendez-vous à [Fenga](#).



5

— Trois écus, annonce l'aubergiste d'une voix sèche.

Trois écus !... Si cette auberge n'était pas la seule de Kandarothe, jamais vous n'accepteriez de payer un prix aussi exorbitant. A contrecœur, vous alignez trois pièces d'or sur le comptoir. Rendez-vous au [123](#).

6

Vous ébauchez une volte-face, mais tous vos efforts sont vains. La volonté maléfique qui règne sur cette terre désolée solidifie l'air autour de vous, afin de couper court à toute velléité de fuite. Rendez-vous au [206](#).

— 7 —

A l'instant où la cloche égrène son huitième coup, vous vous enfuyez ventre à terre à travers la prairie qui sépare Séléite de l'orée de la clairière. Lorsque résonne le dixième coup, vous atteignez les premiers arbres de la forêt. Au douzième... Vous arrêtez votre course folle et vous opérez une brusque volte-face. Là où vous vous trouviez un instant auparavant règne maintenant une obscurité compacte. Tant bien que mal, vous rassemblez vos esprits et vous décidez de quitter immédiatement ces parages. Une heure plus tard, la lueur de votre bâton retrouve son intensité habituelle et vous pressez le pas. Votre quête accomplie, vous reviendrez explorer ces ruines... en compagnie d'une bonne dizaine d'enchanteurs ! *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).

— 8 —

Votre bâton dans une main, votre dague dans l'autre, vous faites le tour de la place, les yeux rivés sur la créature. Soudain, un rire brise le silence. Un rire dément qui ébranle votre raison et secoue votre visage de tics incontrôlables. Le corps raidi, l'esprit torturé, les yeux clos, vous sentez qu'une volonté étrangère sonde votre



cerveau. Allez-vous céder à la volonté de la créature (rendez-vous au [79](#)) ou rassembler ce qui vous reste d'énergie afin de l'empêcher de corrompre votre âme (rendez-vous au [135](#))?

9

La peur irraisonnée que vous éprouvez à l'instant où vous apercevez vos adversaires vous donne des ailes. Vous exécutez une brusque volte-face et vous filez ventre à terre, dans l'espoir d'échapper à l'attaque des monstres. Rendez-vous au [83](#).

10

Dans quel fichu guêpier vous êtes-vous encore fourré ? En prenant la fuite, vous ne pourriez éviter de piétiner les filamènes. Triste perspective, compte tenu de votre situation, car quiconque respire le parfum de ces champignons devient plus doux qu'un agneau. Le monstre interrompt sa course à une vingtaine de mètres de vous et à quelques centimètres seulement des premiers filamènes. Vous l'observez qui soutient votre regard, totalement insensible à votre pouvoir hypnotique. Rendez-vous au [26](#).

— 11 —

Cette musique si familière inonde votre âme de bonheur. Vous n'oubliez pas pour autant les déboires que vous avez subis depuis votre entrée dans ce sinistre marécage. Par expérience, vous savez combien les apparences peuvent être trompeuses, et inattendue la forme du danger. Courageux, mais pas téméraire, vous faites un large détour avant de poursuivre votre exploration dans l'espoir de quitter ces marais au plus vite. Rendez-vous au [37](#).

12

Pour résister au désir qui vous vient, un bref instant, de bondir dans le dos du troll pour l'attaquer par surprise, vous n'avez certes pas besoin de faire un effort surhumain : d'emblée, vous



jugez plus sage de fuir cet endroit sinistre et son triste locataire, sans perdre une seconde ! Une heure plus tard, après un crochet par la forêt destiné à éviter la proximité du sentier aux arbres tordus, vous êtes en vue de la clairière d'Ordreth. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Ordreth](#).

13

L'irruption de cet animal éveille votre curiosité, mais vous redoutez qu'un coup du destin vous ait placé sur le chemin d'une créature d'autant plus dangereuse que son aspect semble inoffensif. Vous n'êtes pas impressionnable, mais c'est bien la première fois de votre vie que vous êtes confronté à une créature possédant trois yeux ! Vous gardez la tête froide et vous restez aux aguets, prêt à lancer le plus puissant de vos sortilèges. Après dix minutes d'une attente crispante, l'animal se décide enfin à décamper. Vous le suivez des yeux jusqu'à sa disparition derrière un buisson proche, à deux mètres à peine de la falaise. Rendez-vous au [139](#).

— 14 —

« A quoi bon prendre la fuite ? » pensez-vous après un bref examen de votre situation actuelle. Votre longue marche vous a fatigué et vous tremblez encore en pensant à l'épouvantable créature que vous venez de détruire. Une fuite ventre à terre par le tunnel, ne vous donne aucune chance d'échapper aux habitants de ce monde souterrain. C'est debout, face aux quatre silhouettes humaines de petite taille qui apparaissent maintenant dans le faisceau de lumière, que vous affrontez votre destin. Rendez-vous au [42](#).



— 15 —

Sous l'impulsion d'une crainte irraisonnée, vous prenez vos jambes à votre cou. Les avertissements du sénéchal et les mises en garde des habitants de la Cité Forteresse vous reviennent en mémoire tandis que vous détalez à toute vitesse, bondissant à maintes reprises pour éviter les nombreuses ornières du sentier. Rendez-vous au [130](#).



— 1 —

Le long moment que vous passez à écouter les conversations de ces brigands sanguinaires réveille la bête qui sommeille en vous. Si ces hommes aiment tant le sang, le meurtre et le crime, vous allez leur donner leur content ! A pas feutrés, vous remontez l'escalier jusqu'à l'air libre. Puis, d'un geste lent, vous dégainez votre dague et vous tracez un pentacle d'invocation sur le sol. Une forme étrange apparaît bientôt au milieu du cercle magique : une créature que vous seul êtes en mesure d'observer et de commander, un vampire aux yeux rouges qui fouette l'air de ses longues ailes membraneuses. Il s'engouffre dans l'escalier dès que vous pointez votre bâton dans cette direction. Rendez-vous au [36](#).



— 2 —

Sans hésiter, comprenant que vous n'avez aucune chance de tuer net une créature aussi massive, vous libérez toute la puissance de votre bâton vers les yeux à facettes de l'horrible monstre. La créature, touchée par votre rayon d'énergie, profère des grondements sourds et caverneux, qui s'amplifient progressivement jusqu'à devenir assourdissants. Puis, tandis que vous prenez la fuite en direction d'Ordreth, la bête semble réaliser le mal dont elle est victime. Vous atteignez l'ombre des premiers arbres de la forêt. La tête hideuse frappe la berge à l'endroit précis où vous vous teniez quelques instants plus tôt. Sans vous attardez, vous vous éloignez du fleuve et vous pénétrez dans la forêt. Rendez-vous au [18](#).



3

— Par tous les démons ! déclarez-vous d'une voix forte. Une centaine d'hommes seraient donc incapables de secourir une femme au désespoir ? Mais bougez-vous donc, espèces de vautours !

Comme vous l'espérez, bon nombre de visages se tournent vers vous. Rares sont ceux qui expriment autre chose qu'un sentiment de surprise qui laisse percer une pointe d'irritation ; mais, lorsque l'un d'eux croise votre regard, le pouvoir hypnotique de vos yeux l'empêche de s'en détacher.

— Toi, toi et toi, ordonnez-vous en désignant de votre bâton trois hommes robustes placés au premier rang. Foncez et ramenez-moi l'enfant vivant ! Vous autres, continuez-vous en effectuant un large mouvement circulaire, trouvez des seaux et formez une chaîne !

Deux des trois hommes que vous avez désignés pour subir l'épreuve du feu franchissent le rideau de flammes tandis qu'une chaîne se forme. Une vingtaine de loqueteux s'égaillent comme une volée de moineaux à la recherche de récipients. Rendez-vous au [185](#).

4

Quelle poisse ! Ce maudit gouverneur s'est bien moqué de vous ! Ce Xern, s'il n'a pas complètement perdu la raison, est en train de vous mener en bateau.

— De qui te moques-tu ? Je ne suis pas d'humeur à plaisanter, et ce ne sont pas quelques rats bien réels ou nés de l'imagination du gouverneur, qui vont me faire rebrousser chemin. Fais ton devoir avant que je me fâche !

Le bibliothécaire, visiblement impressionné par votre brusque accès de colère, vous répond en bafouillant :



— Suis le couloir... prends le premier... corridor sur •ta droite... Dépasse trois portes... puis cherche... dans la première... biblio... thèque... à gauche.

Sans délai, vous suivez le chemin que Xern vient de vous indiquer. Rendez-vous au [15](#).

5

— Trois écus ! criez-vous à l'aubergiste dès qu'il vous annonce le prix d'une chambre et d'un repas. Vous vous moquez de moi ?

Nullement impressionné par votre coup de colère, le petit homme déclare, d'une voix assez forte pour être entendu des bûcherons :

— Trois écus pour le gîte et le couvert, monsieur, pas un liard de moins !

Devinant la manœuvre de l'aubergiste, vous vous retournez et vous dardez un regard féroce en direction des hommes attablés. Si l'affaire tourne mal, vous êtes convaincu que ceux-là ne bayeront pas aux corneilles ! Et dire qu'il n'y a qu'une seule auberge dans ce maudit village ! Allez-vous faire contre mauvaise fortune bon cœur et accepter sans rechigner le prix fixé (rendez-vous au [123](#)) ou tenter de renverser la situation en impressionnant ces hommes stupides et grossiers (rendez-vous au [90](#)) ?

6

Au seul souvenir de l'Œuf des Ténèbres qui vous a expédié au fin fond de ce monde désertique contre votre volonté, et malgré la chaleur suffocante qui règne sur le pont, vous avez encore assez de ressource pour lancer un défi à la créature qui se matérialise sous vos yeux :

— Redescends dans les entrailles de cette terre maudite ! Au fond de ce gouffre d'où tu n'aurais jamais dû sortir ! Disparais, ou ton



âme damnée connaîtra l'oubli d'une éternité de solitude et de souffrance !

Tandis que vous vous apprêtez à combattre, la forme immatérielle prend soudain l'apparence d'un menhir, haut de trois mètres et moitié moins large. Rendez-vous au [11](#).

— 7 —

Mille millions de démons ! On se moque de vous ! Depuis quand espère-t-on vous impressionner à l'aide de sortilèges tout juste dignes d'un apprenti enchanteur ! Vous n'êtes pas né de la dernière pluie, et vous allez prouver à la créature qui vit au milieu de ces ruines qu'on ne trompe pas Kandjar avec des manœuvres aussi grossières. Vous concentrez toute votre énergie sur le pouvoir de votre bâton. Dans un instant, Séléite va être le théâtre d'un fabuleux feu d'artifice. Rendez-vous au [186](#).

— 8 —

Cette fois, c'en est trop ! Vous en avez par-dessus la tête de ces créatures qui croient pouvoir se jouer de Kandjar l'enchanteur comme d'une marionnette. Que cette chose soit vivante ou pas, qu'elle soit ou non intelligente, la coupe est pleine ! Rendez-vous au [135](#).

9

Instinctivement, vous hurlez le mot qui vous permet de concentrer en un instant toute la puissance de votre bâton. Le son de votre voix se répercute sous la voûte du tunnel. Un véritable déluge d'étincelles blanches jaillit de votre compagnon magique en direction des deux géants. Le tunnel est soudain empli d'une lumière aveuglante au milieu de laquelle vous distinguez les silhouettes des deux créatures. Rendez-vous au [194](#).



— 10 —

Sans l'ombre d'une hésitation, vous concentrez sur l'intrus toute la puissance de votre bâton. Mais, à l'instant fatidique où vous lancez votre attaque, l'air s'illumine de milliers d'étincelles multicolores, et une piquante odeur de muguet flotte dans l'air. Le souffle court, cloué au sol par une fatigue inexplicable, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [45](#).

11

Des danseurs ! Des musiciens ! Après le calvaire que vous venez d'endurer, vous ne vous attendiez pas à un spectacle aussi grotesque. Pour ne pas trahir votre présence par un éclat de rire, vous devez vous mordre les lèvres. « Plus on est de fous, plus on rit », pensez-vous. Vous décidez de jouer un tour à ces baladins. En surgissant à l'improviste au beau milieu de la fête, hirsute et crotté comme vous l'êtes, vous ne devriez avoir aucune peine à les subjuguier et à vous faire passer pour un revenant. Rendez-vous au [70](#).

12

Vous hésitez sur la conduite à suivre quand le troll, après un arrêt subit, lève la tête pour humer l'air. « Les jeux sont faits ! » pensez-vous. Vous bondissez sur le sentier et vous libérez toute la puissance de votre bâton dans le dos de cette créature immonde. Rendez-vous au [69](#).

13

Quel coup de chance ! Après deux jours de rationnement, voilà une occasion rêvée d'améliorer l'ordinaire ! Vif comme l'éclair, vous lancez votre dague. L'animal est transpercé sans avoir eu le temps de réagir. Fier comme un paon, vous vous élancez à grandes enjambées jusqu'à la sanglante dépouille. Hélas, sous une fourrure aux longs poils hérissés, vous découvrez que cette pauvre bête n'avait que la peau sur les os ! Adieu ragoût,



grillades, rôti... Vous récupérez votre dague et vous enterrez la carcasse sous de grosses caillasses. Rendez-vous au [93](#).

— 14 —

En un court moment, une foule d'idées se bousculent dans votre esprit. Puis, au fur et à mesure que s'élargit le rai de lumière vive qui s'échappe de l'ouverture, vous repensez au monstre terrifiant que vous venez d'abattre. Quelle que soit la nature de la créature qui se cache derrière cette porte, au-delà du mur de lumière que vos yeux ne parviennent pas à percer, vous n'avez aucune envie de lui laisser l'initiative. Une fraction de seconde plus tard, votre bâton entre en action. Un cri déchirant s'élève aussitôt de l'autre côté de la porte, immédiatement suivi de mots brefs, criés dans une langue inconnue. Rendez-vous au [184](#).

— 15 —

Face au danger, vous dégainez votre dague d'un geste machinal. A quelques pas de vous, malgré l'absence de vent, les hautes herbes s'agitent. Quelque chose s'approche à pas feutrés, comme pour vous attaquer dans le dos. Rendez-vous au [148](#).