

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

Keldrilh le Ménestrel



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 l'un 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 Keldrilh le ménestrel. Après avoir pris connaissance des règles du jeu et de l'histoire de Keldrilh, c'est à VOUS que reviendra le périlleux honneur de mener votre personnage au faîte du succès... ou de le précipiter vers un sort fatal.

Que les muses de Guinpelforth vous inspirent !

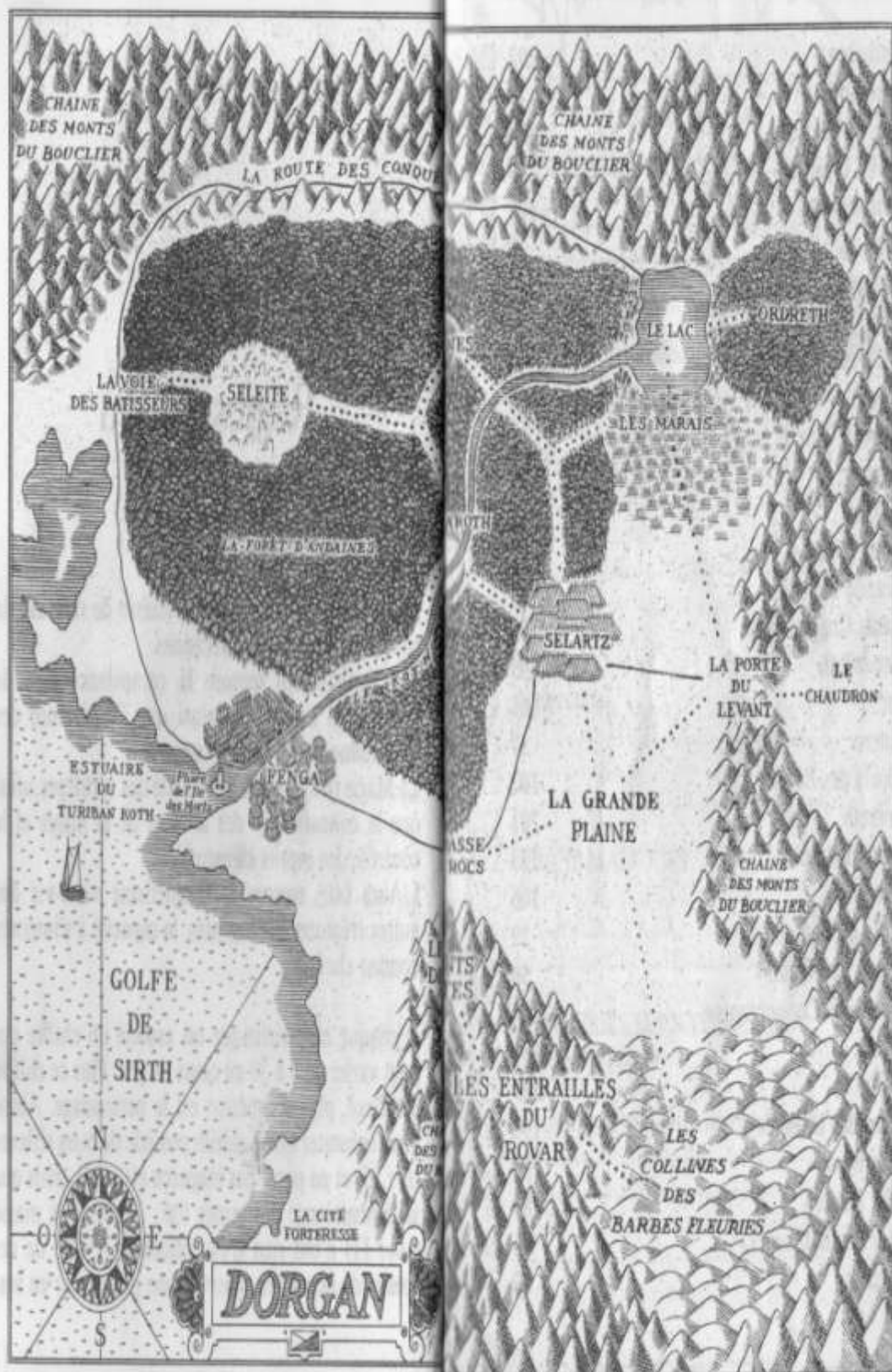
Gildas Sagot

Keldrilh le Ménestrel

Défis et Sortilèges/2



Gallimard



Index

Andaines	<u>202</u>
Assemblée	<u>179</u>
Antre Maléfique	<u>166</u>
Barbe Fleuries	<u>10</u>
Campements	<u>170</u>
Chaudron	<u>1</u>
Cœur de Haine	<u>140</u>
Comptoirs	<u>151</u>
Cour des Miracles	<u>42</u>
Entrailles du Rovar	<u>199</u>
Esprit d'Odreth	<u>21</u>
Fenga	<u>105</u>
Festin	<u>76</u>
Gobledilgou	<u>23</u>
Grande Plaine	<u>12</u>
Hauts Chapiteaux	<u>67</u>
Kandaroth	<u>85</u>
Lac	<u>101</u>
Marais	<u>37</u>

Monts des Bêtes	<u>102</u>
Ordreth	<u>201</u>
Passe des Rocs	<u>103</u>
Pentacle	<u>106</u>
Porte du Levant	<u>22</u>
Prison de l'Oubli	<u>56</u>
Route des Conquérants	<u>104</u>
Sélartz	<u>156</u>
Séléite	<u>189</u>
Terre des Damnés	<u>191</u>
Ville Basse	<u>183</u>
Ville Haute	<u>87</u>
Voie des Bâtisseurs	<u>16</u>
Volcans	<u>33</u>

IN : 15

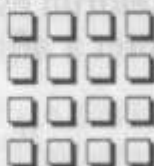
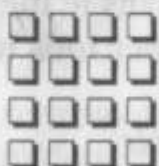
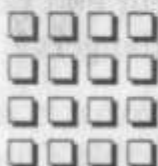
CO : 12

MA : 11

AU : 14

VIT : 22

BL : 0



ARMES

Epée courte

BL

2 D

OBJETS MAGIQUES

GNOMERIES SURNATURELLES

Ballade de la Tortue

Fou Rire

Protection contre les Gnomeries Surnaturelles

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 Keldrilh possède de bons réflexes (**IN : 15**) et ne passe pas inaperçu (**AU : 14**), mais que sa connaissance des armes (**co : 12**) et de la magie (**MA: 11**) n'ont rien d'exceptionnel. 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, Keldrilh 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 Keldrilh : l'épée courte. L'abréviation 2D signifie que vous lancez deux dés 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 Keldrilh au départ. Ils sont détaillés dans les Gnomeries Surnaturelles.

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.

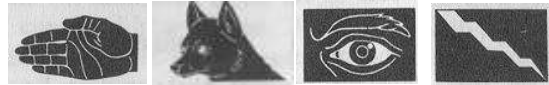
Lorsque vous rencontrez la mention *Fin d'Exploration*, votre Tour de Jeu est terminé. Cochez la case de l'index qui correspond au lieu que vous venez d'explorer.



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 au **Chaudron**. 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 dogdoye !

Si vous utilisez une arme, vous devez réussir un assaut de Combat pour atteindre votre adversaire. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total actuel de Combat, l'assaut est réussi. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend de l'arme utilisée. Pour connaître précisément l'effet d'un sortilège, reportez-vous aux Gnomeries Surnaturelles. 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.

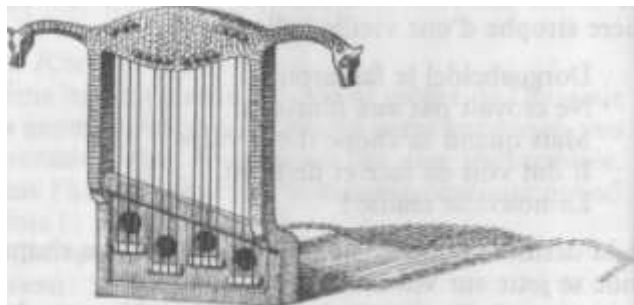
Si les protagonistes sont encore en vie, un nouveau Tour de Combat s'engage. Si votre personnage sort victorieux, son Tour de Jeu continue.

Magie

Le jour de votre départ, Termudil, le plus sage des gnomes du royaume de Guinpelforth, vous a confié le grand secret des Gnomeries Surnaturelles. En entonnant des ballades gnomes issues du fond des âges, vous jouissez du terrible pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Profondément impressionné et rempli de curiosité, vous avez tenté d'en savoir plus auprès des anciens du village, mais aucun n'a voulu vous en confier davantage. Vous savez néanmoins que, votre Pouvoir grandissant, les Gnomeries dont vous userez croîtront en nombre et en puissance... Celles qui ne figurent pas sur votre Feuille de Personnage ont, à côté de leur nom, les points de Pouvoir nécessaires à leur acquisition. Keldrilh ne peut atteindre des créatures hors du lieu où il se trouve.

Les sortilèges de Keldrilh sont utilisables uniquement au combat.

Keldrilh 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 Keldrilh, Kandjar et sire Péreim combattent ensemble une créature dont l'Initiative est de 13, on aura le Tour de Combat suivant : Keldrilh (IN : 15) Puis sire Péreim (IN : 14) Puis la créature (IN : 13) Et enfin Kandjar (IN : 7). On remarquera, vu les totaux d'Initiative, que, dans ce cas, ni Keldrilh 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 Keldrilh tombe à 12 et il subit l'attaque de la créature à la place de Kandjar.

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.

Les Gnomeries Surnaturelles

Gnomeries Surnaturelles connues au départ de l'aventure

Ballade de la Tortue

Dès les premiers mots de cette chanson au rythme lent et à la mélodie répétitive, vos adversaires se mettent à bâiller, leurs mouvements se ralentissent. Initiative : 5. Durée : durée du combat. Niveau : 1. Effet: retire 1D en Initiative à tous vos adversaires.

Fou Rire

Même les plus grands doivent se méfier de l'humour des gnomes : votre calembour à peine prononcé, vos adversaires sont secoués par un rire irrésistible. Dans l'hilarité générale, le combat continue quand même !

Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 3.


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

Protection contre les Gnomeries Surnaturelles Il faut savoir être sérieux ! En entonnant l'hymne national de Guinpelforth, vous déconcentrez vos adversaires.


Initiative : 16. Durée : durée du combat. Niveau : 3.

Effet : enlève 1D de Magie à vos adversaires pour la durée du combat.

Gnomeries Surnaturelles que Keldrilh peut acquérir


Soins (10 points de Pouvoir ou 5 ) Dans une situation critique, un gnome peut recourir aux ballades féeriques. D'une voix profonde, vous chantez la seule chanson de fée dont on se

souviennne au royaume de Guinpelforth. Le fluide qui se concentre dans vos mains vous permet de refermer les plaies et de calmer la douleur. Initiative: 15. Durée: permanente. Niveau: 3. Effet : retire 3D de Blessures.

Illusion (8 points de Pouvoir ou 4 ) Après une cabriole, vous ricanez et entonnez la dernière strophe d'une vieille ballade :


Dorguabeldel le fanfaron Ne croyait pas aux illusions Mais quand sa chope il eut vidée Il dut voir en face et de front La nouvelle réalité !

A la dernière strophe, un gnome armé d'une chope vide se jette sur vos adversaires médusés. Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : la créature combattra à vos côtés (IN : 12, co : 14, BL : 3D). A la moindre blessure qu'elle reçoit, elle s'évanouit en fumée.

Sarabande (8 points de Pouvoir ou 5 ) Exaspéré, vous entonnez d'une voix grave et puissante la célèbre chanson de Gofgalfibrildelgou : vos adversaires entament aussitôt une sarabande endiablée.

Initiative : 25. Durée : 5 Tours de Combat. Niveau : 5.

Effet : réduit à 6 le total de Combat.

Un gnome averti en vaut deux (12 points de Pouvoir ou 6 )

Cette courte ballade proclame la supériorité des gnomes sur toutes les autres races. A la fin du premier couplet, un double de vous-même apparaît. Initiative : 30. Durée : durée du combat. Niveau : 5.

Effet : votre double combat à votre côté ; il vous est semblable en tous points. Si l'un des Keldrilh meurt, on considère toujours que c'est de votre double qu'il s'agit.

Règles abrégées

Règles pour le jeu en solitaire

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

Repos : enlève 10 points de Blessures. Déplacement : lieu contigu avec voie de communication ; il est impossible de se déplacer à partir d'un lieu absent de la carte.

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

COMBAT SIMPLE : lancez le nombre de dés indiqué, et ajoutez le résultat à votre total de Blessures. **COMBAT 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.

Vous êtes Keldrilh le ménestrel. Ainsi, vous avez pris la terrible décision de quitter le royaume des gnomes de Guinpelforth. Vous avez renoncé, pour un temps qui sera peut-être très long, aux banquets plantureux généreusement arrosés de la meilleure bière, aux concours de fumeurs de pipe (la vôtre est une longue pipe en écume de mer sculptée de motifs compliqués), aux parties de rire entre vieux amis, aux longues veillées à l'occasion desquelles les accents entraînants de votre flûte faisaient vibrer au fond de chacun la corde du souvenir, à la douillette familiarité de votre logis — creusé dans le flanc de la colline la plus fleurie de la région —, enfin à la présence et à la tendresse des vôtres... Depuis des jours et des jours, Keldrilh le gnome, vous marchez dans la fournaise, à travers l'immensité monotone et désolée battue par d'incessants tourbillons de sable. Vous traversez le désert (réputé infranchissable) qui s'étend, à l'ouest du royaume de Guinpelforth, à perte de vue. Le serment qui vous lie désormais, rien ni personne ne saurait vous le faire renier.

Keldrilh le ménestrel

Ce serment solennel, vous l'avez prononcé, quelques jours plus tôt, au chevet même de votre grand-père mourant. Celui-là même qui a fait de vous (vous qui n'aimiez que la bonne chère et les facéties) le gnome intrépide, le ménestrel talentueux et le magicien émérite que vous êtes devenu. Il a lui-même accompli, dans sa jeunesse, l'exploit que vous avez entrepris de rééditer.

Le cœur lourd, vous revivez encore une fois le moment où le regard pâli de votre grand-père a croisé pour la dernière fois le vôtre. D'une voix presque éteinte, il prononça ses dernières paroles.

— Au-delà du désert se trouve le monde Dorgan, berceau de notre peuple. Huit des nôtres ont été contraints de le quitter, il y a bien longtemps. Ils ont choisi de s'établir dans la région paisible et riante où notre civilisation s'épanouit aujourd'hui. Quant à moi, je suis le dernier survivant de ces pères fondateurs. Je sais qu'il est grand temps pour moi de transmettre leur secret. C'est toi qui en seras le dépositaire à présent.

Au creux de la paume desséchée du vieillard, parcourue de rides profondes, une pierre précieuse brillait de tous ses feux.

— Prends cette gemme, elle te portera chance, et fais maintenant le serment de ne t'accorder ni trêve ni repos avant d'avoir retrouvé la harpe de ton arrière-grand-père Timhrandil.

Levant lentement la main, vous avez prononcé ce serment lourd d'implications. Satisfait, votre grand-père laissa sa tête retomber sur l'oreiller et poursuivit : — Toi seul es capable de rendre à notre peuple l'héritage qui lui revient de droit. Toi seul es en mesure de retrouver la harpe de Timhrandil. Grâce à cette gemme qui lui appartenait, tu pourras... La voix de votre grand-père s'est perdue dans un souffle. Le bleu de son regard a semblé s'effacer. Sa main parcheminée est retombée sans bruit sur les draps blancs. Vous êtes resté debout un long moment,

désemparé, au milieu de la chambre encombrée de meubles bizarrement sculptés. Puis, à regret, vous avez franchi en sens inverse les longs couloirs souterrains jusqu'à l'air libre. Mais l'atmosphère légère et parfumée de Guinpelforth vous a paru pesante et fade.

Il vous a fallu pas moins de trois jours pour faire vos adieux à vos innombrables amis, gnomes joyeux qui regrettent le compagnon de ripaille irremplaçable, et craignent de pleurer bientôt l'ami très cher que vous êtes pour eux.

Les dunes succèdent aux dunes, remodelées sans répit par un vent brûlant qui ne faiblit jamais. Sous votre cotte de mailles (sans laquelle vous n'auriez jamais pu vivre assez longtemps pour mériter le titre prestigieux de chasseur de troll), vous suez à grosses gouttes. Vous vous autorisez à avaler une gorgée — rien qu'une gorgée — de votre gourde. Vous avez la gorge si sèche qu'il vous serait impossible de tirer le moindre son de votre flûte, si le cœur vous en disait.

Pour la millième fois, vous consultez votre carte — mais de quelle utilité peut-elle être dans ce désert dont rien ne rompt la monotonie ? Vous rajustez les lanières de votre sac à dos, lissez les poils de votre longue barbe, étreignez la poignée de votre épée courte.

Rendez-vous au [Chaudron](#).



1 *Au creux de la paume de votre grand-père,
la gemme de Timhrandil brille de tous ses feux.*

— 1 —

La tête baissée pour lutter contre la réverbération du soleil, vous descendez la pente raide d'une profonde dépression. Le vent brûlant forme de petits tourbillons qui saupoudrent de sable votre barbe, et il vous faut puiser au plus profond de vos ressources pour résister au soleil qui vous assèche la gorge, vous brûle les yeux et vous craquelle les lèvres. Dans la fournaise du désert, à une dizaine de lieues de la chaîne des Monts du Bouclier, l'air semble vibrer. Rendez-vous au [203](#).

— 2 —

Chemin faisant, vous marchez sur un parterre de fleurs rouges qui, lorsque vous les écrasez, exhalent une bouffée de parfum dont les effluves vous enchantent les narines. Une sensation délicieuse délasse aussitôt votre corps et charme votre esprit. Il vous faut faire un terrible effort mental pour rompre les fils de l'invisible toile dans laquelle vous êtes pris. Un sortilège ! Un frisson vous parcourt de la tête aux pieds. Contre votre volonté, le charme vous a entraîné au milieu de la clairière, au pied du monolithe, et vous a forcé à y jouer de la flûte. Hors de l'eau, à deux pas de vous, un poisson aux écailles cuivrées se débat sur le sol avec toute l'énergie du désespoir. *Choix 7 du Livre du Pouvoir.*

— 3 —

Quelques minutes plus tard, vous observez le chariot qui passe à moins de trois mètres de vous. Son conducteur, un jeune homme dont le corps et la tête dodelinent au gré des cahots du chemin, porte un vêtement dont la facture et la propreté offrent un contraste saisissant avec la saleté de la haute bâche de toile qui recouvre sa marchandise. Sur le bois fixé au côté droit du véhicule, vous lisez :

ÉLIXIR DE JOUVENCE MAÎTRE SALONIC

Un charlatan ! Il y a belle lurette que vous n'aviez eu affaire à un bonimenteur qui ait le culot de vendre aux pauvres gens l'espoir d'une seconde jeunesse ! Vous avez toujours eu le plus profond mépris pour ces soi-disant sorciers qui, dans le meilleur des cas, sont à peine capables de poser une attelle à un animal domestique. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous émergez des hautes herbes, rattrapez le chariot, grimpez à côté de maître Salonic et vous dégainez votre dague en déclarant : — Pas un geste ! Contente-toi de suivre ton chemin et de répondre à mes questions. Si tu restes tranquille, je te promets la vie sauve ! Le regard du jeune homme va de votre visage à la pointe de votre arme, il exprime l'étonnement... puis la peur ! C'est en bégayant que maître Salonic répond à vos questions, tout en forçant sa monture, un petit cheval blanc, à accélérer l'allure. Au bout de deux heures d'un voyage sans histoire, vous apercevez un spectacle à vous couper le souffle ! Au loin se dressent les Hauts Chapiteaux de Sélartz, d'immenses vélariums de toile grise au sommet desquels flottent des drapeaux de toutes les couleurs. Maître Salonic ne vous avait pas menti ! Du nord au sud, la ville est formée de quatre quartiers bien distincts : le quartier des Bûcherons, situé à la lisière d'Andaines ; le quartier des Campements, lieu de casernement de l'armée régulière des cavaliers de Dorgan ; le quartier des Comptoirs, où se tient un marché quotidien ; et le quartier des Hauts Chapiteaux, domaine réservé des maîtres de la cité.

A moins d'une demi-lieue de la ville, vous décidez d'achever votre périple à pied. Avant de vous quitter, maître Salonic vous a vivement conseillé les auberges situées à la lisière de la forêt d'Andaines, et mis en garde contre les nombreux dangers qui menacent les étrangers dans les autres quartiers de Sélartz, une fois la nuit tombée. Rendez-vous au [190](#).

—4—

Vous retenez votre respiration et vous plongez dans l'eau froide. Un long moment s'écoule avant que vous n'apparaissiez à la surface, brandissant votre dague, à la limite de l'asphyxie. Vos

paupières sont collées par la boue, et une eau mêlée de vase coule de vos oreilles. Lorsque vous retrouvez le plein usage de vos sens, aucun bruit ne signale la présence d'un danger dans les environs. Heureusement, les sangsues vous ont cette fois épargné. Cependant, vous commencez à douter sérieusement de l'intérêt de cette exploration. Vous pouvez faire demi-tour (rendez-vous aux [Marais](#)) ou poursuivre votre exploration (rendez-vous au [186](#)).

— 5 —

Vous engagez le combat, essayant d'oublier l'aspect cadavérique de vos adversaires. Ceux que vous aviez pris pour des danseurs sont en réalité de redoutables spectres.

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous sortez vivant des griffes de vos adversaires, rendez-vous au [167](#).

— 6 —

Vous marchez sur l'infâme monstre, prêt à mourir au champ d'honneur. Une substance acide, suintant des veinules rouges, s'insinue sous vos vêtements. Lancez un dé. Si vous supportez la souffrance que vous inflige cette blessure, vous n'êtes plus qu'à deux pas du cœur !

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [48](#).



Accablé, vous tournez le dos à l'enseigne du forgeron, vous dépassez la caverne et commencez la lente ascension du tunnel que vous avez emprunté la veille. Lorsque vous quittez la mine, sans avoir rencontré âme qui vive, c'est avec joie que vous respirez l'air pur, sous le soleil éclatant. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

Au-delà du sommet d'un talus, le sentier redescend jusqu'à l'entrée d'une grotte percée dans le flanc abrupt d'une haute falaise. Le vent tourne de l'ouest vers le sud, et il apporte à vos narines une odeur putride. Ce que vous voyez à cet instant vous soulève le cœur. Sur le sol, des dizaines de cadavres sauvagement mutilés reposent sur un lit d'ossements blanchis par le temps. Vous marchez vers l'entrée à pas feutrés, longeant les arbres qui bordent le sentier. Les ronflements qui proviennent de l'intérieur de la grotte vous permettent d'identifier l'abominable chose qui règne sur ce tas d'ordures puantes : un troll ! En pareille occasion, l'instinct d'un gnome lui dicte sa conduite. Depuis l'aube des temps, ces infectes créatures sont l'ennemi héréditaire de votre peuple. *Choix 14 du Livre du Pouvoir.*



La troupe passe sous la Porte du Levant et redescend aussitôt vers la Grande Plaine, sans s'être accordé le moindre instant de répit. Dans le vacarme des chaînes qui s'entrechoquent, des claquements réguliers du fouet et des cris de douleur des prisonniers, vous recueillez des bribes d'une conversation entre un soldat et l'un de ses compagnons d'armes.

Combien crois-tu qu'ils nous rapporteront de retour à la Cité des Plaines ? Enthousiaste, l'autre répond :

La tête du balafre est mise à prix ! Ce type-là est plus dangereux qu'une aquaraignée ! Quant aux trois autres, je ne me rappelle pas les avoir jamais vus. Avec un peu de chance, nous mènerons bientôt notre propre expédition. A nous la gloire et la fortune ! Quelques minutes s'écoulent avant que vous n'osiez quitter votre cachette. Ces hommes auraient sans doute pu vous apprendre bien des choses sur ce monde, mais le peu de respect dont ils témoignent à l'égard de leurs prisonniers vous incite à la plus grande prudence. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

— 10 —

SI VOUS possédez la Clef de Dorgan, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au 55.

— 11 —

Vous êtes surpris par l'éclair d'énergie qui, partant des yeux de Gratz, traverse votre poitrine. Vous encaissez 1 D de Blessures avant de pouvoir engager le combat.

COMBAT AVANCÉ

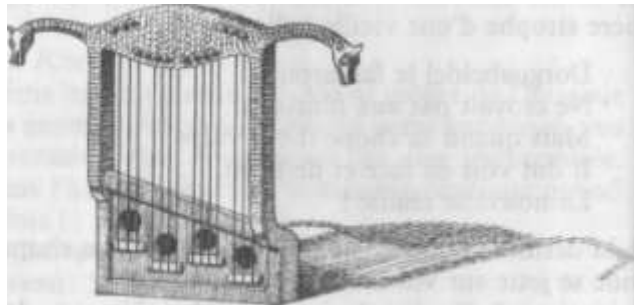
GRATZ LE GARDIEN IN : 15 co : 12 VIT : 30 BL : 3 D

Si l'infortuné Gratz succombe à vos irrésistibles assauts, rendez-vous au [175](#).

— 12 —

Si vous avez déjà rencontré le vieillard de la Grande Plaine, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

Droit devant vous, les rails plongent dans l'obscurité suivant une pente qui s'accroît progressivement. Au fur et à mesure que vous avancez, vous dépassez de nombreuses galeries perpendiculaires et, finalement, vous arrivez en vue d'un wagonnet abandonné sur la voie. Quelques pas vous conduisent à proximité de l'objet. Au diable l'aventure ! Vous pourriez marcher des heures avant de retrouver une pareille aubaine ! Ce wagonnet est vide, muni d'un frein apparemment en bon état et, surtout, suffisamment grand pour qu'un gnome du nom de Keldrilh puisse s'y allonger et profiter d'un sommeil mérité. Ploc.J ploc... ploc... A peine êtes-vous installé au fond du wagonnet, votre torche éteinte, qu'un bruit agaçant trouble votre demi-sommeil. Dehors, il pleut à torrents, pensez-vous en maudissant ces gouttes d'eau qui, tombant sur le sol pierreux, dérangent votre repos. Ploc... ploc... ploc... Est-ce votre imagination qui vous joue un mauvais tour ? Vous rejetez votre couverture d'un geste brusque. Aucun doute n'est possible, le bruit s'approche de vous. Ploc ! Ploc ! Ploc ! Debout dans le wagonnet, vous scrutez l'obscurité. Le bruit est maintenant tout proche. Sous l'emprise d'une impulsion irraisonnée, vous desserrez le frein. Rendez-vous au [168](#).



Vous n'en croyez pas vos yeux ! A moins d'une centaine de mètres, un mur de blocs de basalte empilés se dresse entre les parois presque verticales du défilé. Oubliant votre fatigue et l'intense chaleur qui règne en ces lieux, vous pressez le pas. C'est au comble de l'excitation que vous décidez d'escalader le rempart

qui, à première vue, offre de nombreuses prises permettant une escalade facile. Une fois l'obstacle franchi, vous ne pouvez retenir une exclamation de surprise.

— Nom d'une pipe !

Vous vous trouvez au pied d'un haut mur d'enceinte, lisse et blanc comme l'ivoire et auréolé d'une lueur laiteuse. Un puissant sortilège doit protéger ce lieu car la température qui y règne est des plus fraîches.

Encastrée dans ce mur se trouve, non loin de vous, une massive porte de bois. Rendez-vous au [149](#).

— 15 —

Il n'est pas dans la nature d'un gnome de se défaire ainsi de son bien le plus précieux ! C'est donc au terme d'une longue palabre, et après avoir constaté de visu qu'aucun homme ne circule armé dans l'enceinte du fortin, que vous acceptez de remettre vos armes. Un des gardiens les dépose aussitôt dans la petite tente d'où il est sorti un instant auparavant. Puis, revenant vers vous, il dit : — Soyez sans crainte. Vos armes sont ici en sécurité. Thomé ! ajoute-t-il sur un ton de commandement. Je te confie la garde de notre hôte. En suivant votre guide à l'intérieur de l'enceinte, vous dépassez bon nombre d'ateliers d'artisans, d'entrepôts et de logements réservés aux hommes de troupe. En regardant droit devant vous, vous apercevez l'enclos du camp et, autour, de grands pavillons qui, d'après les dires de Thomé, abritent les logements des officiers, les arsenaux, les salles d'armes, les cuisines, et une cantine. Rendez-vous au [194](#).



— 16 —

Vous contemplez l'horizon, profitant des derniers instants de lumière pour admirer un spectacle que nul gnome du pays de Guinpelforth ne peut se vanter d'avoir observé. Sur une mer embrasée par les dernières lueurs du soleil couchant, le vent gonfle les trois voiles d'un fier navire qui se dirige à vive allure vers Fenga, traînant derrière lui une nuée virevoltante d'oiseaux blancs aux pattes bleues. Bercé par le chant des vagues crêtées d'écume qui se brisent sur la roche de la haute falaise du golfe de Sirth, vous respirez profondément l'air vif à l'odeur piquante qui apaise comme par enchantement la fatigue d'une longue journée de marche. Rendez-vous au [173](#).

— 17 —

A mesure que vous avancez entre les vestiges de Séléite, vous sentez qu'une volonté inflexible s'empare de la vôtre. Vos paupières se ferment inexorablement, vos muscles se figent, votre esprit s'engourdit, et votre âme subit le joug d'un irrésistible sortilège d'envoûtement. Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

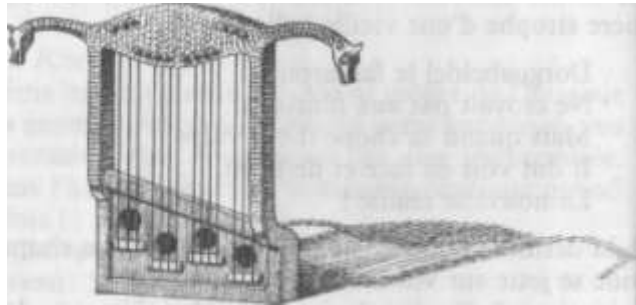
— 18 —

Tout comme la première fois, la température s'élève autour de vous. L'air devient difficilement respirable. Vous êtes de nouveau confronté au gardien de l'Esprit d'Ordreth : une créature élémentaire, invoquée par un être doué de pouvoirs magiques. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [154](#).

— 19 —

Dix minutes de négociation ne vous ont pas permis de convaincre les sentinelles. L'arme à la main, les hommes refusent de vous laisser entrer dans le quartier des Haut? Chapiteaux. Vous enragez ! Mais l'assurance des gardiens, qui profitent de leur nombre pour se moquer de votre petite taille, vous incite à la

plus grande prudence. Vous aimeriez donner une leçon de politesse à ces quatre malappris, mais il y a fort à parier que d'autres soldats se trouvent cantonnés au-delà de la haute séparation de toile, prêts à surgir à toute heure du jour et de la nuit. Vous maîtrisez votre colère au prix d'un formidable effort de volonté, puis vous tournez les talons et quittez le quartier, en vous promettant de ne pas y remettre les pieds. *Fin d'Exploration* du quartier des Hauts Chapiteaux. Rendez-vous à [Sélartz](#).



— 20 —

C'est en courant aussi vite que vous le permettent vos petites jambes que vous franchissez la distance qui vous sépare de la lisière d'Andaines. Quelques minutes plus tard, adossé à un arbre, vous reprenez votre souffle en claquant des dents. Un long moment s'écoule avant que vous n'osiez risquer un regard en direction des ruines. La cathédrale a disparu ! Vous l'avez échappé belle ! Vous quittez cet endroit, avec la rapidité d'un gnome poursuivi par une escouade de trolls. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).

— 21 —

Laissant la clairière à l'est, vous marchez dans la direction indiquée par les lutins. Une heure plus tard, vous atteignez la rive d'un petit ruisseau. Il ne vous faut pas plus de quelques minutes pour trouver le pont de bois qui le franchit. C'est féérique ! Au-delà du pont, un sentier pavé de pierres multicolores s'enfonce à travers une forêt métamorphosée jusqu'à une haute haie percée d'une entrée en forme d'arche.

Vous franchissez le pont de bois, testant sa solidité à chaque pas, et vous parvenez, sans encombre, sur la rive opposée. En bordure du chemin, des arbres nains de toutes essences sont plantés à intervalles réguliers parmi des massifs de fleurs. En ce lieu, parfums et couleurs s'unissent en une merveilleuse harmonie. Une centaine d'oiseaux prennent leur envol, troublant pour un instant la douce quiétude du paysage que vous découvrez au-delà de la haie : une chaumière au mur percé de deux hautes fenêtres aux vitraux colorés qui occupe le centre d'un carré de gazon lisse et velouté sur lequel apparaissent des motifs représentant des animaux, des plantes et des créatures de forme humaine dotées de longues ailes. A l'approche de la maison, vous apercevez, posée sur une tablette de pierre au-dessus de la porte d'entrée, une statuette de jade au socle de marbre blanc représentant une femme jouant de la flûte. Sur le socle de la sculpture est gravée une inscription dont vous ne comprenez pas le sens. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [45](#). Sinon rendez-vous au [154](#).

— 22 —

Si l'enchanteur est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 dans le livre de Kandjar. Sinon, rendez-vous au [153](#).

— 23 —

Pendant que vous buvez une coupe de vin, le roi Gobledilgou examine la gemme de Timhrandil. Les yeux brillants, il s'adresse à son peuple. — Ecoutez-moi tous, gnomes du pays des collines, car le temps est venu de vous révéler notre histoire, de rompre le serment de l'oubli qui lie les plus âgés d'entre nous. Le temps est enfin venu de vous dire la vérité. Voici la gemme de Timhrandil. Elle est plus qu'une belle pierre précieuse, elle porte un message qui nous est destiné. Rendez-vous au [158](#).



Assis à une table, loin de la foule qui se presse au bar, vous commandez trois poulets rôtis et une double pinte de bière, payant d'avance, ainsi que l'exige l'aubergiste qui vous observe d'un regard méfiant. Peu après, tandis que vous dévorez à belles dents, vous surprenez une conversation animée. De part et d'autre d'une petite table proche de la vôtre, deux hommes discutent sans vous prêter la moindre attention.

— Dix écus par homme et par jour, déclare un guerrier au visage farouche.

Il porte une cotte de mailles, une longue épée et un chapeau vert sur lequel se trouve cousu un emblème en forme de croissant de couleur or.

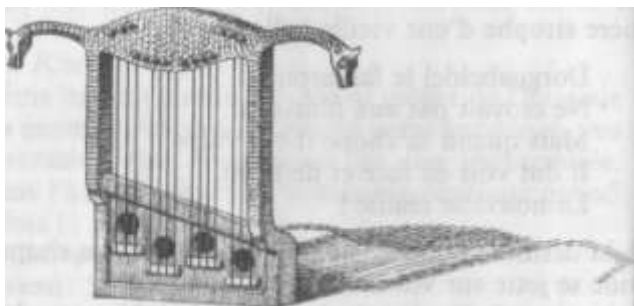
— Cent écus pour une troupe de dix hommes ! Tu veux ma ruine ! Pour réunir une telle somme, il me faudrait vendre tout ce que je possède, y compris mon justaucorps de soie, mes bottes de cuir et ma dague... Allons, montre-toi raisonnable ! J'offre six écus par homme et par jour jusqu'aux mines du Chaudron, puis un quart des bénéfices que nous retirerons de la vente du sel et des cristaux, une fois revenus à Sélartz.

— Huit écus, renchérit le guerrier. Et c'est mon dernier prix ! Si tu refuses, tu peux toujours engager la racaille de la Cour des Miracles.

— C'est bon, conclut le marchand. Tu sais aussi bien que moi qu'il faudrait être passablement ivre pour oser s'aventurer au nord de la ville, et complètement fou pour recruter les brigands qui traînent dans les auberges à la lisière de la forêt d'Andaines. Marché conclu ! Aubergiste, une tournée ! Rendez-vous au [99](#).

Quelques minutes vous suffisent pour découvrir le sentier indiqué par la voix. Il commence à une dizaine de mètres de l'orée de la clairière, sous la voûte d'arbres aux branches tordues, et continue tout droit en direction du nord. L'entrelacs de ronces, de mauvaises herbes et de racines qui recouvre le sol rend votre progression difficile. Une éternité a dû s'écouler depuis qu'un voyageur s'est aventuré sur ce sentier. Rendez-vous à [l'Antre Maléfique](#).

Dès que vous reprenez connaissance, vous ressentez un vide que vous n'avez aucun mal à identifier. Quelque chose a pris possession de votre esprit et s'est nourri de votre force magique avant de vous rejeter sur la berge boueuse. Votre moment d'absence vous coûte cher ! Vous devez vous retirer 2 points de Magie. Un jour viendra où votre Pouvoir vous permettra d'affronter et de détruire la chose qui règne sur ce lac maudit. Rendez-vous au [Lac](#).



Vous sortez votre torche du sac et vous la rallumez, découvrant ce qui a provoqué votre chute : un heurtoir de pierre qui marque la fin de la voie ferrée. Vous vous trouvez dans une vaste caverne où aboutissent quatre galeries. Négligeant les trois tunnels qui remontent vers l'entrée de la mine, vous marchez en direction du quatrième, qui descend en pente douce, au-delà d'une arche noire, jusqu'à une porte forgée dans un métal lisse et poli. Une

enclume de forgeron se trouve gravée au centre de la porte. Si vous possédez 5 points de Pouvoir, *Fin d'Exploration* des Entrailles du Rovar et rendez-vous à l'Assemblée. Sinon, rendez-vous au [44](#).

— 28 —

Soudain, du cirque maintenant proche proviennent de fantastiques clameurs, dont l'écho se répercute sur les montagnes environnantes. Vous levez la tête, apercevant à une dizaine de marches les énormes monolithes qui se dressent, droits et serrés, sur le bord de la dépression. Personne ! Apparemment, ces ovations ne sont pas destinées à encourager votre escalade. Cependant, ces cris dont vous ne savez pas s'ils sont de triomphe, de joie ou de colère, vous font froid dans le dos. Allez-vous rebrousser chemin (rendez-vous au [129](#)) ou poursuivre votre escalade (rendez-vous au [146](#))?

— 29 —

En franchissant le cercle rouge le premier pour vous approcher de l'écritoire, vous mettez un terme à l'hésitation de l'alliance, qui suit aussitôt l'exemple de votre courage. Soudain, venue de nulle part, une créature se dresse entre vous et l'écritoire. Un monstre au corps rose, à l'aspect insaisissable. La voix qui s'échappe de l'amas de chairs mouvantes vous glace le sang.

— Préparez-vous à mourir, misérables profanateurs ! En pénétrant dans ce temple, vous avez signé votre arrêt de mort. Nul n'a jamais violé la malédiction du lac sans le payer de sa vie.

COMBAT AVANCÉ

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

Vous surmontez le dégoût que vous inspire l'effroyable monstre pour engager le plus terrible des combats que vous ayez jamais livrés. Ce démon possède plus d'une arme pour vous occire. En plus de ses caractéristiques, il inflige 5 points de Blessures à celui

qui réussit une attaque contre lui. Si vous terrassez le gardien de la malédiction du lac, rendez-vous au [85](#).

— 30 —

Le sentiment de puissance qui émane de cette créature exerce sur vous son irrésistible pouvoir de séduction. Vous approchez de l'Œuf des Ténèbres et vous tendez la main pour l'effleurer. Une sensation délicieuse vous envahit aussitôt le corps. Vous débordez d'une énergie nouvelle et sans limites. Jamais vous ne vous êtes senti aussi bien ! — Keldrilh, te voici allié à moi jusqu'à la fin des temps. Ensemble, nous dominerons les peuples de ce monde, puis d'autres mondes encore... Ce que tu ressens n'est rien à côté de ce que je donnerai à mes plus fidèles serviteurs. Tu es digne de devenir leur maître à tous !

Soudain, la coquille de l'Œuf des Ténèbres se brise, laissant échapper une sphère noire de la taille d'un gnome qui, flottant dans l'air, vient se placer au-dessus de votre tête. En un instant, la Sphère de Noirceur confond son esprit avec le vôtre, décuplant la puissance de vos sortilèges et vous accordant des pouvoirs qui dépassent tout ce que vous auriez jamais imaginé. D'un simple geste, vous pouvez arrêter le cours du temps ou désintégrer une région entière. D'un mot, vous pouvez invoquer une légion démoniaque ou soulever des montagnes. D'un air de flûte, vous appelez les ténèbres, et vous chassez le dragon fabuleux qui protégeait ce monde et ses habitants du joug implacable des forces maléfiques. *Fin d'Aventure pour tous.*

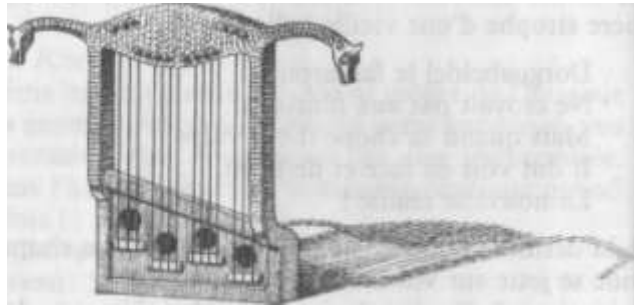
— 31 —

C'est une créature de cauchemar ! Une sorte de monstrueuse araignée qui glisse à une vitesse terrifiante sur la surface du lac, se propulsant à l'aide de ses huit pattes terminées par de larges pieds ronds en forme de ventouse. Vous êtes entré sur le territoire de chasse de l'immonde aquaraignée. Seul un combat victorieux vous permettra d'échapper à un funeste destin.

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous venez à bout de cet horrible prédateur, rendez-vous au [142](#).



— 32 —

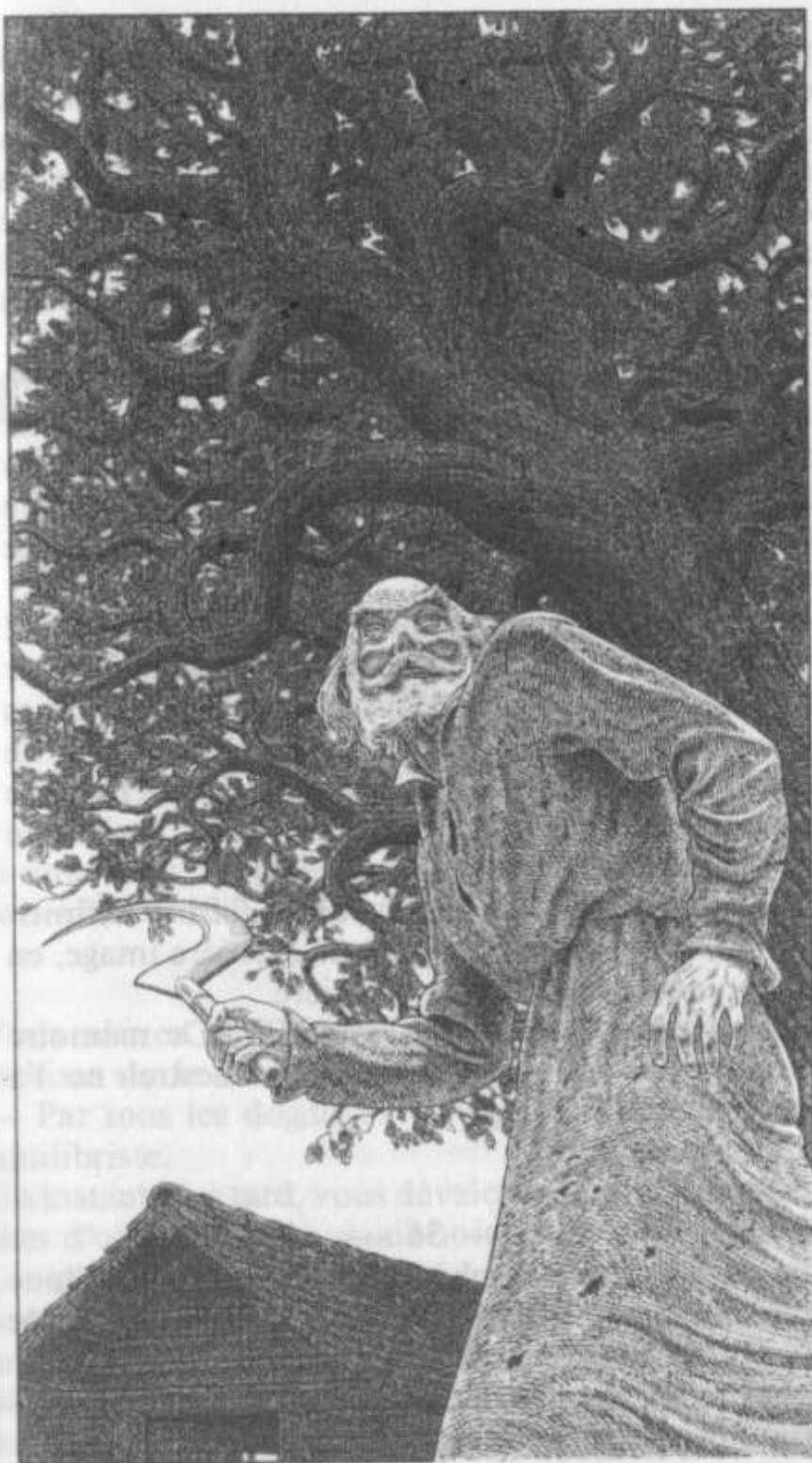
Vous n'avez pas fait plus de trois pas que vous sentez que quelque chose vous retient la cheville droite. Réagissant par réflexe, vous dégainez votre dague et vous entaillez la longue et épaisse branche feuillue qui s'est enroulée autour de votre pied et tente de vous entraîner en arrière, vers le tunnel. Aussitôt, la liane se rétracte à une vitesse affolante vers l'entrée du souterrain, libérant votre pied de l'étreinte. Un instant plus tard, vert de peur, vous courez avec l'énergie du désespoir dans la nef centrale, espérant échapper aux maléfices de cette cathédrale. Rendez-vous au [20](#).

— 33 —

Si le chevalier est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 du livre de sire Péreim. Sinon, rendez-vous au [204](#).

— 34 —

Une fois redressé, le vieil homme vous fixe d'un regard pénétrant. Ses yeux sont semblables à des topazes incrustées d'améthystes. Des sourcils broussailleux barrent l'ovale de son visage joufflu. Une abondante moustache masque la forme exacte des lèvres, que vous devinez fines sous ce nez long et droit. Sous



34 *Le vieillard grandit sous vos yeux et son regard brille d'une lueur surnaturelle.*

vos yeux commence alors une inquiétante métamorphose. Le vieillard grandit, ses traits se déforment, ses yeux brillent d'une lueur surnaturelle. Il vous semble entendre ses battements de cœur et voir de la fumée sortir de ses narines. — Sauve qui peut ! hurlez-vous en prenant la fuite, incapable de résister à la vague de terreur qui déferle en vous.

Un long moment s'écoule avant que vous n'osiez reprendre votre souffle. Il vous semble avoir franchi une distance considérable et, si un silence pesant ne s'était pas abattu sur la lande, vous pourriez croire que tout cela n'a été qu'un épouvantable cauchemar. Les sens aux aguets, la dague à la main, vous vous éloignez de la maison de rondins à pas de loup. Quelques minutes plus tard, vous accueillez avec joie le retour des oiseaux. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

— 35 —

Le plaisir intense qui vous avait envahi fait progressivement place à un sentiment de nostalgie. Des images défilent maintenant sous vos yeux, comme autant de tableaux qui racontent l'histoire édifiante de la sphère dans le monde de Dorgan. La première vision représente une grande forêt. Sans doute celle où vous avez découvert cette cité en ruine. La sphère y apparaît, tombant du ciel dans un décor apocalyptique. La seconde vision montre des humains édifiant une cathédrale au cœur d'une merveilleuse cité.

— Séléite, répétez-vous comme la sphère vous adresse un nouveau message.

La troisième vision montre la sphère noire flottant au-dessus de troupes de gens en arme, vêtus d'une longue robe de bure. Dans la quatrième image, vous retrouvez les ruines de Séléite. A l'orée de la clairière flottent des étendards, parmi lesquels vous apercevez celui de Timhrandil.

— Les chevaliers du Grand Empire et leurs alliés ! Suffisamment forts et nombreux pour m'enchaîner par des sortilèges éternels et

irrévocables aux ruines de ma propre cité. Ah, si tous n'avaient pas décidé de prêter main forte aux enchanteurs, cette engeance prétentieuse qui refusait mon pouvoir et l'existence de Séléite !

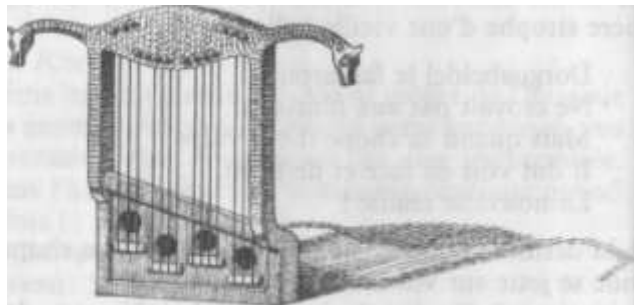
Enfin, comme si la boucle devait se fermer définitivement, la sphère vous offre une dernière image, en tous points identique à la première.

— Souviens-toi de ce récit, Keldrilh ! De mémoire d'homme ou de gnome, aucun ménestrel ne l'a jamais chanté.

Rendez-vous au [97](#).

— 36 —

Une couple d'heures plus tard, un vent tourbillonnant se lève sur la Passe des Rocs. Vous changez de pas. D'un point du chemin que vous estimez pouvoir atteindre, au pas de course, en une dizaine de minutes, s'élève une épaisse et inquiétante fumée blanche. Vous cessez votre course, le souffle coupé, à une centaine de mètres d'une vision de cauchemar. Deux gigantesques humanoïdes, vêtus de peaux de bêtes, soulèvent d'énormes quartiers de rocher au-dessous desquels vous distinguez les débris fumants d'un chariot, sans découvrir aucune trace des occupants. Rendez-vous au [111](#).



— 37 —

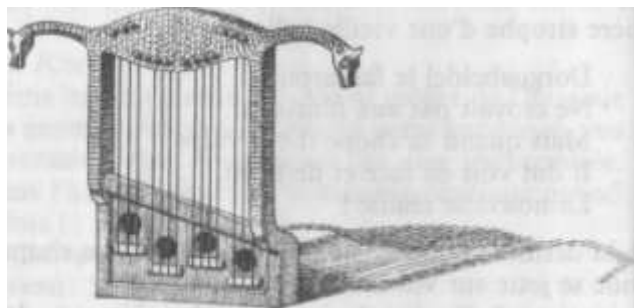
Si vous n'avez jamais pataugé dans les marais, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

Vous suivez les flammes, trébuchant à maintes reprises sur le sol boueux.

— Par tous les dogdoyes ! Un gnome n'est pas un équilibriste.

I In instant plus tard, vous dévalez les premières marches d'un escalier de granit noir, faiblement éclairé. Les créatures se sont installées dans des niches, de part et d'autre d'un tunnel de pierres grossièrement (aillées. Vous remettez votre bonnet en jurant. Par la barbe de vos aïeux ! Vous ne vous attendiez certes pas à découvrir la moindre trace de civilisation dans un pareil endroit ! Joyeux, vous poursuivez votre descente jusqu'à une lourde porte, marquée par l'usure du temps, d'où provient une musique enchanteresse. Rendez-vous au [47](#).

A la faveur de l'obscurité, vous distancez vos adversaires. S'ils vous ont repéré, ils ne font pas grand cas de votre présence en ce lieu. Tant mieux ! Après tout, il faudrait être fou ou passablement ivre pour aller au-devant d'une dizaine d'hommes, de nuit, sur une route abandonnée. A coup sûr, votre décision vient de vous sauver la vie ! Sans regret, vous vous éloignez des guerriers. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).



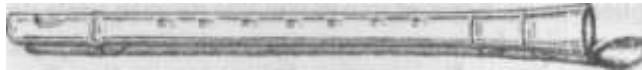
Suivant la chaussée, les sens en alerte, vous prenez soudain conscience de l'épouvantable odeur qui règne dans la cité. Du socle des colonnes ruinées s'échappent des vapeurs méphitiques qui vous brûlent les yeux et vous piquent la gorge. Vous éprouvez de grandes difficultés à respirer. Tout à coup, la fumée s'élève autour de vous, vous enveloppant comme une seconde peau. La tête vous tourne, mais les vapeurs s'évanouissent tout aussi subitement qu'elles étaient apparues, sous l'influence d'un brusque coup de vent. Lorsque vous recouvrez l'usage complet de vos sens, vous découvrez un spectacle inattendue. Devant vous, de massifs piliers de pierre s'élancent vers une voûte aux proportions parfaites. Des vitraux multicolores éclairent la nef et les rangées de bancs destinés aux fidèles. Derrière vous, une rosace aux cent couleurs surplombe un large portail au-delà duquel s'étend un parvis immense, jonché de ruines. Par l'ouverture, vous apercevez au loin le faîte des arbres de la forêt d'Andaines. Contre toute logique, à condition toutefois que vous ne soyez pas la victime d'une hallucination, vous vous trouvez dans une cathédrale invisible de l'extérieur ! A moins que cette nef à deux travées ne se soit élevée sans que vous ayez bougé d'un pouce... Vous sentez qu'il est temps maintenant de prendre une décision, mais vous avez l'impression désagréable qu'une épée de Damoclès se trouve suspendue au-dessus de votre tête. Allez-vous emprunter la nef centrale en direction du chœur (rendez-vous au [169](#)) ou sortir de la cathédrale et courir jusqu'à la lisière de la forêt (rendez-vous au [20](#)) ?

Ce que vous voyez lorsque Gratz prend possession de votre bien vous laisse muet de surprise. Une lueur bleutée auréole l'objet qui se désintègre tandis que le corps du gardien s'évanouit dans un nuage de fumée. En payant le prix fixé par Gratz, vous avez conjuré l'esprit qui régnait sur ce tunnel. Soudain, votre objet n'est plus qu'un tout petit tas de cendres, et l'auréole de lumière

bleue qui l'entourait s'intensifie, inondant la paroi du tunnel d'une pâleur surnaturelle. Rendez-vous au [163](#).

— 42 —

A peine êtes-vous entré dans le quartier pauvre de Sélartz qu'un groupe d'enfants faméliques vous entoure de tous côtés. Des mains se tendent dans votre direction, dans l'espoir de quelque aumône, tandis que des doigts habiles fouillent vos vêtements. Vous repoussez les gamins sans ménagement puis, une fois débarrassé des plus insistants, vous regardez les cabanes qui vous entourent. De chaque côté d'une ruelle étroite et malodorante se dressent les vestiges de vieilles cabanes de bois, sans doute d'anciennes maisons de bûcherons, aujourd'hui couvertes de toiles usées. L'aspect misérable de ce quartier et de ses habitants vous fait froid dans le dos ! Rendez-vous au [62](#).



— 43 —

Faire sortir un gnome de ses gonds est une erreur que l'on ne commet qu'une seule fois dans sa vie. La rapidité de vos coups de dague n'a laissé aucune chance à l'homme au fouet. Son corps tombe lourdement sur le sol et dévale la pente jusqu'aux pieds des prisonniers. Ceux-ci poussent des cris d'encouragement à votre intention. Abasourdis, les guerriers vous laissent descendre la pente sans réagir. Soudain, l'un des prisonniers enroule la chaîne qui lui lie les mains autour du cou d'un soldat. Il n'en fallait pas plus pour déclencher une bagarre générale. Les soldats sortent subitement de leur stupeur. Quatre d'entre eux se précipitent sur vous, l'épée à la main.

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous survivez à ce terrible combat, rendez-vous au [182](#).

Tous vos efforts sont vains ! Cette porte est faite d'un métal plus dur que l'acier trempé. Vous ne trouvez pas le moindre interstice pour faire levier à l'aide de votre dague. « Voilà qui est bien fâcheux », pensez-vous sans oser crier, de peur d'alerter quelque créature qui rôderait dans les environs. Adossé à la porte, vous ne dormez que d'un œil. Quelques heures plus tard, vous essayez un nouvel échec. Cette porte est certainement protégée par un puissant sortilège. A moins que ce métal ne possède quelque vertu dont vous ignorez la nature. Rendez-vous au [7](#).

La statue de jade s'anime ! D'un geste gracieux, elle porte la flûte à ses lèvres, semble prendre une profonde inspiration... Une mélodie lente et apaisante s'élève maintenant dans l'air parfumé. Vous poussez la porte qui s'ouvre silencieusement, dévoilant progressivement une petite pièce éclairée d'une lumière irisée. Un vaisselier, un lit, une grosse marmite suspendue dans l'âtre d'une cheminée noire de suie, une table carrée entourée par quatre chaises et, assise dans un grand fauteuil à bascule, une femme d'une beauté rayonnante, caressant une hermine roulée en boule sur ses genoux.

— Je suis Stellianne, la dernière fée du monde de Dorgan. Il y a bien longtemps qu'un ménestrel

n'avait franchi le seuil de cette maison. Es-tu à la recherche de quelques bonnes histoires ? La fée se lève, libérant l'hermine qui vient aussitôt se frotter à vous.

— Je suis Keldrilh... fils de... et...

Votre phrase s'achève dans un balbutiement incompréhensible. Vous venez d'apercevoir deux longues et fines ailes, presque transparentes, dans le dos de Stellianne. Un éclat de rire bon enfant accompagne votre gaucherie. Apparemment, les lutins

marchent sur vos talons depuis que vous avez quitté la clairière. Un sourire protecteur se dessine sur le visage de Stellianne.

— Allez nous cueillir quelques fruits, mes amis ! Notre hôte a certainement faim et soif après une si longue route.

Quelques heures plus tard, le rire des lutins invisibles franchit de nouveau le seuil de la chaumière. Quant à vous, vous avez obtenu de précieux renseignements sur le passé du monde de Dorgan. Les fées ne sont pas immortelles, mais vivent longtemps, assez longtemps pour raconter l'histoire d'un monde vieux de plus de mille ans. Car il y a mille ans qu'une terrible guerre mit fin à la prospérité du monde de Dorgan. Une guerre au cours de laquelle humains, nains, gnomes et fées luttèrent contre une force impitoyable : la Sphère de Noirceur. Venue d'un autre monde, elle asservissait les cœurs et les esprits de ceux qui succombaient au mirage de sa puissance. Aucun de ses fidèles ne survécut à la bataille de Séléite. Le monde de Dorgan fut bouleversé par cette guerre. Le grand empire des chevaliers s'effondra, les habitants de la cité du lac furent maudits et engloutis, les nains s'enfoncèrent au plus profond des monts d'Andaines, le peuple gnome se divisa et les fées choisirent l'exil de la forêt d'Elfham. Quant au dragon protecteur de ce monde, nul ne sait ce qu'il advint de lui. Même au plus fort de la bataille, les hommes de la cité du lac eurent trop d'orgueil pour l'invoquer et l'appeler à l'aide. Rassasié de fruits et de quelques verres d'une boisson agréablement parfumée, vous veillez fort tard en compagnie de Stellianne et des lutins, apprenant des chants et des pitreries inconnus du répertoire des gnomes. Le lendemain matin, vos joyeux compères vous conduisent à la clairière, où vous faites un petit somme avant de repartir sur le chemin de votre quête. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [**Ordreth**](#).

Armés d'épées de bronze et de lances, les barbares vous attaquent. L'énergie du désespoir décuple votre combativité.

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous résistez à la charge de vos adversaires, rendez-vous au [180](#).

La porte s'ouvre en grinçant, dévoilant un étonnant spectacle. Une vingtaine de danseurs, vêtus d'atours somptueux, valsent au son d'un orchestre de harpes et de luths. Sans hésiter, vous pénétrez dans la salle, sous la voûte de ce qui fut sans doute une ancienne crypte aux colonnes couvertes de salpêtre. D'une pâle beauté, les visages des danseurs sont empreints d'une profonde mélancolie. *Choix 2 du Livre du Pouvoir.*



Le coup de grâce porté, le cœur, son cube protecteur et le haut mur d'enceinte s'évanouissent en fumée. A vos pieds se trouve un magnifique écu, nimbé d'une aura magique. Vous possédez le Premier Ecu du Grand Royaume. Tant qu'il demeurera en votre possession, ce bouclier augmentera de 2 points votre total de Combat. Soudain, d'immenses flammes jaillissent des volcans aux pentes maintenant couvertes de coulées de lave. Le soleil se dilate et semble prêt à exploser. De violents tremblements secouent la terre. Vous tombez et vous perdez connaissance. A votre réveil, vous vous trouvez au bord du cratère de la forêt d'Andaines. Vingt mètres plus bas, au creux de la dépression, c'est un spectacle saisissant qui s'offre à vous. A mesure que le soleil repousse l'obscurité, l'Œuf des Ténèbres se rétracte. En un instant, il ne reste plus trace de la créature maléfique qui aspirait

à conquérir le monde de Dorgan. 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 —

— A moi ! hurlez-vous à plusieurs reprises, tout en franchissant la distance qui vous sépare de l'alléchante perspective d'une bonne bière bien fraîche. Hélas, comme vous touchez au but, la tente et le gnome disparaissent ! Rouge de colère, vous frappez la dune de toutes vos forces. Vos poings s'enfoncent dans le sable chaud tandis que des larmes de fatigue disparaissent dans votre barbe.

— Mon royaume pour une auberge, un pot de bière, un coquelet farci et un bon lit ! répétez-vous trois fois à voix basse avant de vous relever péniblement et de reprendre votre escalade.

Peu après, vous poussez un soupir de soulagement. Entre deux hautes dunes, vous apercevez au loin les premiers contreforts de la chaîne des Monts du Bouclier. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous au [Chaudron](#).

— 50 —

Bon sang, quelle chaleur ! En épongeant la sueur qui perle sur votre front, vous décidez de vous accorder un moment de répit. Cela fait maintenant des heures que vous marchez en plein soleil, et vous désespérez d'atteindre la ville de Sélartz avant la tombée de la nuit. Vous respirez à pleins poumons le parfum enivrant d'un million de fleurs lorsqu'un bruit inespéré se mêle aux cris des oiseaux. Si la fatigue ne vous joue pas un mauvais tour, c'est bien une charrette que vous entendez ! Appliquant au pied de la lettre un vieux proverbe du royaume de Guinpelforth — selon lequel un gnome prudent vaut mieux qu'un gnome mort — vous vous cachez dans les hautes herbes de la Grande Plaine, en bordure du sentier qui conduit à Sélartz. Rendez-vous au [3](#).

Vous poussez un soupir de soulagement : le roi Gobledilgou s'effondre, ivre de fatigue. Beaux joueurs, les gnomes applaudissent votre exploit.

— Toutes les règles du jeu ont été soigneusement respectées, déclare l'arbitre. Keldrilh est déclaré vainqueur du défi du festin.

Désignant une armure étincelante aux reflets argentés qu'apportent deux enfants, il ajoute :

— Cette armure te revient de droit car tel était le prix fixé par notre bon roi.

Vous passez l'armure, surpris de sa légèreté. Remarquant votre étonnement, l'arbitre vous dit :

— Cette armure est faite d'un métal rare, forgé il y a deux siècles dans les profondeurs des mines de

Mildrilth par les mains expertes du peuple des nains. Puisse-t-elle te porter chance et décupler ton ardeur au combat !

En quittant les collines des Barbes Fleuries, vous portez une armure de Mildrilth. Elle ajoute 10 points à votre total de Vitalité. La politesse voudrait que vous attendiez le réveil de Gobledilgou avant de poursuivre votre quête, mais il n'est pas certain que votre malheureux adversaire accepte de bonne grâce la perte d'un bien aussi précieux. De plus, vous êtes impatient de mettre votre armure à l'épreuve. Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

Tout droit sur une centaine de mètres, à droite, encore à droite...

— Comment vont nos amis les gnomes des collines des Barbes Fleuries ? Avez-vous rencontré un géant dans la montagne ?


Maintes questions vous sont posées par les nains, et vous devez le plus souvent faire preuve de beaucoup d'imagination pour trouver vos réponses... A gauche en descendant une dizaine de marches, de nouveau à droite, un interminable escalier en colimaçon... Lorsque les nains ôtent votre bandeau, vous avez depuis longtemps perdu le sens de l'orientation. Rendez-vous au [98](#).

— 53 —

— Approchez. Etes-vous jardinier ? Peut-être pour-riez-vous m'aider à redresser cet arbuste ? Prenant soin de ne pas écraser les fleurs du jardin, vous vous approchez de l'homme. Dans son visage ovale que barrent des sourcils broussailleux et une moustache abondante, brillent des yeux fascinants, semblables à des topazes incrustées d'améthystes. Ses lèvres fines s'animent lorsqu'il s'adresse de nouveau à vous, délaissant son malheureux arbuste. — Par le démon du lac ! Vous avez dû faire une longue marche... Vous devez avoir soif ! Faim, peut-être ? Faites-moi l'honneur d'accepter l'hospitalité de ma modeste demeure. Rendez-vous au [117](#).

— 54 —

Un quart d'heure s'est écoulé lorsque vous parvenez au bord d'un cratère de plus d'un kilomètre de diamètre. C'est sans aucun ménagement que les lianes vous jettent dans le gouffre béant de ce trou noir dont vous n'apercevez pas le fond. Vous criez... jusqu'au moment où vous réalisez que vous tombez avec la légèreté d'une plume ! Peu après, vos pieds foulent de nouveau la terre ferme. Vous marchez maintenant sur un sol parfaitement plat, tendant les bras à la recherche de la paroi du cratère. Une fois vos yeux accoutumés à l'obscurité, vous distinguez de faibles lueurs. Non loin, d'étranges flammes vertes dansent autour d'une forme sombre qui semble avaler la lumière. Vous n'en croyez pas vos yeux ! En vous approchant à une dizaine de mètres de cet étrange phénomène, c'est un œuf gigantesque que vous apercevez. Et, bien que cela paraisse insensé, cette chose crée les

ténèbres qui vous entourent, en captant la lumière comme une éponge absorbe l'eau. Si vous possédez 8 points de Pouvoir , rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

— 55 —

Quel paysage enchanteur ! L'air est agréablement frais, et le soleil, déjà haut dans le ciel, fait briller les dernières gouttes de rosée qui emperlent l'herbe rase et les fleurs de cette ravissante contrée de collines. Cette campagne ressemble tant à votre terre natale qu'il vous est impossible de résister à l'envie de courir le pays et de prendre un peu de bon temps. Laissant la Grande Plaine derrière vous, la forêt au levant et les cimes enneigées de la haute chaîne de montagnes du Rovar au ponant, vous filez plein sud, montant et descendant la pente des collines au gré de votre fantaisie. Quelques heures s'écoulent, au cours desquelles vous chantez, dansez et batifolez. Quand un gnome décide de prendre la vie du bon côté, seul le sentiment d'un danger imminent peut lui remettre les pieds sur terre. Rendez-vous au [187](#).

— 56 —

La peur vous paralyse les muscles et vous engourdit l'esprit quand un message télépathique trouve le chemin de votre conscience :

— Par pitié, aidez-moi ! Je suis prisonnière d'une nuit sans fin. Qui que vous soyez, rendez-moi la liberté !

Choix 5 du Livre du Pouvoir.



— 57 —

Une nuit et une matinée se sont écoulées depuis votre arrivée à Fenga et, bien qu'il vous arrive encore de demander votre chemin

à un passant, vous n'hésitez plus désormais à quitter les environs de l'unique pont de la cité : un pont de bois basculant, long d'une centaine de mètres, baissé le jour et levé la nuit, qui enjambe le fleuve Koth et sépare les deux grands quartiers de la ville. De temps en temps, des passants, intrigués par votre taille, vous montrent du doigt. Mais les Fenganis (ainsi se nomment les habitants de Fenga) vous semblent jouir d'une bonne nature. Leur cité vit dans une atmosphère de foire permanente, et vous avez eu l'occasion d'engager la conversation à maintes reprises, dans la rue ou autour d'une pinte de bière, sans jamais avoir le sentiment d'être considéré comme une bête curieuse. Bien que vous ne parveniez pas à comprendre ce qui peut pousser les hommes à bâtir des maisons plutôt que de creuser des trous douille, Fenga possède un certain charme... à condition cependant de ne jamais évoquer le saisissant contraste qui oppose la Ville Basse et ses larges avenues bordées de riches demeures, à la Ville Haute et son port aux ruelles étroites qui s'étend loin à l'est, jusqu'à l'embouchure du Turiban, l'estuaire où le Koth se jette dans la Grande Mer. Dès qu'il est question de la séparation des deux quartiers de Fenga par le Ponte-Sirth, les Fenganis se montrent susceptibles. Rendez-vous au [94](#).

— 58 —

Assis, vous tournez le dos à l'entrée et vous plaquez l'épaule contre la paroi du tunnel. Vos doigts gourds souffrent le martyre ! Vous poussez un soupir de soulagement : après bien des essais infructueux, votre torche s'allume enfin. Au gré des caprices du vent, la flamme danse, projetant une lumière rouge sur les parois. Quatre gnomes pourraient tenir de front sous cette voûte de la hauteur d'un troll. Bizarre, comme c'est bizarre ! Pas de roches sur le sol, des étais en parfait état, des rails épargnés par la rouille... Nul besoin d'être ménestrel pour deviner que cette mine est en fait soigneusement entretenue. Rendez-vous au [13](#).

Le jour se lève lorsque vous quittez le camp des cavaliers, la tête entourée d'un bandage, après avoir refusé les excuses de l'officier à qui vous devez une énorme bosse et une solide migraine. Pour rien au monde, vous ne reviendrez ici. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).

A peine est-elle entrée dans la pièce qu'Aïshane vous fixe d'un regard de glace. Un regard pénétrant, renforcé par la pâleur de son visage et de ses longs cheveux blonds. Un silence pesant s'installe entre vous, et vous avez l'impression désagréable qu'Aïshane lit dans vos pensées comme dans un livre ouvert. Soudain, la sibylle se dirige vers le centre de la pièce, s'assied sur un coussin et touche du bout des doigts la surface polie de sa pyramide de jade avant de rompre le silence.

— Tu viens de loin, petit homme, et tu devras marcher encore longtemps avant d'accomplir ton destin. Ce que tu cherches se trouve là où l'herbe s'étend à perte de vue, et celui que tu cherches n'est plus qu'un vieil homme. Voilà tout ce qu'il m'est permis de te révéler.

Quelques minutes plus tard, après avoir pris congé d'Aïshane et honnêtement rétribué son office, vous quittez les quartiers riches de la Ville Basse et vous revenez dans les environs du Ponte-Sirth. *Fin d'Exploration* de la Ville Basse. Rendez-vous à [Fenga](#).

Vous progressez à grands coups de dague, tentant de vous frayer un chemin à travers un inextricable fouillis de racines et de buissons d'épineux. En traversant la forêt d'Andaines, entre Sélartz et Séléite, vous ne vous attendiez pas à découvrir une région aussi hostile ! Au bout de deux heures, vous choisissez de faire demi-tour. Vos vêtements ne cessent de s'accrocher aux épines des buissons et tout ce temps passé à mener une lutte



61 *Vos vêtements ne cessent de s'accrocher
aux épines de la forêt d'Andaines.*

acharnée vous a conduit dans un lieu où faune et flore subissent une inquiétante métamorphose. Des arbres pendent de longues lianes brunes qui ne dissimulent qu'à moitié la perte de leur écorce. Les buissons d'épineux s'élèvent à une hauteur qui atteint maintenant le double de votre taille. Aucune fleur ne pousse sur cette terre couverte d'une multitude d'insectes grouillants. Dans cette partie du monde de Dorgan, la nature semble être sous le joug d'une volonté maléfique qui parvient à tout corrompre. Rendez-vous au [122](#).

— 62 —

Vous suivez des yeux le cours d'un ruisseau puant qui partage la ruelle en deux jusqu'à un carrefour en patte d'oie. Votre appréhension s'accroît au fur et à mesure que les ombres de la nuit s'étendent sur les masures, et les silhouettes furtives que vous apercevez de temps à autre derrière un volet, sous un porche, ou entre deux maisons, ne sont pas faites pour vous rassurer. Ce quartier est un véritable coupe-gorge, et il vous semble inutile d'y risquer votre vie. A moins d'un coup du destin, vous n'avez aucune chance de trouver ici une information ou un objet en rapport avec votre quête. Après avoir distribué quelques pièces d'argent aux petits mendiants qui s'égaillent aussitôt comme une volée de moineaux, vous quittez le quartier pauvre de Sélartz, résolu à ne plus jamais y remettre les pieds sans une solide escorte. *Fin d'Exploration* de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).

— 63 —

A l'aide d'une perche de votre taille, vous sondez la profondeur d'un petit ruisseau d'eau claire qui, descendant des montagnes du nord-est, traverse la forêt avant de se jeter dans le lac ou de se perdre dans les marais. Retirant votre bâton du cours d'eau, vous poussez un soupir de déception. Ce ruisseau est bien trop profond pour que vous preniez le risque de le passer à gué, et bien trop large pour que vous tentiez de le franchir à l'aide de votre perche. Quant à l'idée de le traverser à la nage... Non,

merci, depuis votre plus jeune âge, vous avez l'eau en horreur ! C'en est trop ! Depuis trois jours, vous n'apercevez plus le soleil qu'en de très rares occasions, lorsque le vent parvient à écarter le lourd feuillage des arbres géants de cette forêt humide et étouffante. Vous devez lutter de toutes vos forces afin de vous frayer un chemin dans un labyrinthe végétal de racines, de fougères et de champignons géants. Vous êtes trempé de la tête aux pieds et quand vous tentez d'allumer un feu, le bois mort s'enflamme en dégageant une fumée insupportable. Le chant des oiseaux est un supplice auquel vous ne pouvez échapper qu'en plaçant de la mousse dans vos oreilles. Et maintenant, ce ruisseau infranchissable... Si vous ne trouvez pas de gué avant la tombée de la nuit, vous rebrousserez chemin. Rendez-vous au [121](#).

— 64 —

C'en est trop ! Gnome ou pas, personne n'a jamais traité Keldrilh de voleur ! Furieux, vous avancez en direction de la table du banquet. Vous vous apprêtez à rompre la ronde, mais vos bras tendus heurtent un mur invisible. L'air semble briller de milliers d'éclats multicolores et vous n'apercevez plus que les silhouettes des danseurs. Un long moment s'écoule avant que vous ne retrouviez l'usage de la vue. « Quand la danse s'arrête, les trouble-fête disparaissent ! » Telle était la dernière phrase de la chanson.

Une phrase dont vous comprenez maintenant le sens. Ces maudits diables vous ont transporté par magie sur une route encaissée au fond d'un étroit défilé. Vous consultez votre carte, tout en vous félicitant de ne pas avoir dévoilé l'existence de la gemme de Timhrandil. Par la barbe de vos aïeux ! Une seule région de Dorgan peut correspondre à ce paysage : la Route des Conquérants ! Vous promettez à vos cousins, votre quête menée à bien, une visite dont ils se souviendront longtemps. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

C'est le moment d'avoir du cran ! Surmontant votre dégoût, vous approchez du cube et tendez la main pour toucher sa surface. Une main que vous retirez aussitôt, comme si vous veniez de plonger les doigts dans un nid de vipères ! Vous n'avez pas rencontré la moindre résistance ! Votre main s'est tout simplement enfoncée dans cette substance nébuleuse comme dans une vapeur à la fois tiède et acide. L'expérience vous a déplu, mais, par Timhrandil ! vous n'allez tout de même pas prendre racine sur cette place, à attendre dieu sait quel miracle, sans avoir vendu chèrement votre peau ! Débordant d'un courage renouvelé par vos exhortations silencieuses, vous pénétrez dans le cube. L'odeur âcre qui y règne vous prend au nez et à la gorge. Un voile opaque semble être tombé sur vos yeux. Votre voix vous parvient, étouffée, lointaine. Vous souffrez comme si des milliers d'aiguilles piquaient chaque centimètre de votre peau. Vous ne pouvez réprimer un haut-le-cœur. Cette chose est d'autant plus repoussante qu'un liquide poisseux suinte de fines veinules rouges que vous venez seulement d'apercevoir. Des veinules qui convergent en un point du cube que vous décidez d'atteindre à tout prix. Alors, à l'instant où vous apercevez la forme palpitante d'un cœur aux contours mouvants, dont les veinules ne semblent être que des excroissances, une douleur déchirante s'empare de votre esprit. *Choix 12 du Livre du Pouvoir.*



Vous passez sous la Porte du Levant au pas de course. La volée de flèches part dans votre direction. Miraculeusement épargné par les traits, vous poursuivez votre course sur le sentier qui redescend vers la Grande Plaine. *Fin d'Exploration* de la Porte du Levant. Rendez-vous à la [**Grande Plaine**](#).

Ces humains sont vraiment fous ! Construire des maisons à la surface du sol, passe encore, mais élever la hauteur des habitations comme s'il fallait un jour atteindre les étoiles... Pour un gnome, habitué dès son plus jeune âge à la douceur d'un bon trou creusé dans le flanc d'une colline, les gigantesques vélariums de toile grise du quartier riche de Sélartz éveillent des frayeurs ataviques. Entre chien et loup, la masse sombre de la ville semble s'étendre entre ciel et terre. Rendez-vous au [92](#).

Dans ce plat pays balayé par le vent, vous regrettez plus que jamais les longues vagues courbes et la douceur de vivre de vos collines natales. Le mal du pays ! Voilà bien le seul sentiment que vous inspire la Grande Plaine ; cette vaste plaine qui vous enveloppe de son immense étreinte verte. Les hautes herbes se referment autour de vous, vous dissimulant si bien qu'un voyageur perdu dans cette contrée n'apercevrait que le haut de votre chapeau. Rendez-vous au [192](#).

Cinq bons mètres de haut, soit le double de la taille des trolls de votre pays ! En livrant ce combat, vous obtiendrez haut la main le titre de « tueur de troll », un titre envié de tous les gnomes !

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous avez enfumé la tanière du troll, lancez deux dés avant d'engager le combat. Le résultat du lancer indique le nombre de points de Blessures infligés au monstre avant qu'il puisse vous combattre. Si vous terrassez cette ignoble créature, rendez-vous au [195](#).

Tandis que vous approchez des ruines de Séléite, vous êtes gagné progressivement par une impression de malaise. Vous avez rêvé de cette ville au cours de votre sommeil ! Les longues avenues pavées de mosaïques, les titanesques blocs de cristal joints par de fines plaques de verre... Après des heures d'une marche fatigante à travers la sombre forêt d'Andaines, le spectacle qui s'offre à votre regard vous laisse perplexe. Il vous semble qu'une main invisible a guidé vos pas jusqu'à cette clairière d'où vous contemplez, ébahi, les vestiges de l'ancienne cité. Piqué par la curiosité, vous foulez l'herbe de la prairie qui sépare les ruines de la lisière d'Andaines. Dans l'air flotte une odeur de feuilles brûlées, la verdure est recouverte d'une légère rosée qui scintille, et le ciel est si pâle qu'il semble ne pas avoir de couleur. Un instant plus tard, vous empruntez une avenue qui semble se diriger droit au centre de la ville. Un silence inquiétant ajoute encore à votre perplexité. Rendez-vous au [40](#).

Aucun oiseau ne s'envole des montagnes du nord pour survoler les eaux troubles du lac, à demi recouvertes par la brume des marais du sud. Nul vent n'agite les branches des arbres rabougris des forêts de l'est et de l'ouest. La région est aussi déserte que si elle était maudite. Seuls de rares troncs d'arbres morts couverts de moisissures émergent de la vase qui recouvre le sol aux abords du lac. A plusieurs reprises, vous avez bien failli glisser sur cette gadoue brune et puante, désespérant de trouver une réponse à une incroyable énigme. Du lac proviennent des vagues de silence... Des pulsations qui imposent un calme absolu, une absence de bruit si présente qu'elle en devient vivante. Vous avez beau crier, aucun son ne sort de votre gorge. Le silence étouffe votre voix comme on étreint une proie. Rendez-vous au [127](#).

Vous êtes à peine remis de vos émotions qu'un bruit suspect attire votre attention. Vous prêtez l'oreille... malgré le concert de coassements et le bourdonnement de ces maudits moustiques, vous entendez distinctement le bruit qui s'approche de vous : un clapotis suivi d'un long glissement... Nom d'une pipe ! Quelque chose vous suit à la trace ! Allez-vous plonger dans l'eau boueuse au mépris des sangsues (rendez-vous au [4](#)) ou préférez-vous affronter de pied ferme la créature du marais qui s'approche de vous (rendez-vous au [31](#)) ?

Dès l'instant que vous entendez cette voix, vous ressentez une merveilleuse impression de bien-être. C'est avec une joie sans limite que vous rengainez votre dague. Vous pénétrez dans l'obscurité et portez votre instrument à vos lèvres, jouant aussitôt avec un sentiment de profonde béatitude. Et la musique — votre musique — emplit le silence comme autant de volutes. Vous jouez comme jamais vous ne l'aviez fait auparavant, chaque note prenant un volume et une intensité que vous n'avez atteints qu'une seule fois au cours de votre vie, le jour de la mort de votre père. Lento, moderato, allegro, forte, et de nouveau moderato, puis piano et pianissimo... et le miracle se répète à chaque mouvement. Rendez-vous au [150](#).

Vous parvenez en vue de la mine à la tombée de la nuit, vous allumez votre torche, et vous commencez la longue descente qui vous conduit jusqu'au seuil de la porte gravée d'une enclume. Si vous possédez 5 points de Pouvoir, *Fin d'Exploration* des Entrailles du Rovar et rendez-vous à l'[Assemblée](#). Sinon, rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).




Attiré par les baladins comme le fer l'est par un aimant, vous vous approchez de l'estrade, vous prenez votre flûte de cristal et vous jouez au diapason des deux musiciens. Tour à tour jongleurs, mimes, danseurs, funambules puis conteurs, les saltimbanques poursuivent leur prestation sans se formaliser de votre intrusion. Vingt minutes plus tard, tandis que deux bras musclés vous hissent sur l'estrade, une formidable ovation récompense les efforts de la troupe. En un instant ce sont des dizaines de pièces d'argent, et quelques écus d'or, qui tombent aux pieds des baladins.

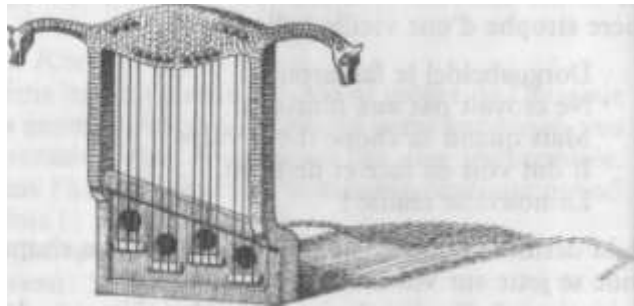
— Et maintenant, aux Chapiteaux ! déclare un homme au visage souriant. Quant à toi, ajoute-t-il en vous donnant une bonne claque dans le dos, viens avec nous ! La nuit promet d'être longue, et ta virtuosité ne sera pas de trop pour nous aider à séduire Nintelhot.

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous décidez de suivre vos nouveaux amis. C'est le cœur débordant de joie que vous quittez le marché de Sélartz pour prendre la direction du sud de la ville. Rendez-vous au [164](#).

Voici déjà deux bonnes heures que vous luttez avec le roi Gobledilgou, sans avoir encore ressenti la moindre trace de fatigue ou de lassitude. Le doyen annonce votre quinzième épreuve : un dogdoye farci, arrosé d'un pichet de vin. Lancez un dé pour vous et un dé pour le roi. Le résultat de ces lancers indique le nombre de points de Fatigue que chacun de vous deux va subir au cours de l'épreuve. Le premier qui atteint 12 points de Fatigue s'endort, et perd le défi du festin. Le nombre d'épreuves est, bien sûr, illimité ! Si vous remportez le défi, rendez-vous au [51](#). Si le marchand de sable est passé sur vous, rendez-vous au [165](#).

Quelle que soit l'étendue de ses pouvoirs hypnotiques, cette créature n'est pas de taille à lutter avec le bon sens d'un gnome ! L'offre est trop belle pour être honnête... Au prix d'un formidable effort de volonté, vous résistez à la force d'âme de l'Œuf des Ténèbres et vous signifiez votre refus d'un mouvement de tête. Rendez-vous au [196](#).

Le cœur accepte mal votre refus et il vous en avertit d'une nouvelle attaque mentale, plus virulente encore que les précédentes. Allez-vous tenter de prendre la fuite (rendez-vous au [12](#) ) ou préférez-vous essayer de détruire cette infâme créature (rendez-vous au [6](#)) ?



Pouah ! Ce village est une immense porcherie ! Entre] une trentaine de maisons de bois, dont une dizaine] seulement comportent un étage, les ruelles étroites de Kandarothe sont couvertes d'une épaisse couche de boue, jonchées de débris et encombrées de volailles I crasseuses et de porcs. Sans même s'en rendre I compte, les villageois pataugent dans les ornières I vaseuses de ce cloaque, indifférents aux poubelles î que des mains anonymes déversent directement dans la rue, sans se soucier des passants. Quelques minutes plus tard, vous parvenez devant l'entrée du Sanglier Ebréché. Un vacarme de rires et de beuglements provient de l'intérieur, laissant présager une chaude ambiance. Réajustant votre ceinture, vous pénétrez dans la

grande salle d'un pas décidé. Vous tousssez tant l'air est chargé de la fumée de nombreuses pipes bourrées de mauvais tabac. Une odeur aigre de sueur mêlée à celle, douceâtre, de la bière, vous agace les narines. Vous comptez une dizaine d'hommes attablés, et autant accoudés à un large comptoir. Un énorme bûcheron vous bouscule en titubant, puis écrase votre chapeau en tentant de se rattraper à vous. *Choix 16 du Livre du Pouvoir.*



— 80 —

Quelle nuit ! A peine étiez-vous enroulé dans la couverture qu'un vent violent se levait, balayant le rivage de son souffle glacé. Pris au dépourvu par la soudaineté d'une averse, c'est trempé comme une soupe et quelque peu découragé que vous aviez déplacé votre campement au pied d'un arbre, à la lisière de la forêt. Heureusement, l'orage a cessé aussi brusquement qu'il s'était déclaré, trois heures avant le lever du jour. Réveillé par les cris des oiseaux dès les premières lueurs de l'aube, vous accueillez avec bonne humeur le présent que vous offre dame Nature. Quelques mètres seulement vous séparent de la perspective d'un copieux petit déjeuner ! Rendez-vous au [123](#).

— 81 —

Le froid humide traverse vos vêtements, engourdit la dernière phalange de vos doigts et forme de petites stalactites qui pendent de votre barbe. Vous grelottez et claquez des dents, éternuant de temps à autre. Rien de tel qu'un petit remontant pour supporter le martyre que vous endurez ! Vous débouchez votre flasque d'alcool. Le liquide vous brûle le palais et vous réchauffe la poitrine. Un court instant, vous oubliez l'épreuve d'une nuit passée à la belle étoile dans cette région inhospitalière. Vous rebouchez soigneusement votre précieuse bouteille. Soudain, un claquement sec, suivi d'un cri de douleur, attire votre attention. Rendez-vous au [176](#).

Les douze gnomes, envoûtés par les sortilèges de la Clef de Dorgan, vous obéissent au doigt et à l'œil. Ils allument des torches et vous conduisent dans une petite prairie entourée par quatre collines, percées de nombreuses galeries que ferment des portes de bois. Des globes, placés au-dessus des portes, éclairent la place d'une lumière vive, sans doute magique. Il s'écoule peu de temps avant que ne s'ouvrent les portes du village. A l'appel de la Clef de Dorgan, tous les gnomes sortent de leur logis et se réunissent, silencieux, sur la place. Vous contemplez les visages réjouis de vos cousins, une bonne centaine de gnomes, pensant au pouvoir que vous accorde la lyre de votre arrière-grand-père. La Clef de Dorgan redevient silencieuse lorsque vous décidez de parler.

— Je suis Keldrilh, fils d'Everdilh, petit-fils d'Alboïn, arrière-petit-fils de Timhrandil. Au-delà du Chaudron et du désert blanc se trouve une vallée verdoyante. Une vallée où vivent vos frères. J'apporte avec moi deux objets qui témoignent de la véracité de mes paroles : la Clef de Dorgan, et la gemme de Timhrandil.

Vous sortez la pierre de votre sac pour la présenter à l'assemblée.

— Que les tables soient dressées, que les musiciens accordent leurs instruments et que l'on m'apporte deux coupes et un pichet de vin !

Le gnome qui vient d'interrompre votre discours est vêtu de blanc et porte une barbe longue de quatre coudées. La foule s'écarte sur son passage lorsqu'il s'approche de vous.

— Je suis Gobledilgou, roi des gnomes des collines des Barbes Fleuries. Permets-moi de regarder la gemme de Timhrandil.

Vous donnez la gemme au roi des gnomes. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à [Gobledilgou](#).

Quelques heures s'écoulent avant que vous n'émergiez des hautes herbes. Si vous vous attendiez à cela ! Devant vous se dresse une petite maison de rondins, dominée par un chêne plusieurs fois centenaire. Dans le petit jardin qui entoure la modeste chaumière, un vieil homme taille un petit arbuste à l'aide d'une serpe, en plein soleil. Rien de particulier n'attire votre attention, si ce n'est la propreté de cette demeure et la mise négligée de son propriétaire. Tout à son ouvrage, le vieil homme ne se retourne qu'au moment où vous l'interpellez. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

Adossé à un arbre à l'orée de la clairière, vous contemplez les vestiges d'une cité en ruine. Quel étrange paysage... et ce mal de tête ! Sans doute avez-vous été victime d'un étourdissement ; à moins que vous n'ayez reçu un coup sur le crâne. En tout cas, quelle que soit la cause de votre malaise, vous avez l'impression désagréable d'avoir partiellement perdu la mémoire. Un doute s'insinue tout à coup dans votre esprit, mais non... votre équipement est complet. Rassuré, mais inexplicablement troublé, vous décidez de marcher quelques heures dans la forêt et d'y trouver un abri convenable avant la tombée du jour. La perspective d'une nuit à la belle étoile, à proximité de ces ruines inquiétantes, ne vous enchante guère. Rendez-vous à [Séléite](#).

Et le démon hurla ! Et le cercle rouge se consuma en même temps que lui. Tandis que de violents tremblements secouent les fondations du temple, vous sentez qu'une formidable poussée élève le bâtiment jusqu'à la surface du lac. Une douleur atroce accompagne chacun de vos pas. De grosses gouttes de sueur se forment sur votre front avant de ruisseler sur votre visage. Vous faites un effort surhumain pour vous approcher de l'écritoire. Enfin, vous atteignez votre but. Sur les feuilles blanches du

grimoire se dessinent d'étranges symboles, puis des lettres qui s'assemblent pour devenir un message écrit dans votre langue.

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.

Vous levez les yeux. L'air semble briller de milliers d'étincelles multicolores qui s'éteignent une à une, dévoilant les montagnes environnantes. A l'ouest s'étend la Grande Plaine. A l'est, le Chaudron scintille sous le soleil. Au-dessus de votre tête, soutenu par deux titanesques colonnes sur lesquelles ont été gravées deux créatures reptiliennes, les membres antérieurs tendus, un fabuleux linteau masque partiellement le soleil au zénith. La magie du grimoire millénaire vous a transporté sous la Porte du Levant. 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 —

Au bout d'une heure, votre sentier en rejoint deux autres qui aboutissent au pied d'un escalier d'une bonne centaine de marches, taillé dans la pente couverte de moraines d'un ancien glacier. En amont, vous apercevez les bords raides d'une gigantesque dépression, de forme semi-circulaire, un cirque aux parois creusées d'une multitude de grottes. Dans ce décor démesuré, votre petite taille est un handicap que vous ne surmontez qu'au prix de vigoureux efforts. Chaque marche représente pour vous une épreuve douloureuse et, pour grimper, vous devez vous aider des bras ou lancer une jambe sur la marche supérieure avant de faire un périlleux rétablissement... Jamais vous ne vous étiez senti aussi petit ! Rendez-vous au [28](#).





61 *Vos vêtements ne cessent de s'accrocher
aux épines de la forêt d'Andaines.*

A cette heure matinale, en suivant la rive du Koth en direction de l'ouest, vous découvrez les nombreuses activités des entrepôts de Fenga. Le quai, que survole une nuée de mouettes, grouille d'une foule de pêcheurs et de vendeurs à la criée. Des chants de marins s'élèvent d'auberges à l'enseigne grinçante. Des charrettes chargées de paniers de poissons roulent prudemment sur un pavement rendu glissant par la bruine. Vous avancez au milieu de la rue, enchanté par le spectacle qui s'offre à vous. Ces humains ont bien des défauts, mais lorsque vous regardez les fiers

bateaux amarrés à quai, vous ne pouvez vous empêcher d'envier leur courage. L'histoire de votre peuple est riche d'exploits héroïques, mais aucun gnome n'a, 1 à ce jour, osé s'aventurer sur les mers. Deux bonnes ; heures se sont écoulées : vous décidez de fixer un objectif à votre errance. Allez-vous partir à la découverte des ruelles qui, partant du quai, s'éloignent en direction du nord de la ville (rendez-vous au [131](#)) ou poursuivre votre chemin vers l'ouest, jusqu'à l'estuaire du Turiban-Koth (rendez-vous au [152](#)) ?

Vous posez le pied sur la première marche de l'escalier, afin d'en éprouver la résistance. A en juger par l'état des bancs de la nef centrale, cette chaire pourrait bien, elle aussi, être rongée par les vers. Un grincement plaintif accompagne la pression exercée par votre corps, mais le bois tient bon ! Encouragé par l'expérience, vous n'hésitez plus et vous franchissez la volée de marches. La tribune à laquelle vous accédez est gravée d'un unique bas-relief qui représente 1 l'intérieur de la cathédrale, le jour d'une importante cérémonie religieuse. Ferveur, adoration, communion, foi... le chef-d'œuvre que vous contemplez évoque tout cela, et plus encore. A l'évidence, ces humains prosternés livrent un culte fanatique à une divinité non humaine : une sphère noire qui flotte dans l'air au-dessus de l'autel. Après avoir

accordé un regard à la surface lisse de l'autel, vous descendez ; de la chaire, résolu à percer le mystère de cette cathédrale. Rendez-vous au [107](#).

— 89 —

Tout à coup, c'est un véritable concert de voix qui trouve le chemin de votre cerveau. Vous réussissez à rassembler vos esprits, et l'Œuf des Ténèbres vous adresse un message télépathique :

— Il y a si longtemps que j'attendais ce moment ! Bien des hommes sont passés près de moi au cours de ces dernières années, mais aucun d'eux ne possédait une âme aussi noire que la tienne... Associe ta violence à ma cruauté, et nous dominerons ce monde pour l'éternité !

Allez-vous accepter la proposition alléchante de l'Œuf des Ténèbres (rendez-vous au [30](#)) ou refuser toute tractation avec un être d'essence maléfique (rendez-vous au [77](#)) ?

— 90 —

Vous devez affronter une dizaine de bûcherons, heureusement diminués par l'effet de l'alcool.

COMBAT SIMPLE : 4 D

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [162](#).

— 91 —

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Une bonne centaine de gnomes festoie au milieu d'une petite prairie entourée par quatre collines percées de nombreuses galeries que ferment des portes de bois. Vingt pièces de viande rôtissent sur des feux de braises autour de dix tables chargées de victuailles. De gros tonneaux sont placés derrière les bancs, à intervalles réguliers. Des musiciens animent le repas au son d'instruments étranges, à vent et à cordes. Les



91 *Des musiciens animent le repas des gnomes
au son d'instruments étranges.*

enfants s'égaillent autour du cercle formé par les tables, lançant confettis et serpentins sur les convives, vêtus d'habits simples aux couleurs chatoyantes. Plein d'entrain, vous descendez la colline. Vous avez franchi la moitié du chemin qui vous sépare du banquet. Trois gnomes, plus petits que vous d'une bonne coudée, se lèvent alors de table. L'air méfiant, la main serrée autour du pommeau de leur dague, ils marchent à votre rencontre. Leur attitude hostile vous laisse perplexe. La gemme de Timhrandil pourrait bien ne vous être d'aucun secours. *Choix 3 du Livre du Pouvoir.*



— 92 —

Quatre gardes, revêtus d'une cotte de mailles et armés d'une longue rapière, surveillent l'entrée de la ville. Sur leur coiffure — un béret qu'ils posent de biais sur le front — vous apercevez l'emblème du quartier des Hauts Chapiteaux : un croissant vert sur fond or, emblème que vous avez déjà aperçu au sommet de l'un des dix énormes mâts qui soutiennent l'incroyable construction de toile. Rendez-vous au [19](#).

— 93 —

Vous vous préparez à suivre les badauds qui ressortent maintenant dans la rue. Tout à coup, vous apercevez, accroché au mur du fond de la boutique, un instrument de musique que vous reconnaîtriez entre mille : un trombone à corde ! Seule la main d'un gnome peut avoir fabriqué une telle merveille ! Vous vous approchez de l'objet. Un vendeur vient vers vous, reconnaissable à son habit rouge et jaune. Il vous adresse la parole en ces termes : — Une pièce remarquable, monsieur. Un instrument unique dont l'histoire se perd dans la nuit des temps. Je l'ai acheté il y a déjà dix ans à un voyageur qui affirmait l'avoir trouvé dans une région de collines qui se situerait au-delà des Monts du Rovar. L'homme disait que cet objet avait bien failli lui coûter la vie. Malheureusement, personne ici ne l'a plus jamais revu, et aucun

d'entre nous n'a jamais réussi à faire fonctionner l'instrument. S'il vous intéresse, et comme vous m'êtes sympathique, je vous l'offre pour dix écus seulement.

Vous saisissez le trombone que vous tend le marchand et vous regardez aussitôt le manche, à l'endroit précis où chaque luthier gnome appose sa signature. « Degelbel », c'est le nom qui est gravé dans le bois de l'instrument. Degelbel ? Vous ne connaissez pourtant aucun gnome de ce nom à Guinpelforth ! Rendez-vous au [160](#).

— 94 —

Si vous souhaitez explorer le nord de Fenga, rendez-vous à la [Ville Haute](#). Si vous préférez visiter les beaux quartiers, rendez-vous à la [Ville Basse](#).

— 95 —

En prêtant l'oreille au fracas de l'abattage des arbres de la forêt d'Andaines, vous n'avez aucune peine à trouver le village de Kandarothe. Une heure après avoir entendu les premiers cris des bûcherons, vous débouchez de la forêt dans une vaste clairière. A moins d'une demi-lieue, au-delà de terres laissées en friche, se dresse la haute palissade d'un gros village. Vous mettez une vingtaine de minutes à atteindre enfin la ceinture de terres cultivées qui entoure Kandarothe. Bon nombre de villageois travaillent à l'extérieur de l'enceinte. Certains ramassent du bois, d'autres épandent des semis sur des terres fraîchement labourées, d'autres encore pêchent au bord du large fleuve qui traverse la clairière. Tandis que vous approchez des deux gardes postés à l'unique entrée du village, vous saluez en vous découvrant les villageois qui se retournent sur votre passage. Rendez-vous au [178](#).

— 96 —

Vous ramassez la balle et vous courez sur le terrain de jeu, aussi vite que vous le pouvez, évitant deux coups de massue

et*quelques plaquages. Un crochet à droite, une feinte à gauche, un demi-tour... Devant vous, un géant lève sa lourde massue. Vous saisissez votre dernière chance ! D'un plongeon inédit dans les annales des Monts du Rovar, vous passez entre les jambes du monstre et lâchez la balle à ses pieds. Tandis que la horde tombe à bras raccourcis sur l'infortunée créature, vous quittez le terrain de votre exploit et vous poursuivez votre course en dévalant l'escalier. Rendez-vous au [129](#).

— 97 —

Avant de vous rendre au monde de Dorgan et à votre destinée de ménestrel, votre hôte vous a fait don d'un pouvoir inquiétant. Désormais, ajoutez 1 D de Blessures aux dommages que vous infligerez à votre adversaire lorsque vous combattrez en utilisant une arme. En outre, vous quittez la cathédrale dans une forme éblouissante. Lorsque vous regagnez la lisière de la forêt d'Andaines, votre total de Blessures est revenu à son total de départ. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Séléite](#).

— 98 —

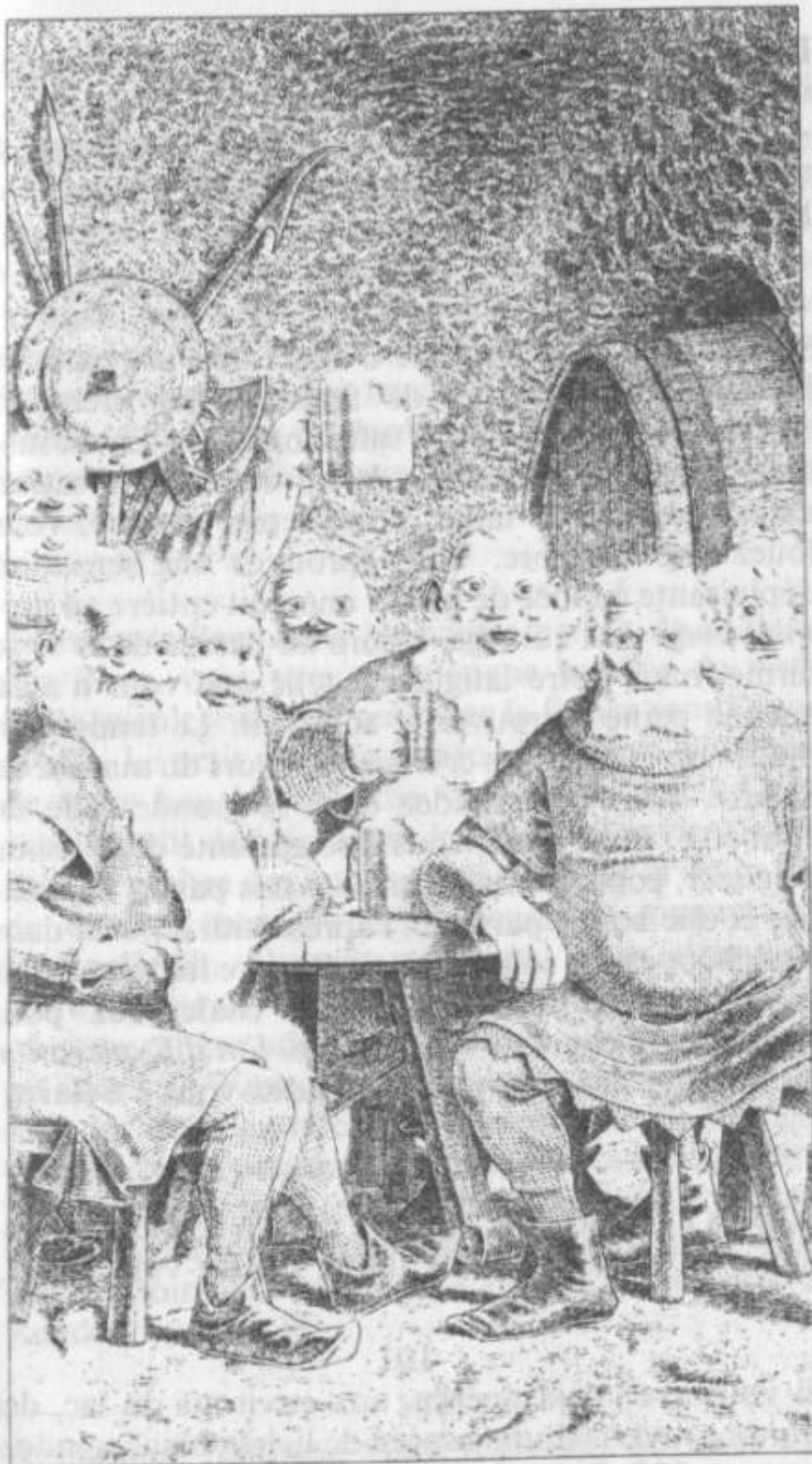
Il vous faut attendre un long moment avant que vos yeux ne s'accoutument à la lumière du jour, prodiguée par deux grandes ouvertures rondes percées dans la roche. Sept nains assis autour d'une large table ronde vous observent avec intérêt, tandis que vous admirez les armes rutilantes accrochées aux murs de la pièce.

— Je suis Keldrilh le ménestrel, annoncez-vous pour engager une conversation qui s'annonce longue et animée.

— Sois le bienvenu, Keldrilh, déclare un nain qui porte une barbe longue de cinq coudées.

Désignant un tonneau qui ne vous avait pas échappé, il ajoute :

— Plus ton histoire sera longue, plus longtemps ce tonneau de la meilleure bière réglera ton gosier ! Rendez-vous au [155](#).



98 Sept nains assis autour d'une grande table ronde
vous observent avec intérêt.

Soudain, la salle s'emplit d'une foule bruyante et joyeuse d'hommes et de femmes qui viennent d'assister au spectacle des saltimbanques. En un instant, il devient impossible de suivre la conversation de vos voisins de table. Votre repas terminé, vous louez une chambre. Vous éprouvez une sensation déplaisante à l'idée de passer une nuit entière au premier étage de l'auberge, si loin au-dessus de la terre ferme, mais votre fatigue est telle que vous n'avez aucune peine à trouver le sommeil. Le lendemain matin, réveillé par les cris des vendeurs du marché de Sélartz, vous redescendez dans la grande salle de l'auberge. Puis, après vous être sustenté d'un solide déjeuner, copieusement arrosé, vous passez la matinée et une bonne partie de l'après-midi à flâner dans les échoppes. Le soleil décline derrière les toits. Vous décidez de quitter cet endroit chaleureux pour reprendre le cours de votre quête. *Fin d'Exploration* du quartier des Comptoirs. Rendez-vous à [Sélartz](#).

Si vous avez déjà été entouré par un cercle de flammes, rendez-vous au 18. Sinon, rendez-vous au [63](#).

Si vous avez déjà aperçu, aux environs du lac, des troncs couverts d'une espèce de lichen blanc, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

A plus de deux mille mètres d'altitude, vous n'apercevez plus la somptueuse forêt de sapins, d'épicéas et de mélèzes qui couvrait les premiers contreforts des Monts du Rovar. Sous un soleil ardent de fin d'après-midi, la mer de nuages qui s'étend sur le monde de Dorgan, entre ciel et terre, vous offre l'un des plus beaux spectacles que vous ayez jamais admiré. Une heure plus tard, vous trouvez un étroit sentier qui prend la direction du

dernier escarpement d'un haut sommet couronné de neiges éternelles. Rendez-vous au [116](#).

— 103 —

Assis en tailleur dans les hautes herbes de la Passe des Rocs, vous tirez une longue bouffée de votre brûle-gueule avant de renvoyer la fumée sans l'avoir avalée. Le petit rond de fumée qui s'élève lentement de votre bouche arrondie vers un ciel bleu d'azur vous emplit de joie. Bien des gnomes envient votre titre de maître des anneaux, gagné haut la main lors du dernier concours de fumeurs du royaume de Guinpelforth. Content de vous, vous débourrez votre pipe avant de la glisser dans le petit sac de cuir où vous rangez aussi votre blague à tabac. Le soleil est au zénith. Vous décidez de regagner le chemin qui relie les deux grandes cités du monde de Dorgan. Creusée par le passage des chariots et des cavaliers, la large bande de terre traverse la Passe des Rocs en son milieu, séparant la masse sombre de la forêt d'Andai-nes des lointains contreforts des Monts du Rovar. Rendez-vous au 36.

— 104 —

A maintes reprises, vous regrettez de vous être engagé dans cette gorge étroite, orientée d'est en ouest, dans laquelle le vent s'engouffre avec violence. La route que vous empruntez depuis des heures suit un véritable canyon jonché d'éboulis, encombré de rocs qu'il vous faut escalader, truffé d'ornières et de nids de poules. Le soleil se couche ; les hautes falaises qui se dressent de part et d'autre du défilé résonnent des cris des créatures cachées dans les anfractuosités de la roche. Des ombres fantastiques se dessinent au sommet des falaises. Vous examinez les trous creusés dans la roche, à la recherche d'un refuge pour la nuit. Hélas, aucune des cavités n'est assez grande pour vous abriter ! Ce canyon pourrait bien être un véritable coupe-gorge ! Depuis des heures, le sentiment de vous être jeté dans la gueule du loup ne vous quitte plus. Rendez-vous au [118](#).

Si vous avez déjà arpenté les rues de Fenga, rendez-vous au 94. Sinon, rendez-vous au [57](#).

Vous reprenez vos esprits à l'entrée d'une longue salle éclairée d'une lumière vive, réalisant soudain que vous vous trouvez dans le lac, à quelque vingt brasses de profondeur. Vous inspirez profondément... Ouf! C'est une bonne bouffée d'un air frais et vivifiant qui pénètre vos poumons. En un instant, vous faites l'inventaire du mobilier de votre nouvelle prison. Vous comptez une vingtaine de globes lumineux avant de réaliser qu'ils ne sont pas suspendus au plafond, mais qu'ils flottent librement dans l'air. Derrière vous, une porte de bronze ferme l'unique accès de la salle. Une porte si solide qu'elle résiste à tous vos efforts. Sur les murs latéraux sont peintes deux gigantesques fresques. La première représente une ville construite sur un plateau au centre d'un lac, image fidèle de la cité que vous venez de découvrir.

La seconde met en scène un humain vêtu d'une robe somptueuse, ourlée d'or et incrustée de pierres précieuses. L'homme se tient debout, un grimoire ouvert entre les mains, dans un paysage de montagnes identique au motif de la porte de bronze. Rendez-vous au [112](#).

En empruntant l'allée circulaire qui fait le tour du chœur, vous trouvez un escalier de pierre. Deux hommes pourraient tenir de front dans ce passage aux parois couvertes d'une plante phosphorescente et qui descend sous l'autel. Vous allez vous engager sous la voûte végétale mais une vague d'angoisse vous submerge soudain. L'autel semble rayonner d'une vie propre ! Rendez-vous à la [Prison de l'Oubli](#).

Vous songez à accoster le premier badaud venu, afin d'en apprendre un peu plus sur les mœurs des habitants de ce quartier. Vous débouchez de l'avenue sur une petite place entourée de quatre maisonnettes. Devant la porte de chêne de la plus petite, une vingtaine de Fenganis se tiennent debout, formant une longue file d'attente. De la bouche du dernier d'entre eux, vous apprenez que cette demeure est celle d'Aïshane, la célèbre sibylle de Fenga. Poussé par la curiosité, vous décidez de vous placer derrière eux et d'attendre votre tour. Mais votre patience n'est pas sans limites ! Une heure plus tard, alors qu'il reste encore douze Fenganis devant vous, vous ne tenez plus en place. *Choix 13 du Livre du Pouvoir.*



Vous l'avez échappé belle ! Passionnés par leur divertissement, les géants vous ont totalement ignoré et ils continuent à lutter pour la conquête du « ballon ». Un instant plus tard, vous dévalez l'escalier au risque de vous rompre les os. Vous fuyez aussi vite que vous le pouvez, évitant d'accorder un dernier regard aux statues du sentier. Rendez-vous au [129](#).



Comme vous frappez de petits coups secs sur l'extrémité d'une branche tombante, quatre fruits et une petite forme noire tombent de l'arbre. Brrr ! Si vous n'aviez pas pris la précaution de vous placer à un bon mètre de la verticale du point de chute des fruits, l'araignée, qui remonte maintenant un fil invisible à vos yeux, vous aurait infligé une piqûre mortelle ! Après avoir copieusement insulté la créature, vous utilisez la perche de façon

à faire rouler les fruits jusqu'à vos pieds. Un gnome averti en vaut deux ! Vous examinez longuement leur peau lisse avant de goûter du bout des dents... Hum, quel délice ! Sous une enveloppe craquante, la chair douce et fondante flatte votre palais. Quelques minutes plus tard, de retour sur la Voie des Bâtisseurs, vous engloutissez votre dernier fruit en deux bouchées avides. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

— 111 —

Nom d'un troll ! Des géants ! Dans le royaume de Guinpelforth, de telles créatures appartiennent aux légendes que l'on raconte le soir à la veillée ou à l'heure des repas pour forcer les petits gnomes à avaler leur soupe. La force surhumaine de ces monstres dépasse l'entendement ! Ils lancent les rocs à une vingtaine de mètres du chemin, sans effort apparent, comme s'il s'agissait de vulgaires caillasses. Ils semblent se donner beaucoup de mal pour effacer les traces de leur présence en ce lieu. Tout à leur besogne, ils n'ont pas l'air de vous avoir repéré. *Choix 9 du Livre du Pouvoir*.



— 112 —

Devant vous, au milieu de la salle et au centre d'un cercle rouge peint sur le sol, se trouve une écritoire sur laquelle repose le grimoire dont l'examen de la fresque du second mur latéral vous a révélé l'existence. Le cercle vous incite à la plus grande prudence, mais si ce grimoire ne vous donne pas le moyen de sortir d'ici, vous ne tarderez pas à mourir de faim. Si vous êtes seul, rendez-vous au [134](#). Si vous faites partie d'une alliance, rendez-vous au [29](#).

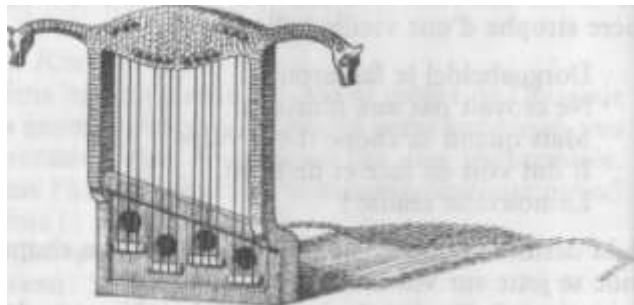
Par la barbe de vos aïeux ! Un gnome humilié en vaut deux ! Vous marchez sur la berge boueuse, en direction du lac, pointant votre dague droit devant vous d'un air de défi. Soudain, vous sentez votre cœur battre si fort que vous avez l'impression qu'il va se briser en milliers de fragments. Vous éprouvez de grandes difficultés à respirer, vos jambes vous paraissent tout à coup terriblement molles et vos paupières se ferment inexorablement. En un instant, vous êtes réduit à la passivité par un sortilège d'une force et d'une rapidité d'action inouïes. Vous tentez de combattre le mal qui vous affecte, mais la puissance qui s'exerce sur vous ne vous laisse aucune chance. Vous perdez connaissance. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

La porte s'ouvre brusquement, laissant passer un homme d'âge mûr, richement vêtu. A sa suite, vous entrez dans un vestibule pavé de marbre rose, puis dans une pièce de petite taille, éclairée par la lueur de deux chandeliers à quatre branches. Dans l'air flotte un lourd parfum d'encens, et vous sentez un profond malaise s'emparer de vos sens. L'atmosphère confinée de cette chambre semble avoir été délibérément créée pour impressionner le visiteur. La lumière des bougies semble dégager une fine fumée verdâtre. La sculpture placée au centre de la pièce, une pyramide de jade vert, paraît rayonner d'une aura inquiétante. Sur les tentures de velours noir qui recouvrent les murs, et sur les coussins de soie qui parsèment le sol, vous observez d'étranges symboles. Vous êtes à deux doigts de déguerpir quand Aïshane entre dans la pièce par une porte dissimulée derrière l'une des tentures. Rendez-vous au [60](#).

Médusés, les trois gardes subissent votre courroux : — Par la barbe de Timhrandil ! Votre méfiance vous déshonore autant qu'elle m'humilie. Est-ce ainsi que l'on traite les voyageurs dans ce pays ? Rendre les armes... autant entrer nu comme un ver dans l'ancre d'un couple de trolls !

Sans un mot de plus, vous tournez le dos aux sentinelles et vous quittez les environs du camp des cavaliers, insensible aux éclats de rire qui retentissent derrière vous. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Sélartz](#).

Il s'écoule peu de temps avant que le sentier ne s'élargisse au point d'atteindre les dimensions d'une véritable route, bordée d'étranges statues qui représentent des hommes massifs et charpentés. De longs crocs, semblables à des défenses de sanglier, leur sortent de la bouche, donnant à leur visage une expression sauvage, mi-humaine, mi-animale. Sur ce chemin, qui longe un à-pic vertigineux, face à ces statues à l'apparence grotesque et menaçante, la peur s'empare de vous. Vous êtes à deux doigts d'abandonner votre exploration, car il ne vous reste guère plus de deux heures avant le coucher du soleil, et vous ne tenez pas à passer la nuit en pleine montagne, à la belle étoile. Par la barbe de Timhrandil ! Ce ne sont tout de même pas quelques blocs de pierre grossièrement sculptés qui vous feront rebrousser chemin ! Rendez-vous au [86](#).





116 *Le sentier devient une véritable route,
bondée d'étranges statues.*

Vous franchissez le seuil... Vous n'en croyez pas vos yeux ! La cithare de Timhrandil ! Là, accrochée au-dessus de la cheminée !

— Timhrandil ! lancez-vous à l'adresse de l'instrument, oubliant le vieil homme qui vous précède de quelques pas.

La cithare des premiers gnomes vibre à votre appel.

Sa musique mélodieuse emplît votre cœur d'une joie immense.

— Les fils de Timhrandil sont de retour ! Après tant d'années...

Détachant votre regard de l'instrument, vous observez la maison du vieillard. Une table, quatre chaises, des ustensiles de cuisine et, sur chaque mur, des étagères chargées de bocaux. Assis, le vieil homme vous regarde de ses yeux perçants. Son visage rayonne de joie.

— Quel plaisir d'entendre une fois encore la musique de cet instrument, que Timhrandil nommait la Clef de Dorgan. N'est-ce pas merveilleux ?

Le vieil homme hoche de la tête au rythme d'un air entraînant. Lorsqu'il vous regarde à nouveau, ses yeux brillent d'une lueur insoutenable.

— Avant de rendre au peuple gnome ce qui lui appartient, il me faut te conter l'histoire de la Clef de Dorgan.

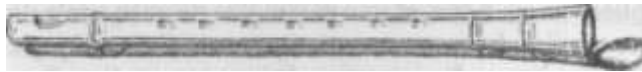
Rendez-vous au [133](#).

Abandonnant vos recherches, vous allumez une torche et vous poursuivez votre progression, fermement résolu à vous infliger le long et douloureux supplice d'une marche de nuit. Quelques heures plus tard, bien qu'ils soient encore trop loin pour que vous puissiez distinguer plus que leurs silhouettes, vous

apercevez une dizaine d'hommes qui avancent vers vous à la lueur de lanternes. Un concert de cris et de rires vous parvient, atténué par le vent qui souffle dans "eur direction. Toute trace de fatigue quitte aussitôt vos muscles durcis par l'effort. C'est guidé par l'instinct que vous jetez votre torche au sol avant de recouvrir la flamme de terre. Avec un peu de chance, vous êtes passé inaperçu de cette troupe. Allez-vous rebrousser chemin (rendez-vous au [39](#)) ou vous approcher des hommes afin d'obtenir le gîte et le couvert (rendez-vous au [125](#)) ?

— 119 —

Abandonnant Thomé qui ronfle bruyamment sur le pas de la porte, vous rejoignez votre lit de camp. Lorsque le soleil se lève, vous vous glissez sous la couverture. Quelques heures plus tard, vous faites vos adieux au soldat, vous récupérez vos armes et vous quittez le camp des cavaliers. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).



— 120 —

Après avoir proprement nettoyé le chemin des traces du passage du chariot, les géants s'éloignent en direction des lointains contreforts des Monts du Rovar. Vous êtes rapidement distancé par les créatures car elles marchent plus vite que vous ne courez. Mais peu importe ! Pour un chasseur de votre acabit, suivre la piste de ces deux mastodontes est un jeu d'enfant. *Fin d'Exploration* de la Passe des Rocs. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

— 121 —

Vous longez le ruisseau à contre-courant depuis deux bonnes heures. Enfin, votre perche touche le fond du cours d'eau. Vous pourriez traverser ici, avec de l'eau jusqu'aux épaules, mais vous jugez plus sage de tenter une nouvelle expérience cent mètres

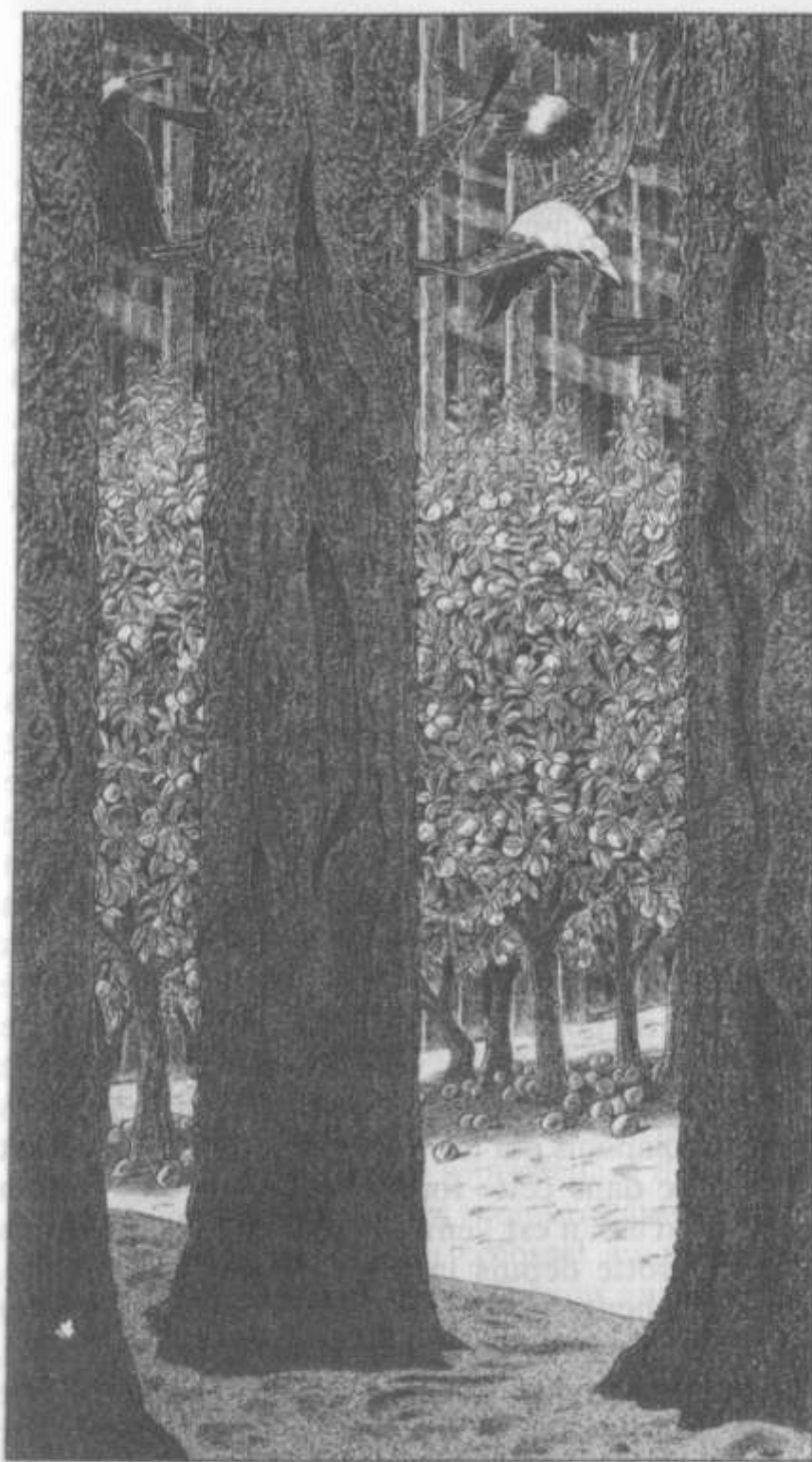
plus haut, en amont de votre position actuelle, au-delà d'un rocher que le ruisseau contourne. En dépassant le roc sans vous éloigner de la rive, vous découvrez une clairière inondée de soleil au centre de laquelle se dresse un imposant piton rocheux. Une cascade tombe du sommet du monolithe dans une large cuvette évasée d'où s'échappe le ruisseau que vous n'osiez pas franchir un instant auparavant. Vous retirez la mousse que vous vous étiez placée dans les oreilles. Le bruit de la cascade vous parvient, fort sans être assourdissant. Gazouillis, sifflements et pépiements ne troublent pas la douce quiétude de ce lieu. L'absence d'oiseaux dans les environs de la clairière alerte votre flair légendaire. Vous décidez de faire le tour du piton rocheux sans fouler l'herbe rase qui sépare le rocher des premiers arbres de la forêt, afin d'examiner soigneusement le monolithe. Rendez-vous au [2](#).

— 122 —

A peine avez-vous fait demi-tour que la nature s'éveille, comme dominée par une intention maléfique. Les arbres tendent leurs branches, les ronces agrippent vos jambes, pénétrant cruellement votre chair à hauteur des cuisses. En un instant, la forêt s'anime d'une volonté cruelle. Vous tentez de prendre la fuite, mais malgré la promptitude de votre réaction vous n'arrivez pas à échapper à l'emprise des lianes qui s'enroulent autour de vous. En dépit de vos efforts, l'étau végétal vous soulève de terre, puis vous entraîne vers une destination inconnue. Rendez-vous au [54](#).

— 123 —

Les péripéties de la nuit passée vous ont conduit à proximité d'un surprenant verger, dissimulé au regard du voyageur qui emprunte la Voie des Bâtisseurs par les troncs droits et serrés des arbres élancés de la lisière d'Andaines. Une bonne centaine de fruits rouges, plus gros que le poing, jonchent le sol sablonneux au pied d'un bosquet d'une dizaine d'arbres nains aux branches lourdement chargées. Abandonnant les fruits



123 *Des oiseaux au gilet noir et aux pattes écarlates
s'envolent à votre approche.*

tombés sur le sable, de robustes oiseaux au gilet noir et aux pattes écarlates s'envolent à votre approche, dans un concert de cris stridents. L'attitude de ces volatiles vous déconcerte. Plutôt que de trouver refuge sur les branches des arbres fruitiers, situées hors de votre portée, les oiseaux quittent le verger pour se poser au faite des arbres géants qui l'entourent. *Choix 10 du Livre du Pouvoir.*



— 124 —

A peine avez-vous fait quelques pas sur le pont du bateau qu'une large trappe s'ouvre sous vos pieds. En un instant, vous tombez plusieurs mètres plus bas. Peu après, vous massez vos muscles endoloris. Sarcastique, une voix venue du pont déclare :

— Bienvenue à bord, matelot ! Nous partons dans deux heures et, dès ce soir, tu devras tenir ta place dans l'équipage du capitaine Voltos.

Au moment où la trappe par laquelle vous êtes tombé se referme sur vous, vous plongeant dans les ténèbres, la voix ajoute :

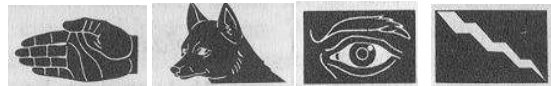
— Et ne tente rien contre mon navire ! A moins que tu ne veuilles finir tes jours dans l'estomac d'un poisson !

Cette fois, il semble bien que le cours des événements vous ait été défavorable. Si d'aventure vous deviez revoir un jour vos collines natales, aucun gnome ne croira que l'un des leurs soit, un jour, devenu marin. *Fin d'Aventure.*

— 125 —

Une expression de panique peut se lire sur vos traits : vous vous rendez compte que la troupe, armée de pied en cap, s'immobilise non loin de vous. Durs, farouches, sauvages, cruels, impitoyables, inhumains... les mots vous manquent pour

qualifier les visages des dix barbares qui vous observent. Vous réprimez difficilement la brusque nausée qui vous soulève le cœur lorsque vous apercevez les têtes humaines empalées au sommet de hautes perches. Un seul mot vous traverse alors l'esprit, un mot qui résume leur triste réalité à tous : sanguinaires. *Choix 11 du Livre du Pouvoir.*



— 126 —

Après avoir emprunté un sentier bordé d'arbres aux troncs noueux, dénudés d'écorce et de feuilles, vous atteignez le sommet d'un talus d'où vous apercevez l'entrée d'une grotte. Sur la plateforme qui précède cette caverne creusée dans le flanc abrupt d'une haute falaise, vous observez le squelette d'une créature bien connue de votre peuple : un troll ! Nul ne sait depuis quand ces monstres hideux sont devenus les ennemis héréditaires des vôtres, mais il n'est pas un gnome adulte qui ne porte autour du cou un collier fait de leurs canines. Peu après, vous fouillez la caverne de fond en comble, n'y découvrant que des ossements rongés et blanchis par le temps. D'autres trolls vivent sans doute dans cette forêt, mais vous êtes certain qu'aucun d'eux n'est venu s'établir dans les environs de cette grotte depuis la mort de son propriétaire. Une demi-heure plus tard, vous regagnez le sentier aux arbres tordus. Vous avez décidé, à contrecœur, d'abandonner votre projet de chasse au troll. Votre temps est précieux, et vos chances de réaliser votre quête dans le royaume d'un monstre de cet acabit paraissent bien maigres. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Ordreth](#).

— 127 —

Lorsque vous apercevez les formes ignobles de la créature née du silence, il est déjà trop tard. Elle vous enserre dans un étau glacé d'ombres et de filaments ; des tentacules immatériels s'insinuent dans votre cerveau, s'infiltrant dans votre esprit et vous griffent le cœur. La peur, l'horreur et la terreur s'emparent de vous.

Malgré tous vos efforts, les attaques mentales de la créature viennent à bout de votre résistance. Vous plongez contre votre volonté dans les eaux sau-mâtres du lac. Sentant votre dernière heure venue, vous décidez d'abréger vos souffrances : vous ouvrez la bouche... Par Timhrandil ! Vous respirez ! Vous ouvrez les yeux... C'est une ville ! Et vous la voyez comme en plein jour ! Une bonne vingtaine de brasses vous séparent de la surface du lac lorsque votre hôte vous permet de poser le pied sur la terre ferme, à quelques pas de la haute porte en bronze d'une vaste construction, située sur la haute colline qui domine la cité engloutie. Quelles que soient ses intentions, la créature qui vous permet de respirer et de voir sous l'eau manifeste clairement son désir. Tandis que vous contemplez la ville, le long des rues bordées de maisons de deux ou trois étages, une brusque poussée vous entraîne jusqu'au seuil de la porte. Là, vous découvrez un motif gravé représentant deux créatures reptiliennes, debout, les membres antérieurs tendus, soutenant un linteau colossal au milieu d'un paysage de montagnes. Rendez-vous au [174](#).

— 128 —

Peu de temps après, vous vous apprêtez à franchir le bord de la dépression ; vous apercevez alors une tente aux couleurs chatoyantes.

— Bon sang de bois !

Un gnome, une énorme chope à la main, sort de la tente et vous invite, d'un geste généreux, à venir trinquer en sa compagnie. Allez-vous accepter l'invitation de votre frère de race (rendez-vous au [49](#)) ou mettre cette vision sur le compte de la fatigue et vous éloigner de ce mirage avant d'escalader la cuvette (rendez-vous au [161](#)) ?



Une demi-heure plus tard, à la nuit tombante, vous quittez le sentier qui vous a conduit dans cet endroit dangereux. Vous n'avez visiblement pas été suivi, mais vous n'hésitez pas à marcher longtemps dans l'obscurité afin de passer la nuit — l'une des plus inconfortables de votre existence — à la lisière de la forêt, dans la couche nuageuse qui entoure encore les Monts du Rovar. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

Accroché d'une main à la peau de bête, vous enfoncez à deux reprises la lame de votre dague entre les reins du géant. Celui-ci, pris au dépourvu, perd l'équilibre et lâche le rocher, qui lui fracasse la tête dans un bruit d'os broyé. Vous sautez à terre dans un réflexe, évitant de justesse le corps qui s'effondre à vos pieds. Vous devez maintenant affronter le second géant, qui s'approche de vous en poussant un terrible cri de guerre. Des deux mains, il tient une massive hache de pierre. Son visage porte les stigmates d'une sauvagerie bestiale. Son regard est empreint de cruauté. De longs crocs sortent de sa bouche, semblables à des défenses de sanglier.

COMBAT AVANCÉ

GÉANT IN: 11 CO : 10 VIT : 35 BL : 3 D

Si le géant passe de vie à trépas, rendez-vous au [159](#).

Dans les ruelles étroites des lointains quartiers de la Ville Basse règne une cohue indescriptible. Des chariots, presque aussi larges que la rue, obligent les passants à trouver refuge sous les porches de maisons aux façades lépreuses, dans les échoppes de marchands, les ateliers d'artisans, ou à l'entrée des auberges. Porté par le flot des promeneurs, vous avez déjà visité bon nombre de boutiques, parmi lesquelles une boucherie, une

menuiserie, un atelier de tissage et même une bijouterie. Tout à coup, cédant une fois de plus à la pression de la foule, vous entrez dans l'un de ces nombreux magasins qui regorgent des objets les plus divers : de la casserole à l'armure, en passant par toutes sortes d'articles sans grande valeur. Rendez-vous au [93](#).

— 132 —

Un long moment s'écoule avant votre départ de la mine, sans avoir fait de mauvaise rencontre. Vous passez le reste de la nuit dans un des baraquements écroulés et vous reprenez votre route, une fois reposé de vos efforts nocturnes. Le soleil est au zénith lorsque vous regagnez le sentier, fermement décidé à ne jamais revenir dans cette mine avant d'avoir achevé votre quête. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

— 133 —

— Dans les premiers jours du monde de Dorgan, Timhrandil, père des premiers gnomes, voulut s'inspirer de la beauté pour inventer ce qui n'existait pas encore. « Remplir le vide ! » disait-il à tous ceux qui s'inquiétaient de ses fréquentes absences ou s'amusaient de ses inventions, le plus souvent inutiles ou fantaisistes. Mais Timhrandil n'était pas gnome pour rien. Têtu, il s'acharna, travaillant jour et nuit dans le plus grand secret. Nul ne savait ce qu'il préparait réellement dans son trou des Barbes Fleuries. Ces collines où le peuple gnome vint s'installer lorsqu'il en fut devenu le chef. Puis Timhrandil disparut durant de longues années. Nul ne sait où, ni pourquoi. Mais lorsqu'il revint de son long voyage, le vide fut enfin rempli. Car Timhrandil, la Clef de Dorgan à la main, apportait la musique à son peuple. Voilà toute l'histoire de cet instrument, qui me fut confié par Timhrandil lui-même, au jour de son départ pour la guerre de Séléite. Il mena son peuple au combat avec bravoure, mais succomba sous le nombre. Lui disparu, le peuple gnome se divisa. Les premiers décidèrent de quitter le monde de Dorgan et de franchir le désert de l'est. En Dorgan, ils ne voyaient plus qu'amertume et tristesse. Les plus jeunes restèrent. Ils vivent

aujourd'hui dans l'oubli des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous au [184](#).

— 134 —

Vous franchissez le cercle à contrecœur, en direction de l'écritoire, prêt à dégainer votre dague ou à lancer le plus puissant de vos sortilèges. — Keldrilh, bon petit gnome, on n'embrasse pas son arrière-grand-père ?

Vous pivotez avec la rapidité de l'éclair pour faire face à... Timhrandil ! Ivre de joie, bras ouverts et sourire aux lèvres, vous vous apprêtez à donner l'accolade à votre ancêtre. Mais lorsqu'il s'approche de vous, c'est un regard brûlant de haine et de cruauté que vous découvrez. Vous hurlez :

— Vous n'êtes pas Timhrandil, mais un imposteur ! Vous allez payer de votre vie le prix de cette duperie.

Le rire qui résonne dans la salle en dit long sur les intentions de la créature.

— Prépare-toi à mourir, Keldrilh, toi qui oses défier la malédiction du lac ! En pénétrant dans ce temple dont je suis le gardien depuis déjà mille ans, tu as achevé ton destin. Tu aurais pu mourir sans souffrances. Tant pis pour toi !

Sous vos yeux, le corps de Timhrandil se fend comme un parchemin que l'on déchire, libérant une créature à la peau rose. Un horrible corps qui change constamment de forme et donne l'impression d'être constitué d'une infinité de créatures grouillantes. Vous devez combattre le démon qui vient d'achever son effrayante métamorphose.

COMBAT AVANCÉ

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

Jamais vous n'avez affronté un adversaire aussi redoutable. D'autant plus que ce démon se retire 5 points de Blessures à chaque fois qu'il parvient à vous infliger des dommages. Si vous sortez vainqueur de ce combat de titans, rendez-vous au [85](#).

— 135 —

A peine avez-vous fait quelques pas en direction de l'Œuf des Ténèbres que vous sentez votre corps défier les lois de la pesanteur. Cette créature dispose de pouvoirs télékinésiques ! Et il semble bien qu'elle ait décidé de les employer dans le but de vous éloigner d'elle ! Vous vous élevez lentement dans les airs... Soudain, une puissance fantastique vous projette à une vitesse vertigineuse hors du cratère de la forêt d'Andaines. Par chance, à moins que les maléfices de l'Œuf des Ténèbres n'y soient pour quelque chose, vous atterrissez dans un entrelacs de lianes dont vous pourriez croire qu'il a été tendu exprès pour amortir votre chute. Quelques minutes plus tard, vos yeux se réaccoutument à la lumière du jour. Après avoir constaté que la forêt semble bien vouloir vous laisser tranquille, vous prenez un repas tout en réfléchissant à la direction que vous allez prendre maintenant. Rendez-vous à [Andaines](#).

— 136 —

— Qui aurait cru qu'un petit gnome sauverait le monde de Dorgan avant qu'il ne soit trop tard ? Tu m'as appelé et me voici.

Marchant sur le sentier qui vient de Dorgan, un vieil homme que vous n'aviez pas aperçu s'approche de vous. Des sourcils broussailleux barrent l'ovale de son visage joufflu, et une abondante moustache masque la forme de ses lèvres, que vous devinez fines sous un nez long et droit. Ses yeux, semblables à des topazes incrustées d'améthyste, brillent d'une lueur surnaturelle.

— Je te félicite, Keldrilh, et t'accorde la réalisation de ton vœu le plus cher. Quant à moi, tu m'as rendu un fier service, car je commençais à m'ennuyer depuis mille ans... Mais je ne pouvais



136 *La plante épouse les dunes, qui deviennent de merveilleuses collines verdoyantes.*

décemment rompre un serment que je m'étais fait à moi-même : il fallait que la bravoure d'une créature comme toi efface de ma mémoire l'orgueil démesuré de certains mortels. Mais assez discuté, agissons !

Soudain, le corps du vieillard s'entoure d'une aura magique animée de pulsations régulières. Vous entendez des battements de cœur tandis qu'une incroyable métamorphose modifie la taille et les traits de l'homme. Des ailes lui poussent dans le dos, son corps se couvre d'écaillés et son visage s'allonge. Une épaisse fumée blanche lui sort des narines. Tout à coup, les pulsations s'accélèrent. La chose qui prend forme sous vos yeux grandit de plus en plus vite, dépassant par la taille les cimes des montagnes. La Porte du Levant est plongée dans l'obscurité. Deux griffes vous saisissent par le col pour vous déposer avec délicatesse dans la paume d'une main plus large qu'un lac. Un dragon ! Ses écailles brillent au soleil tandis qu'il déploie ses longues ailes qui claquent dans l'air. La fumée de son souffle forme d'épais nuages. « Toutes les créatures malfaisantes vont devoir maintenant bien se tenir ! » jubilez-vous intérieurement... D'un large coup d'ailes qui soulève des ouragans dans les montagnes, le dragon protecteur prend majestueusement son envol. Il vous transporte à travers l'espace de quelques minutes au-delà du désert, dans votre bon pays de Guinpelforth. A son approche, toutes les créatures vivantes s'immobilisent, -pétrifiées par la peur. Mais après le départ du dragon, tous les gnomes sortent de leur stupeur pour vous accueillir dans la joie et l'allégresse ! Tard dans la nuit, alors que s'éteignent les derniers rires de la fête donnée en l'honneur de votre retour, vous partez seul en direction de l'ouest. Au lever du jour, vous pourrez défier et terrasser votre plus vieil ennemi, ce maudit désert qu'aucun gnome avant vous n'avait osé traverser depuis Alboïn. Il vous suffira d'enterrer la petite graine que le dragon vous a offerte et de formuler votre vœu.

— Que graine devienne plante et que ce désert revienne à la vie !

Alors, à la vitesse d'un cheval lancé au galop, la plante épousera les dunes, qui deviendront de merveilleuses collines verdoyantes. *Fin d'Aventure pour tous.*

— 137 —

Vous marchez prudemment, de l'eau jusqu'à la taille, attentif aux chausse-trapes que cache cette terre inondée où ne poussent que de rares touffes de roseaux. Nul souffle de vent ne vient balayer le brouillard à couper au couteau qui vous enveloppe dans un cocon impalpable, humide et froid, imprégné d'une odeur de putréfaction. Au-delà de trois pas, vous n'y voyez goutte ! Une multitude de créatures bourdonnantes, coassantes et sifflantes pullulent dans ce marais fétide. Avec répugnance, vous résistez aux attaques incessantes d'une nuée d'insectes : de gros moustiques qui vous piquent cruellement le visage et la main que vous utilisez pour tenir votre sac sur la tête. Vous poussez un soupir de soulagement : la pente du terrain s'élève sous vos pieds. Un instant plus tard, le niveau de l'eau n'atteint plus que vos genoux. A une dizaine de pas, vous apercevez la terre ferme. Rendez-vous au [157](#).

— 138 —

A cette heure matinale, l'avenue que vous empruntez est encore peu fréquentée. Mais les rares passants que vous croisez de temps à autre offrent un spectacle digne des vitraux qui ornent les façades des maisons. Dans cette partie de la ville, la mode vestimentaire frise le ridicule. Hommes et femmes portent de longs cheveux teints et de longues robes serrées au buste par une petite ceinture de couleur jaune, orange, verte ou bleue. Rendez-vous au [108](#).

— 139 —

Vous envisagez sérieusement de rebrousser chemin mais vous distinguez, à la limite de votre champ de vision, les contours d'une voûte d'obsidienne qui repose sur deux piliers de cristal. A pas de loup, vous approchez de la plate-forme qui sépare la

dernière marche de l'escalier de la porte étincelante, redoutant à tout instant qu'une créature d'épouvante ne surgisse de l'obscurité qui règne au-delà de l'ouverture. Vous hésitez sur la conduite à adopter, lorsqu'une voix qui semble surgir de nulle part vous interpelle :

— Approche, brave ménestrel. Je te sais petit de taille, et je t'espère grand par le talent. Franchis la porte de ma prison millénaire et réjouis-moi d'un air de flûte.

Rendez-vous au [73](#).

— 140 —

Au centre de la place se dresse un cube fait d'une étrange matière nébuleuse, de la taille d'une grosse chaumière. L'espace d'un instant, vous hésitez : est-il bien prudent de s'aventurer sur cette place ? Ne serait-il pas plus sage de rebrousser chemin ? Un rapide coup d'œil en arrière suffit à vous décider. Le tunnel a en effet disparu, comme absorbé par le mur d'enceinte qui a pris, maintenant, une inquiétante couleur grise. Même si vous le souhaitez, il vous est dorénavant impossible de vous soustraire au danger qui vous menace. Car vous le sentez, ici plus qu'en aucun autre lieu, vous allez être confronté à une entité dont la puissance dépasse l'entendement. Rendez-vous au [65](#).

— 141 —

Fichtre ! La puissance qui règne sur cette clairière semble invincible. Le poisson que vous venez de lancer dans le bassin s'est tout simplement volatilisé en plein vol ! A peine remis de vos émotions, vous entendez quatre voix aiguës qui engagent une conversation à votre sujet, sans que vous aperceviez qui que ce soit autour de vous.

— Il a mis du temps, mais ce n'est pas un mauvais bougre !

— Tu as raison, et puis il est moins grand que ceux que l'on rencontre de temps à autre dans les parages.

— Moi, je lui trouve une allure plutôt sympathique avec sa longue barbe.

— Moi aussi, et puis j'aime bien sa musique. Etes-vous devenu fou ? Les voix s'expriment maintenant dans une langue inconnue et semblent s'éloigner de vous. Hébété, vous écoutez le message qui vous est adressé dans un langage redevenu compréhensible.

— A une heure de marche à l'ouest de cette clairière, tu trouveras un ruisseau qu'enjambe un vieux pont de bois. Traverse-le et emprunte le sentier qui le prolonge. Si tu t'en montres digne, notre reine te recevra dans sa modeste chaumière. Et surtout, évite le nord de cette forêt. Parole de lutin ! A ce jour, nul voyageur n'a quitté vivant la caverne du sentier des arbres tordus.

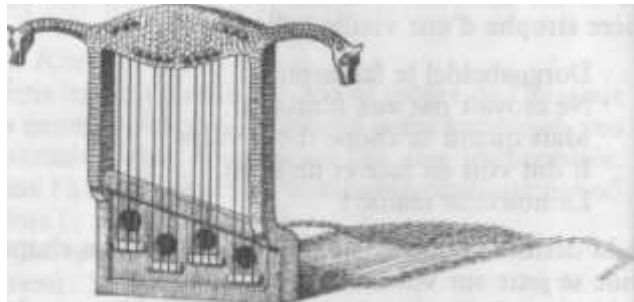
Des lutins ! Une vieille légende gnome raconte que ces créatures facétieuses et généreuses vivaient autrefois dans une forêt enchantée habitée par des fées : la grande forêt d'Elfham. En questionnant votre grand-père, Alboïn, à ce sujet, vous n'obteniez que des réponses évasives. Selon lui, Elfham aurait tout simplement disparu du monde des mortels. A n'en pas douter, Alboïn en savait plus qu'il ne voulait bien l'avouer sur le monde de Dorgan. Allez-vous écouter les conseils des lutins (*Fin d'Exploration* d'Ordreth et rendez-vous à [l'Esprit d'Ordreth](#)) ou faire preuve de méfiance à l'égard du tempérament facétieux de ces créatures (rendez-vous au [177](#)) ?

— 142 —

Du corps du monstre s'écoule un liquide vert, épais et visqueux. L'odeur qui flotte dans l'air vous soulève le cœur. Si vous décidez de poursuivre votre exploration, rendez-vous au [186](#). Si vous ne vous sentez pas d'humeur à fêter la victoire que vous venez de remporter et préférez rebrousser chemin sans vous attarder, rendez-vous aux [Marais](#).

La nuit tombe sur Kandaroth. Et vous, vous videz votre sixième pinte de bière. Dans l'auberge, la fête bat son plein. C'est maintenant une cinquantaine de bûcherons qui braillent des chants paillards en frappant la table de leurs lourdes chopes. Incapable de résister à la bonne humeur ambiante, vous prenez votre flûte et vous entamez une série d'airs endiablés. Aussitôt, une douzaine de bûcherons se regroupent, épaule contre épaule, et commencent une danse compliquée dont le rythme se ralentit au fur et à mesure que les fûts de bière se vident. La fatigue d'une longue journée de marche, les bruits, la fumée et les vapeurs d'alcool produisent rapidement leur effet. Devant vos yeux, la salle devient floue, et vous avez de plus en plus de mal à distinguer les formes exactes des bûcherons. Une fois votre flûte rangée, la dernière image que reçoit votre cerveau avant que vous ne plongiez dans un sommeil profond, est celle d'une douzaine de chopes vides, posées devant vous. Le lendemain matin, dès votre réveil, l'aubergiste vous présente un bout de papier sur lequel se trouve inscrit un chiffre qui vous fait dresser les cheveux sur la tête.

Diabre ! Voilà une addition qui n'est pas de nature à vous faire oublier l'atroce migraine qui vous vrille le crâne ! Vous réglez néanmoins l'aubergiste sans sourciller et quittez la salle vide, puis le village, en quête d'un bon bol d'air frais. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous [à Kandaroth](#).



Cette région de collines est si jolie que vous en avez oublié les plus élémentaires mesures de prudence. La nuit tombe et vous voilà sans abri et sans bois pour faire un feu. Vous aurez bien du mal à éloigner les créatures sauvages... Vous chassez les idées noires qui assaillent votre esprit. Cette contrée est déserte ! Au cours de votre marche, vous n'avez pas découvert la moindre trace de vie. A peine avez-vous modifié le cours de vos pensées qu'apparaissent, au sommet d'une colline voisine, les silhouettes d'une dizaine d'individus de petite taille. « Des petits d'hommes ! » pensez-vous avant qu'une voix forte ne s'adresse à vous dans le langage du peuple gnome. — Qui es-tu ? Et que fais-tu sur notre territoire de chasse ?

La lueur d'une lune à son premier quartier ne vous permet pas de voir plus que la silhouette des gnomes.

Il en va sans doute de même pour eux. Vous leur répondez dans votre langue maternelle. — Je suis Keldrilh le ménestrel. Par Timhrandil, en voici la preuve.

A l'appel du nom de son ancien maître, la Clef de Dorgan vibre de toutes ses cordes. Puis, les sons s'enchaînent en une succession subtile et suave de notes cristallines qui emplissent le silence. Douze gnomes descendent maintenant de la colline, le sourire aux lèvres, les yeux brillants de joie. Ils s'immobilisent à quelques mètres de vous, comme hypnotisés par la musique mélodieuse de la lyre. Rendez-vous au [82](#).

Vous l'avez échappé belle ! Si l'araignée vous avait injecté son poison, vous seriez déjà réduit à l'état de garde-manger d'une future génération de javines. Une mort indigne d'un héros de votre trempe ! Une fois relevé, vous brossez vos vêtements, découvrant sur votre manche le corps écrasé de la créature. Vous riez de bon cœur en pensant que cette chute de trois mètres a été providentielle. A quelque chose malheur est bon ! pensez-vous,


l'appétit coupé, en regagnant la Voie des Bâtisseurs. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la-[Voie des Bâtisseurs](#).

— 146 —

Un instant plus tard, caché entre deux des monolithes, vous observez une scène à la fois inquiétante et comique. Dans le creux de la dépression plus d'une centaine de géants, semblables aux créatures représentées par les statues qui bordent le sentier, bien que vêtus de peaux de bêtes, jouent avec une balle de peau. Au premier abord, la règle du jeu est d'une simplicité enfantine. Le but est de rester le plus longtemps possible en possession de la balle, malgré les nombreux coups de massue infligés par les adversaires. Au pied de la haute paroi creusée de cavernes, les femmes et la progéniture des géants acclament leurs favoris. Soudain, la balle échappe à l'un des participants qui, d'un coup de pied rageur, l'expédie dans votre direction. Sans que vous ayez eu le temps de réagir, la balle achève sa course à vos pieds. *Choix 8 du Livre du Pouvoir*.



— 147 —

Après avoir erré un long moment dans l'obscurité du Cratère de la forêt d'Andaines, vous apercevez enfin les flammes vertes qui entourent la surface noire et lisse de l'Œuf des Ténèbres. Bien que vous sachiez, intuitivement, que cette créature sert votre maître, le Cœur de Haine, vous devez accomplir un formidable effort de volonté pour dominer le sentiment de malaise qui vous gagne peu à peu. Si vous possédez 8 points de Pouvoir , rendez-vous au [30](#). Sinon, rendez-vous au [135](#).

Les jambes soigneusement protégées par des bandes de tissu, vous traversez les marais sans subir l'attaque des sangsues qui les infestent. Vous ne faites aucune rencontre et vous parvenez rapidement à destination. Rendez-vous au [Lac](#).

Une porte sans gonds, ni serrure... Comme c'est bizarre ! Cette matière a l'apparence du bois mais, sous la pression de vos doigts, elle s'enfonce légèrement ! Vous examinez le cadre, mais vous ne trouvez pas le moindre interstice où placer la pointe de votre dague. La matière de ce trompe-l'œil semble prolonger le mur d'enceinte. Bigre ! Il ne vous reste plus qu'à utiliser la manière forte si vous ne voulez pas mourir de faim dans cette région hostile. Vous prenez deux pas d'élan afin d'enfoncer l'obstacle. A l'instant précis où vous la heurtez, la fausse porte disparaît comme par enchantement et vous terminez votre course à plat ventre dans un tunnel, soulevant un petit nuage de poussière dans votre chute. Levant la tête, vous apercevez l'horrible créature, dont la haute silhouette occupe toute la largeur et toute la hauteur d'un tunnel plongé dans l'obscurité. Trois mètres de haut pour moitié moins de large ! En vous relevant, vous remarquez aussitôt l'étrange vêtement, tissé d'une seule pièce, qui ne dissimule qu'à moitié le corps difforme et puissamment musclé de ce monstre. Quant à sa tête... Jamais vous n'auriez osé imaginer pareille caricature du genre humain. D'énormes yeux globuleux occupent les deux tiers d'un visage décharné. Une chevelure orangée crépitante de flammèches qui s'envolent vers la voûte du tunnel. Un nez bizarrement tordu et, pour finir, une bouche minuscule placée à la pointe d'un large menton. Un orifice que vous n'apercevez qu'à l'instant où la monstrueuse créature vous adresse la parole, d'une voix où perce l'émotion.

— Pour Gratz le gardien, un objet magique !

Si vous ne possédez pas d'objet magique acquis dans le monde de Dorgan, les choix  ou  vous sont interdits. *Choix 1 du Livre du Pouvoir.*



— 150 —

La scène aurait pu durer encore un bon moment si la voix n'avait brusquement interrompu votre concert. Plongé dans une totale obscurité, et complètement immobilisé, vous entendez :

— Cela suffit, Keldrilh ! La beauté de ta musique ne [122](#) fait qu'ajouter à ton tourment. Peu de gnomes ont jamais franchi l'enveloppe immatérielle de mon corps et tu pourras te vanter d'être le premier à avoir survécu à cette épreuve. Mais si je t'accorde la vie sauve, pour ta vaillance et ton talent de musicien, je dois maintenant savoir si tu es digne de la Sphère de Noirceur.

Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

— 151 —

Tandis que vous quittez les faubourgs de Sélartz en direction du quartier des Comptoirs, l'eau vous vient à la bouche. De chaque côté de la large piste qui traverse la ville d'un bout à l'autre, devant des échoppes fermées, des étals chargés de poissons grillés et de viandes rôties sont dressés. Si de nombreux badauds ne se retournaient pas sur votre passage en vous montrant du doigt d'un air moqueur, cette rue pleine d'odeurs, de rires et de chants pourrait vous donner l'impression que vous êtes revenu au pays. Vous vous apprêtez à entrer dans une auberge à l'enseigne alléchante mais un attroupement attire votre attention. En un instant, une bonne partie de la foule vient s'agglutiner autour d'une estrade de bois sur laquelle une troupe de saltimbanques composée de quatre femmes et de trois hommes, habillés de costumes bigarrés, effectue des prouesses

acrobatiques. Si vous entrez dans l'auberge sans plus vous attarder, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez profiter du spectacle avant d'aller vous rafraîchir de quelques pintes de bière, rendez-vous au [75](#).

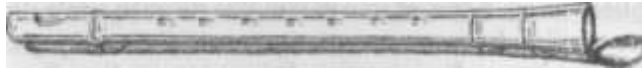
— 152 —

Après deux bonnes heures de marche, vous passez devant un magnifique trois-mâts ? Sur le pont, un groupe de cinq marins conversent joyeusement et lèvent de grosses chopes de bière. D'un geste de la main, l'un d'eux vous invite à emprunter la passerelle et à monter à bord du navire. Allez-vous continuer votre route (rendez-vous au [205](#)) ou céder à la tentation (rendez-vous au [124](#)) ?

— 153 —

Bonté divine ! Combien de générations d'hommes a-t-il fallu pour ouvrir ce passage ? Combien de vies pour trouer la montagne et poser sur deux piliers le colossal linteau qui traverse toute la largeur du défilé... à plus d'une trentaine de mètres de hauteur ? Combien d'années pour graver une créature fantastique sur chacun des piliers : une bête ailée de forme reptilienne, couverte d'écailles, aux pattes puissantes et aux griffes acérées ? Combien de temps pour graver sur chaque face du linteau un message que vous ne parvenez pas à déchiffrer ? Abandonnant votre examen de la Porte du Levant, vous contemplez les Monts du Bouclier. Le jour se lève, donnant une lumière pâle qui se réverbère sur la cime enneigée des pics qui barrent l'horizon au nord et au sud. Au ponant, un raidillon sinueux et verglacé descend vers la Grande Plaine du monde de Dorgan. Au levant, le sentier suit la crête des montagnes, qui s'abaisse jusqu'au désert, ce désert que les gnomes se plaisent à nommer « royaume des sables et des tourbillons ». A cette heure matinale, à l'exception de petits oiseaux de proie qui décrivent de larges cercles dans le ciel, aucun animal n'est visible. Rendez-vous au [81](#).

Lorsque vous franchissez les quelques mètres qui vous séparent de l'entrée de la chaumière, un mur de flammes surgi de nulle part se dresse autour de vous. Interloqué, vous sentez qu'une force terrifiante vous entoure et qu'au moindre geste suspect de votre part, les flammes se jeteront sur vous. Un instant plus tard, vous n'avez d'autre choix que de suivre votre geôlier de feu, qui se déplace dans le but évident de vous éloigner de la chaumière. Votre emprisonnement prend fin au bout d'une heure, lorsque vous atteignez l'orée de la clairière aux lutins. Le cercle de feu s'évanouit alors comme par enchantement. Rendez-vous à [Ordreth](#).



Votre histoire fut assurément, l'une des plus longues qu'un gnome ait jamais racontées. Emouvant, poignant, mystérieux, héroïque, drôle... vous avez su réunir, pour le plus grand plaisir de votre auditoire, les ingrédients indispensables à l'exercice du noble métier de ménestrel. Votre récit s'achève et l'un de vos hôtes s'approche de vous, une paire de gants à la main.

— Accepte ce présent, Keldrilh, et n'oublie pas de revenir ! Nous sommes tous impatients de connaître le récit de ta quête.

De bonne grâce, vous acceptez de porter pour la seconde fois le bandeau qui signifie votre départ de ce lieu. La porte gravée d'une enclume se trouve derrière vous lorsque vous le retirez enfin. Vous saluez vos amis d'un signe de la main et vous allumez votre torche. Vous examinez les gants, aussi beaux que l'argent, plus durs que l'acier et d'une légèreté surprenante. Ces gants de Mildrilth augmentent de 2 points votre total de Combat lorsque vous les portez. Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar](#).

Si vous n'avez jamais rencontré Salonic, rendez-vous au [50](#).
Sinon, rendez-vous au [190](#).

Pouah ! Une grosse sangsue noire s'est fixée à votre mollet, à l'endroit où votre pantalon avait un accroc. Vous franchissez au pas de course les quelques mètres qui vous séparent du sol boueux. Il faut vous débarrasser de ce vampire avant qu'il n'aspire tout votre sang ! En arrachant cet hôte indésirable, vous¹ perdez des lambeaux de peau. Lancez un dé pour connaître les dommages qui vous sont infligés. Si vous résistez à la torture que vous occasionne la morsure de la sangsue, rendez-vous au [72](#).

— Il y a mille ans, vingt gnomes ont survécu à l'impitoyable bataille de Séléite contre les infâmes adorateurs de la Sphère de Noirceur, grâce à eux prisonnière, et non douze comme vous l'avez toujours cru. Mon grand-père, Gobledilgou Degelbel, fut désigné par les survivants pour succéder au roi Timhrandil, mort au combat.

Douze voix contre huit ! Tel fut le verdict du vote qui l'opposait à Alboïn, le propre fils de Timhrandil, un combattant réputé pour sa bravoure, mais aussi un gnome connu pour son orgueil et sa vanité.

— A la suite du vote, Alboïn décida de quitter notre peuple et de tenter sa chance à l'est du pays. Quatre gnomes et trois gnomettes le suivirent dans cette aventure. Avec eux, ils emportaient un unique souvenir de Dorgan : la gemme de Timhrandil ; cette gemme que nous apporte aujourd'hui Keldrilh. Voici l'histoire qui fut tenue secrète par les douze survivants qui revinrent dans les collines des Barbes Fleuries. Mon grand-père attendit sa vie entière le retour d'Alboïn. Mon père me transmit le secret que j'allais moi-même révéler bientôt

à mon fils. Visiblement ému, Gobledilgou vous sert une coupe de vin et prend la sienne, avant de déclarer : — Bienvenue à Keldrilh, arrière-petit-fils de Timhrandil et petit-fils d'Alboïn. Longue vie à nos deux peuples gnomes !

Une ovation salue le discours du roi, qui s'assied en vous adressant un sourire. Rendez-vous au [197](#).

— 159 —

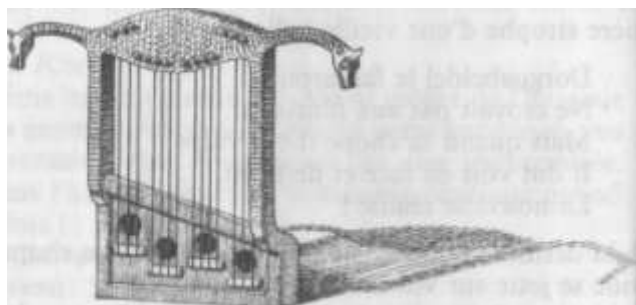
Votre victoire est totale. Sur la dépouille des géants, vous trouvez une nouvelle preuve de leur bestialité. Autour du cou et des poignets, ces monstres portaient des bijoux taillés dans des os humains. Abandonnant les cadavres, vous quittez le chemin pour examiner de plus près les rochers. Sur les pierres, vous découvrez deux motifs : une caverne d'où s'écoule une source et une pierre taillée, probablement un cristal de roche. Un instant plus tard, vous vous éloignez des deux immenses dépouilles. De grands oiseaux, sans doute des nécrophages, tournoient dans le ciel dans l'attente de votre départ. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).

— 160 —

Vous êtes plongé dans une profonde réflexion. Le vendeur diminue le prix de son offre de deux écus. Vous partez alors d'un grand éclat de rire. Vous lui rendez l'objet et vous déclarez, avant de passer le seuil de sa boutique :

— Pas étonnant que cet instrument ne fonctionne pas. A-t-on idée aussi de vendre un trombone à cordes sans cordes !

La journée s'achève lorsque vous décidez de revenir dans le quartier du Ponte-Sirth, afin d'y trouver une auberge pour la nuit. *Fin d'Exploration* de la Ville Haute. Rendez-vous à Fenga.



— 161 —

C'est un long et douloureux effort que de gravir la pente de la dépression, buste courbé à l'horizontale et tête baissée. Soudain, le vent redouble de violence. En moins de temps qu'un gnome n'en met pour se passer un coup de peigne à barbe, vous devez courir pour échapper aux colonnes de sable qui se dressent autour de vous. Levant les yeux au ciel, vous pensez être le jouet d'une hallucination. Quelque chose d'inconcevable masque partiellement le soleil : une sorte de reptile monstrueux qui se déplace à une vitesse affolante. Créature d'épouvante ou illusion, il ne faut pas plus de quelques secondes à cette chose pour disparaître de l'horizon, entraînant la tempête dans son sillage. Rendez-vous au [193](#).

— 162 —

Vos adversaires sont si lents que vous êtes parvenu à rompre le combat avant qu'il ne soit trop tard. Deux bûcherons gisent sur le sol lorsque vous quittez l'auberge et filez ventre à terre en direction de la forêt d'Andaines. Quelques minutes plus tard, vous franchissez l'enceinte de Kandaroth au pas de course, sous les regards médusés des deux sentinelles, qui n'esquissent pas le moindre geste pour tenter de vous retenir. Vous l'avez échappé belle ! *Fin d'Exploration*. Rendez-vous [à Kandaroth](#).

— 163 —

Vous avancez le long du tunnel, prenant conscience des bienfaits de l'étrange lumière. En l'espace de quelques instants, vous oubliez fatigue et souffrances. Votre total de Blessures revient à

son niveau de départ. C'est néanmoins avec un soupir de satisfaction que vous retrouvez la lumière du jour. Une fois vos yeux réaccoutumés, une large place s'offre à votre regard. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).

— 164 —

A la suite de vos nouveaux amis, vous franchissez l'entrée du quartier des Hauts Chapiteaux. Les sourires échangés entre les soldats et les saltimbanques sont sans équivoque. La troupe possède ses entrées dans la ville de toile. Quelques minutes plus tard, après avoir traversé une bonne dizaine de salles sous la conduite d'une troupe de six soldats, vous entrez sous un vélarium richement meublé et décoré. Au centre de la pièce se dresse l'un des dix mâts qui soutiennent la ville : un mât massif, gravé de délicates arabesques. Le sol est recouvert de tapis de haute lice aux couleurs éclatantes. Çà et là se trouvent de larges coussins de soie, finement brodés de lisérés d'or et d'argent.

— La grande famille des baladins de Sélartz aurait-elle fait une nouvelle recrue ? déclare la voix flûtée d'un homme que vous n'aviez pas aperçu en entrant dans la pièce. Approche, petit barbu, et montre à Nintelhot ce que tu sais faire. Le regard de vos amis vous fait comprendre, mieux que toute parole, qu'il serait malvenu de refuser la proposition de l'homme qui se trouve assis dans un coin de la salle, sur un coussin assez large pour supporter quatre gnomes corpulents. Les yeux noirs de Nintelhot vous fixent d'un regard pénétrant au moment où vous portez votre flûte de cristal à vos lèvres. Tandis que vous jouez les meilleurs morceaux de votre répertoire, l'énorme tête du maître de la cité dodeline doucement, agitant le bandeau rouge qui tombe de son front jusqu'à son ventre proéminent. Lorsque vous cessez de jouer, après un récital d'une heure, le maître de la cité paraît s'être endormi. — Depuis la mort de Guerdern des lointains rivages, la flûte avait perdu son meilleur instrumentiste, dit Nintelhot en ouvrant brusquement les yeux. C'est du moins ce que je pensais avant que tu ne franchisses le seuil de ma demeure. Ce jour est un grand jour ! Que l'on dresse un banquet

en l'honneur de mon invité, et que la fête commence ! Quant à toi, Mercil, dit-il en s'adressant à l'un des baladins, ta récompense sera à la hauteur de mon plaisir. Mais approche, petit homme, apprends-moi qui tu es, ce que tu fais, et d'où tu viens.

Le lendemain matin, au terme d'une fête fastueuse, vous décidez de quitter le quartier des Hauts Chapiteaux. De mauvaise grâce, Nintelhot et Mercil se plient à votre volonté, non sans vous arrachez la promesse de revenir avant la fin de l'année. En reprenant le cours de votre quête, vous pensez aux renseignements que vous avez pu recueillir durant la nuit. D'étranges et terrifiantes histoires circulent dans Sélartz à propos de la forêt d'Andaines, de la région des marais et du nord de la ville, dont tous ne parlaient qu'avec une visible répugnance. *Fin d'Exploration* du quartier des Hauts Chapiteaux. Rendez-vous à [Sélartz](#).

— 165 —

La peste soit de ce Gobledilgou ! Non content de vous avoir vaincu, il a encore fallu qu'il utilise un sortilège pour vous expédier dans une région de hautes montagnes. En recherchant la carte de Dorgan dans votre sac, vous constatez la disparition de votre bien le plus précieux : la gemme de Timhrandil ! Ce maudit Gobledilgou se l'est sans doute appropriée pendant votre sommeil. Bah ! Une fois la lyre retrouvée, vous reviendrez dans les collines en conquérant, et ce maudit roitelet n'aura qu'à bien se tenir ! Vous reprenez l'examen de votre carte et vous réussissez à donner un nom aux cimes enneigées qui vous entourent : les Monts des Bêtes. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).





166 *Les arbres, dénudés d'écorce et de feuilles, ressemblent à des squelettes.*

Vous vous frayez un chemin, la dague au poing, sur le sentier qui s'élève maintenant en pente douce. Alentour, les arbres dénudés d'écorce et de feuilles ressemblent à des squelettes. Une terrible malédiction semble peser sur cette partie de la forêt. Au fur et à mesure de votre lente progression, cet endroit vous donne la chair de poule. Qu'elles soient l'œuvre d'un sortilège, d'une maladie ou d'un sculpteur, de grotesques formes apparaissent sur les troncs noueux :

crânes aux orbites creuses, visages déformés, comme frappés de démence, représentations de créatures immondes, à mi-chemin de l'homme et de l'animal. Rendez-vous au [8](#).

Sous les lourds vêtements, les corps des spectres tombent en poussière. Vous examinez les dépouilles, découvrant sur chacune un médaillon de cuivre. Peu après, vous parvenez à déchiffrer le texte gravé au revers de chaque médaillon.

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.

La nuit tombe. Vous quittez cet endroit. Vous marchez un long moment avant d'installer votre campement. Vous sombrez bientôt dans un profond sommeil. Rendez-vous au [198](#).

Vous laissez le wagonnet prendre de la vitesse, souhaitant vous éloigner suffisamment pour vous mettre hors de portée d'un éventuel agresseur. Si une créature s'est mise à votre poursuite,

vous serez en mesure de la combattre à la lueur de la torche que vous pourrez rallumer. Le wagonnet descend à un train d'enfer. Vous décidez d'actionner le frein. Les roues crissent sur l'acier... Soudain, un choc brutal vous éjecte. Vous roulez sur le sol sans rencontrer d'obstacle. Un moment plus tard, assis en tailleur, vous examinez chaque partie de votre corps. Ouf, rien de cassé ! Tout au plus quelques contusions, mais sans aucune gravité. Satisfait de ce diagnostic, et soulagé de ne plus entendre le moindre bruit suspect, vous tâtonnez dans l'obscurité afin de retrouver votre équipement. Votre sac et votre couverture n'ont pas quitté le wagonnet, maintenant couché sur le côté. Rendez-vous au [27](#).

— 169 —

Vous avancez à pas feutrés, sensible à la beauté de cet édifice que la marche inexorable du temps n'a pas tout à fait épargné. Les bancs sont vermoulus, les dalles sur lesquelles vous marchez sont polies, les chapelles que vous apercevez dans les travées latérales sont vides, les couleurs des vitraux ont légèrement pâli. Mais vous accordez peu d'attention à la cathédrale elle-même tant vous êtes impressionné par le massif autel d'obsidienne qui se dresse, noir et lisse, quatre fois plus haut que le plus grand des gnomes, au centre du chœur. Si vous décidez d'approcher de l'autel, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez emprunter l'escalier de bois qui, s'élevant le long d'un pilier, conduit à une chaire, taillée d'une seule pièce, qui domine l'autel à une dizaine de mètres de hauteur, rendez-vous au [88](#).

— 170 —

Votre arrivée à proximité des campements de l'armée régulière de Dorgan n'est pas passée inaperçue. A l'entrée d'une longue rangée de tentes, comme il en existe six autour de l'immense enclos des chevaux qui occupe le centre du quartier des Campements, la voix forte et autoritaire d'une sentinelle vous interpelle : - Halte ! Qui va là ?

Apercevant l'arbalète pointée droit vers vous par le gardien, vous répondez aussitôt :

— On me nomme Keldrilh. Je suis ménestrel. Le plus petit de ce monde par la taille, mais le plus grand par le talent. Je sais chanter, jouer de la flûte, raconter des histoires, boire plus de bière en une nuit que dix de vos soldats et, si vous me jugez digne de votre hospitalité, faire quelques pitreries de mon répertoire. De moi, vous n'avez rien à craindre... à moins que vous n'ayez peur de mourir de rire !

La sentinelle s'apprête à reprendre la parole quand deux autres soldats apparaissent, tous deux vêtus d'un pantalon bouffant bleu, d'un justaucorps jaune, d'une cape noire et de bottes de cavalier. Les deux hommes sortent d'une tente proche, casqués, l'épée à la main. Vous observez la petite troupe quand l'un des gardes vous dit :

— Nous ne refusons jamais l'hospitalité au voyageur, à condition qu'il accepte de nous remettre ses armes pour la durée de son séjour.

Allez-vous accepter de confier vos armes aux soldats (rendez-vous au [15](#)) ou leur opposer un refus catégorique (rendez-vous au [115](#)) ?

— 171 —

De froides étoiles brillent çà et là dans un ciel sans nuages, bien au-dessus du soleil couchant qui disparaît derrière les cimes couronnées de neige de ce pays aride et désolé. Dans l'obscurité croissante, vous marchez sur les vestiges d'un sentier inégal et sinueux, orienté du nord vers le sud. A en juger par les pierres écornées, mais indiscutablement travaillées à la main, ce chemin fut autrefois une route large et bien tracée. Vous le suivez. Il monte sur quelques mètres avant de s'abaisser jusqu'à l'entrée d'une mine. De part et d'autre de l'accès, creusé dans le flanc nu et abrupt de la plus haute des montagnes environnantes, des baraquements écroulés témoignent de l'abandon du gisement. La

lune se lève, diffusant une pâle lueur qui éclaire à peine l'acier de rails rouillés qui s'enfoncent dans les ténèbres. Le long de l'ancienne voie ferrée, vous entrez dans la mine. Le vent s'engouffre en hurlant dans la galerie, refoulant la poussière dans les entrailles de la terre. Rendez-vous au [58](#).

— 172 —

Vous arrivez, sous une pluie battante, en vue du vieux chêne, de la maison de rondins et du jardin fleuri qui l'entoure. Vous n'avez aucun mal à reconnaître le vieil homme qui tente désespérément de redresser un des arbustes de son jardin, tombé sous l'assaut conjugué du vent et de la pluie. Sans que vous l'ayez prévenu de votre arrivée, le vieillard se redresse et se tourne vers vous. Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

— 173 —

A en juger par l'état de ses larges dalles de granit, la Voie des Bâisseurs a été construite il y a bien des années, à une distance suffisante de la falaise pour ne pas subir les assauts de la mer. Les mauvaises herbes qui s'infiltrant aux jointures du pavement légèrement bombé témoignent de l'ancienneté de cette chaussée, qui contourne Andaines, la plus vaste des forêts de ce monde. Les ombres de la nuit enveloppent bientôt le bivouac que vous avez dressé à mi-chemin entre la voie et les arbres géants de la forêt d'Andaines. Improvisant sur votre flûte de cristal, vous jouez une musique grave et lente jusqu'à ce que le dernier son se fonde dans le noir silence de l'infini. Rendez-vous au [80](#).

— 174 —

Une force irrésistible tend brutalement votre bras droit en avant. Puis, lorsque votre main touche la surface lisse du métal, vous sentez qu'une terrible pression s'exerce sur vos tempes et vos poumons. Vous allez perdre connaissance ! Si vous possédez **10** points de Pouvoir, rendez-vous au [Pentacle](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

Vous portez un coup fatal à votre adversaire, qui... se volatilise purement et simplement sous vos yeux ! Privé du plaisir d'examiner la dépouille mortelle de l'horrible créature, vous décidez d'explorer le tunnel. Au bout d'une centaine de mètres, celui-ci débouche sur une large place, que vous apercevez après avoir réaccoutumé vos yeux à la lumière du jour. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).

Escortant quatre prisonniers liés par de lourdes chaînes, un groupe d'une dizaine de guerriers apparaît à cinquante mètres de la Porte du Levant, dans la direction de la Vallée du Sel. Une fois réunie au sommet du pli de terrain qui la dissimulait à vos yeux, la troupe reprend sa marche dans votre direction. Armés d'arcs et d'épées, les soldats accordent toute leur attention aux dangers du sentier, que vous savez glissant. Aucun d'eux ne semble vous avoir aperçu. La propreté de l'uniforme des soldats, habillés d'un pantalon bouffant, d'une ample chemise jaune et d'une cape noire, offre un contraste saisissant avec la saleté repoussante de leurs prisonniers, vêtus de guenilles terreuses. Soudain, un nouveau claquement résonne dans l'air froid. A quelques pas d'un prisonnier tombé à genoux, un guerrier ramène à lui la longue lanière d'un fouet tout en proférant d'horribles jurons. *Choix 15 du Livre du Pouvoir.*



Le monstre de la forêt d'Ordreth est-il mort ? Si vous êtes en mesure de répondre par l'affirmative à cette question, rendez-vous alors au [126](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

Vous vous trouvez à cinq mètres de la massive porte de bois à deux battants lorsqu'une des sentinelles éclate de rire en vous désignant du doigt. Rouge de colère, vous vous apprêtez à demander des comptes à ce grand nigaud ! Mais, à l'instant où vous allez dégainer votre dague, le second garde vous dit : — Veuillez pardonner notre légèreté. Nous parlions des monstres de la forêt quand nous vous avons aperçu, et nous avons craint qu'une créature d'Andaines ne soit venue nous tourmenter. Notre village connaît des jours difficiles, et seule la peur explique le comportement de mon compagnon. A l'auberge du Sanglier Ebréché, vous trouverez tout ce qu'un voyageur fatigué peut espérer obtenir si loin des grandes cités. Et dormez en paix, car nous veillons nuit et jour, et les maléfices de la forêt ne meurtrissent que ceux qui s'y aventurent. Suivant les conseils de la sentinelle, vous prenez le chemin de l'auberge : un endroit rêvé pour délier les langues et tirer au clair les propos mystérieux du gardien. Rendez-vous au [79](#).

Vous vous engagez dans le tunnel. Aussitôt, la porte se divise avec lenteur en son milieu et s'ouvre vers vous, jusqu'à ce que les deux battants se calent contre les parois. Devant vous, sous une vaste voûte soutenue par de puissants piliers taillés à même la pierre, s'étend une immense salle vide. Les murs incrustés d'or et de pierres précieuses étincellent et scintillent. Le sol est recouvert du minerai qui a été utilisé pour forger la porte d'entrée. Des lampes de cuivre diffusent une douce lumière sur un plafond de cristal veiné de vermillon. Les trois gnomes, qui se tiennent debout sous une entrée située de l'autre côté de la salle, conversent gravement et ne semblent pas vous avoir aperçu. Plus hauts que vous d'une bonne demi-tête, ils portent de superbes barbes, trois fois enroulées autour de leur ceinture... Cinq années seulement se sont écoulées depuis que vous avez pu enrouler votre seconde coudée ! Vous décidez de passer le seuil de la

porte, laquelle se referme lentement, sans un bruit. *Choix 4 du Livre du Pouvoir.*



— 180 —

A la mort de leur chef, les autres guerriers ont poussé de petits cris avant de prendre la fuite ! Vous essuyez votre arme sur la barbe du vaincu et vous n'attendez pas plus longtemps pour disparaître dans l'obscurité. Vous rallumez votre torche une heure plus tard, et poursuivez votre exploration sans plus rencontrer d'obstacles. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants.](#)

— 181 —

Le lendemain matin, Thomé vous réveille. Nul n'a osé vous déranger lorsque, mort de fatigue, vous vous êtes endormi sur l'une des tables de la cantine. Quelle folle nuit ! Et quel merveilleux souvenir ! Le monde de Dorgan vous apparaît sous un jour nouveau lorsque vous quittez le camp des cavaliers, après avoir récupéré vos armes et votre sac. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz.](#)

— 182 —

Vous reprenez votre souffle, assis sur une pierre. Cette épreuve vous a épuisé et vous observez avec dégoût la scène qui se déroule maintenant sous vos yeux. Sous la masse indistincte de chair et d'acier que forment les corps des deux prisonniers qui ont survécu à la bataille, vous devinez le corps d'un soldat pour lequel vous ne pouvez plus rien. Leur triste besogne achevée, les deux hommes s'approchent de vous. Une profonde balafre, qui part du front pour achever sa course à la pointe du menton, déforme le visage de celui qui vous adresse la parole tout en désignant d'un mouvement de tête le corps de l'homme au fouet.

— Dépêche-toi de nous détacher ! La clef de nos cadenas se trouve sur le cadavre de cette ordure. Sans répondre aux injonctions de cet homme aux vêtements sales et à l'aspect repoussant, vous observez le champ de bataille. Quel carnage !

— Mais dépêche-toi donc, abruti ! Tu auras ta part de butin. Une moitié pour toi et une moitié pour nous.

Des pillards ! Ces prisonniers n'étaient que de misérables pillards... Vous vous levez lentement, vous vous approchez du corps de l'homme au fouet, vous prenez le trousseau de clefs dans sa poche et le jetez, aussi loin que possible, en direction de la Vallée du Sel.

— Cherchez-le donc vous-mêmes !

Tandis que son compagnon part à la recherche du trousseau de clefs, le balafré vous adresse un regard brûlant de haine. Sur un ton menaçant, il ajoute :

— La confrérie des pillards te retrouvera, petit diable ! J'ai une dette envers toi et je ne quitterai pas ce monde avant de te l'avoir payée ! Une fois le balafré parti à la suite de son compagnon, vous regagnez la Porte du Levant, fatigué et amer. Le fouet que vous glissez à votre ceinturon vous rappellera, à l'avenir, qu'il faut faire preuve d'une plus grande méfiance vis-à-vis du comportement des hommes de ce monde. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

— 183 —

Tournant le dos au Ponte-Sirth, vous marchez en direction du sud, laissant derrière vous les nombreuses échoppes et auberges du marché de la Ville Basse pour découvrir les larges avenues pavées des quartiers riches de Fenga. De part et d'autre de la chaussée, au milieu de vastes jardins, se dressent de somptueuses demeures circulaires, supportées par des colonnes sculptées. Sur le seuil de chaque maison, devant une lourde porte de bronze ornée de bas-reliefs, vous apercevez un garde armé,

que vous savez prêt à accueillir le visiteur... ou à chasser l'intrus !
Rendez-vous au [138](#).

— 184 —

— Timhrandil souhaitait que la Clef de Dorgan trouve un nouveau maître, à condition que celui-ci la fasse jouer. Avec son aide, tu pourras surmonter de nombreuses épreuves et, si tu t'en montres digne, unir le peuple gnome sous ta bannière. Mais auparavant, il te faudra guérir ce monde d'une malédiction dont je ne peux révéler le secret. Au terme d'un excellent repas, le vieillard vous remet la Clef de Dorgan. Au toucher, l'instrument semble chaud, comme s'il était doué d'une vie propre. Et il l'est ! La Clef de Dorgan augmente votre total de

Magie de 4 points. Le soleil est encore haut dans le ciel mais vous faites déjà vos adieux au vieil homme, résolu à combattre le fléau qui menace Dorgan. Vous disparaissiez dans les hautes herbes au moment où vous parvient la voix de votre hôte :

— Je crois qu'en ce monde, nous nous reverrons bientôt.

Fin d'Exploration. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

— 185 —

— Bienvenue à Mildrilth, petit gnome. Mais pourquoi diable t'être présenté à cette porte ? Les tiens ont coutume d'emprunter la route du sud, et pas le vieux sentier de l'ancienne mine ! Ne savais-tu pas que... Votre interlocuteur n'a pas le temps de terminer sa phrase qu'un second gnome lui coupe sèchement la parole.

— Mais tais-toi donc, bougre de nain ! Tu ne te souviens donc pas que seul un noble seigneur peut ainsi passer les portes de l'enclume !

— Des nains ! Des nains...

Les trois personnages vous regardent avec étonnement. Comment pourraient-ils comprendre que, dans votre monde, les nains ne se rencontrent que dans les légendes et les histoires que l'on raconte aux enfants le soir à la veillée ?

— Quoi qu'il en soit, déclare le troisième nain, il nous faut vous conduire à la salle du conseil. Et vous devez nous suivre les yeux bandés !

Un sourire accompagne la remarque de celui qui vous avait adressé la parole le premier.

— En pleine lumière, votre torche ne vous est guère utile. Alors, les yeux bandés...

Votre torche ! Vous l'aviez complètement oubliée, et le bougre ne s'est pas privé de se moquer de votre distraction. Vous la lui confiez donc, avant de vous nouer un bandeau autour de la tête. Guidé par les nains, vous trouvez le titre de votre prochaine chanson : *Au fond d'la mine il pousse de longues barbes*. Rendez-vous au [52](#).

— 186 —

Vous déchirez une de vos chemises afin d'enrouler de larges bandes de tissu autour de vos jambes. Vous frissonnez de dégoût à l'idée des sangsues grouillant autour de vos mollets à la recherche d'un carré de peau où poser leurs ventouses. Lorsque vous sortez enfin du brouillard qui enveloppe les marais, vous poussez un cri de joie : aucune sangsue n'est parvenue à s'infiltrer sous la toile qui enserre vos jambes ! Le soleil se couche au-delà de la forêt d'Andaines et, votre bivouac installé sur la rive d'un lac aux eaux saumâtres, vous aspirez à un repos bien mérité. En fermant les yeux, vous jurez de ne jamais plus vous aventurer seul dans ces marais. Rendez-vous à la [Terre des Damnés](#).

Nom d'une pipe ! Des vignes, des champs de tabac, des vergers, des massifs de fleurs aux multiples couleurs ! Vous étiez à cent lieues d'imaginer que ces collines dissimulaient un spectacle d'une telle beauté ! Il vous faut peu de temps pour atteindre l'un des nombreux sentiers qui serpentent dans les cultures. Tabac et fleurs embaument l'air d'un parfum enivrant. Les ceps sont lourds des grappes d'un raisin rose, délicieusement sucré. Les branches des arbres fruitiers ploient sous la charge d'agrumes et d'autres espèces que vous n'avez encore jamais goûtées. Lorsque le vent du sud tourne vers l'est, vous entendez distinctement la fin d'un chant de joie, saluée par une salve d'applaudissements et d'encouragements.

— Bravo ! Hourra ! Encore ! Bis ! Malgré un accent plus chaud que le vôtre, cette langue est bien celle du peuple gnome. Ivre de joie, vous quittez le chemin en direction de l'ouest. Rendez-vous au [91](#).

Tous vos efforts sont vains ! Vous avez poussé de toutes vos forces, mais cette maudite porte n'a pas bougé d'un centimètre ! Soudain, une onde maléfique et surnaturelle déchire le silence. Une onde qui réunit tous les sons en un seul. Une vague assourdissante qui renverse toutes vos barrières mentales. Vous ne pouvez résister à l'attaque psychique de la créature du lac et vous sombrez dans l'inconscience. Le réveil est douloureux. Vous l'avez échappé belle, mais vous ne sortez pas indemne de ce cauchemar. Avant de vous rejeter sur la berge boueuse du lac, la créature s'est nourrie d'une partie de vous-même en drainant 2 points de Magie. Par Timhrandil ! Cette chose aurait mieux fait de vous occire tout à fait ! En quittant les abords du lac, vous jurez de venger votre honneur bafoué par les maléfices du démon qui sévit en ce lieu. Rendez-vous au [Lac](#).

— 189 —

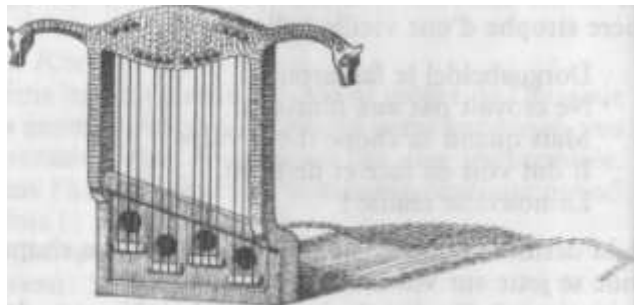
Si vous avez déjà contemplé les ruines de Séléite, rendez-vous au 17. Sinon, rendez-vous au [70](#).

— 190 —

Si vous partez à la recherche d'une auberge dans le quartier des Bûcherons, rendez-vous à la [Cour des Miracles](#). Si vous pensez que les soldats de Dorgan vous offriront l'hospitalité pour la nuit, rendez-vous au [quartier des Campements](#). Si vous dirigez vos pas vers la place du marché de Sélartz, rendez-vous au [quartier des Comptoirs](#). Si vous espérez trouver refuge sous l'un des vélariums du sud de la ville, rendez-vous au [quartier des Hauts Chapiteaux](#).

— 191 —

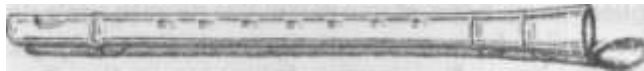
La nuit tombe sur les marais. A quelques pas de vous apparaissent de petites flammes qui dansent un étrange ballet dans l'obscurité. « Belle magie », pensez-vous, fasciné par les lueurs qui s'éloignent et reviennent, semblant vous inviter à les suivre. Si vous levez le camp afin de suivre les créatures, rendez-vous au 38. Si vous préférez continuer votre veille et attendre le lever du jour sans quitter votre bivouac, rendez-vous au [198](#).



— 192 —

L'air a beau résonner des chants de volatiles de toutes espèces, tous vos efforts pour attraper quelque gibier se sont soldés par un cuisant échec. A votre approche, les oiseaux prennent

brusquement leur vol, à grand bruit d'ailes. Comme si la nostalgie qu'engendre la monotonie de ce paysage ne suffisait pas, il vous a également fallu rationner vos provisions et ajouter à votre menu habituel des herbes au goût âcre. Faute de dogdoye, un gnome mange tout ce qui passe à portée de son estomac ! Quant à la sève de cette étrange petite plante mauve, pourvue d'épines aussi piquantes que la pointe de votre dague... Brrr ! On ne vous y reprendra pas ! Sa saveur douceâtre dissimulait un véritable poison végétal qui vous a laissé brûlant de fièvre pendant toute une nuit. Rendez-vous au [83](#).



— 193 —

Après avoir consacré quelques minutes à remettre un peu d'ordre dans votre mise, vous reprenez votre marche, l'humeur maussade. Vous vous demandez si vous parviendrez à quitter ce désert avant de sombrer dans la démence ! Heureusement, le spectacle qui s'offre à votre regard, une heure plus tard, récompense votre attente. Au loin, entre deux autres dunes, vous apercevez enfin les premiers escarpements des Monts du Bouclier. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous au [Chaudron](#).

— 194 —

Après vous avoir indiqué le baraquement dans lequel vous pourrez trouver un lit de camp pour la nuit, votre ange gardien déclare :

— Ainsi, tu prétends pouvoir venir à bout de dix soldats ? Moi, Thomé, je te défie ! Viens avec moi à la cantine du camp, et nous verrons bien lequel de nous deux roulera le premier sous la table !

Deux heures et quelques pintes plus tard, lorsque vous commencez votre tour de chant, il y a belle lurette que Thomé ronfle bruyamment, ivre mort. La cantine résonne maintenant des rires et des applaudissements de la troupe. Soudain, un soldat au casque surmonté d'un panache bleu entre dans la salle, une lanterne à la main. Sans même vous accorder un regard, il ose interrompre l'un des plus beaux passages de la saga de Thrill Sonatson d'un tonitruant : — Couvre-feu ! *Choix 6 du Livre du Pouvoir.*



— 195 —

Sentant sa dernière heure venue, le troll tente de vous porter un terrible coup de poing qui le déséquilibre sans pour autant vous toucher. La terre tremble lorsque le corps du monstre s'effondre à vos pieds. A l'aide de votre dague, vous arrachez les canines du troll. De retour au pays, elles prouveront votre haut fait d'armes. Votre besogne achevée, vous escaladez le corps couché en travers de l'entrée de la grotte. Cela fait, vous fouillez les moindres recoins de l'ancre, recueillant en tout et pour tout une dizaine de pièces de cuivre. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Ordreth](#).

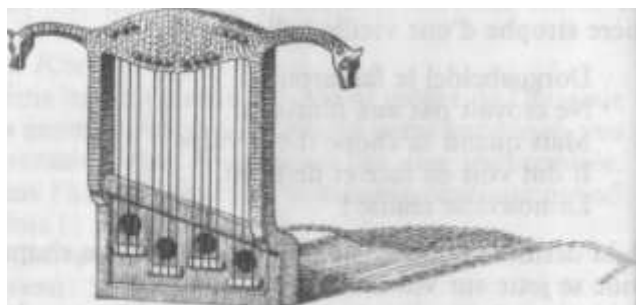
— 196 —

Quelque chose ne va pas ! Vous éprouvez une brusque sensation de vertige ainsi qu'un sentiment de profond désespoir. L'Œuf des Ténèbres paraît osciller comme le balancier d'une énorme pendule. Dans un dernier sursaut de courage, vous décidez d'attaquer cette créature maléfique avant qu'elle n'ait pris possession de votre esprit. Mais à peine avez-vous fait deux pas que vos jambes se dérobent. Un instant plus tard, vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous aux [Volcans](#).

Jusqu'au lever du jour, vous participez à une fête en tous points inoubliable. Un repas fastueux, d'excellents musiciens, conteurs et danseurs ont ravi votre cœur et satisfait votre esprit. Au petit matin, Goble-dilgou vous a offert l'hospitalité des collines des Barbes Fleuries. Ah, si seulement le temps pouvait ne pas compter ! Vous auriez bien volontiers passé quelques jours de plus dans ce merveilleux pays, mais la soif d'aventures vous pousse à repartir en début d'après-midi, une fois reposé de la fatigue d'une nuit blanche copieusement arrosée. C'est le moment que choisit Gobledilgou pour vous offrir un présent, une petite fiole qui contient un breuvage de couleur rose. Vous possédez une fiole de soins que vous pourrez boire au début d'un tour de jeu. Sa consommation vous permettra de déduire 30 points de votre total de Blessures. Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

A votre réveil, vous découvrez un paysage lugubre. Le nuage de brume des marais se trouve derrière vous. Un large lac aux eaux troubles vous sépare des Monts du Bouclier. A l'est et à l'ouest, vous apercevez les premiers arbres de deux forêts : Andaines et Ordreth, ainsi qu'elles sont nommées sur votre carte du monde de Dorgan. Le visage offert aux rayons d'un soleil timide, vous caressez, pensif, les longs poils de votre barbe... rien de tel pour se donner un peu de courage ! C'est le cœur plein d'entrain que vous reprenez votre route en sifflant la chanson des gnomes voyageurs. Vous êtes impatient de découvrir de nouvelles contrées du monde de Dorgan et d'y vivre d'exaltantes aventures. Rendez-vous au [Lac](#).

Si vous avez déjà exploré les Entrailles du Rovar, rendez-vous au [74](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).



— 200 —

Sans aucun ménagement, vous êtes conduit hors du fortin où un garde vous lance votre sac et vos armes, tout en vous ordonnant de ne jamais plus rôder dans les parages. Vous chassez les nombreuses questions qui vous assaillent et vous quittez les environs du camp, regrettant amèrement la perte de quelques poils de votre barbe. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).

— 201 —

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

— 202 —

Si vous êtes un serviteur du Cœur de Haine, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

— 203 —

Un spectacle à vous couper le souffle ! Fantastique ! Au centre de la cuvette, vous venez de découvrir un vaste lac de cristaux de Yap ! Pour quelques mesures de ce précieux minéral, bien des gnomettes seraient prêtes à se battre. Accroupi sur le sol, vous recueillez quatre bonnes poignées de cristaux dans un mouchoir que vous nouez soigneusement. De retour au pays, vous tirerez un bon prix de votre récolte. Un prix qui suffira pour monter une expédition et revenir dans ce désert, accompagné d'une dizaine de gnomes prêts à affronter tous les périls pour faire fortune.

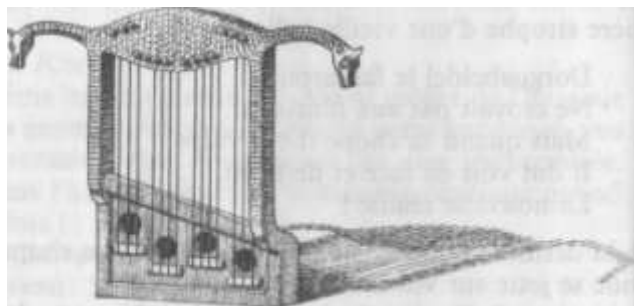
Votre butin méticuleusement rangé, vous rajustez sur vos épaules les courroies de votre sac. — En route ! lancez-vous à voix haute en guise d'encouragement. Rendez-vous au [128](#).

— 204 —

Le ciel rougeoit de laves incandescentes crachées par la gueule des volcans qui dominant l'étroit défilé où vous avez repris connaissance depuis... Vous seriez incapable de dire si vous avez dormi des jours ou seulement quelques minutes sous le globe sanglant de ce soleil immobile, qui consume d'un feu infernal ce que la lave a épargné. Ici, le temps semble avoir suspendu son cours. La capuche de votre manteau rabattue sur la tête pour vous protéger des cendres brûlantes, un mouchoir gorgé de l'eau de votre gourde pressé contre le visage afin de sauver votre barbe des morsures du feu, les mains entortillées dans du tissu, vous avancez péniblement entre les amoncellements de pierres, qui évoquent quelque extraordinaire pluie de météorites et qui encombrent le défilé. Rendez-vous au [14](#).

— 205 —

Le soleil est au zénith. Vous atteignez les dernières maisons du port de Fenga. A moins d'une lieue en direction de l'ouest, le Koth mêle ses eaux boueuses à l'immense étendue d'une mer agitée. Majestueux, un magnifique trois-mâts aux voiles gonflées par un fort vent d'est quitte l'estuaire du Turiban-Koth. Le navire n'est plus qu'un point à l'horizon. Vous décidez de regagner le centre de la ville afin d'y trouver une auberge où passer la nuit. *Fin d'Exploration de la Ville Haute.* Rendez-vous à Fenga.



Au cours d'une longue veillée, vous apprenez que le village de Kandaroth connaît une expansion à laquelle personne n'aurait cru deux ans auparavant. Les armateurs et entrepreneurs de Fenga, la ville portuaire située en aval du fleuve Koth, offrent de bons prix pour le bois de la forêt. Comme tous ses compagnons, le bûcheron espère économiser assez d'argent pour aller un jour s'établir à Fenga, dans une échoppe d'artisan de la Ville Haute. Quant aux dangers de la région, l'homme affirme qu'ils se limitent au nord de la forêt d'Andaines, là où les esprits des arbres coupés régneront en maîtres et se vengent des bûcherons en leur tendant de redoutables pièges. Le lendemain matin, après avoir passé le reste de la nuit dans une petite chambre, chichement meublée mais néanmoins confortable, vous quittez Kandaroth et reprenez le cours de votre quête. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous [à Kandaroth](#).

Le Livre du Pouvoir





— 1 —

Face à cet être d'une laideur plus que repoussante, vous n'en menez pas large ! Mais son visage semble accablé d'une telle tristesse qu'elle vous inspire aussitôt un sentiment de profonde pitié. Le cœur étreint, vous réalisez le vœu de la créature. De grosses larmes coulent sur les joues de Gratz lorsqu'il prend délicatement l'objet que vous lui tendez. Rendez-vous au [41](#).

— 2 —

Pour rien au monde vous ne voudriez rater une occasion de faire la fête. Vous prenez votre flûte et vous jouez une ancienne ballade gnome, aussitôt reprise par l'orchestre. Des sourires attendris illuminent les visages. La simple gaieté de votre chant apporte un souffle de vie à la morosité des danseurs. Avant même la fin de votre morceau, un danseur s'approche. S'exprimant avec une incroyable lenteur, il vous dit :

— Ami, tu apportes un peu de joie, plus que la vie, à ceux qui, depuis mille ans, errent en ce lieu l'âme en peine. Mille années, jour après jour, passées à regretter l'orgueil qui causa notre perte et celle de notre» belle cité, à jamais maudite et engloutie dans le lac. A nos yeux, tu mérites ce que nous avons tous perdu : la vie. Repose-toi !

Rendez-vous au [198](#).

— 3 —

— Je suis Keldrilh, fils d'Everdilh, petit-fils d'Alboïn, arrière-petit-fils de Timhrandil ! criez-vous, de façon à être entendu des tables du banquet malgré la musique. J'apporte un présent à votre roi et une grande nouvelle à votre peuple.

A la table du festin, un gnome habillé de blanc se lève. Il vous observe un long moment, sans cesser de caresser les poils de sa barbe, une barbe de quatre coudées ! Sur un geste de lui, les



musiciens arrêtent de jouer. Le gnome s'adresse à vous lorsque le silence s'est installé dans la prairie.

— Je suis Gobledilgou, roi du pays des Barbes Fleuries. Viens t'installer à ma table ! J'ai hâte de voir ce présent, mais plus encore de comprendre comment on peut être gnome sans être l'un de mes sujets. En approchant du monarque, vous ouvrez votre sac pour en sortir la gemme de Timhrandil, que vous levez assez haut pour que tous puissent la voir. Frappés d'étonnement, les gnomes vous regardent avec respect. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à [Gobledilgou](#).

— 4 —

— Bonjour, dites-vous poliment.

Les trois gnomes se tournent dans votre direction et engagent une conversation, sans cesser de vous observer, dans une langue qui vous est totalement inconnue. Puis l'un d'eux vous parle dans votre langage, avec un accent épouvantable. Rendez-vous au [185](#).

— 5 —

D'un bond, vous dévalez les marches de l'escalier. Par Timhrandil ! Il y va de votre honneur de gnome ! Vous devez à tout prix libérer la prisonnière qui vous adresse ce message désespéré ! Soudain, vous prenez conscience d'un bruit sourd qui emplit le silence du tunnel de façon fort déplaisante. Un instant plus tard, vos jambes mollissent. Une énorme bouche dégarnie de dents, excroissance des plantes agrippées aux parois, occupe toute la largeur et toute la hauteur du tunnel, à une dizaine de mètres de vous. En proie à une terreur indicible, oubliant les appels de la prisonnière et votre sens de l'honneur, vous remontez les marches deux à deux et fuyez à toutes jambes dans la nef centrale. Rendez-vous au [20](#).



— 6 —

Le visage résigné des soldats vous attriste. D'une voix flûtée, vous interpellez l'intrus :

— Oserais-tu refuser le verre de l'amitié ? Tous ici semblent si heureux de se délasser. Pourquoi gâcher un si bon moment ? Soldats ! Une pinte pour votre officier ! Et ne m'oubliez pas... car à force de m'époumoner, mon gosier s'assèche dangereusement ! Devant votre audace, l'homme reste un moment interdit. Les soldats sont comme figés. Apparemment, ils ne savent plus s'ils doivent se lever ou rester assis. Dans la cantine, le silence est maintenant pesant, l'atmosphère étouffante. Quelques minutes plus tard, vous reprenez votre tour de chant, sous les acclamations et les vivats de la troupe. L'officier s'est finalement rendu à vos arguments, et ses paroles resteront à jamais gravées dans votre mémoire.

— Ainsi, tu ensorcelles mes meilleurs soldats ! Eh bien soit, puisque tous semblent être sous le charme de ton talent, à mon tour de perdre la tête. J'offre une tournée ! Et que la fête continue ! Rendez-vous au [181](#).

— 7 —

Vous vous précipitez, vous saisissez le poisson d'une main et le lancez dans l'eau du bassin. Vous souhaitez être intervenu assez vite pour sauver ce pauvre animal de l'étouffement. Rendez-vous au [141](#).

— 8 —

Vous ne pouviez rêver meilleure occasion de prendre contact avec ces créatures fabuleuses qui auraient, d'après une très ancienne légende, mené une guerre sans pitié aux ancêtres des trolls, les plus vieux ennemis de votre peuple. Confiant, vous prenez la balle pour la remettre en mains propres à son légitime propriétaire. Lorsque vous réalisez que vos mains viennent de saisir une tête humaine complètement chauve, vous poussez un



cri ! Puis, réagissant par réflexe, vous jetez au loin l'horrible trophée. Rendez-vous au [109](#).

— 9 —

Vous plongez dans les hautes herbes de façon à rester invisible et vous décidez d'attendre patiemment le départ des géants afin de découvrir leur repaire en les suivant. Foi de gnome ménestrel ! S'ils sont toujours en vie, vous délivrerez les malheureux prisonniers de ces horribles brutes. Rendez-vous au [120](#).

— 10 —

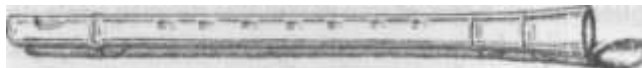
Vous regrettez d'être à l'origine d'une telle débandade et, assis en tailleur à quelques pas du verger, vous décidez d'amadouer les oiseaux en jouant des airs de flûte inspirés de votre improvisation de la veille. Un instant plus tard, vous ouvrez des yeux ronds. Si la musique apaise la nature sauvage des animaux, vous étiez à mille lieues d'imaginer qu'une simple ligne mélodique puisse un jour influencer le comportement des oiseaux. Autour de vous, dix d'entre eux forment un cercle et dodelinent doucement de la tête, tandis que les autres dansent un merveilleux ballet aérien au-dessus des arbres du verger. Lorsque vous soufflez la dernière note de votre récital, les yeux fermés, il vous semble entendre un profond soupir, comme si dans un même souffle les oiseaux venaient de vous exprimer un unique regret. Vous rangez votre flûte dans le bruissement d'ailes qui accompagne l'envol des oiseaux en direction de la mer. A vos pieds ont été déposés quatre superbes fruits que vous dévorez joyeusement en regagnant la route. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

— 11 —



Le plus grand des barbares s'approche de vous, mimant d'un geste sec la course d'une lame sur le cou d'un innocent. A la hâte, sous les ricanements du reste de la horde, vous fouillez votre sac et vous trouvez rapidement l'objet de votre recherche : une bourse de cuir pleine de pièces d'or, témoignage de votre



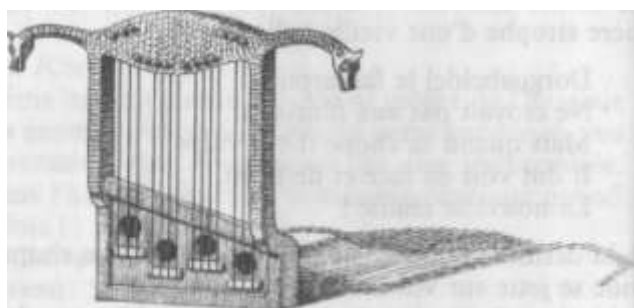
générosité envers ces misérables créatures. Une lueur de cupidité s'allume dans les yeux de l'homme qui vous arrache la bourse des doigts. La vue de votre or enflamme son regard. Vous attendez, suspendu à ses lèvres... des remerciements qui ne viendront jamais. Sans crier gare, le barbare pousse un hurlement qui vous glace d'épouvante, hurlement repris par la meute qui se rue vers vous. Rendez-vous au [46](#).



— 12 —

Vous ouvrez les portes de votre esprit à la créature qui, aussitôt, s'engouffre sournoisement au plus profond de votre âme, tissant une toile dont vous demeurerez à jamais prisonnier. Désormais, vous ne pourrez plus prendre une attitude  ou  lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre du Pouvoir* au cours de vos explorations.

Vous perdez connaissance lorsque l'abominable cœur achève sa triste besogne. A votre réveil, vous vous trouvez à nouveau au bord du cratère de la forêt d'Andaines. Vous réalisez avec horreur que vous êtes désormais lié à l'Œuf des Ténèbres. Vous êtes devenu un serviteur du Cœur de Haine. Rendez-vous à Andaines.






— 13 —

Se calmer, soit... mais se taire ! Brisant le silence, vous décidez de chasser l'ennui qui affecte ces pauvres gens. D'une voix de ténor, vous chantez un très vieux chant gnome où la nostalgie des joies de l'enfance se mêle étroitement à la mélancolie d'un amour passé, et à jamais oublié. Au bout de quelques minutes, malgré la barrière de la langue, votre auditoire est fasciné. Puis, une fois votre morceau achevé, les Fenganis vous applaudissent à tout rompre. Le vieil homme vous félicite chaleureusement et insiste pour que vous preniez sa place dans la file. Un geste amical que répète celui qui le précède, puis le suivant... en moins d'une minute, vous vous trouvez devant la porte de chêne. Rendez-vous au [114](#).

— 14 —

Vous dégainez votre dague, un sourire aux lèvres. Jamais vous n'éprouverez pitié ou compassion pour un troll. Autant être condamné à boire de l'eau pour le reste de vos jours ! N'inscrivez pas de marque  sur votre Feuille de Personnage et faites un autre choix. *Choix 14 du Livre du Pouvoir.*



— 15 —

Vous éprouvez de la compassion pour ce pauvre bougre sur lequel s'acharne l'homme au fouet. Quelle que soit la nature de son crime, il n'est pas loyal de frapper ainsi un être sans défense. Vous descendez le sentier, aussitôt repéré par l'un des soldats qui avertit l'homme au fouet de votre présence. Abandonnant sa victime, le guerrier se dirige aussitôt vers vous. C'est un solide gaillard, puissamment bâti, mais la pente vous permet de trouver une position d'où vous pouvez le regarder droit dans les yeux.

— Qui es-tu ? Et que viens-tu faire par ici ?



— Je me nomme Keldrilh. Je t'ai vu maltraiter ce pauvre prisonnier et je viens lui offrir l'eau de ma gourde.

Le guerrier part d'un grand éclat de rire et vous répond, tout en s'adressant à sa troupe :

— Entendez-moi cela ! Ce nain voudrait me donner des conseils ! Voilà pour toi, nabot !

Clac ! La lanière du fouet vous blesse cruellement à la joue, vous arrachant quelques poils de barbe. Cet imbécile l'aura voulu ! Rendez-vous au [43](#).

— 16 —

Par expérience, vous savez que l'ivresse est mauvaise conseillère. Dans ce village lointain, entouré d'inconnus, le moindre geste agressif de votre part risquerait de déclencher une bagarre généralisée. Vous décidez de faire contre mauvaise fortune bon cœur ! D'un ton jovial, tout en redonnant forme à votre chapeau, vous déclarez :

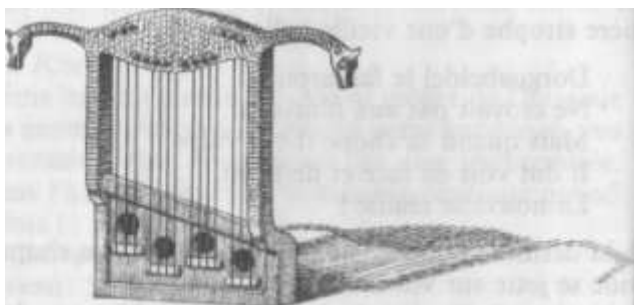
— En voilà un qui ne tient pas la bière ! Est-elle si traîtresse ? Aubergiste, tournée générale en l'honneur de Kandaroth !

Au moment où l'homme qui vous avait accroché s'effondre à terre, une ovation accueille vos dernières paroles. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vingt hommes se précipitent au comptoir pour remplir leur chope d'une double pinte. Profitant de l'éloignement des bûcherons, vous vous hissez sur une chaise et attendez patiemment la venue de l'aubergiste. Rendez-vous au [143](#).



— 1 —

Vous fouillez dans votre sac pour gagner du temps. A en juger par l'aspect rudimentaire de ses vêtements et la difformité de ses traits, Gratz n'est vraisemblablement qu'un balourd mal dégrossi au service d'un maître dont il rêve un jour d'égaliser la puissance. Une idée frappe soudain votre esprit et, pensant avoir trouvé le défaut de la cuirasse de Gratz, vous exhibez fièrement une vieille dague rouillée. Le monstre s'empresse de saisir l'objet entre deux doigts et, sous vos yeux ébahis, il plie l'acier aussi facilement que vous le feriez d'un fétu de paille. - Tu te moques de moi, avorton ! Pour avoir refusé le payer le prix de ton passage, tu mérites le châtaient que je vais t'infliger. Rendez-vous au [11](#).



— 2 —

« Un petit mensonge devrait m'aider à m'introduire en si noble compagnie », pensez-vous. Ayant attendu la fin d'une danse, vous déclarez d'une voix assurée :

— Je salue ici la noble assemblée et me présente : je suis Keldrilh, roi des gnomes des terres de Guinpel-forth, et je vous demande l'hospitalité après une dure traversée dans les marais où mon escorte a péri. Pour seule réponse, les visages des danseurs se tournent vers vous, exsangues, inhumains. Vous tentez de fuir, mais vos jambes refusent d'obéir. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre corps, les créatures se sont regroupées entre vous et la porte, interdisant tout espoir de fuite. Bras tendus dans votre direction, elles tentent maintenant de vous encercler. Rendez-vous au [5](#).



— 3 —

Vous déposez vos armes à vos pieds, vous ouvrez votre sac et sortez la gemme de Timhrandil, que vous levez assez haut pour que tous puissent la voir.

— Je suis Keldrilh, fils d'Everdilh, petit-fils d'Alboïn, arrière-petit-fils de Timhrandil.

Les trois gnomes qui avançaient vers vous sont comme pétrifiés, la musique s'arrête sur une succession de fausses notes.

— Je suis Gobledilgou, roi des collines des Barbes Fleuries, dit un vieux gnome vêtu de blanc qui se lève de table pour vous parler. Apporte-moi cette pierre que je puisse l'examiner !

Suivi des trois gnomes, vous approchez de la table du roi. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à [Gobledilgou](#).

— 4 —

Vous bondissez derrière un pilier, vous retenez votre souffle et prêtez une oreille attentive... Un silence de mort s'est installé dans la salle, aussitôt rompu par le timbre grave d'une voix ferme. Vous ne comprenez pas un traître mot du langage employé par le gnome, mais le ton impératif de sa voix est sans équivoque. Vous n'êtes apparemment pas passé inaperçu ! En proie à la panique, vous quittez votre cachette et, d'extrême justesse, vous franchissez la porte avant qu'elle ne se referme tout à fait derrière vous. Rendez-vous au [132](#).

— 5 —

Encouragé par la présence d'une entité capable de communiquer ses pensées, vous saisissez l'occasion qui s'offre à vous et vous déclarez : — Et quel prix accordes-tu à ta liberté ? Le voyage qui m'a conduit jusqu'ici a occasionné tant de dépenses... As-tu seulement les moyens de t'offrir les services d'un valeureux



aventurier ? A peine avez-vous posé vos questions qu'un bruit sourd se fait entendre dans le tunnel. Un bruit qui vous glace le sang ! En toute hâte, vous tournez les talons et prenez la poudre d'escampette. Rendez-vous au [32](#).

— 6 —

Le visage de l'officier prend une teinte bilieuse quand, utilisant vos dons de ventriloque, vous donnez la parole à la plume de son casque. Vous riez de votre farce, en compagnie des soldats attablés, lorsqu'un éclair de lumière vous aveugle. En un instant, les yeux et la gorge vous brûlent. Vous tousssez et pleurez toutes les larmes de votre corps au moment où deux hommes vous saisissent sous les bras. Rendez-vous au [200](#).

— 7 —

C'est un piège ! Sorcier ou enchanteur, le maître de cette clairière vous a attiré jusqu'ici pour tester votre conduite. Encore tremblant, vous réprimez votre désir de prendre la clef des champs puis, sans trop vous hâter, vous vous approchez du poisson, vous hésitez un instant avant de l'attraper et de le lancer dans le bassin avec une précipitation qui trahit votre angoisse. Rendez-vous au [141](#).



— 8 —

Les géants foncent droit sur vous ! Vous êtes repéré ! Si vous tentez de dévaler l'escalier à toute vitesse, vous risquez de vous rompre le cou et, de toute façon, ces horribles monstres auraient tôt fait de vous mettre la main au collet. Quant à engager le combat avec une bonne centaine de géants déchaînés, armés d'énormes massues... Autant jouer le jeu jusqu'au bout ! Rendez-vous au [96](#).



— 9 —

En rampant silencieusement dans les hautes herbes, sans trop vous éloigner du chemin, vous parvenez à quelques mètres des deux géants. Au mépris du danger, vous avez décidé d'en apprendre un peu plus sur le compte de ces créatures.

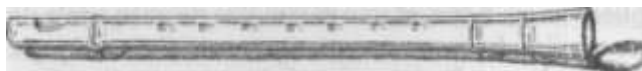
— Ga... Ah ?

— Grumle !

Ça ne parle pas... Ça grogne ! Votre curiosité est légendaire, mais les borborygmes du langage employé par ces monstres vous incitent à conserver la tête froide.

— Crac... Crunch... Miam !

Un sentiment de malaise vous envahit. Vous vous glissez jusqu'à la bordure du chemin et vous écartez les herbes de façon à apercevoir les géants. Inutile de battre la campagne à la recherche des occupants du chariot ! L'un des monstres ronge un os qui ressemble à s'y méprendre à un tibia humain ! Allez-vous surgir dans leur dos pour livrer combat à ces anthropophages (rendez-vous au [130](#)) ou préférez-vous attendre le départ des géants pour reprendre votre quête (*Fin d'Exploration* et rendez-vous à la [Passe des Rocs](#)) ?



— 10 —

La gourmandise n'est pas le moindre de vos péchés ! Après avoir repéré, d'un œil expérimenté, l'arbre fruitier qui bénéficie des meilleures conditions d'ensoleillement, vous confectionnez une longue perche en utilisant trois morceaux de bois que vous assemblez à l'aide de votre corde. Si l'escalade des arbres fruitiers ne semble pas présenter de difficultés particulières, le comportement des oiseaux vous incite à la plus grande prudence... Il y a à peine une coudée de barbe, vous avez vu un



gnome périr dans d'atroces souffrances, des suites de la morsure d'un minuscule serpent enroulé autour du fruit que l'infortuné venait de cueillir. Rendez-vous au [110](#).


— 11 —

Vous baissez la tête, profitant de l'obscurité pour dissimuler les mouvements de vos lèvres. Utilisant vos dons de ventriloque, vous créez des voix de tonalités différentes, s'élevant du ventre de l'un ou de l'arme d'un autre. Pour l'occasion, vous invoquez un prétendu esprit des montagnes, en espérant que ces barbares sont superstitieux. Vous avancez maintenant vers la troupe des barbares, à pas lents et mesurés, tout en continuant d'utiliser votre talent de ventriloque. Vous fermez les yeux quand vous passez au milieu de la double haie humaine qui se crée sur votre passage. Un instant plus tard, vous poursuivez votre route, sans vous retourner, en bénissant le panthéon des gnomes de vous avoir inspiré une idée aussi astucieuse. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

— 12 —

Au prix d'une douleur inhumaine, vous parvenez à concentrer toute votre énergie dans un seul but : dresser une barrière mentale contre les attaques psychiques de la créature qui tente de vous plier à sa volonté. C'est alors qu'une voix venue de nulle part s'impose à votre esprit :

— 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.

Si vous acceptez l'offre, rendez-vous au [12](#)  . Si vous refusez, rendez-vous au [78](#).



— 13 —

En riant sous cape, vous décidez de jouer un bon tour à ces humains. Utilisant votre talent de ventriloque, vous faites parler l'homme qui se trouve trois rangs devant vous, comme s'il s'adressait à celui qui le précède.

— Retourne donc dans la Ville Haute, misérable vilain ! Tu n'as rien à faire ici !

Le Fengani insulté par votre stratagème se retourne aussitôt, rouge de colère, et assène un terrible coup de poing à son voisin, sans demander la moindre explication. Un attroupement se forme aussitôt autour du blessé, et vous profitez de l'occasion pour renouveler l'opération sur deux nouvelles victimes. En un instant, vous obtenez le résultat escompté. Les deux hommes engagent le combat à mains nues, déclenchant une bagarre générale. Vous profitez de la confusion pour vous faufiler jusqu'à la porte d'entrée. Rendez-vous au [114](#).

— 14 —

Vous jetez quelques brins d'herbe en l'air. Le vent vient à nouveau de changer de direction, tournant du sud vers le nord. Quelle aubaine ! En ramassant le bois le plus vert que vous puissiez trouver, vous pensez à la bonne blague que vous réservez au monstre. Sans un bruit, vous disposez les branchages à l'entrée de la grotte, vous répandez de l'huile sur le tas de bois et vous l'enflammez à l'aide de votre briquet d'amadou. Le feu prend aussitôt et dégage rapidement une épaisse fumée blanche que le vent pousse à l'intérieur de la caverne. Plaqué contre la paroi de la falaise, à deux pas de l'entrée, vous attendez patiemment. Comme vous l'espériez, le troll, pris d'une violente toux, sort de sa grotte, utilisant un bras pour se protéger les yeux de la fumée. Rendez-vous au [69](#).



— 15 —

« L'habit ne fait pas le moine », pensez-vous en regardant l'homme donner un nouveau coup de fouet au prisonnier qui se tord de douleur. Ces hommes à l'apparence de soldats sont de vils barbares qui prennent un malin plaisir à faire souffrir d'autres barbares ! Leur rencontre ne vous permettra vraisemblablement pas d'en savoir plus sur ce monde, et encore moins sur votre quête. Vous tournez le dos à cette pitoyable scène et descendez le sentier en direction de la Grande Plaine. *Fin d'Exploration* de la Porte du Levant. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

— 16 —

Une bagarre n'arrangerait guère vos affaires. Oubliant le dommage causé à votre chapeau, vous repoussez l'homme saoul et vous déclarez à voix haute, de façon à ce que chacun puisse vous entendre distinctement :

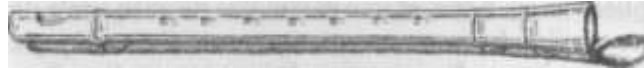
— En voilà un qui ne tient pas la bière ! Est-elle si traîtresse ? Aubergiste, une double pinte !

Comme vous l'espériez, votre réaction obtient l'assentiment de l'assemblée. Les hommes se remettent bruyamment à boire et à fumer, et il ne vous faut que quelques minutes pour trouver de la compagnie et engager la conversation. Entre deux bières que vous lui offrez, un bûcheron à moitié ivre vous parle de la région. Rendez-vous au [206](#).



— 1 —

Inutile de vouloir faire le brave ! Si vous essayez de lui brûler la politesse, cette ignominie de la nature n'aurait qu'à tendre les bras pour couper court à votre tentative. A contrecœur, vous tendez l'objet magique qu'elle saisit d'une main fébrile, plus large qu'un battoir. Rendez-vous au [41](#).



— 2 —

Vous décidez de vous tenir à l'écart. Par la porte entrebâillée, assis sur une marche de l'escalier humide, vous écoutez les mélodies afin de les apprendre. Quelle musique ! Jamais vous n'aviez entendu une telle perfection. Ah, si cette soirée n'était pas si triste... Charmé par le son des harpes et des luths, vous tombez dans un sommeil profond. Rendez-vous au [198](#).

— 3 —

« Inutile de leur dévoiler l'existence de la gemme de Timhrandil », pensez-vous pour vous-même. « Mieux vaut attendre d'en savoir un peu plus sur leurs intentions. »

— Je suis Keldrilh le ménestrel et je mets votre champion au défi du festin, annoncez-vous en souhaitant que ces gnomes n'aient pas oublié les coutumes de leur peuple.

Comme tout gnome qui se respecte, vous connaissez la règle du défi du festin. Deux tables sont dressées et chargées d'autant de victuailles et de boissons. Chaque champion s'installe alors à une table, mange et boit en respectant l'ordre indiqué par l'arbitre. Des deux adversaires, celui qui s'endort le premier perd le défi.

— Moi, Gobledilgou, roi du pays des collines, je relève le défi ! Que les tables soient dressées ! Si tu gagnes, je t'offrirai ma meilleure armure. Si tu perds, je m'approprierais l'un de tes biens et tu quitteras nos collines.



Vous prenez place, confiant. Jamais vous n'avez perdu un défi du festin. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous au Festin.

— 4 —

Une porte qui s'ouvre à votre approche, des gnomes d'une taille inhabituelle, des barbes plus longues que celles de vos aînés sur des visages juvéniles... autant d'indices qui exigent une action immédiate : filer ventre à terre avant de tomber dans le piège tendu par ces imposteurs ! D'un bond, vous vous jetez par l'entrebâillement de la porte, avant qu'elle ne se referme tout à fait. Rendez-vous au [132](#).

— 5 —

« Pas question de m'aventurer dans cet antre de magie maléfique », pensez-vous en tournant le dos à l'entrée du tunnel d'où provient maintenant un bruit sourd qui évoque la reptation d'une armée de créatures gluantes. Sans l'ombre d'un remords, laissant au vestiaire votre sens de l'honneur, vous tournez le dos à l'autel. Rendez-vous au [32](#).

— 6 —

Voyant les soldats se lever, vous quittez prudemment la cantine, en compagnie de Thomé que vous avez réveillé d'une bourrade amicale. Vous esquissez un sourire en observant sa démarche chaloupée, mais le cœur n'y est pas... quel dommage d'avoir dû écourter une si belle fête ! Tant bien que mal, Thomé vous raccompagne jusqu'à votre baraquement. Vous restez un long moment avec lui, assis sur le seuil, à écouter le récit des principaux épisodes de sa vie. Le - soldat, en veine de confidences, vous raconte son histoire, celle d'un paysan devenu militaire qui caresse l'espoir de gagner ses galons de capitaine. Rendez-vous au [119](#).



— 7 —

Cet endroit est vraiment très bizarre. Vous perdez la tête en marchant sur des fleurs, et maintenant ce poisson qui tente vainement de rejoindre son bassin... vous n'êtes pas le premier flûtiste venu, mais tout de même ! Vous décidez de laisser le poisson à son funeste destin et d'observer sans intervenir ses derniers sursauts, tout en restant aux aguets. Une minute plus tard, tandis que vous approchez du corps immobile de l'animal, une voix aiguë s'élève. Elle provient de l'orée de la clairière mais, en vous tournant dans sa direction, vous n'apercevez rien de plus que les arbres de la forêt. — Suis le sentier des arbres tordus que tu trouveras au nord de cette clairière, et tu obtiendras un repas digne de ton appétit. Rendez-vous au [177](#).

— 8 —

Vous prenez vos jambes à votre cou et vous dévalez les premières marches de l'escalier de pierre. Un long sifflement suivi d'une terrible douleur sont les derniers souvenirs du monde de Dorgan que vous emportez dans le panthéon des héros gnomes. Votre aventure se termine sous un bloc de pierre lancé avec une précision diabolique par l'un des géants. Lors de la prochaine compétition, c'est votre tête qui servira de ballon ! *Fin d'Aventure*.

— 9 —

Deux précautions valent mieux qu'une ! Vous vous glissez dans les hautes herbes avant que les géants n'aient achevé leur nettoyage. En pensant aux occupants du chariot, vous hésitez sur la conduite à tenir. Allez-vous attendre patiemment le départ des créatures afin de les suivre et de découvrir leur repaire (rendez-vous au [120](#)) ou reprendre votre quête après leur départ {*Fin d'Exploration* et rendez-vous à la [Passe des Rocs](#)) ?



— 10 —

La réaction des oiseaux en dit long sur les dangers de cette forêt et vous décidez de suivre leur exemple. A distance respectable des arbres, vous ramassez une dizaine de fruits, choisissant parmi les moins meurtris. Quelques minutes plus tard, de retour sur la Voie des Bâtisseurs, vous utilisez votre dague pour retirer la peau et les parties les plus abîmées. Il ne vous faut pas plus de quelques minutes pour engloutir ce qui reste de votre récolte. Bien qu'un peu trop sucrée à votre goût, la chair des fruits était savoureuse. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

— 11 —

Vous plongez derrière un rocher. A la vue des barbares, une panique irraisonnée s'est emparée de vous.

, Prendre la fuite ! Fuir ! Surpris, le colosse reste un instant sans réagir. Vous courez à perdre haleine, sans parvenir à distancer la meute qui s'est lancée à vos trousses. Tous vos efforts sont vains ! Ce ne sont pas vos petites jambes qui vous permettront d'échapper à ce traquenard. D'autant que vous ne disposez plus de votre torche. Renonçant à fuir un combat auquel vous ne pourrez plus échapper, vous attendez, prêt à défendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [46](#).

— 12 —

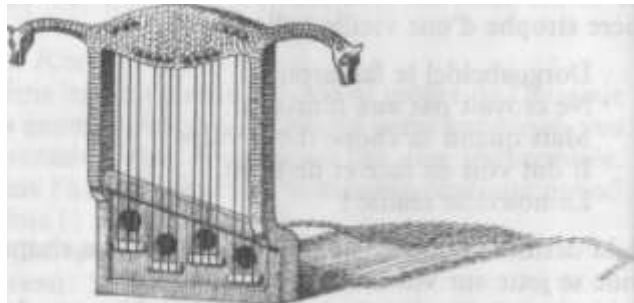
Submergé de douleur, vous êtes à deux doigts de céder aux attaques de cette créature qui cherche à s'insinuer au plus profond de votre âme. « Plutôt mourir de faim dans une région hostile que de finir mes jours comme esclave de ce monstre repoussant », pensez-vous en prenant la fuite. C'est alors que se produit un phénomène qui vous arrache un hurlement de terreur. Le cube se matérialise ! Un instant plus tard, vous êtes prisonnier d'un étau plus dur que l'acier le mieux trempé. Des fibres d'une substance visqueuse et corrosive s'engouffrent dans votre nez, votre bouche et vos oreilles sans que vous puissiez



esquisser le moindre geste. Vous perdez rapidement connaissance, avant de perdre votre bien le plus précieux : la vie. De vous, il ne reste plus qu'une mince veinule rouge dans un cube nébuleux. *Fin d'Aventure.*


— 13 —

Vous grommelez des injures entre vos dents, au grand déplaisir de l'homme qui vous précède, un vieillard aux cheveux roux qui, tournant vers vous son visage taillé à coups de serpe, vous ordonne de conserver votre calme ou de quitter immédiatement la file d'attente. Après tout, ce vieil homme a raison ! Il ne sert à rien de s'énerver, et ces braves gens attendent depuis plus longtemps que vous. Résigné, vous prenez votre mal en patience. Deux heures plus tard, alors qu'une queue d'une dizaine de Fenganis s'est déjà formée derrière vous, vous atteignez enfin le seuil de la porte d'entrée. Rendez-vous au [114](#).



— 14 —

Il n'est pas de plus grand déshonneur que de fuir devant un troll. Une telle action vous couvrirait de honte pour le restant de votre existence et vous interdirait l'entrée du panthéon des gnomes.

N'inscrivez pas de marque  sur votre feuille de personnage et faites un autre choix. *Choix 14 du Livre du Pouvoir.*





— 15 —

Prudence est mère de sûreté ! Vous décidez d'appliquer au pied de la lettre un proverbe qui vous a déjà sauvé la vie à plusieurs reprises. Trouvant une cachette derrière l'une des énormes roches qui jalonnent le sentier à proximité de la Porte du Levant, vous attendez patiemment l'arrivée de la troupe. Rendez-vous au [9](#).

— 16 —

Irrité par les quolibets dont vous affublent les bûcherons à l'occasion de votre mésaventure, mais soucieux d'éviter une bagarre généralisée, vous quittez l'auberge du Sanglier Ebréché. Vous redonnez forme à votre chapeau et vous marchez un long moment dans les ruelles de Kandaroth. Puis, vous décidez de quitter cet endroit. Dans les regards des hommes et des femmes que vous croisez depuis une bonne heure, vous ne lisez rien qui vous donne vraiment envie d'en apprendre plus sur la vie de ce village et de ses habitants. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous [à Kandaroth](#).



— 1 —

— Voilà des manières dignes du plus méprisable des voleurs ! A moins qu'il ne s'agisse d'une plaisanterie de mauvais goût... Ce que je souhaite pour toi, face de carnaval, car si tu t'obstinais à vouloir me dérober mes biens les plus précieux, il te faudrait d'abord me passer sur le corps ! Rendez-vous au [11](#).

— 2 —

Par mille tonneaux de bière ! Que cette fête est triste ! Pour réchauffer l'atmosphère et dérider l'assistance, vous entrez dans la salle et lancez une irrésistible gnomerie de votre répertoire. Tandis que votre rire tonitruant résonne sous la voûte, la musique meurt sur une fausse note. Sous les regards fiévreux des danseurs, vous prenez lentement conscience de votre imprudence. Etres humains ou créatures, ces danseurs ont bel et bien failli vous hypnotiser. Reprenant vos esprits, vous évaluez vos chances. Votre moment d'absence vous coûte cher ! Les visages blêmes et livides des danseurs vous entourent. Pris au piège, vous surmontez votre peur. Des rires glacés accueillent vos menaces. Rendez-vous au [5](#).

— 3 —

Les regards soupçonneux des trois gnomes vous offensent. Dans votre cœur, et dans vos propos, la bonne humeur cède la place à une juste colère. — Est-ce ainsi que l'on reçoit les visiteurs dans cette contrée ? Je suis Keldrilh le ménestrel et j'exige d'être reçu selon mon rang.

D'autres gnomes se lèvent maintenant de table. Bientôt, ils forment un cercle autour de vous en se tenant par les mains.

— Tu es bien trop grand pour être gnome et trop petit pour ressembler à nos cousins, les nains des montagnes de Mildrilth, déclare un gnome vêtu de blanc qui porte une superbe barbe de quatre coudées.



S'adressant aux gnomes qui vous entourent, il ajoute :

— Encore un imposteur ! Un de ces humains prêts à tout pour voler nos biens. Que la ronde commence !

Rendez-vous au [64](#).

— 4 —

Vous êtes à deux doigts de vous plaindre du manque d'éclairage qui vous a valu une si mauvaise chute dans la mine, mais la longueur des barbes de ces gnomes vous inspire le respect. Aussi, à défaut de leur chercher querelle, vous toussiez bruyamment afin d'attirer leur attention. Les gnomes restent un instant interdits, puis l'un d'eux vous parle, avec un fort accent, dans votre langue maternelle. Rendez-vous au [185](#).

— 5 —

Reprenant courage, vous pointez votre arme droit devant vous et descendez les marches de l'escalier.

— Où êtes-vous ? répétez-vous inlassablement. Où êtes-vous ?

A mesure que vous progressez et que vos yeux s'accoutument à l'étrange et pâle lumière qui provient des plantes, vous sentez la colère vous envahir. Dix bonnes minutes se sont écoulées depuis votre entrée dans ce tunnel, et la créature qui vous a demandé de venir à son aide ne répond pas à vos appels. Rendez-vous au [139](#).

— 6 —

Sacrilège ! Interrompre ainsi un si beau chant ! Voilà une hérésie que vous ne laisserez pas impunie ! Vous vous approchez de l'homme et vous le tirez par la manche en criant :

— Dehors, trouble-fête ! On n'interrompt pas ainsi Keldrilh le ménestrel !



La réaction du soldat ne se fait pas attendre. Sa lanterne s'abat violemment sur votre crâne, vous expédiant instantanément au doux pays des songes. Rendez-vous au [59](#).

— 7 —

Sans accorder un regard au poisson qui se meurt d'asphyxie, vous sortez votre dague de son fourreau et lancez un défi.

— Montre-toi, mauvais farceur, et viens chercher la correction que tu mérites !

Une voix haut perchée qui semble provenir de l'orée de la clairière vous répond aussitôt.

— Suis le sentier des arbres tordus que tu verras au nord de cette clairière. Ton courage trouvera bientôt sa juste récompense.

Rendez-vous au [177](#).

— 8 —

D'un maître coup de pied, vous lancez un coup... dans une tête humaine ! Cloué sur place par une irrésistible vague de terreur, vous regardez la horde des monstres qui se dirigent droit vers vous. Votre visage prend la teinte gris cendre d'un condamné à mort. Rendez-vous au [109](#).

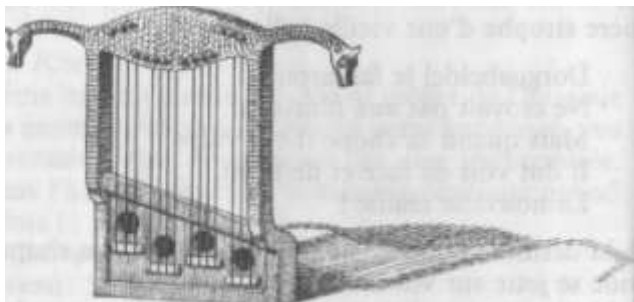
— 9 —

, Vous êtes à deux doigts de rendre tripes et boyaux lorsqu'un géant tend à son congénère un bras sanguinolent qu'il sort de son vêtement en grognant : - Ga... Ah ?

Les yeux révoltés, vous sortez de vos gonds. Les crimes de ces créatures ne resteront pas impunis ! Au mépris du danger, vous rampez silencieusement dans les hautes herbes, décidé à venger les occupants du chariot et à faire payer à ces créatures les innombrables bols de soupe que vos parents vous ont jadis forcé



à avaler. Tel un diable sortant de sa boîte, vous bondissez sur le dos d'un géant tandis qu'il s'apprête à lancer un rocher. Rendez-vous au [130](#).



— 10 —

Vous bombez fièrement le torse, expliquant la conduite de ces stupides volatiles par l'incontestable terreur qu'inspire votre seule présence à toute créature pourvue d'un brin d'intelligence ou d'un soupçon de bon sens. Gnome du pays de Guinpelforth ou habitant du monde de Dorgan, celui qui osera troubler Keldrill à l'heure du petit déjeuner n'est pas encore né ! Fort de cette certitude, vous méprisez les fruits tombés sur le sable pour grimper dans le premier arbre venu. L'écorce rugueuse du tronc facilite votre escalade jusqu'à trois mètres au-dessus du sol, 1 hauteur des premières branches chargées de fruits. Un instant plus tard, assis à califourchon, vous tendez une main gourmande. Vous vous léchez les babi- j nés ! Vos doigts touchent la peau lisse du fruit de votre convoitise quand une petite araignée noire à la carapace marquée de points jaunes tombe sur la manche de votre veste. Une javine ! Si elle vous pique, votre mort est certaine ! D'un mouvement brusque du bras, vous tentez de rejeter cette créature venimeuse, mais la surprise autant que l'affolement contrarient votre geste. Vous perdez l'équilibre et vous tombez lourdement sur le sable qui amortit votre chute. La javine vous a-t-elle piqué ? Vous attendez de longues minutes, cloué au sol par une terreur sans nom... Rendez-vous au [145](#).



— 11 —

Vous dégainez votre dague. Dix barbares stupides ne vous font pas peur et vous allez tenter de forcer le passage. Les barbares vous attendent de pied ferme, rendez-vous au [46](#).

— 12 —

Les yeux gonflés, le visage noyé de larmes, les poings serrés, vous jetez vos dernières forces dans la terrible bataille que vous livre l'infâme créature. Vous résistez héroïquement aux attaques mentales du cœur qui ne parvient pas à neutraliser votre volonté. Une fois libéré de son emprise, vous dégainez votre dague, avec la ferme intention d'apprendre à cette chose quelle est la loi du plus fort. Rendez-vous au [6](#).

— 13 —

' Au diable les convenances ! Vous quittez la file, prenez la direction de la porte de bronze et atteignez l'entrée, sous les regards médusés des Fenganis. Puis, lorsque s'élèvent les premières protestations, vous sortez votre dague et vous vous nettoyez négligemment les ongles. Les plaintes cessent aussitôt, et le calme revient comme si rien ne s'était passé. Rendez-vous au [114](#).



— 14 —

Les mains sur les hanches, fermement campé sur vos jambes à quelques mètres de l'entrée de la grotte, vous criez :

— Sors de ta tanière, troll ! Viens donc te mesurer à Keldrilh, arrière-petit-fils de Timhrandil !

Un grognement répond à votre défi, suivi d'un bruit de pas lourds et menaçants. Rendez-vous au [69](#).



— 15 —

La scène qui se déroule sous vos yeux vous révolte. D'une voix tonitruante, vous interpellez la troupe :

— Toi, l'homme au fouet ! Tu sembles très à ton aise pour frapper un prisonnier sans défense ! Viens donc passer ta colère sur moi si tu en as le courage. Pour toute réponse, le guerrier saisit son arc, aussitôt imité par le reste de la troupe. Dix arcs bandés sont pointés dans votre direction quand vous décidez de prendre la poudre d'escampette. Rendez-vous au [66](#).

— 16 —

— Mon chapeau ! criez-vous tandis que le colosse Vous écrase les pieds en s'accrochant à vos vêtements. Tu vas me le payer !

D'un terrible coup de poing, vous envoyez le bûcheron rouler sur le sol. Aussitôt, le silence le plus total règne dans l'auberge. Sous l'emprise de l'alcool, des hommes se lèvent en renversant leur chaise, et se dirigent vers vous, l'air menaçant. Rendez-vous au [90](#).