

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

Le Sanctuaire des Horlas



Défis et Sortilèges



folio
junior

Défis et Sortilèges

Certains d'entre vous, joueurs et lecteurs de l'un des quatre premiers livres de la série Défis et Sortilèges, connaissent déjà le monde de Dorgan. Cette seconde série de quatre livres va de nouveau vous plonger dans ce monde aujourd'hui disparu. Dans cet univers d'aventures à vivre en solitaire, vous présiderez à la destinée des Héritiers de Dorgan : Laurin le barde, Valkyr le paladin, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. Car cette nouvelle série a été conçue afin de vous permettre de diriger non pas un, mais quatre héros ; même si vous devrez, dans certaines conditions, confier la destinée de cette équipe à un seul d'entre eux. *Le Sanctuaire des Horlas* va vous entraîner au nord du monde de Dorgan, dans une contrée hostile peuplée de tribus barbares et de terrifiantes créatures. Bien sûr, ce livre est indépendant des trois autres. Toutefois, il est conseillé de le lire en respectant sa place dans l'ordre chronologique des aventures de vos héros, soit : *Les Héritiers de Dorgan*, *Le Sanctuaire des Horlas*, *La Huitième Porte* et *L'Ultime Réincarnation*.

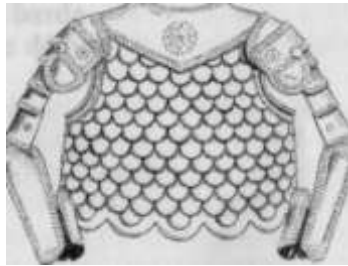
Enfin, pour que vous revienne le périlleux honneur de conduire vos héros au faîte du succès... ou de les précipiter vers un sort fatal, il ne vous reste plus maintenant qu'à prendre connaissance des faits marquants de la légende des Héritiers de Dorgan, des règles du jeu et des éléments clefs de l'histoire de vos quatre héros.

Gildas Sagot

Le Sanctuaire des Horlas

Défis et Sortilèges/6

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard

La légende des Héritiers de Dorgan

Cinq ans se sont écoulés depuis que Galidou, Val-kyr, Laurin et Yamaël se sont rencontrés, puis se sont découverts et ont exploré le monde de Terrah, contrée située au sud-ouest de Dorgan, au-delà des eaux du golfe de Sirth et de la baie de l'Ange-de-Mer. D'Elvanine, la Cité Forteresse, à Ordreth, le royaume des Fées, de Mildrilh, la ville souterraine des nains des Entrailles du Rovar, au port de Fenga, de Guinpelforth, village gnome des Collines du Chaudron, à l'Ultime Rempart... Nul n'a oublié comment ces quatre héros parvinrent à tirer des griffes de leurs geôliers les hommes et les femmes envoyés à Terrah par le Conseil des Seigneurs de Dorgan afin d'y installer une première colonie de pionniers.

Maintes chansons furent écrites pour que, par la bouche des ménestrels, on se souvienne des actes de gloire de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Des récits qui témoignent, aujourd'hui et pour le futur, du courage de ceux qui luttèrent contre des créatures ignobles, soumises corps et âmes à la folie dévastatrice de Synaps, maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort. Ainsi, pour mener leur mission à bien, Galidou, Valkyr, Laurin et Yamaël durent affronter des gworls, monstres d'apparence simiesque, adorateurs d'un dieu de la guerre et du feu, des pirates venus du royaume des Saraïs, contrée lointaine placée sous le joug d'un tyran mis en place par les machinations de Synaps, des araignées à visage humain, des géants à deux têtes... Mais rien ne résista à la volonté et à la vaillance des quatre héros qui, au bout d'une route semée d'embûches et de dangers, parvinrent à libérer les villageois de Palan de la mine où leurs geôliers les traitaient comme des esclaves.

Toutefois, la légende naissante des Héritiers de Dorgan ne s'arrête pas aux dangers qu'ils rencontrèrent au cours de leur

périlleux voyage. Car, au cœur de Terrah, au plus profond de la sombre forêt d'Akéla, ils rencontrèrent des êtres fantastiques qui allaient devenir leurs alliés contre les forces maléfiques des serviteurs de Malmort. Galidou, Laurin, Valkyr et Yamaël furent ainsi les premiers depuis plus de mille ans à percer le secret de l'existence des elfes de Miklemrès. Depuis ce jour, un elfe siège au Conseil des Seigneurs de Dorgan, et chaque troubadour a au moins une fois tenté de composer une chanson en hommage à ces créatures sans âge. A Elvanine, personne ne s'étonne plus maintenant de voir des aigles géants descendre du ciel, ni d'apercevoir leurs cavaliers dont les armes et l'armure, qui semblent faites d'or et d'argent, brillent de mille feux. Cependant, rares sont les Dorganais qui ont pu approcher les elfes d'assez près pour être en mesure de les décrire fidèlement. Plus rares encore sont ceux qui, après les avoir rencontrés, trouvent les mots justes pour évoquer l'élégance de leur silhouette, la beauté de leur visage, la douceur de leur voix et l'aura de bonté qui semble précéder chacun de leurs gestes. Mais ici s'arrêtent les chants. Et s'ils connaissaient l'histoire des elfes de Miklemrès, les poètes écriraient plutôt une complainte. Car aucune légende ne raconte la cruelle et tragique destinée des survivants d'une civilisation jadis prospère. En dehors des Héritiers de Dorgan, seuls les membres du Conseil des Seigneurs d'Elvanine savent que les elfes n'ont pas toujours vécu sur l'île de Mani. Qu'ils possédèrent autrefois la Couronne des Huit, joyau à nul autre pareil qui ouvrait huit portes sur huit mondes où ils vivaient heureux et en paix. Qu'un elfe cupide déroba ce précieux trésor et devint, une fois qu'il l'eut en sa possession, un monstre d'une puissance terrifiante. Que cet elfe, aujourd'hui maître des prêtres sorciers de Malmort, a juré la perte de son ancien peuple, et qu'il dispose de trois vies pour y parvenir. Car, au front de Synaps, la Couronne, devenue maléfique, possède un extraordinaire pouvoir de résurrection. Tel le phénix, l'ennemi des elfes renaît de ses cendres, toujours plus puissant, absorbant l'énergie de son allié magique au point de le détruire. Aujourd'hui, six des huit branches de l'étoile incrustée dans la Couronne sont mortes, fermant à jamais six des huit portes des mondes elfiques : c'est le prix que les elfes ont déjà payé pour

avoir tué Synaps à six reprises au cours de plus d'un millier d'années. Des victoires qu'ils ne remportèrent jamais de leurs propres mains, mais par l'intermédiaire de héros choisis hors de leur peuple. Car la Couronne exerce sur eux une fascination telle qu'ils ne peuvent attenter directement à la vie de son possesseur. Depuis cinq ans, Galidou, Valkyr, Yamaël et Lau-rin pensent sans cesse à cette histoire. Quoi de plus naturel ! C'est à eux que les elfes ont confié la lourde tâche de tuer trois fois encore l'ignoble maître de Malmort. Il en va de l'avenir de leurs nouveaux alliés, et aussi de celui de leur monde : car l'emprise de Synaps sur les peuples qui l'habitent ne peut que croître. Qu'il pleuve ou qu'il vente, fidèles à l'enseignement de leur mentor, les prêtres sorciers de Malmort continuent à pervertir le cœur et l'esprit des êtres vivants... ou l'âme des morts ! Voilà pourquoi, loin de se reposer sur les lauriers de leur jeune renommée, les Héritiers de Dorgan se préparent, depuis cinq ans, aux combats à venir. Durant ce laps de temps, ce n'est que d'une oreille distraite qu'ils ont appris l'implantation de trois nouveaux villages à Terrah : Farod, If et Yoro. Et pourtant, c'est à eux que Dorgan doit le développement de sa civilisation dans cette lointaine contrée. Car, en comptant les habitants de Palan, devenu un gros bourg, c'est plus d'un millier d'âmes consentantes qui, à ce jour, ont quitté les faubourgs surpeuplés des villes de Dorgan pour venir s'établir à Terrah, sous la surveillance bienveillante des elfes de Mani et de leurs amis dans cette région : hobbits des Collines des Enfants et chabeths de la Vallée des Griffes.

Mais, au-delà de l'actuelle prospérité du monde de Dorgan, Valkyr, Galidou, Laurin et Yamaël, désormais membres à part entière du Conseil des Seigneurs d'Elvanine, savent combien les apparences peuvent être trompeuses. Des quatre coins du monde, les espions de Dorgan et les elfes de Mani n'apportent plus que de sombres nouvelles. Les prêtres sorciers de Malmort se répandent comme une lèpre dans maintes contrées où, forts de leur connaissance des arcanes de la magie, ils parviennent à s'établir librement, à bâtir des temples et à enseigner les principes d'une nouvelle religion, en apparence pacifique, moyennant quelques prodiges. Partout où ils s'installent, de

pauvres gens viennent à eux, proies faciles dont l'âme ne vaut à leurs yeux qu'un maigre repas quotidien et une paille pour la nuit. En échange de ce simulacre de bonté et de générosité, ils ne demandent rien, pas plus à leurs fidèles qu'aux maîtres des pays ou des royaumes sur lesquels ils ont jeté leur dévolu. Mais, là où ils se trouvent, on vole, on enlève, on pille, on assassine, sans qu'il soit possible pour autant de les incriminer, faute de preuves ! Ainsi, en un rien de temps, le prince, assez naïf pour avoir laissé s'implanter les suppôts de Malmort sur ses terres, se voit dans l'obligation de négocier... à moins qu'il ne souhaite voir une armée de gueux mettre son pays à feu et à sang ! En outre, même si de nombreux espions sont parvenus à se mêler aux disciples des prêtres sorciers de Malmort, aucun d'eux n'est arrivé à percer le secret de l'épreuve qu'ils imposent aux plus fervents de leurs fidèles. Les plus étranges rumeurs circulent au sujet de ce « baptême » qui serait la cause de nombreuses disparitions.

Quant à connaître les intentions de Synaps concernant Dorgan, nul besoin d'informateurs, d'émissaires ou d'oracles. Les seigneurs du Conseil d'Elvanine savent fort bien que le maître de Malmort ne leur pardonnera jamais de s'être ralliés à la cause des elfes de Mani et d'avoir conquis Terrah. De ce fait, l'armée dorganaise, qui a vu ses effectifs doubler en moins de quatre ans, a récemment reçu de nouveaux équipements : armes et armures fabriquées par les nains des Entrailles du Rovar, machines de guerre construites par les bûcherons de la forêt d'Andaines, bombardes secrètement élaborées par les enchanteurs de la Cité du Lac, à l'image des canons utilisés par les navires des pirates des Saraïs. En outre, le brassage des populations au sein de l'armée a tissé des liens profonds entre les peuples. Et, si tout ne va pas toujours pour le mieux dans le meilleur des mondes entre les hommes, les gnomes, les nains et de très rares elfes, lutins, cha-beths et hobbits, force est de reconnaître que la solidarité n'est pas, en Dorgan, un mot vide de sens. Les liens d'amitié qui unissent les soldats, au-delà de leurs différences, se concrétisent parfois sur le terrain de la connaissance. Quelques années plus tôt, qui aurait pu imaginer qu'un homme devienne un jour l'assistant d'un nain forgeron ou qu'un gnome le guide sur le long

chemin de l'apprentissage des Gnomeries Surnaturelles ? Toutefois, s'il peut se montrer fier de ses troupes, le Conseil d'Elvanine a désormais acquis la certitude que la guerre qui menace ne se déroulera pas seulement, comme à Terrah, sur un champ de bataille. Comme en témoignent les comptes rendus des espions de Dorgan et des aigles de Mani, le maître de Malmort a changé de stratégie. Pour imposer son joug aux peuples du monde, empêchant ainsi les elfes de conclure de nouvelles alliances, il utilise désormais la ruse et la félonie : deux armes d'une efficacité telle qu'il ne lui est que rarement nécessaire d'employer la force brutale de ses hordes de créatures monstrueuses. De cette façon, Synaps remporte des victoires sans prendre d'autre risque que de perdre quelques disciples, et sans avoir besoin de quitter son repaire, l'île de Malmort, située à une année de voyage à l'ouest de Dorgan. Par expérience, les elfes savent que leurs forces, associées à celles de Dorgan, pourraient conquérir cette île redoutée pour ses défenses naturelles et surnaturelles. Mais les pertes seraient si lourdes que Synaps, au lendemain de sa septième mort, renaîtrait dans un autre lieu, sous une nouvelle apparence, encore plus puissant, pour ne trouver devant lui qu'une armée décimée. Il lui serait alors facile d'oeuvrer à la chute du monde de Dorgan. C'est donc avant tout de patience que se sont armés les Dorganais, considérant que la haine de Synaps pour les elfes le conduirait inévitablement à quitter son île puisque, sans les pouvoirs de leur maître, les prêtres sorciers de Malmort ne sont pas de taille face à l'alliance des peuples de Dorgan, de Terrah et de Mani.

Cinq ans d'attente, à se demander quand et où l'ennemi frapperait... Il y avait vraiment de quoi devenir fou ! Aussi n'est-il pas surprenant que Laurin, Galidou, Valkyr, Yamaël et leurs amis se sentent aujourd'hui soulagés : en ce deuxième jour de la huitième lune de la cinquante-cinquième année du réveil du Dragon, l'ennemi bouge enfin. Dans la plus haute tour d'Elvanine, tous les regards se tournent maintenant vers les terres désolées du grand nord où, au-delà de la chaîne des Monts du Bouclier, vivent, outre d'étranges et dangereuses créatures, les descendants des tribus barbares vaincues, voici plus d'un demi-

siècle, par l'armée de Dorgan. Le Conseil s'attendait bien, un jour ou l'autre, à devoir affronter à nouveau les tribus sauvages qui hantaient autrefois la Route des Conquérants. Mais les seigneurs de Dorgan n'avaient pas prévu qu'ils auraient affaire, non à des agresseurs, mais à des fuyards épuisés, affamés, terrorisés et malades ; des hommes, des femmes et des enfants qui, au terme d'un long exode, viennent chercher refuge dans les bras de leurs anciens ennemis pour luir les prêtres sorciers de Malmort et leurs cruels serviteurs.

Index

Canyon des Brumes	<u>13</u>
Cavernes	<u>95</u>
Chaumière	<u>121</u>
Croix du Rinogh	<u>34</u>
Elvanine	<u>135</u>
Fenga	<u>169</u>
Ferme Fortifiée	<u>162</u>
Grande Plaine	<u>6</u>
Koth	<u>118</u>
Messenger d'Elvanine	<u>1</u>
Passe des Rocs	<u>85</u>
Pics d'Ajdra	<u>67</u>
Sanctuaire	<u>142</u>
Sélartz	<u>116</u>
Séléite	<u>28</u>
Ultime Rempart	<u>175</u>
Vallée des Méandres	<u>159</u>
Voie des Bâtisseurs	<u>108</u>

Règles du jeu

L'aventure que vous allez vivre va vous faire suivre un itinéraire constitué de paragraphes numérotés. A la fin d'un paragraphe, vous lirez l'une des quatre mentions : rendez-vous (suivi d'un chiffre), rendez-vous (suivi du nom d'un lieu), *Choix du Livre des Héros* ou *Fin d'Aventure*. Voici comment procéder quand vous rencontrerez ces mentions au cours de votre lecture.

Rendez-vous (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au numéro de paragraphe indiqué.

Rendez-vous (suivi du nom d'un lieu) : vous devez consulter l'index placé au verso de votre carte du monde de Dorgan, puis poursuivre votre lecture au numéro de paragraphe indiqué pour le lieu concerné.

Choix du Livre des Héros cette mention indique que vous confiez temporairement la destinée des Héritiers de Dorgan à l'un des quatre héros de la compagnie : Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon ou Galidou l'illusionniste.



Votre décision prise, vous devez vous rendre au Livre des Héros, en fin de volume. Puis, en vous référant au blason du héros choisi, lire le numéro de paragraphe indiqué.

Fin d'Aventure Cette mention est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin à votre aventure... Mais rien ne vous empêche de reprendre une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

Feuilles de Personnages

La compagnie des Héritiers de Dorgan compte quatre héros : Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. A chacun correspond une Feuille de Personnage qui présente ses caractéristiques, ses possessions et les sortilèges dont il dispose au départ de l'aventure. Cependant, si vous avez déjà lu le cinquième livre de la série Défis et Sortilèges, intitulé *Les Héritiers de Dorgan*, vous pouvez reporter sur vos Feuilles de Personnages les changements issus de votre première aventure.

Initiative, Combat et Magie

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) évalue l'efficacité des sortilèges, ainsi que la connaissance des arcanes de la magie.

A chacune de ces trois caractéristiques est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus le héros est compétent. Ainsi, vous constatez que Valkyr le paladin possède de fortes capacités de combattant (CO : 16), des réflexes moyens (IN : 15), mais que sa connaissance du domaine de la magie est tout à fait médiocre (MA : 7). D'autre part, en comparant les Feuilles de Personnages de vos quatre héros, vous pouvez observer que Laurin le barde est le plus vif (IN : 16), Valkyr le paladin est le meilleur combattant (CO : 16), Galidou l'illusionniste maîtrise mieux que ses compagnons les arcanes de la magie (MA : 16) et Yamaël le démon possède la meilleure vitalité (VIT : 30).

Valkyr le Paladin



IN : 11

CO : 11

MA : 15

VIT : 30

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague

1D

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Enchantements

MALÉFICES DIABOLIQUES

Affaiblissement

Brasier

Désespoir

Plaies Sanglantes

Galidou l'Ilusionniste



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague

1D

ARMES DE JET

BL

Fronde

1D

OBJETS MAGIQUES

Armure de Mildrith

Potion de Soins

GNOMERIES SURNATURELLES

Ballade de la Tortue

Camouflage

Fou Rire

Terrain Mouvant

Laurin le Barde



IN : 16

CO : 14

MA : 14

VIT : 26

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague de Racha

2D

ARMES DE JET

BL

Arc

1D

OBJETS MAGIQUES

Yeux de Méluve

LE LIVRE DES ÉLÉMENTS

Chant

Engourdissement

Soins

Yanraël le Démon



IN : 15

CO : 16

MA : 7

VIT : 28

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Assilane

3D

OBJETS MAGIQUES

POUVOIRS D'ASSILANE

Courage

Vitalité, blessures et repos

La Vitalité (VIT) apprécie la résistance aux dommages infligés par des moyens physiques ou magiques.

Les points de Blessures (BL) déterminent l'importance des dommages subis par un héros. Lorsque le total de Blessures d'un héros dépasse son total de Vitalité, le personnage meurt. A l'inverse, quand le total de Blessures est nul, comme au départ de l'aventure, le héros est dans le meilleur état physique possible, prêt à affronter tous les dangers.

Au cours du jeu, le repos permet à vos héros de soigner leurs blessures. Ce repos intervient quand vous consultez l'index de votre carte du monde de Dor-gan, après y avoir été invité par un rendez-vous à un lieu donné. Dans ce cas, vous réduisez le nombre de points de Blessures de chaque héros présent au dernier paragraphe par le résultat du lancer d'un dé (1D en abrégé). D'autre part, le nombre de points de Blessures peut être réduit grâce à l'utilisation de sortilèges de soins ou d'objets magiques au pouvoir curatif.

Équipement

Les principales possessions de chaque héros, armes, armes magiques et objets magiques, sont inscrites sur sa Feuille de Personnage. Par exemple, au départ de l'aventure, Laurin le barde possède une arme ordinaire : un arc, une arme magique : la dague de Racha, ainsi que deux objets magiques : les Yeux de Méluve et la Bouteille de Morgen. Au cours du jeu, Laurin aura l'occasion de trouver de nouvelles armes, magiques ou non, et de nouveaux objets magiques. S'il ne s'agit pas d'une arme, vous inscrirez son nom et ses pouvoirs dans la partie « Objets magiques » de la Feuille de Personnage de Laurin. Si vous décidez que Laurin donne une de ses possessions à un autre de vos héros, n'oubliez pas d'en prendre note. Les pouvoirs des armes magiques et des objets magiques possédés par les héritiers

de Dorgan au départ de l'aventure sont détaillés dans le Livre des Héros, en fin de volume.

Points de Légende

La Légende (LE) fixe la valeur de l'expérience, de la renommée et du pouvoir acquis par un héros. Les points de Légende se gagnent : - individuellement, quand vous consultez le Livre des Héros, après y avoir été invité par la mention *Choix du Livre des Héros*. Dans ce cas, le héros que vous avez choisi pour poursuivre l'aventure gagne 1 point de Légende ;

- collectivement, lorsque vous consultez l'index de la carte, après y avoir été invité par la mention « rendez-vous (suivi du nom d'un lieu) ». Dans ce second cas, une étape de l'aventure venant d'être franchie avec succès, les Héritiers de Dorgan présents au dernier paragraphe gagnent chacun 1 point de Légende.

C'est en fonction de leur total de Légende que les héros peuvent acquérir de nouveaux sortilèges.

Combats

Quelle que soit la situation dans laquelle se trouvent vos héros, vous livrez bataille avec un et un seul des Héritiers de Dorgan. Si celui-ci meurt au cours du combat, la partie s'achève. Il ne vous reste plus alors qu'à en commencer une nouvelle. Votre adversaire est toujours décrit de la même façon :

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

Lors d'un combat de ce type, c'est celui, du héros ou de la créature, qui possède la plus haute Initiative (IN) qui agit le premier. Il effectue alors un tour de Combat correspondant à la nature de son iliaque (combat à l'arme ou Magie). Puis c'est au tour de son adversaire d'agir. Si le combat oppose votre héros à plusieurs adversaires, c'est également l'Initiative qui détermine l'ordre des actions.

Si les protagonistes sont encore en vie à l'issue du Tour de Combat, un nouveau Tour de Combat s'engage.

Maniement d'une arme

Si votre héros utilise une arme de poing (épée, dague, etc.), vous devez réussir un Tour de Combat pour atteindre l'ennemi. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat (co), le Tour de Combat est victorieux. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend alors de l'arme utilisée (l'abréviation 1D signifie que vous lancez un dé pour déterminer combien de points de Blessures vous infligez à votre adversaire). La même règle s'applique aux créatures qui combattent votre héros. En ce qui concerne les armes de jet (arc, fronde, etc.), des règles spécifiques d'utilisation vous seront communiquées au cours de l'aventure. Ces règles dépendent de la situation dans laquelle se trouve votre héros au moment où il envisage d'employer ce type d'arme.

Recours à un sortilège

Si votre héros utilise un sortilège, vous devez lancer trois dés et ajouter le niveau du sortilège. Si le résultat ne dépasse pas votre total de Magie (MA), VOUS avez réussi.

L'initiative du héros au moment où il lance un sortilège est celle qui correspond à ce sortilège. Pour connaître précisément les conditions d'utilisation et les effets des sortilèges, reportez-vous au Livre des Héros, en fin de volume.

Magie

Les sortilèges utilisés par les Héritiers de Dorgan proviennent de plusieurs sources. Ainsi, Laurin le barde possède le Livre des Éléments, l'objet le plus précieux du royaume des Fées, qui contient le savoir acquis par des créatures féeriques depuis la nuit des temps. Yamaël le démon utilise un Bâton des Enchantements qui lui permet d'employer des sortilèges d'enchantement sur un monde qui n'est pas le sien. Galidou l'illusionniste a acquis la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. Il jouit du pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Enfin, Valkyr le paladin tire l'essentiel de ses pouvoirs magiques de son épée, Assilane, qui lui permet de développer certains dons. Vos héros possèdent, au départ de l'aventure, la maîtrise des sortilèges inscrits sur leur Feuille de Personnage et ils pourront en acquérir de nouveaux s'ils gagnent des points de Légende (LE). Chaque sortilège est caractérisé par le nombre de points de Légende nécessaire à son acquisition, son niveau, son Initiative, sa durée et son effet. Outre ces contraintes et conséquences d'utilisation d'un sortilège, trois remarques s'imposent : d'une part, les effets des sortilèges peuvent être cumulés s'ils agissent sur une même caractéristique ; d'autre part, un sortilège ne peut être utilisé deux fois au cours d'un combat ; enfin, un sortilège peut affecter des adversaires sans toucher les alliés de celui qui l'utilise.

Les sortilèges connus et à acquérir sont détaillés, pour chacun des personnages, dans le Livre des I léros, en fin de volume.

Les Héritiers de Dorgan

Les quatre héros que vous allez entraîner dans l'univers de Défis et Sortilèges sont Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste.

Ensemble, ils forment un groupe d'aventuriers intrépides, baptisé « la compagnie des Héritiers de Dorgan » en raison des liens qui unissent chacun d'eux à l'un des héros qui sauvèrent, voici cinquante-cinq ans, le monde de Dorgan de la menace d'une créature redoutable. Aucun Dorganais n'a oublié comment Caïthness Félémentaliste, mère de Laurin, Kandjar l'enchanteur, maître de Yamaël, sire Péreim le chevalier, empereur de Valkyr, et Keldrilh le ménestrel, cousin de Galidou, parvinrent à détruire le maléfique Œuf des Ténèbres. Pris un à un, chacun des Héritiers de Dorgan possède une histoire, des pouvoirs et des ambitions qui lui sont propres. Vous devez prendre connaissance de ces informations avant de commencer votre aventure en vous reportant au Livre des Héros, en fin de volume.

Cependant, ce livre a été conçu de façon à permettre différentes formules de jeu. Vous pouvez choisir entre :

- donner un statut de chef à l'un des Héritiers de Dorgan. Dans ce cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant ce chef, et lui seul. Puis, au cours du jeu, vous devrez toujours le choisir lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre des Héros*. Cette formule permet de rejouer plusieurs fois l'aventure, depuis son commencement, avec chacun des Héritiers de Dorgan ;

- privilégier l'esprit d'équipe. Dans ce second cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant les quatre Héritiers de Dorgan. Au cours du jeu, vous pourrez choisir n'importe lequel d'entre eux lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre des Héros* ; sauf lorsque ce choix vous sera imposé (par exemple avec une mention : *Choix*

du Livre des Héros de Valkyr le paladin). Ces deux formules peuvent, bien sûr, être utilisées l'une après l'autre, à votre convenance. Cela dit, dans tous les cas, votre aventure commence le jour où un messenger du sénéchal Méthven, maître du Conseil des Seigneurs de Dorgan, frappe à votre porte. Aussi, dès que vous aurez fait plus ample connaissance du ou des héros avec qui vous allez vivre cette aventure, rendez-vous au [1](#).





1 *L'homme couvert de poussière qui vous salue vient de faire une longue chevauchée.*

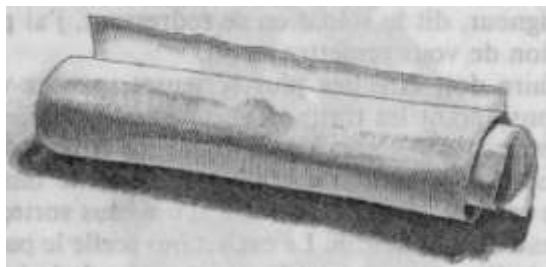
A en juger par ses cheveux en broussaille, ses yeux rougis par le manque de sommeil, son uniforme couvert de poussière et ses bottes tachées de boue, il ne fait aucun doute que l'homme qui vous salue en inclinant le buste et la tête, une main sur le cœur, vient de faire une longue chevauchée. - Seigneur, dit le soldat en se redressant, j'ai pour mission de vous remettre ce pli. L'affaire doit être des plus sérieuses, pensez-vous en considérant les traits tirés du cavalier qui, visiblement soulagé, sort un cylindre de cuivre de la besace qui pend à son côté pour vous le tendre. Vous saisissez aussitôt le tube, d'où vous sortez un rouleau de parchemin. Le cachet qui scelle le papier vous indique clairement la provenance de la lettre. Seul Méthven, sénéchal d'Elvanine, Commandeur des armées de Dorgan, a le droit d'utiliser le Sceau du dragon protecteur. Sans plus attendre, vous brisez le cachet pour prendre connaissance du message. Quelques secondes plus tard, une expression de profonde satisfaction s'affiche sur votre visage. Vous attendiez ce moment depuis près de cinq ans, depuis le jour où, grâce aux elfes de l'île de Mani, vous avez pris conscience de la menace que les prêtres sorciers de Malmort font peser sur votre monde. L'homme repart après avoir été chaleureusement remercié. Vous ne résistez pas au désir de relire la missive adressée par Méthven aux Héritiers de Dorgan.

Messieurs,

Connaissant votre impatience, j'irai droit au but. L'ennemi bouge enfin et menace nos frontières. Partez sans délai pour Sélartz où vous retrouverez vos compagnons d'armes. Et n'oubliez jamais que votre quête est celle de tous les peuples libres. L'avenir de notre monde dépend désormais de vos actes.

Vous voilà donc au pied du mur... mais il y a belle lurette que vos bagages sont prêts ! *Choix 1 du Livre des Héros.*





2

Le monolithe se trouve loin derrière vous quand vous ordonnez à votre escorte de quitter les hautes herbes de la plaine qui sépare la voie des premières pentes des Monts du Rovar. L'étonnement peut se lire dans les regards que vous adressent les quatre soldats qui, pour avoir emprunté cette route à maintes reprises, mettent certainement votre prudence sur le compte d'une trop grande nervosité. S'ils savaient combien les apparences peuvent être trompeuses ! pensez-vous en considérant que vous venez peut-être de leur sauver la vie. Rendez-vous au [60](#).

3

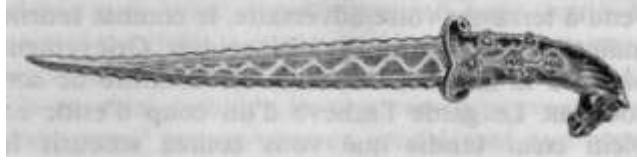
Vous entrez le premier dans une salle immense, soutenue par de puissants piliers taillés à même la pierre. Les murs, incrustés d'or et de pierres précieuses, étincellent et scintillent. Le sol est recouvert de mildrilh. Des lampes de cuivre, disposées à mi-hauteur des colonnes, diffusent une douce lumière sur le plafond de cristal veiné de vermillon ; des lueurs tamisées qui se réfléchissent également dans l'eau d'une énorme vasque, large et basse, située au centre de cette magnifique pièce. L'instant de surprise passé, vous constatez que cette salle possède une seconde porte, à l'exact opposé de celle dont vous venez de franchir le seuil et qui se referme derrière vous et vos compagnons, lentement, sans un bruit. Si vous souhaitez maintenant aller vers cette seconde entrée, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez vous rapprocher de la vasque, rendez-vous au [150](#).

4

Une fois débarrassé de votre adversaire, dont la tête roule sur le sol à quelques mètres de son corps, vous accordez toute votre attention au combat qui s'est engagé entre le second assassin et le garde du palais. Votre intention première est de prêter main forte à l'homme de Séléite. Mais vous vous ravisez aussitôt. Équilibré jusqu'au moment où vous êtes parvenu à terrasser votre adversaire, le combat tourne maintenant à l'avantage du soldat. Grièvement blessé à la hanche, l'assassin est désarmé de son coutelas. Le garde l'achève d'un coup d'estoc en plein cœur tandis que vous courez secourir le maître de Séléite en criant son nom : « Ninteloth ! Ninteloth ! » Rendez-vous au [102](#).

5

I Jeux heures plus tard, lorsque le jour se lève sur la Vallée des Méandres, vous ressentez le besoin de faire une halte. Ajoutée à la fatigue occasionnée par votre cauchemar de la nuit, la souffrance que vous venez d'endurer vous a épuisé. Durant un peu moins d'une heure, vous avez marché dans l'eau glacée du fleuve, avant de le traverser en un point où il n'offrait qu'une faible profondeur et peu de courant. La tâche de vos poursuivants n'en sera que plus ardue. D'ailleurs, vous n'êtes pas le seul à désirer un moment de repos. Sans parler de vos trois alter ego de la compagnie des Héritiers de Dorgan, dont la petite mine et les yeux cernés disent mieux que des mots le calvaire qu'ils endurent chaque nuit dans le monde de leurs rêves, le nain Thorgoïn n'affiche pas non plus une forme des plus éblouissantes. De tout votre groupe, seule Gladys semble parfaitement tenir le coup. Mais les apparences sont parfois trompeuses, car elle accepte sans discuter cette pause à laquelle tous les autres aspirent. Si vous décidez de vous arrêter à la lisière de la forêt afin de conserver un regard sur le fleuve, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez vous enfoncer dans la forêt en effaçant vos traces derrière vous à l'aide de branchages feuillus, rendez-vous au [130](#).



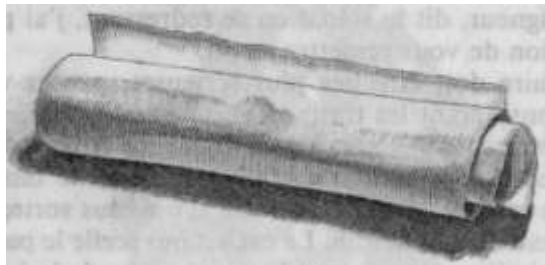
6

Le soleil couchant baigne de ses derniers feux les cimes couronnées de neiges éternelles des Monts du Rovar lorsque vous atteignez la frontière naturelle, au nord du royaume des gnomes des Collines des Barbes Fleuries : la Grande Plaine, une immense terre vierge dont la surface ondule comme la mer au gré des caprices d'un vent doux et chaud. L'illusion est telle que vous ressentez, comme chaque fois que vous venez en ce lieu, un malaise identique à celui qui fut le vôtre sur le pont du Dragut cinq ans plus tôt, au cours de votre traversée du Golfe de Sirth. Vous voguiez alors vers Terrah en compagnie de Laurin, Valkyr et Yamaël. Au fur et à mesure que la nuit tombe, et tandis que vous établissez votre campement, que vous pansez votre monture puis dégustez un pâté arrosé d'un vin doux et sucré, l'herbe prend une teinte vert sombre. Un fin brouillard monte du sol et vous admirez les larges bandes rose et or qui barrent un ciel sans nuages. Les senteurs de milliers de fleurs vous enivrent. Le concert des insectes, interrompu de temps à autre par le sifflement d'un rongeur ou le chant d'un oiseau nocturne, vous enchante. Voyager seul dans une nature paisible et généreuse vous a toujours procuré une merveilleuse sensation d'ivresse et de liberté. Si vous souhaitez veiller encore une heure ou deux avant de vous coucher afin de profiter des dernières lueurs du jour, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez dormir sans plus attendre, en prévision de la longue journée de marche qui vous attend demain, rendez-vous au [127](#).

7

Une carte! Et pas n'importe quelle carte! Elle représente un plan de la Vallée des Méandres et du Canyon des Brumes. Mais plus encore, elle vous indique le point d'accès d'une galerie creusée par une rivière souterraine dont le cours se perd sous la

montagne, loin à l'est de votre position actuelle. Si, « omme vous le pensez après en avoir discuté avec vos compagnons, les nains des Entrailles du Rovar sont déjà venus en ce lieu autrefois, dans le but d'y fonder une nouvelle colonie, cela signifie que vous venez de trouver un moyen d'atteindre le Sanctuaire des Horlas sans passer par le Canyon des Brumes. Une aubaine ! D'autant que la discrétion de Thorgoïn, qui a vraiment attendu l'ultime moment de son existence pour livrer son secret, vous laisse présager d'intéressantes découvertes au cœur de la terre. Rendez-vous au [47](#).



8

Arrivé au hublot, c'est une vision plutôt inattendue qui s'offre à vous. En cette nuit de pleine lune, vous apercevez un homme - à moins qu'il ne s'agisse d'une femme - qui s'éloigne du *Kraken*, en toute hâte, à la nage. Cette situation insolite vous confronte à un véritable dilemme. D'une part, il vous semble évident que la fuite de cet inconnu, sans doute un passager ou un membre de l'équipage, est motivée par quelque mauvaise action. D'autre part, l'idée de tirer sur un être désarmé vous rebute au plus haut point. Qu'allez-vous faire ? Si vous courez saisir votre arc pour stopper le fuyard, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez le menacer en espérant que votre ordre l'incitera à faire demi-tour, rendez-vous au [128](#).

9

Si vaincre ce barbare ne fut qu'une simple formalité, il semble que vous allez devoir en découdre plus sérieusement pour venir à bout de celui qui vous fait face maintenant, tandis que vous vous approchez de votre campement. L'homme, qui mesure presque

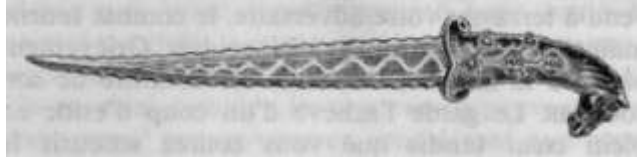
deux mètres et doit peser dans les cent vingt kilos, manie sa hache avec toute l'expérience d'un guerrier entraîné. De plus, contrairement à celui que vous venez d'occire, ce vétéran au front barré par une grande cicatrice porte une armure de cuir cloutée. Aucun doute n'est possible ! Cet homme est celui qui a donné l'ordre aux autres barbares d'attaquer votre camp, de le détruire et de tuer ses occupants, sans autre forme de procès. Votre motivation à gagner ce combat de maîtres n'en est que plus grande. « Pas de quartier ! » criez-vous en avançant sur votre adversaire tandis que la lame d'Assilane brille d'une intense lumière blanche. La réaction de votre épée à l'approche de ce guerrier n'est pas le fruit du hasard car la hache de votre adversaire n'est plus une arme ordinaire depuis que Synaps lui a conféré un pouvoir vampirique. Ainsi, pour chaque Tour de Combat au cours duquel vous encaisserez des points de Blessures, vous devrez soustraire 2 points à votre total de Vitalité et diminuer d'autant le nombre de points de Blessures qu'encaisse votre adversaire.

CHEF DES HORLAS IN: 12 co:15 VIT : 30 BL : 3D

Si, en cette occasion, l'épée l'emporte sur la hache, rendez-vous au 57. Sinon, rendez-vous au **33**.

10

Tous vos efforts sont vains ! Vous avez beau déployer des trésors de force, de courage et d'adresse, vous ne parvenez pas à immobiliser la créature qui l'emporte sur vous au terme d'un combat implacable, silencieux et épuisant. De nouveau, ses mains osseuses se referment sur votre gorge, tandis qu'elle plante ses dents aiguës avec férocité dans votre poitrine. Vous suffoquez en peu de temps sans avoir eu la possibilité de crier, sans même savoir à quoi ressemble cette chose froide, au souffle glacial. *Fin d'Aventure.*



11

Qui aurait pu croire que Galidou l'illusionniste, Galidou le tueur de géant, fils du roi des Collines des Barbes Fleuries, succomberait un jour sous les coups d'un vulgaire guerrier barbare. Et pourtant, il en est ainsi, même si l'histoire retiendra que vous êtes mort au cours de l'impitoyable combat qui vous opposa à trois énormes trolls des montagnes. Il est vrai que l'imagination de Laurin, barde de son état, ne connaît pas de limites. Surtout quand il s'agit de glorifier la légende d'un ami. *Fin d'Aventure.*

12

Au terme d'une enquête minutieuse, vous avez la désagréable surprise de constater qu'un des huit marchands était en réalité un voleur de la pire espèce ! Ses victimes, les autres passagers embarqués à bord du *Kraken*, ont purement et simplement été détroussés, comme en témoignent leurs sacs ouverts, dont le contenu a été répandu sur le sol des cabines. Mais, fort heureusement, rien de semblable n'est arrivé à l'équipage ; le bandit n'ayant sans doute pas voulu prendre de risques inutiles en s'introduisant dans les quartiers des marins. Pauvres voyageurs ! Tous dorment d'un sommeil de plomb sous l'influence d'une drogue, une poudre dont vous avez détecté des traces dans l'huile de leurs lanternes et qui, stimulée par la chaleur, dégage un gaz soporifique, rapide et virulent. Lorsqu'ils se réveilleront, demain en fin de matinée, la surprise ne sera pas des plus agréables. Quant à vous ? Le voleur ne savait pas que vous étiez l'invité du capitaine Reef. Aussi, à l'heure du dîner, ne vous comptant pas parmi les convives de la salle à manger des passagers, il a sûrement pensé que vous vous trouviez dans votre cabine dont la porte est restée fermée à clef pendant votre absence. Il a dû craindre que vous ne vous soyez endormi avant

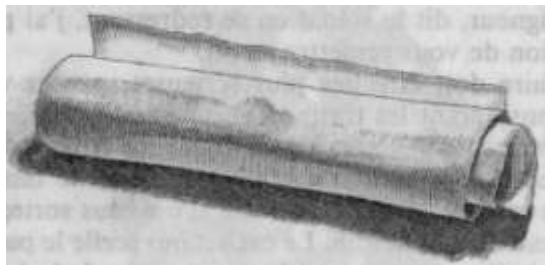
qu'il ne fasse nuit et que vous n'ayez pas eu besoin d'allumer votre lanterne. De plus, vous vous souvenez parfaitement d'avoir vu cet homme lors de votre entraînement sur le pont, dans l'après-midi. Un spectacle qui n'a certainement pas dû le rassurer, dans l'hypothèse où il aurait à se battre contre vous. En somme, par votre absence, vous avez conduit ce forban à déployer des trésors de prudence. Rendez-vous au [71](#).

13

Si vous possédez une carte de la région, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

14

Vous quittez les appartements de Ninteloth à la suite du grand chambellan du palais. Votre logement, que vous découvrez une minute plus tard, se trouve un étage au-dessous, dans le couloir où le gouverneur stocke la plus grande partie de ses œuvres d'art. Il comporte une grande chambre, une salle à manger immense et une petite salle de bains. Une fois seul, après qu'un écuyer vous a aidé à ôter votre armure, vous prenez votre bain et vous dînez d'un excellent repas de viandes grillées, cuites à point, et de fruits frais, arrosant le tout d'un nectar subtil dont vous prenez bien garde d'abuser. Peu après, en chemise de nuit, confortablement allongé dans un grand lit à baldaquin, Assilane à portée de main, vous sentez vos paupières, lourdes de sommeil, se fermer irrésistiblement. Si vous souhaitez clore les volets des fenêtres de votre chambre, qui laissent filtrer une lumière assez vive, rendez-vous au [81](#). Si vous n'avez vraiment pas le courage de vous relever, rendez-vous au [58](#).



15

Votre équipier a le temps de tirer deux flèches avant que le crigbeck n'engage un combat rapproché. Mais une seule suffira peut-être à anéantir votre adversaire car l'elfe utilise des traits magiques qui fendent l'air en sifflant, laissant derrière eux comme une traînée de poudre. Lancez 3 dés pour la première flèche. Si le total obtenu est inférieur à 10 (total de Combat de votre équipier), le tir est réussi. Rendez-vous alors au [148](#). En cas d'échec de ce premier tir, lancez de nouveau 3 dés pour le second projectile. Rendez-vous au [148](#) si ce deuxième trait touche sa cible, ou au [132](#) s'il la rate.

16

Ouf! pensez-vous lorsque vous parvenez enfin à fausser compagnie aux huit marchands, deux bonnes heures après être passé à table. Non que vous ayez du mépris pour ces hommes ! Vous n'oubliez pas que Dorgan doit une large part de son actuelle prospérité à leur dynamisme. De plus, vous êtes convaincu qu'il n'existe pas de sot métier, comme le souligne si bien un vieil adage des lutins d'Ordreth. Mais, malgré tout le bien que vous pouvez penser de leur confrérie, il est probable que vous ne parviendrez jamais à vous intéresser à leur conversation. Pour l'homme que vous êtes, barde, élémentaliste, marin et aventurier, passer des heures à parler de la valeur et du prix des choses... quel ennui ! Ce qui vous choque le plus ? C'est que ces marchands retiennent si peu de leurs nombreux voyages. A croire que les beautés de ce monde ne les intéressent pas, pas plus que leurs habitants. Lorsqu'ils parlent de Séléite, ce n'est pas pour évoquer sa merveilleuse cathédrale, ses artistes incomparables, ses artisans de génie, mais pour envisager l'évolution du prix des faïences et des soieries dans les deux années à venir. S'ils évoquent ce port de Fenga que vous connaissez si bien, c'est dans une totale ignorance de son histoire et des mille et une merveilles que l'on peut y découvrir. Enfin, quand ils pensent à de lointains pays, comme le royaume

d'Oloman, ce n'est que dans la mesure où l'on peut y trouver des épices et des plantes aux vertus curatives. Rendez-vous au [134](#).

17

- Faquins ! Méchants drôles ! Bandits ! Brigands ! Sauvages ! Vous allez voir ce qu'il en coûte d'oser attaquer une femme en ma présence.

Bien qu'ils ne comprennent sans doute pas un traître mot de ce que vous venez de leur dire, les deux barbares occupés à combattre Gladys échangent rapidement quelques paroles. L'un d'eux, un solide gaillard puissamment bâti, armé d'une lourde hache qu'il manie à deux mains, délaisse aussitôt Gladys pour se tourner vers vous et engager le combat.

HORLA IN: 10 CO : 8 VIT: **18** BL:2D

Si vous remportez la victoire sur ce guerrier des montagnes, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [23](#).

18

De toutes les questions qui vous viennent à l'esprit, il en est une qui vous tient particulièrement à cœur.

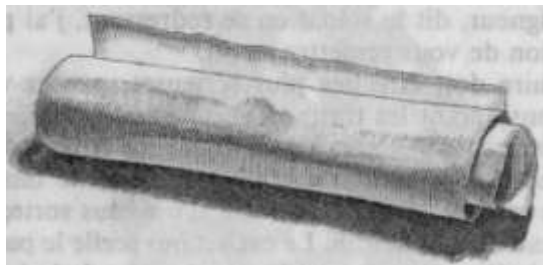
- Dis-moi, Keldrilh, que penses-tu de mes compagnons de voyage ?

- Il y a longtemps que j'attendais cette question, vous répond le ménestrel en souriant. Commençons par Valkyr. Son empereur, sire Péreim, fut autrefois mon meilleur ami. Les deux hommes se ressemblent à un point tel qu'ils possèdent les mêmes qualités et les mêmes défauts.

Comme son maître, Valkyr est honnête, fidèle, fort, brave et intrépide. A cela, j'ajouterai qu'il est le meilleur bretteur que j'aie jamais rencontré. Toutes vertus qui font de lui un admirable meneur d'hommes. C'est le sang d'un grand conquérant qui coule

dans ses veines. Mais toute médaille a son revers... car le sens de l'honneur des chevaliers de l'ordre du Premier Écu ne connaît pas de limite. Pour mener sa quête à bien ou vaincre l'ennemi que lui désigne Assilane, son épée enchantée, Valkyr pourrait sacrifier mille hommes sans sourciller. En cela, le paladin représente un danger permanent pour ses compagnons d'armes. Passons à Laurin maintenant. Son double héritage d'homme et de fée fait de lui un être aussi étrange à nos yeux qu'un elfe de Mani. Ses talents sont multiples et variés. Il est aussi bon musicien que moi, connaît maintes légendes qu'il raconte merveilleusement, n'a pas son égal comme archer et possède de grands pouvoirs sur les éléments. Et, comme si cela ne suffisait pas, il a aussi appris à naviguer. A maints égards, il semble parfois que Laurin vient d'un autre monde. J'avais la même impression, autrefois, lorsque je me trouvais en compagnie de sa mère, Caïthness l'élémentaliste. Comme elle, Laurin est souvent déconcertant. Il fait toute chose avec tant de facilité qu'il en devient même agaçant de voyager avec lui. Mais une chose est sûre : tu peux vraiment compter sur lui. Avec Laurin, la générosité et la bonté ne sont pas des mots vides de sens. Si j'ai gardé Yamaël pour la fin, c'est que l'homme reste pour moi un véritable mystère. Tu n'es pas sans savoir que j'ai toujours eu un peu d'aversion pour les enchanteurs de la Cité du Lac. Certes, j'estime et respecte leur maître, Kandjar, et son œuvre en Dorgan. Mais l'histoire nous a appris que les magiciens peuvent commettre les pires folies s'ils sont possédés par leur désir de puissance. Quant à Yamaël, le plus étrange est que je ne lui trouve aucune ressemblance avec Kandjar. Sous l'incroyable beauté de ses traits, son regard est d'une dureté qui fait passer un frisson dans le dos. Par intuition, plus que par raison, je te conseille vivement de te méfier de lui. Satisfait de constater que l'opinion de Keldrilh en ce qui concerne Valkyr, Laurin et Yamaël diffère peu de la vôtre, vous décidez, non sans avoir joué un dernier air de flûte, de mettre un terme à votre veillée car, pour l'avoir déjà entreprise plusieurs fois, vous savez que la traversée de la Grande Plaine est une épreuve fatigante. Rendez-vous au

Quand Gladys vous réveille en vous secouant fortement par les épaules, votre première pensée va au rêve des griffes duquel elle vient de vous tirer. Bien avant de prendre conscience de votre migraine, si douloureuse qu'elle vous donne la nausée, vous tentez de comprendre ce qui vous arrive. Vous êtes sous la coupe d'un sortilège. Cela, vous le saviez déjà. Mais cette fois vous avez la certitude d'avoir été piégé. Ce qui n'est pas fait pour vous rassurer, c'est d'apprendre de la bouche de vos compagnons de voyage qu'il en va de même pour chacun des Héritiers de Dorgan, hormis Gladys. Tous les quatre, vous éprouvez maintenant un réel sentiment d'urgence. Il faut faire vite ! Sinon ce que vous vivez la nuit, dans le monde de vos rêves, finira par vous détruire. Objet de votre quête, la mort de Synaps est désormais, en plus, une question de survie. Vous devez impérativement atteindre le Sanctuaire des Horlas avant de vous laisser prendre de nouveau dans les bras de ce sommeil empoisonné. C'est pourquoi vous avez décidé, d'un commun accord, d'accélérer l'allure pour atteindre votre but avant que le sommeil ne vous gagne de nouveau. Mais, dans cette galerie où deux personnes seulement peuvent marcher de front et, en partant du principe que Gladys restera à l'abri, au milieu du groupe, où allez-vous vous placer ? Si vous souhaitez être en tête, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez l'arrière-garde, rendez-vous au [75](#).



Quatre nains tiennent l'échoppe d'armurerie devant laquelle vous faites halte. L'un d'eux abandonne aussitôt l'établi où il

travaillait la lame d'une épée pour venir à votre rencontre. Puis, une fois juché sur une petite caisse, ce qui lui permet de se placer à votre hauteur, derrière un large comptoir, le marchand d'armes et d'armures vous accueille d'une voix rauque, par la formule de bienvenue en usage à Mildrilh. Vous le remerciez du tac au tac, dans un nain parfait. Non que vous connaissiez le langage des habitants des Entrailles du Rovar mais vous avez, lors d'une réunion du Conseil des Seigneurs de Dorgan, eu l'occasion de converser avec Thorgoïn, troisième fils du roi sous la montagne, arrière-petit-fils de Beloïn, père des nains du monde de Dorgan. Grâce à lui, vous avez appris les mots indispensables à quiconque souhaite obtenir la considération immédiate de ses semblables. Car les nains apprécient beaucoup ceux qui se donnent la peine de chercher à mieux les connaître.

- Bienvenue à celui qui emploie les mots sacrés de notre peuple, poursuit le vendeur souriant. Mais que puis-je faire pour vous ?

- Je possède une dague, mais pas de fourreau digne de la porter. Qu'auriez-vous à me proposer ?

- Puis-je voir cette arme afin d'apprécier son poids, ainsi que la longueur et la largeur de sa lame ?

- La voici, répondez-vous en présentant la Dague de Sidon à votre interlocuteur.

- Quelle est belle ! s'exclame le nain en observant votre arme. Vous disposez là d'un véritable trésor ! A ma connaissance, il n'y a guère que quatre ou cinq lames de cette trempe dans tout Dorgan. Puis-je me montrer indiscret ?

- Vous aimeriez savoir d'où et de qui je la tiens, n'est-ce pas ?

- Oui, j'avoue que la chose m'intéresse. Nous autres, nains de Mildrilh, sommes les seuls à savoir encore fabriquer des armes de cette qualité. Mais celle-ci, j'en mettrais ma main au feu, ne l'a pas été par les mains de nos forgerons. Elle est ancienne et, s'il

faut en croire les symboles qui se trouvent gravés sur l'acier, d'essence magique. Accepteriez-vous de me la vendre ?

- Certainement pas ! Cette arme m'a été offerte par Kandjar, maître des enchanteurs de la Cité du Lac, auquel je suis, d'une certaine manière, très lié. Auparavant, il y a plus de cinquante ans, elle a appartenu à un certain Sidon, à propos duquel je ne sais rien, sinon qu'il a trouvé la mort dans la Passe des Rocs, sous le bloc de pierre qu'un géant lui avait jeté, à l'époque où, entre Fenga et Sélartz, ces monstres menaçaient encore les voyageurs. C'est un souvenir du temps où Kandjar arpentait Dorgan dans l'espoir d'y fonder son école de magie.

- Je n'insiste donc pas, poursuit le nain. Mais peut-être me ferez-vous l'honneur de me décliner votre identité ? Car je fais partie d'un groupe d'armuriers qui essaient de recenser les objets magiques encore présents sur cette terre et, pour chacun d'eux, de connaître leurs possesseurs. En agissant de la sorte, nous conserverons au moins une description fidèle de ces merveilles. Et, qui sait ? Peut-être pourrons-nous retrouver un jour, grâce à ce répertoire, des trésors perdus ou égarés. Car, hélas, ces splendeurs des temps anciens disparaissent bien souvent avec ceux qui les ont employées.

- Pour répondre à ta question, je m'appelle Yamaël.

- Seigneur ! Pourquoi ne pas me l'avoir dit tout de suite ? Je ne me serais jamais permis de vous questionner ainsi et de me montrer aussi curieux... Quant à votre dague, j'ai ce qu'il vous faut. Un fourreau tout à fait exceptionnel. Je peux vous dire avec certitude qu'il a appartenu à Ertol Aguil, un Fengani que l'on disait sorcier et qui aurait eu le pouvoir de transformer des hommes en poissons. Mais veuillez patienter un instant. Je vais vous le chercher.

Sur ces mots, le nain vous tourne le dos, descend de sa caisse, passe entre les établis de ses compagnons puis entre dans une petite réserve aménagée dans une structure de panneaux de bois

qui servent également de râteliers d'armes. Il en ressort quelques minutes plus tard, un objet à la main. Une fois revenu derrière son comptoir, il vous tend le fourreau en disant :

- Acceptez ce présent, en gage d'amitié du peuple des nains de Mildrilh et d'Ebroïn le forgeron, votre serviteur. En votre possession, il trouvera enfin la destinée qu'il mérite.

- Imaginons un instant que j'accepte ton cadeau, poursuivez-vous à voix basse tout en admirant le fourreau, subtilement ouvragé et incrusté de pierres précieuses, vivement impressionné par l'incroyable légèreté de l'objet, qu'attends-tu de moi en échange ?

- Que vous parliez de moi... Oh ! Juste quelques mots... la prochaine fois que vous rencontrerez Thorgoïn, l'un de ses frères ou son père, le roi sous la montagne.

- Ah ! Nous y voilà ! Tu me plais l'ami. J'apprécie ta franchise, ton culot et ton opportunisme. Non seulement je suis honoré de recevoir ton présent mais, en plus, je te promets de dire le plus grand bien de toi à tes maîtres, dès que l'occasion se présentera.

- Je vous en remercie, seigneur.

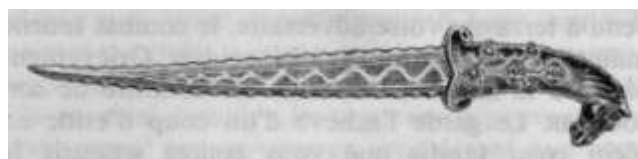
Un instant plus tard, une fois le fourreau d'Ertol Aguil passé à votre ceinture, vous tournez le dos à l'échoppe d'Ebroïn, un sourire moqueur au coin des lèvres. Car, si vous ne lui avez pas menti en lui disant que vous parleriez de lui au moment propice, vous avez cependant omis, délibérément, de lui révéler la véritable raison pour laquelle vous avez accepté son marché. C'est que son cadeau vaut bien plus qu'il ne se l'est imaginé, comme vous avez pu le constater en découvrant que la disposition des gemmes sur l'acier du fourreau formait un symbole démoniaque. Ertol Aguil était un sorcier, cela ne fait pas le moindre doute, pensez-vous, satisfait de posséder un objet qui confère un pouvoir supplémentaire à votre dague magique. Désormais, à chaque fois que vous dégainerez la Dague de Sidon du Fourreau d'Ertol Aguil pour combattre un adversaire, vos

deux premières attaques seront immanquablement couronnées de succès. Rendez-vous au [110](#).

21

En vous approchant de la seconde entrée, seul, vous constatez qu'il ne s'agit pas cette fois d'une porte de mildrilh, mais d'un monumental ouvrage de fer forgé dont le chambranle de pierre a été artistiquement sculpté. Vous appréciez l'ouvrage en connaisseur quand un bruit, énorme, semblable, en beaucoup plus puissant, à celui qu'émet une corne de brume, s'élève de l'autre côté de cette porte d'honneur. Aussi vite que vous le pouvez, vous rejoignez vos compagnons qui vous attendaient, impatients, au fond de la salle. Puis, comme eux, vous vous cachez derrière un pilier. A peine avez-vous eu le temps de vous dissimuler que quatre créatures entrent dans la salle : trois sur leurs deux membres inférieurs ; la quatrième à quatre pattes. Le fait qu'elles ne portent aucun vêtement ne vous surprend guère. Quel couturier oserait habiller ces monstres de couleur verdâtre, couverts d'écaillés, dont le corps est un mariage contre nature entre l'homme et le batracien. Il faudrait déjà que ce brave homme survive à la vision de ces têtes de poissons aux yeux globuleux et à la bouche énorme dotée de dents aiguës. Tandis que la porte de fer forgé se referme, vous hésitez sur la conduite à suivre car ces quatre monstruosité traînent derrière elles deux hommes et une femme, enchaînés.

Les prisonniers se débattent avec l'énergie du désespoir, mais leurs geôliers sont beaucoup trop forts pour qu'ils puissent espérer se libérer de leur emprise. Si vous souhaitez venir en aide à ces malheureux prisonniers, rendez-vous au [62](#). Si vous décidez de ne pas révéler votre présence, rendez-vous au [117](#).



22

C'est un corps sans vie, à demi carbonisé, qu'une immense créature ailée au service de l'ennemi laisse tomber d'une hauteur vertigineuse dans la cour principale du camp militaire de Sélartz, une heure avant le lever du jour. Avec votre mort, à laquelle il a pu assister par les yeux de son fidèle chien d'enfer, Synaps sait qu'il vient de remporter sa première grande victoire dans la guerre qui l'oppose à votre monde et aux elfes de Mani. Car c'en est fini de la légendaire invincibilité de la compagnie des Héritiers de Dorgan. *Fin d'Aventure.*

23

Vous l'avez lu dans ses yeux. Ce barbare, lorsqu'il a commencé son combat contre vous, a considéré que votre petite taille l'avantagerait. Mais il n'en fut rien ! Car il n'est pas encore né celui qui, homme ou monstre, parviendra à vaincre Galidou l'illusionniste, Galidou le gnome, fils du roi des Collines des Barbes Fleuries. D'autant que vous n'avez pas fait tout ce trajet pour périr sous les coups d'un barbare, qu'il soit ou non au service de Malmort. En outre, si vos futurs adversaires sont tous aussi inexpérimentés, la suite de votre quête devrait être une véritable partie de plaisir. C'est aussi, à en juger par le sourire qu'elle affiche, l'opinion de Gladys qui est parvenue, seule, à se débarrasser du second guerrier de la tribu des Horlas. Rendez-vous au [90](#).

24

L'inconnu, même s'il ne nage pas très vite, arrivera bientôt à la limite de votre champ de vision. Mais, avant qu'il n'y parvienne et ne vous échappe définitivement, vous avez le temps de tirer trois fois. Pour chacune de ces tentatives, lancez trois dés. Vous toucherez votre cible si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de Combat, diminué de quatre points, afin de tenir compte de l'extrême difficulté de ces tirs. Si, malgré ce handicap, l'une de vos tentatives réussit, *Choix 3 du Livre des Héros de*

[Laurin le barde](#). Si vous échouez les trois fois, rendez-vous au [79](#).

25

Gladys se propose spontanément pour descendre la première dans le puits, arguant de sa longue pratique de l'escalade. Nul ne s'y oppose, tant il est vrai qu'aucun de vous, Héritiers de Dorgan, ne peut se prévaloir d'une véritable expérience en la matière. Peu après, grâce à l'éclairage fourni par le bâton des enchantements et la lame d'Assilane, vous découvrez une vaste caverne naturelle, prolongée en direction de l'est et de l'ouest par une galerie aux parois trop régulières pour n'avoir jamais connu la main du tailleur de pierres. Quant à la rivière souterraine, même si vous ne la voyez pas, elle est omniprésente en ce lieu. La roche ruisselle d'humidité. Le sol est détrempé. Rendez-vous aux [Cavernes](#).

26

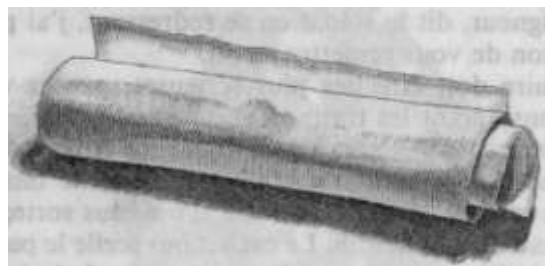
Une seconde après votre coup fatal, le capitaine Reef, sabre au clair, et deux de ses matelots, tous trois alertés par le bruit, entrent précipitamment dans votre cabine en y apportant l'éclairage d'une lanterne. Un phénomène extraordinaire se produit alors. Sous vos yeux, la dépouille de la créature subit une métamorphose aussi inattendue qu'incroyable. Agité de légers soubresauts qui vous font craindre une réincarnation de la bête abjecte que vous venez d'occire, le corps du serpent fait une mue. C'est alors que vous apercevez, sous les écailles, la peau d'un corps humain qui se débat avec toute l'énergie du désespoir. Sans hésiter, vous utilisez votre dague pour découper ce qui reste de l'enveloppe afin de dégager... une femme d'une vingtaine d'années qui lutte encore de toutes ses forces pour s'extraire complètement de sa prison ; cet acharnement vous empêche d'achever votre besogne sans prendre le risque de blesser la captive. Aussi, tout en la tenant fermement, vous tournez la tête vers le capitaine Reef et ses matelots pour ordonner : - Capitaine ! Aidez-moi à l'immobiliser ! Toi, donne-moi un drap de lit, vite !

Toi, lève ta lanterne plus haut ! On y voit comme dans un four ! Les trois hommes obéissent, sortant en une fraction de seconde de l'hébétude où les a plongés le spectacle hideux que vous avez provoqué en tuant le serpent garou. Une minute plus tard, tandis que vous achevez votre besogne, malgré la brusquerie des mouvements de la femme qui reste insensible à vos propos rassurants, un quatrième marin pénètre dans la cabine. Vous lui demandez aussitôt d'aller quérir l'un des passagers, en faisant preuve de la plus grande discrétion. Si vous pensez que les enchanteurs de la Cité du Lac pourront vous être utiles en la circonstance, rendez-vous au [56](#). Si vous avez eu l'occasion de converser avec les quatre femmes embarquées à bord du *Kraken*, rendez-vous au [82](#). Si vous avez déjeuné avec les soldats de Sélartz, rendez-vous au [115](#). Si vous demandez au matelot d'aller chercher l'un des marchands présents sur le bateau, rendez-vous au [146](#).

27

Lorsqu'ils voudront attaquer votre camp, ces barbares n'en reviendront pas, dans tous les sens du terme, car vous êtes tous prêts à livrer une féroce bataille. Mais pour l'heure, vous attendez, cachés, immobiles. Une bonne demi-heure s'est écoulée quand, enfin, un craquement, un bruit de branches brisées, attire votre attention. Ils sont là ! pensez-vous en admirant le courage de votre sentinelle. Sachant que le barbare, sans doute un éclaireur, doit s'inquiéter du bruit qu'il vient de faire, elle se lève, sa lanterne à la main, comme si elle cherchait à percer l'obscurité ou à entendre un autre son suspect. Puis elle se rassied, lentement, en bâillant, comme si elle était convaincue de ne rien avoir entendu ou, en tout cas, rien qui vaille la peine de déclencher l'alerte. Puis tout se déroule exactement selon vos prévisions. D'ailleurs, Gladys, allant de cachette en cachette avant de grimper dans un arbre, vous le confirme. Il s'agissait bien d'un homme isolé venu repérer les lieux pour une attaque qui ne sera probablement lancée qu'aux premières lueurs de l'aube. Il vous reste donc encore un peu plus d'une heure à attendre. Une heure durant laquelle vous soufflez dans vos

mains, vous frottant vigoureusement les bras et bougeant, autant que faire se peut, afin de lutter contre le froid, mais sans parvenir à vous réchauffer, comme en témoignent vos dents qui s'entrechoquent, les frissons qui parcourent votre colonne vertébrale et vos lèvres gercées. Soudain, alors que vous désespériez de l'entendre, un cri s'élève dans la forêt. Nul besoin de traducteur pour comprendre la signification de ce hurlement : le jour se lève et le chef de ces barbares vient de commander l'assaut de votre camp. Sûrs d'eux et convaincus de vous surprendre en plein sommeil, les douze guerriers de la tribu des Horlas n'ont même pas pris la précaution de tirer une volée de flèches sur votre sentinelle avant de donner la charge. A l'inverse, vous êtes assez prudent pour attendre que tous vos agresseurs soient entrés dans le cercle de votre campement pour donner le signal de l'attaque. *Choix 9 du Livre des Héros.*



Si, au cours de ces cinq dernières années, vous êtes déjà passé à plusieurs reprises par la ville de Séléite, la vue de celle que les Dorganais surnomment l'Étoile d'Andaines est à chaque fois une source d'émerveillement. Son gouverneur, Ninteloth, membre comme vous du Conseil des Seigneurs d'Elvanine, vous y a déjà invité et accueilli. Il vous a raconté comment la cité fut rebâtie sur les ruines d'une antique ville de verre et de cristal - deux matériaux qui, la nuit tombée, par beau temps, réfléchissent la lumière des étoiles avec une intensité décuplée. Précédé d'une escouade de dix fantassins rencontrés à une lieue de la ville, porteurs de l'emblème du croissant vert sur fond or de Séléite,

vous entrez dans une vaste clairière transformée en demi-sphère de lumière par une nuit étoilée. Les énormes blocs de cristal joints par de fines plaques de verre, sur lesquels ont été édifiés de nombreux bâtiments de pierre à l'architecture éblouissante, brillent de mille feux. Grâce au travail et au talent des hommes de cette ville, la cité a retrouvé un peu de la pureté irréelle qui fut jadis la sienne, avant que l'homme ne conquière ce monde. A la suite de deux des soldats de Ninteloth, après avoir laissé vos chevaliers à l'entrée de la ville, sous les ordres de Gayl, afin qu'ils installent leur camp, vous avancez au trot dans des rues faites de mosaïques de pavement combinant différents matériaux : pierre, marbre, smalt et terre cuite. Chemin faisant, vous traversez des places d'une centaine de mètres de diamètre, au centre desquelles se trouve tantôt une fontaine d'obsidienne creusée en forme de coupe, tantôt une sculpture. Autant d'agoras pleines d'odeurs, de rires et de chants qui témoignent de la vitalité et de la prospérité des habitants de Séléite. Des hommes, des femmes, mais aussi de rares gnomes et nains s'agglutinent autour d'estrades de bois où se produisent des troupes de saltimbanques ou devant des étals chargés de poissons grillés et de viandes rôties. Pour le soldat que vous êtes, cette atmosphère de fête ne semble guère convenir à un monde menacé par la guerre. Mais, pour l'heure, afin d'éviter de les affoler, on n'a pas encore informé les populations de Dorgan de l'imminence du péril qui les menace. De plus, Séléite a toujours eu la réputation de vivre la nuit et son maître, Ninteloth, d'apprécier les arts du spectacle. Rendez-vous au [123](#).

29

Cinq minutes... c'est bien plus qu'il ne vous en faut pour tirer les leçons de cette incroyable rencontre. Si vous vous attendiez à cela ! Certes, vous saviez que Synaps n'a pas d'égal dans l'art de pervertir le cœur des êtres. Mais de là à penser qu'il tenterait de vous corrompre, vous, Galidou, un Héritier de Dorgan ! Puissant ou non, l'ennemi semble bien mal connaître les gnomes. A moins que la créature qui se trouve de l'autre côté de la porte ne soit venue avec la ferme intention de vous occire. Ce qui ne semble

pas être le cas. Pourquoi ? Sûrement, pensez-vous, parce que le maître de Malmort veut une victoire rapide et totale. Stratège, il sait que vous êtes, du moins pour un temps, plus utile vivant que mort. A n'en pas douter, votre trahison aurait sur le moral des soldats de Dorgan un effet bien plus fort qu'une défaite sur le champ de bataille. Soudain, une idée vous vient à l'esprit. La ruse est la meilleure arme que vous puissiez opposer à la félonie du prêtre sorcier. Il est essentiel de gagner du temps en contraignant ce messenger à revenir vous voir. En d'autres circonstances, vous parviendrez peut-être à lui faire avouer où se cache son maître. Aussi déclarez-vous d'une voix forte et solennelle :

- J'accepte. Mais je pose trois conditions à notre accord.

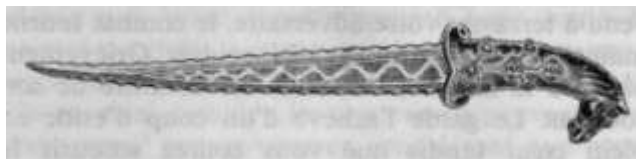
- Pas de conditions ! aboie aussitôt le messenger.

- Contente-toi d'informer ton maître, répondez-vous aussitôt. Tu verras bien toi-même ce qu'il pense de ma demande. Donc, je veux, que dis-je, j'exige : primo, qu'aucun soldat ou créature de Malmort ne pénètre jamais dans les Collines des Barbes Fleuries ; secundo, un droit d'exploitation des ressources minières des Entrailles du Rovar pendant dix ans ; tertio, la lyre de Timhrandil, sans qu'il soit fait aucun mal à son actuel possesseur, Keldrilh le ménestrel.

- Vos conditions sont inacceptables !

- C'est mon dernier prix. Tu peux disposer maintenant.

Comme en témoigne le bruit de battements d'ailes qui s'élève hors de la chaumière, la créature ne se fait pas prier. Rendez-vous au [144](#).



Vous obtenez de la bouche du capitaine Reef la réponse à la question qui vient de vous traverser l'esprit. Car, s'il ne vous révèle rien en vous disant que le brigand se faisait passer pour un marchand, vous apprenez avec soulagement qu'il n'est rien arrivé de fâcheux aux passagers et aux membres de l'équipage. Cependant, ce qui explique l'étonnante facilité avec laquelle le voleur a pu opérer, les passagers ont tous été drogués par une poudre déposée dans l'huile de leurs lanternes, qui dégage un gaz soporifique sous l'effet de la chaleur. Ils dorment donc tous d'un sommeil de plomb qui ne s'achèvera que demain, en fin de matinée. Ainsi, si vous n'aviez pas été invité par le capitaine Reef, ce que le voleur ne savait pas, sans doute auriez-vous aussi été volé. Mais l'homme a dû craindre que vous ne vous trouviez dans votre cabine dont la porte est restée fermée à clef pendant votre absence. Dans ce cas, pour peu que vous vous soyez endormi à l'heure du dîner, hypothèse vraisemblable du point de vue du forban, vous n'auriez pas eu besoin d'allumer votre lanterne car il faisait encore jour à ce moment. En outre, cet homme était présent lors de votre entraînement sur le pont, dans l'après-midi. Peut-être a-t-il alors jugé qu'il ne serait pas de taille si, d'aventure, il devait se mesurer à vous. Sur ces considérations, vous demandez au capitaine Reef de s'occuper du corps du défunt, que vous proposez d'incinérer demain, dès votre arrivée à Kandarothe, d'organiser un tour de garde sur le *Kraken*, pour le reste de la nuit et, en prévision du réveil de ses passagers, de faire préparer un déjeuner copieux qui devra être distribué dans les cabines. Puis, vous regagnez la vôtre. Une fois couché, le sommeil vous gagne rapidement. Rendez-vous au [71](#).

Un instant plus tard, votre main se crispe sur le bois de votre bâton. Vous n'avez aucun mal à identifier la créature qui vole à votre rencontre, ses griffes acérées pointées dans votre direction. Avec son corps d'oiseau à tête de femme, sa voix envoûtante et ses yeux brûlants de fièvre, ce monstre fabuleux, cette harpie, n'a



31 *Ses griffes acérées pointées dans votre direction,
la harpie vole à votre rencontre.*

qu'une seule intention : vous dévorer ! La créature n'est plus qu'à trois mètres au-dessus de votre tête lorsque vous dégainez votre dague. Votre monture montre des signes

d'affolement mais vous parvenez, fort heureusement, à la maîtriser avant d'engager le combat.

HARPIE IN: 16 co : 9 VIT: 15 BL : 2D

Votre ennemi possède, outre ses griffes, une arme redoutable. En fait, il lui suffit de vous blesser une fois pour vous imposer le joug d'un redoutable envoûtement. Vous devez donc réussir un test, en lançant 3 dés avec un résultat inférieur à votre total de points de Magie, chaque fois que cette chose hideuse réussira un Tour de Combat. Si vous parvenez à débarrasser le monde de Dorgan de la présence de cette caricature humaine, rendez-vous au [101](#). Si vous êtes vaincu ou charmé par elle, rendez-vous au [176](#).

32

Le repas achevé, vous regagnez votre tente. Là, Gayl vous aide à ôter votre armure et vous enflez une chemise de nuit. Alors, fin prêt pour quelques heures d'un sommeil que vous espérez réparateur, vous vous glissez sous l'épaisse couverture de votre lit de camp. Hélas, à peine avez-vous eu le temps d'étirer vos muscles endoloris par les efforts de la journée qu'une sentinelle pousse un cri d'alerte. Vous sautez du lit d'un bond, vous allumez une lanterne et vous enflez votre pantalon en toute hâte. Vous chaussez vos bottes lorsque Gayl pénètre sous votre tente, l'air affolé.

- Que se passe-t-il ?

- On vient de découvrir une sentinelle morte, assassinée.

- Quoi ! Assassinée ? Guide-moi, vite !

A la suite de Gayl, vous traversez le camp à toutes jambes. Quelques minutes plus tard, vous atteignez la lisière de la forêt,

au sud de la clairière, où un attroupement d'une douzaine d'hommes s'est formé : huit fantassins de Séléite et quatre de vos chevaliers. Tous s'écartent silencieusement sur votre passage.

- Qui a bien pu tuer cette sentinelle ? demandez-vous en découvrant la dépouille d'un soldat de Ninteloth, visiblement frappé dans le dos. Avez-vous repéré des traces ?

- Oui, seigneur, vous répond aussitôt un chevalier, l'un de vos meilleurs éclaireurs. D'après les empreintes que j'ai pu relever dans les environs, ils étaient deux, venant de Séléite et contournant la clairière en suivant la lisière de la forêt. Comme ils passaient près d'elle, la sentinelle a dû entendre un bruit suspect. Hélas, plutôt que de donner l'alarme, le soldat a oublié toute prudence ! Il a quitté son poste pour s'avancer dans le sous-bois. Là, il est tombé dans un piège. Je pense que l'un des deux hommes l'a attiré pendant que l'autre se plaçait dans son dos. A mon avis, rien ne lui serait arrivé s'il avait respecté les consignes de sécurité. Ces deux tueurs n'en avaient sûrement pas après lui.

- A propos de ces assassins... As-tu seulement idée de la direction de leur fuite ?

- Le sud ou l'est, mais sans aucune certitude. Dans cette forêt, de nuit, il devient rapidement impossible de suivre des traces. Bien sûr, si nous avions un salhaurk sniffeur, nous pourrions retrouver ces assassins. Malheureusement, ils sont interdits à Séléite.

- Il n'y a donc plus rien à faire. Soldats de Ninteloth, c'est à vous que revient le devoir d'enterrer dignement votre compagnon d'armes et d'envoyer l'un de vous prévenir le palais de la triste nouvelle. Quant à toi, chevalier, bien que les circonstances ne s'y prêtent guère, je te félicite pour ta vivacité d'esprit et ta compétence.

Cela dit, vous tournez le dos au sinistre spectacle de cet homme assassiné dans la fleur de l'âge pour regagner votre tente. Rendez-vous au [63](#).

33

Vous quittez ce monde pour rejoindre le panthéon des paladins. Pouviez-vous espérer plus belle mort ? Non seulement vous êtes passé de vie à trépas l'arme à la main, mais en plus, vous avez trouvé votre maître. *Fin d'Aventure.*

34

La matinée s'achève quand vous atteignez le carrefour des quatre sentiers. Aussitôt, les gnomes s'activent, sortant des sacoches de leurs poneys de longues nappes blanches qu'ils disposent sur une herbe rase parsemée de fleurs, ainsi qu'une quantité gargantuesque de victuailles. Puis les convives s'installent, formant un large cercle autour duquel les enfants s'égailent en lançant des confettis et des serpentins. Ah... si seulement le temps pouvait ne pas compter ! Mais, comme vous l'indique votre pipe dont le fourneau vient de s'éteindre, il faut maintenant faire vos adieux : à votre père, à qui vous promettez d'être de retour avant qu'il ne rejoigne le panthéon des héros gnomes et votre mère, morte voici déjà plus de vingt ans ; à Baledi-biou, votre fiancée, qui parvient à grand-peine à retenir ses larmes ; puis à vos nombreux frères, sœurs, cousins, cousines et amis d'enfance. Soucieux de ne pas prolonger trop longtemps le moment pénible de la séparation, vous obtenez que nul ne vous suive au-delà de la Croix de Rinogh. Puis, sans plus attendre, vous grimpez sur votre poney. Lentement, vous vous éloignez des vôtres, en prenant garde de ne pas vous retourner quand, derrière vous, s'élève l'hymne des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, suivi d'applaudissements et de cris d'encouragement. Haut les cœurs ! Il fait beau, vous emportez, dans les sacoches de votre poney, des vivres et un équipement pour un voyage plus que confortable, vous allez bientôt retrouver vos amis, Laurin, Valkyr et Yamaël, une noble mission vous attend et l'aventure, la gloire et la fortune sont au bout de votre chemin. Plein d'entrain, vous montez et descendez les pentes des collines en jouant de la flûte, apercevant de temps à autre les sommets des deux chaînes montagneuses du monde de Dorgan.

A l'endroit où vous vous trouvez, à mi-distance des Monts du Rovar et des Monts du Bouclier, il n'y a plus de sentier. Vous filez plein nord, dans un silence troublé par le souffle d'une légère brise, le bourdonnement des abeilles qui butinent des fleurs blanches à large corolle et le bruissement des papillons aux ailes jaunes, bleues ou mauves qui s'envolent à votre approche. Haut dans le ciel, de grands oiseaux décrivent de larges cercles. Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

35

Votre dague a fait des merveilles contre ce mort vivant. Quel n'a pas été votre étonnement lorsque vous avez constaté que votre lame brisait les os du squelette aussi aisément que vos doigts cassent des brindilles. Ce maudit Kandjar, à qui vous avez juré une haine éternelle pour vous avoir emprisonné dans ce corps humain, ne s'est cependant pas moqué de vous en vous offrant cette arme. Peu après, une fois les deux infortunés soldats enterrés, certain qu'il serait vain, dans cette végétation prolifique, de chercher les empreintes du sorcier responsable de leur mort, vous reprenez silencieusement la direction de Sélartz. Rendez-vous au [60](#).

36

L'arrivée du monstre au contact de votre monture vous laisse tout juste le temps de rendre sa lance à votre équipier. Il engage aussitôt le combat, sans que vous puissiez intervenir pour l'aider.

ELFE IN: 16 CO:10 VIT: 16 BL : 2D

CRIG-BECK IN: 12 CO : 20 VIT : 20 BL:1D/2D

Au cours de cette lutte entre votre équipier et le crig-beck, vous courez deux grands risques. D'une part, l'aigle géant s'est cabré et bat vivement des ailes. Aussi, lorsque le monstre attaque, lancez 1 dé supplémentaire. Vous serez désarçonné si le résultat obtenu est un 6. D'autre part, votre adversaire, qui attaque l'elfe à l'aide de ses griffes, utilise contre vous, une fois tous les deux

Tours de Combat, sa longue queue munie d'un dard empoisonné. A cette occasion, lancez 3 dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre Initiative, l'arme perfide vous pique et vous encaissez 2D de points de Blessures. Un dernier détail : il vous est impossible, au cours de ce combat, de prendre un objet dans votre sac, quel qu'il soit. Si vous êtes désarçonné ou si vous succombez à un empoisonnement, rendez-vous au [107](#). Si votre équipier meurt, rendez-vous au [136](#). A l'inverse, s'il parvient à se défaire de son adversaire, rendez-vous au [44](#).

37

Le lendemain, après une fin de nuit sacrifiée à l'évocation de vos meilleurs souvenirs de Ninteloth, vous chevauchez à la tête de votre troupe en direction de Kandarothe. Chemin faisant, vous repensez à l'étrange cauchemar qui a perturbé les quelques heures de sommeil qu'il vous a été possible de prendre au cours de la nuit passée. Vous étiez dans la maison de votre enfance, seul, quand quelqu'un cogna violemment à la porte. Un homme au teint blafard, pauvrement vêtu, se trouvait sur le seuil. Il vous pria de le suivre sur-le-champ, à la demande de votre empereur. Dans la cour, deux chevaux noirs comme l'ébène piaffaient d'impatience. Une fois en selle, votre monture était partie comme une flèche, dans un galop fantastique qui vous avait d'abord donné une grisante sensation de vertige. Mais, la vitesse ne cessant de s'accroître, l'agréable impression prenait rapidement un tour de plus en plus inquiétant. D'autant que l'écuyer poussait sans arrêt des cris inhumains qui produisaient sur les pauvres bêtes un effet identique à celui du fouet. Ce rêve, étrange et terrifiant, vous l'avez encore fait au cours de la seconde nuit de votre voyage. Vous vous trouviez alors à Kandarothe, dans la demeure de Méthel que vous souhaitiez informer personnellement de la mort de Ninteloth. L'ancien bûcheron devenu gouverneur, confronté à un Valkyr épuisé et passablement démoralisé, vous avait alors proposé de prendre en son logis une journée de détente. Un repos que vous aviez refusé pour retrouver, au plus vite, vos trois compagnons d'arme : Laurin, Galidou et Yamaël. Ce qui sera chose faite d'ici peu,

quand votre troupe aura franchi l'espace qui sépare la lisière de la forêt d'Andaines de l'enceinte du fort militaire que vous apercevez maintenant, à moins d'une lieue, dans la Grande Plaine. Rendez-vous à [Sélartz](#).

38

A une autre époque de votre vie, lorsque vous arpentiez les mondes selon votre bon plaisir, vous n'auriez fait qu'une seule bouchée d'un aussi piètre guerrier que ce barbare de la tribu des Horlas. Est-ce donc là tout ce que Synaps peut vous opposer pour vous empêcher de le détruire ? Voilà une chose bien surprenante de sa part, pensez-vous en arrivant en vue du camp. Rendez-vous au [90](#).

39

Parti d'Elvanine en milieu de matinée sous un soleil de plomb, vous avez chevauché de longues heures sur la route de Fenga, entre les eaux tumultueuses du Golfe de Sirth et les premiers contreforts de la chaîne des Monts du Rovar. Au départ de la Cité Forteresse, votre intention était d'atteindre la Ferme Fortifiée de nuit, à la lueur de votre bâton enchanté. Mais, arrivé aux deux tiers du chemin qui sépare les deux plus grandes villes du monde de Dorgan, tandis que le soleil plonge déjà au-delà de la Grande Mer et que vous vous apprêtez à quitter la route pour prendre la direction du nord-est, vous apercevez deux roulottes installées à une centaine de mètres de la voie, non loin d'une petite crique du Golfe de Sirth. Votre hâte à rallier Sélartz vous fait hésiter un long moment. Puis, considérant, comme le souligne si bien un vieux proverbe des hommes de ce monde, que prudence est mère de sûreté, vous décidez de vous joindre aux campeurs.

- Bonsoir, déclarez-vous à l'intention des deux hommes venus à votre rencontre tandis que vous vous approchez des chariots. Accepteriez-vous un compagnon de plus pour la nuit ?

- Qui es-tu ? vous demande aussitôt le plus âgé des deux, à en croire les nombreuses rides qui barrent son large front et la barbe fournie qui mange son visage.

- Je me nomme Yamaël, répondez-vous. Je viens d'Elvanine et me rends à Sélartz. Mais je crains de ne pouvoir atteindre la Ferme avant qu'il ne fasse nuit noire.

- Yamaël ? Notre seigneur ?

- Si fait, mon brave. Mais vous n'avez toujours pas répondu à ma question...

- Euh... Quelle question ? Ah, oui, bien sûr ! Mais, naturellement ! Vous pouvez vous joindre à nous. Cependant, comme la charge que j'exerce m'y oblige, je dois auparavant vous prévenir que vous dînerez à la table du bourreau d'Elvanine.

- Vous êtes Pajan ?

- C'est exact. Et voici Sorgal, mon unique fils.

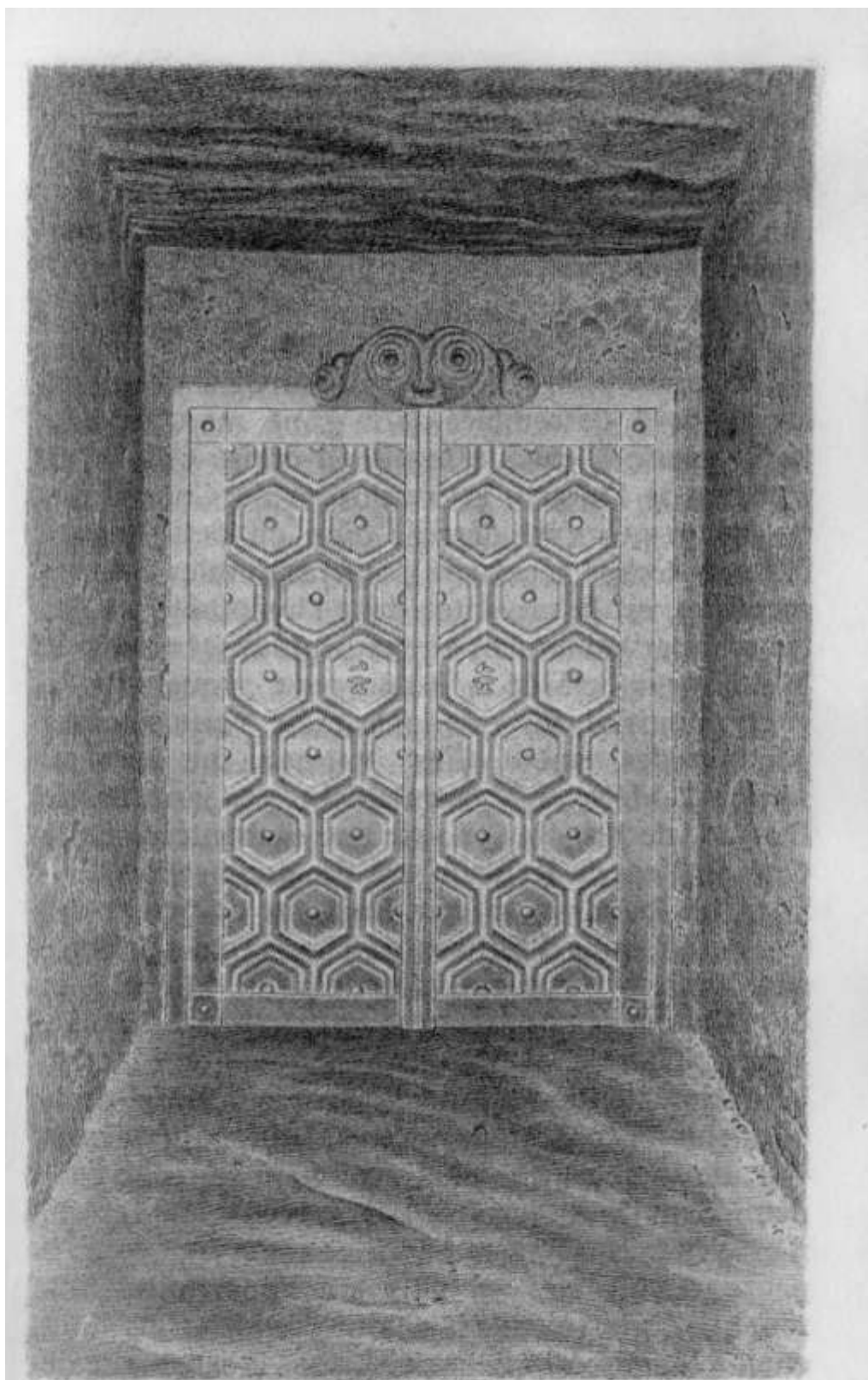
- J'accepte volontiers ton hospitalité, maître Pajan.

- J'en suis honoré. Tant de gens me l'ont déjà refusée. Mais trêve de discours. Sorgal, cours vite prévenir Mara de préparer un lit pour notre invité, dans ta roulotte. Puis embroche une pièce de xur que tu mettras à rôtir. Sors aussi deux bouteilles de mon meilleur vin. Et fais bien attention à ne pas placer la viande trop près des flammes. L'adolescent file aussitôt, ventre à terre, en direction du campement que vous atteignez quelques minutes plus tard, après avoir attaché votre monture à un piquet d'un pré où paissent déjà quatre chevaux de trait. Deux heures plus tard, tandis qu'un oiseau nocturne passe en hululant à la verticale du camp en direction de la Ferme Fortifiée, vous achevez un dîner dont vous conserverez un très bon souvenir. Le repas fut excellent. La conversation vous a permis de découvrir les multiples facettes d'une activité dont vous ne saviez rien.

Quant à l'homme, vous l'avez immédiatement apprécié pour son intelligence, son esprit d'indépendance et sa grande retenue. En fait, le regard que Pajan porte sur ses semblables est assez proche du vôtre concernant les habitants de ce monde. De son point de vue, seule la raison commande. Ce qui, pour vous, à l'échelle des siècles de votre existence démoniaque, s'accorde parfaitement à votre devise : « Qui veut la fin veut les moyens. » C'est donc pleinement satisfait de votre soirée, non sans les avoir tous aimablement remerciés, que vous prenez congé de Pajan, Mara et Sorgan pour aller vous coucher. Rendez-vous à la [Ferme Fortifiée.](#)

40

« Voilà pourquoi Thorgoïn tenait tant à préserver le secret de l'existence de cette galerie », pensez-vous, trois heures après votre dernier combat en découvrant qu'une porte massive de mildrilh, acier d'une résistance inouïe, obstrue le tunnel, désormais rec-tiligne. Votre intuition se confirme quelques instants plus tard, quand vous apercevez, gravés dans le métal, les symboles traditionnels des forgerons de Mildrilh : l'enclume et le marteau. Les nains des Entrailles du Rovar sont donc bel et bien venus dans ces montagnes, il y a sans doute fort longtemps, dans l'intention d'y bâtir une nouvelle cité. Un projet qu'ils caressent encore aujourd'hui, sans en avoir averti le Conseil des Seigneurs de Dorgan, même si les barbares, puis Synaps, ont transformé leurs premières constructions en un sanctuaire dédié à des puissances maléfiques. Thorgoïn était-il chargé d'une mission d'espionnage ? A moins qu'il soit venu en ce lieu pour y récupérer un trésor de son peuple ou qu'il se soit imaginé qu'il pourrait, à lui seul, vaincre le maître des prêtres sorciers de Malmort. Qu'importe désormais, pensez-vous en considérant que le nain n'a jamais été en cheville avec Synaps et qu'il n'était sûrement pas dans son intention de s'allier à l'ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de Mani. Rendez-vous au [Sanctuaire.](#)



40 *Une porte massive de mildrilh, un acier d'une résistance inouïe, obstrue le tunnel.*

- Mes amis, poursuit Opal en accordant un regard circulaire à l'assemblée, non sans marquer une légère pause à chaque fois qu'il croise celui d'un Héritier de Dorgan, la conclusion du Conseil des Seigneurs qui s'est déroulé hier, en petit comité faute du temps nécessaire pour rassembler tous ses membres, est la suivante : dans l'hypothèse où nos troupes parviendraient à repousser les serviteurs de Malmort au-delà de la Route des Conquérants, la guerre pourrait durer de longs mois, voire s'enliser pendant des années. C'est pourquoi, au nom du sénéchal Méthven, commandeur des armées de Dorgan, de Kandjar, maître des enchanteurs de la Cité du Lac, de Keldrilh, roi des gnomes des Collines du Chaudron, d'Aria, émissaire du peuple des fées et des lutins d'Elfham, de Thorgoïn, ici présent, ambassadeur du peuple des nains de Mildrilh, et des elfes que je représente en ce lieu, je prie Laurin, Valkyr, Galidou et Yamaël, Seigneurs de Dorgan, héros des elfes de Mani, de risquer leur vie, et peut-être plus encore, dans une expédition périlleuse. Car, de source sûre, nous savons où se cache l'ennemi. Sans doute échaudé par son échec sur Terrah, il est venu cette fois en personne superviser ce qu'il pense devoir être sa plus grande victoire. Son repaire se trouve dans la chaîne des Monts du Bouclier, à la source du fleuve Cal, dans le sanctuaire de la tribu barbare des Horlas. Cet endroit est une grotte, profonde, d'où l'eau s'écoule en une formidable cascade au pied de laquelle le Cal poursuit son cours dans le Canyon des Brumes, puis la Vallée des Méandres. Rendez-vous au [70](#).

Si la virulence de votre attaque vous a permis de coincer le spadassin dans un angle de la pièce d'où il ne peut espérer atteindre, sans combattre, une porte ou une fenêtre pour tenter de s'échapper, force vous est de reconnaître que vous avez affaire à un redoutable bretteur. Sa défense parfaite ne laisse entrevoir aucune ouverture. Il semble même attendre que vous perdiez patience, que vous preniez l'initiative de placer une botte

mortelle. Conscient de la force de cet adversaire, vous jugez qu'il serait très dangereux d'essayer de le désarmer. C'est pourquoi, changeant de tactique, vous maîtrisez votre colère pour lui adresser un ultimatum.

- Rends-toi ! Tu es pris. Quelle que soit ta faute, je te promets un procès juste et équitable.

Un rire nerveux accueille votre proposition, aussitôt suivi d'une déclaration faite dans votre langue, mais avec un accent guttural qui vous est étranger.

- Me rendre ? Qui es-tu donc pour oser prétendre me vaincre et me faire prisonnier ?

Je suis Valkyr, paladin de l'ordre du Premier Écu de l'Empire, maître des chevaliers de l'ordre du Dragon Protecteur de Dorgan. Ecoute-moi donc ! D'ici peu, d'autres soldats viendront. Que tu me tues ou non, tu succomberas sous le nombre.

Hélas... Mais la chance ne m'a pas tout à fait abandonné. Ta réputation a dépassé les frontières et il y a longtemps que je souhaite me mesurer à toi. Tiens-tu donc tant que cela à mourir ?

- Qui le voudrait ? Mais je n'ai pas le choix. Les lois de ma confrérie interdisent l'échec et la trahison. Je dois donc vaincre ou périr. C'est pour moi une question d'honneur ! Cela, je sais que tu peux le comprendre.

- Ainsi soit-il ! déclarez-vous en engageant le combat sans plus attendre, sachant fort bien que l'assassin ne se rendra jamais. Assilane émet un sifflement métallique, strident, au moment où vous portez votre première attaque.

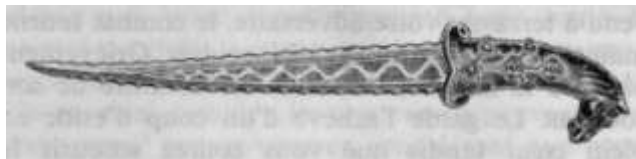
ASSASSIN IN: 13 CO:15 VIT: 18 BL:2D/4D

Au cours de ce combat, du fait de la longueur de votre épée, l'assassin utilise en priorité son sabre, occasionnant 2D de Blessures s'il vous touche. De plus, s'il parvient à vous infliger

avec cette arme une perte minimale de 8 points de Blessures, son coutelas entre alors en action. Hélas... car vous n'avez pas remarqué que la lame de cette arme est enduite d'une substance noire, un poison très violent qui vous infligera 4D de Blessures s'il pénètre dans votre chair. Si vous venez à bout de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [84](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

43

Que vous ayez tenté de saisir la Couronne des Huit en plongeant le bras dans l'eau ou avec une arme assez longue pour atteindre le fond de la vasque importe peu car, quelle que soit la méthode que vous avez choisie, vous avez réveillé celui qui dormait dans ce bassin et, qui plus est, tenté de voler son trésor le plus précieux : sa très chère couronne. Vous vous rendez compte trop tard de l'horrible vérité. En fait, Synaps est cette source dans laquelle une force implacable vient de vous faire plonger..., une source maudite, d'où vous ressortirez métamorphosé en créature monstrueuse, à jamais esclave des volontés de votre nouveau maître. C'en est fini de l'Héritier de Dorgan que vous avez été. *Fin d'Aventure.*



44

Mortellement touché, le crig-beck descend en vrille. Un instant plus tard, il plonge dans la mer de nuages qui cache à vos yeux une terre où son cadavre s'écrasera bientôt contre les rochers. « Bon débarras ! » déclarez-vous à votre équipier en lui donnant une tape amicale sur l'épaule, avant de vérifier qu'aucun de vos compagnons de voyage n'a besoin de votre aide. Rendez-vous au [163](#).

45

Le réveil est brutal ! Devant vous, le grand chambellan de Séléite vous secoue par les épaules. La première chose que vous remarquez en franchissant rapidement le pas qui sépare l'état de sommeil de celui d'éveil, c'est le visage baigné de larmes du premier serviteur de Ninteloth. Il vous interpelle d'une voix rendue incompréhensible par ses sanglots. Tout son corps est agité de tremblements. A l'évidence, l'homme qui vous fait face porte les stigmates d'un profond désarroi et d'une infinie tristesse.

- Calmez-vous, de grâce ! déclarez-vous en vous asseyant, après avoir délicatement desserré l'emprise des mains de l'homme sur vos bras. Je n'entends pas un traître mot de ce que vous me dites. Que se passe-t-il exactement ?

- Seigneur, un grand malheur vient de frapper cette demeure. Ninteloth...

- Eh bien quoi, Ninteloth ?

- Il est mort ! On l'a assassiné pendant son sommeil. Venez vite, je vous en conjure.

Sans perdre un instant, vous bondissez de votre lit, vous enfiler rapidement quelques vêtements et vous suivez le grand chambellan jusqu'à la chambre de votre ami. Rendez-vous au [102](#).

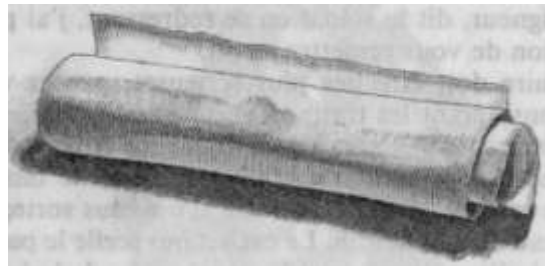
46

Peu après, une fois sur le pont du *Kraken*, vous scrutez l'obscurité à la recherche du fuyard. Hélas, le bougre a mis à profit le temps de votre course pour atteindre et franchir la limite de votre champ de vision. Certain que vous ne pourrez jamais l'empêcher de rejoindre la rive nord du Koth, vous décidez de redescendre dans les quartiers des passagers, angoissé à l'idée

des actions qu'a pu commettre l'inconnu avant de prendre la poudre d'escampette. Rendez-vous au [166](#).

47

Vous parvenez en fin d'après-midi en vue du Canyon des Brumes, sous un ciel d'encre. A moins de trois lieues de part et d'autre de la Vallée des Méandres, les premiers contreforts des montagnes se sont élevés jusqu'à atteindre une altitude vertigineuse. Abruptes et verglacées, ces parois sont infranchissables. Sous vos pieds, la pente se fait de plus en plus raide, comme en témoigne la vivacité accrue des eaux du Cal. Naturellement, les arbres sont les premiers à pâtir du froid et de la raréfaction de l'oxygène. Moins nombreux que dans la vallée, ils cèdent progressivement la place à un tapis de mousses et de lichens, par endroits totalement recouvert de neige. Rendez-vous au [Canyon des Brumes](#).



48

Ecartant les badauds sans ménagement, vous tentez de rattraper l'inconnue qui, se faufilant telle une anguille, risque fort de vous échapper. Un instant, vous la perdez de vue, puis vous l'apercevez de nouveau... hélas, au moment précis où vous percutez un nain, aussi large que haut, qui vous entraîne malencontreusement dans sa chute. Vous vous relevez rapidement, abreuvé d'injures par le pauvre bougre, pour constater, déçu, que la femme a disparu sans vous laisser le moindre espoir de jamais la retrouver. Tout en priant votre victime involontaire d'accepter vos excuses, ce qu'elle fait de bonne grâce, vous décidez d'abandonner toute velléité de poursuite. Peu après, dans l'intimité de votre chambre d'hôtel,

alors que vous prenez un bain bouillant comme vous les aimez, vous prévoyez, à l'occasion du dîner auquel vous a convié le capitaine Guelfe, de lui demander une escorte pour le lendemain. Car si, comme vous le craignez, la femme de la foire était un assassin aux ordres de Synaps ou une prêtresse de Malmort, vous préférez ne pas prendre le risque d'un périple solitaire jusqu'à Sélartz. Rendez-vous au [126](#).

49

Vous faites un terrible effort de volonté, sans parvenir toutefois à réprimer un énorme éclat de rire. Puis, une fois calmé, vous donnez une réponse cinglante.

- Dis à ton maître que je suis flatté de son offre. Car seule la peur peut expliquer qu'il puisse imaginer une seconde que Galidou choisira de trahir ses amis et ses proches. Dis-lui aussi que mon peuple l'attend de pied ferme, et qu'il n'est pas un gnome qui ne le combattrait jusqu'à la mort plutôt que de vivre sous sa coupe. Quant à toi, je n'aurai de cesse que de t'avoir fait payer la mort de mon poney. Car je présume que tu l'as tué.

Un sifflement de rage accompagne vos dernières paroles, un instant avant que vous n'entendiez, distinctement, le bruit d'un battement d'ailes. Rendez-vous au [144](#).

50

Faute d'avoir tenté de sauver le voleur à l'aide de votre sortilège de soin, c'est un cadavre que vous déposez sur le pont du *Kraken* un instant avant d'y poser l'outre dans laquelle il avait placé le fruit de sa rapine. Drôle de voleur ! pensez-vous en considérant l'audace dont il a fait preuve au cours de la nuit. D'ailleurs, comment a-t-il bien pu faire pour détrousser les voyageurs sans se faire repérer ? Rendez-vous au [30](#).

51

Le soleil décline à l'horizon quand vous décidez de mettre pied à terre pour dresser votre tente. Selon votre estimation, il ne vous reste guère plus d'une heure avant la nuit. D'ici là, vous devrez avoir pansé votre poney, coupé un carré d'herbes assez vaste pour y planter votre refuge et disposé autour de votre campement, à vingt centimètres du sol, une cordelette dotée de clochettes, que vous enroulerez autour des petits pieux de bois dont vous ne vous séparez jamais lors de vos voyages. Comme le dit si bien un vieux proverbe gnome : « Prudence est mère de sûreté ! » La nuit est tombée depuis plus d'une heure quand, vos travaux achevés, vous dînez d'un repas froid sur le seuil de votre abri. Soudain, tous vos sens sont en éveil. A quelques pas de vous, votre poney semble perdre la raison. Il se cabre et tire sur sa longe avec une telle violence qu'il parvient, sans que vous ayez eu le temps d'esquisser le moindre geste, à arracher le piquet auquel vous l'aviez attaché. Votre dague à la main, les nerfs à fleur de peau, alors que votre monture disparaît dans les hautes herbes de la Grande Plaine, vous entendez, derrière vous, des clochettes tintinnabuler. *Choix 3 du Livre des Héros de [Galidou l'illusionniste](#).*

52

En suivant les indications portées sur la carte de Thorgoïn, vous arrivez avant la nuit à l'entrée d'un puits qui s'enfonce à pic dans les entrailles de la terre. Vous avez beau écarquiller les yeux, vous n'apercevez pas le fond de cette cheminée naturelle. Cependant, en y laissant tomber un caillou, vous estimez que la profondeur n'est pas supérieure à une trentaine de mètres. L'orifice est étroit, mais assez large pour qu'un homme puisse descendre sans prendre d'autres risques que de se faire quelques méchantes égratignures. Enfin, vous disposez d'un outil fort utile en la circonstance : une longue corde que Gladys sort de son sac avec un grand sourire, le premier depuis la mort de son père adoptif lors de l'attaque des crig-becks à l'approche des Pics d'Ajdra. Mais que comptez-vous faire maintenant ? Si vous souhaitez

descendre sans délai et prendre un peu de repos sous terre, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez attendre de vous être reposé pour commencer votre exploration souterraine, rendez-vous au [154](#).

53

Avant que les trois soldats n'aient eu le temps d'engager le combat avec le squelette du géant, un rayon de lumière rouge, presque imperceptible à l'œil nu, traverse l'espace qui sépare votre bâton de sa cible. Aussitôt, la température de l'air s'élève brusquement autour du mort vivant. Contre un être de chair, ce sortilège n'aurait eu d'autre effet que de le gêner dans ses mouvements. Mais, contre ce tas d'ossements que seule la magie peut encore animer, votre brasier maléfique prend une tout autre dimension. Le squelette s'enflamme comme une torche sous les yeux ébahis des soldats, puis se désintègre, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Peu après, une fois le malheureux éclaireur enterré, certain qu'il serait vain, dans cette végétation prolifique, de chercher les empreintes du sorcier responsable de la mort de Frat, vous reprenez silencieusement la direction de Sélartz. Rendez-vous au [60](#).

54

Après une longue discussion, rendue difficile par le fait que seule l'une des quatre femmes parle votre langue, de surcroît avec de sérieuses difficultés, vous connaissez bien mieux les passagères du *Kra-ken*. Tout d'abord, contrairement à ce que vous aviez pensé au moment de l'embarquement en voyant leurs riches vêtements, ces femmes se sont révélées être, non des marchandes, mais des guérisseuses du temple de Catina, originaires du lointain pays d'Oloman, situé à l'est de la mer de Loria. « L'habit ne fait pas le moine ! » aviez-vous alors déclaré à l'intention de votre interlocutrice avant de lui demander les raisons de sa présence à Dorgan. A cette question, la femme parvint à vous faire comprendre qu'elles s'étaient installées à Elvanine depuis bientôt deux ans grâce à la bienveillance du

sénéchal Méthven, et qu'elles exerçaient leur art pour le bien de tous afin d'obtenir un jour le droit de fonder un temple de leur confrérie à Dorgan.

- Je me souviens, en effet, aviez-vous alors déclaré, de la réunion du Conseil des Seigneurs où votre établissement à Elvanine avait été inscrit à l'ordre du jour à titre d'essai. Mais, en ce cas, qu'allez-vous faire à Kandaroth ?

- Nous n'allons pas à Kandaroth. Notre destination est Sélartz, vous répondit-elle, portant aussitôt sa main à sa bouche d'un geste maladroit. Par galanterie, bien que votre rang de seigneur du Conseil vous en donne le droit, vous n'aviez pas voulu forcer cette femme à vous révéler les motifs de son voyage. Car, s'il était clair qu'elle avait commis une gaffe en vous révélant le lieu de sa destination, fort peu de gens à Dorgan peuvent se vanter de connaître les guérisseurs d'Oloman aussi bien que vous. Il est vrai qu'au cours de ces cinq dernières années, vous avez eu l'occasion, à deux reprises, de faire escale avec l'Ordreth dans ce pays peuplé d'hommes et de femmes profondément religieux mais, à l'inverse des prêtres de Malmort, adeptes de préceptes fondés sur des principes de bonté et de générosité. Rendez-vous au [134](#).

55

Tupo, le guide du peuple des Petites Gens, conservera un souvenir inoubliable de sa rencontre avec les Héritiers de Dorgan, car elle lui a permis d'apprendre l'existence de la forêt d'Ordreth et de ses habitants. Pour lui, les fées avaient quitté ce monde plus d'un millier d'années auparavant, pour fuir un univers ravagé par la guerre. Aussi décida-t-il de partir sans délai pour cette terre promise en compagnie de ses semblables : un centaine d'âmes, dont les vingt guerriers qui se trouvaient cachés autour de votre camp, l'arc bandé dans votre direction, sans que vous ayez détecté leur présence. Bien qu'impatient de s'en aller, Tupo prit le temps de vous expliquer les raisons de sa présence dans la Vallée des Méandres. Vous apprenez ainsi que son peuple

vivait, il n'y a pas si longtemps, de l'autre côté des montagnes, plus au nord, bien au-delà de la chaîne des Monts du Bouclier, dans la forêt des quatre lacs. Vous découvrez également, sans en être réellement surpris, qu'ils doivent leur salut à leur incroyable don d'invisibilité ; pouvoir sans lequel ils ne seraient jamais parvenus à fuir une contrée mise à feu et à sang par les hordes de Synaps. Enfin, vous obtenez une information précieuse : des monstres hideux veillent jour et nuit dans le Canyon des Brumes ; certains sur terre, d'autres dans l'eau. De loin, toutes ces créatures ont une apparence humaine. Mais de près, pour autant qu'ils aient pu s'en approcher, les Petites Gens ont vu que tous portent dans leurs chairs la marque d'une terrible malédiction. Sur ces mots, Tupo vous fait ses adieux, avant de poursuivre sa route en direction de la forêt d'Ordreth. Rendez-vous au [94](#).

56

- Seriez-vous devenu fou pour tirer les gens du lit à une heure... Par les flammes du dragon ! Qu'est-ce...

- Taisez-vous ! Et ouvrez grand vos oreilles ! L'infortunée jeune femme, que vous avez allongée sur le lit de votre cabine avec l'aide du capitaine Reef sans cesser un instant de la maintenir fermement, parle maintenant sans discontinuer, dans une langue qui vous est inconnue, d'une voix gutturale au débit précipité.

- Connaissez-vous ce langage ?

- Chut ! répond l'enchanteur en redressant la tête tout en fermant les yeux et en plaçant ses mains en forme de coupe sur ses oreilles.

Quelques minutes plus tard, le cœur de la malheureuse a cessé de battre. Le magicien, visiblement délivré d'une forte concentration, répond enfin à votre question.

- Ce que je peux dire avec certitude, c'est que cette femme parlait un patois hérité de la langue des barbares des tribus de la chaîne des Monts du Bouclier. Mais la folie régnait sur ses pensées. Ses

propos étaient incohérents. Cependant, j'ai pu traduire quelques mots qui m'ont permis de comprendre qu'il était question d'une rivière, puis de créatures qu'elle a appelées les robes noires et, un instant avant de mourir, d'un monstre dont elle avait vraiment très peur. Elle a dit quelque chose comme : « Pas la source... J'veux pas aller dans la vasque.

Me laissez pas aux robes noires. Le monstre me mangera. »

- C'est tout ?

- Hélas !... Et je ne possède malheureusement pas le pouvoir de parler à l'âme des morts. Je sais que des sortilèges le permettent mais je n'y ai pas encore été initié. Pouvez-vous maintenant me dire ce qui s'est passé dans cette cabine avant mon arrivée ?

Dix minutes plus tard, votre récit achevé, vous annoncez au capitaine Reef votre intention d'attendre le lendemain, une fois à Kandarothe, pour faire incinérer le corps de la défunte et jeter ses cendres dans le fleuve. Rendez-vous au [92](#).

57

« Quel dommage que cette lutte n'ait pas eu lieu dans les arènes de la Cité des Mille Visages ! » pensez-vous en considérant qu'elle aurait sans doute ravi sire Péreim, votre empereur, et Jerug, votre maître d'armes. Car cette victoire est d'autant plus grande que le combat fut acharné, dangereux et de toute beauté. Ce barbare se battait vraiment bien. Quant à son arme de destruction..., toute magie a définitivement quitté cette hache dont le fer tombe en poussière lorsque vous le touchez du pied. Rendez-vous au [90](#).

58

« La peste soit de l'imagination ! » pensez-vous, en pleine nuit, à l'instant où vous sortez péniblement d'un cauchemar terrifiant. Utilisant le drap de votre lit pour essuyer votre corps baigné de sueur, vous tentez tant bien que mal de vous calmer et de

reprendre vos esprits. C'est alors qu'un bruit suspect attire votre attention. Êtes-vous toujours sous l'emprise d'un rêve ? Mais le petit cri de douleur que vous poussez, après vous être pincé, dément catégoriquement cette hypothèse. Non ! Quelqu'un ou quelque chose se trouve dehors. Et les cris réguliers que vous entendez ressemblent à s'y méprendre à ceux du métal sur la pierre. Assilane à la main, vous vous levez d'un bond, vous traversez votre chambre et vous ouvrez la fenêtre. - Halte-là ! criez-vous à l'adresse de la forme sombre que vous venez d'apercevoir, trois mètres au-dessus de vous, collée contre le mur. Mais la créature, sans répondre à votre injonction, franchit prestement la distance qui la sépare encore des appartements de Ninteloth pour s'y introduire. Convaincu que la vie de votre hôte est en grand danger, vous quittez aussitôt votre logement, oubliant complètement que vous êtes vêtu d'une légère chemise de nuit. Vous courez aussi vite que vous le pouvez. Si vous donnez l'alarme en criant de toute la force de vos poumons, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

59

A votre grand regret, plutôt que de se montrer conciliant à votre égard - après tout, vous auriez pu le frapper par surprise -, le barbare se jette sur vous. Pourtant, vous lui auriez laissé la vie sauve, vous contentant de l'assommer pour qu'il ne s'éveille pas avant plusieurs heures. Mais il n'en a rien été. Ce guerrier stupide et inexpérimenté n'a pas eu la présence d'esprit suffisante pour tenter de sauver sa vie, pensez-vous en regagnant le campement. Rendez-vous au [90](#).

60

La journée s'achève sous une pluie battante. Vous apercevez enfin l'enceinte du fort militaire de Sélartz situé dans la Grande Plaine, non loin de la lisière de la forêt d'Andaines. Ouf! A cette vision, vous pensez au bain bouillant que vous allez pouvoir prendre dans moins d'une heure, avant de passer à table, car

vous n'avez rien mangé depuis votre départ de la Ferme. Rendez-vous à [Sélartz](#).

61

Voyant que le capitaine Reef arrive sur le pont accompagné par deux de ses matelots, vous hésitez sur la conduite à suivre. Allez-vous plonger dans l'eau froide et boueuse du Koth pour tenter de sauver l'inconnu de la noyade (rendez-vous au [98](#)) ou, dans le même but, mais en considérant qu'il est préférable d'éviter une baignade qui pourrait vous valoir un mauvais rhume, demander au capitaine Reef de faire mettre à l'eau le canot du *Kraken* (rendez-vous au [161](#)).

62

- C'en est trop ! déclarez-vous, l'arme à la main, en abandonnant votre cachette. Venez donc voir ici de quel bois je me chauffe !

Dès qu'elles vous aperçoivent, les quatre créatures poussent leurs prisonniers dans l'eau de la vasque, puis elles se dirigent vers vous en bondissant sur leurs membres postérieurs à la manière des crapauds. Vous allez engager le combat, comptant sur le soutien de vos compagnons cachés en embuscade derrière les piliers, quand vous vous rendez soudain compte de votre erreur. Trois autres créatures semblables à celles que vous vouliez affronter émergent maintenant de la vasque. Voilà donc ce qu'il advient de tous ceux, hommes ou femmes, qui se baignent dans le Sanctuaire des Horlas. Vos adversaires ne sont plus qu'à quelques mètres de vous quand une fabuleuse gerbe d'eau chaude et sulfureuse, s'élève de la vasque. Au sommet de ce liquide diabolique et mortel qui ne retombe pas, vous apercevez la Couronne des Huit, telle qu'elle vous a été décrite par les elfes de l'île de Mani. Vous découvrez, hélas trop tard, la forme sous laquelle Synaps projette d'assujettir les âmes de ce monde ! Et qui pourra l'empêcher, à l'heure où les Héritiers de Dorgan et Gladys succombent à un empoisonnement respiratoire brutal, de transformer les corps et les esprits des hommes, des nains, des

gnomes, des elfes et de tant d'autres peuples pour accroître le nombre de ses légions de monstres. *Fin d'Aventure.*

63

Malgré les incroyables péripéties que vous venez de vivre, vous parvenez enfin à trouver le sommeil, mais ce n'est pas le sommeil du juste ! C'est un repos perturbé par de terrifiants cauchemars qui ponctuent une nuit déjà fort mouvementée. A deux reprises, vous vous êtes réveillé baigné de sueur, en proie à un profond malaise. La troisième fois, deux heures avant l'aube, ce n'est plus un rêve qui vous tire des bras de Morphée, mais Gayl, les cheveux en broussaille, dont le visage défait ne vous dit rien qui vaille.

- Seigneur ! Réveillez-vous ! On a assassiné le gouverneur.

Assassiné... Le gouverneur !... Ninteloth ! Un instant sonné par la nouvelle, vous prenez conscience de ce que votre aide de camp vient de vous dire. Tout en vous habillant, tandis que Gayl donne des ordres pour que votre écuyer prépare votre monture, vous mesurez la gravité de la situation. D'abord, outre son titre de seigneur du Conseil de Dorgan, sa fonction de gouverneur, son rôle dans le développement du pays et le fait qu'il était l'un des hommes qui ont bâti ce monde de leurs mains, Ninteloth était un ami. D'autre part si, comme vous le supposez, Synaps est à l'origine de ce meurtre, cela signifie que la guerre est déjà commencée. Autant de constats qui se bousculent dans votre esprit tandis que vous grimpez sur votre destrier pour prendre la direction du palais de Séléite. Rendez-vous au [102](#).

64

Pour cet homme affolé, votre soudaine apparition n'arrange rien. Bien au contraire ! Le barbare, pourtant grand, carré et assez fort pour manier une lourde hache à deux mains, arrête sa course brusquement et vous regarde en reculant de trois pas, comme s'il venait de rencontrer le diable en personne.

HORLA IN: 10 co:18 VIT: 18 BL : 2D

La panique du barbare vous donne un avantage certain. Il subit vos deux premières attaques sans broncher. Après quoi, s'il est toujours en vie, l'instinct le poussera à se battre. Si vous mettez un terme définitif aux angoisses de ce guerrier de la tribu des Horlas, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [157](#).

65

En arrivant à quelques mètres de l'étal, votre première surprise est de constater, à l'inverse de la profusion de biens qui règne partout ailleurs dans ce marché, que celui-ci est presque vide. Aussi n'hésitez-vous pas à aborder le marchand sur un ton railleur.

- Holà, l'ami ! La saison a-t-elle été si mauvaise qu'il ne te reste plus que quelques pelisses mitées à vendre ?

- Ne vous moquez point ! Si mon étal est si triste, c'est qu'il m'est arrivé ce qu'un commerçant ne vit qu'une fois dans sa vie avant de prendre sa retraite. Ce matin, un homme m'a tout acheté. Je dis bien : tout ! En fait, ce que vous avez sous les yeux, c'est mon stock d'invendus de l'an passé. Je le brade à moitié prix de sa valeur. Seriez-vous intéressé ?

- Par ce qu'il te reste de fourrures ? Non ! Mais par ta bonne fortune, oui... Sais-tu si ton acheteur est encore à la Ferme ?

- Aucune chance ! Je l'ai aidé à charger ce matin à l'aube, à peine une heure après l'ouverture de la foire.

- Sais-tu dans quelle direction il est parti ?

- Non. Mais il m'a dit qu'il allait à Sélartz pour approvisionner l'armée en prévision de l'hiver prochain. Mais pourquoi toutes ces questions ?

- C'est que ton acheteur ne peut être que l'un de mes meilleurs amis, répondez-vous en vous éloignant.

Un mensonge, aussi énorme soit-il, vaut parfois mieux qu'une triste vérité. Car la vérité, c'est que les prêtres sorciers de Malmort s'enhardissent au point d'acheter leurs fourrures au cœur même du monde de Dorgan. Qui d'autre qu'eux pourrait constituer un tel stock, compte tenu de tout ce qu'ils ont déjà acquis depuis un an sur les marchés de contrées lointaines? Bien sûr, vous pourriez demander au capitaine Guelfe d'envoyer des soldats à la recherche du chariot. Mais dans quelle direction ? Car il y a fort à parier que le chargement ne passera jamais par Sélartz. De plus, dans l'hypothèse où il se dirigerait vers Kandarith ou Fenga, vous n'avez vraiment pas le temps de faire le détour. Et, s'il décidait de couper par la forêt d'Andaines pour gagner la Route des Conquérants... Autant chercher une aiguille dans une meule de foin ! Rendez-vous au [110](#).

66

Ce n'est qu'au troisième jour de votre voyage, en fin de matinée, que vous apercevez les premiers arbres de la forêt d'Andaines. Cette vision vous soulage des fatigues d'un voyage physiquement éreintant et nerveusement éprouvant. Courbatu, vous devez puiser au plus profond de vos ressources pour surmonter votre faiblesse. Il y a une explication à votre état de santé fort peu reluisant : outre les hautes herbes de la Grande Plaine, qui vous ont contraint à une progression lente et prudente, votre sommeil a été très perturbé. Chaque nuit, vous avez refait ce cauchemar inhabituel et angoissant. Bien que, la dernière fois, il vous a semblé subir une fantastique accélération, suivie d'une lente décélération. Seriez-vous le jouet d'un envoûtement ? Auriez-vous mangé quelque chose de nocif? Vous avez beau tenter de vous raisonner, l'inquiétude vous gagne. Rendez-vous à [Sélartz](#).

Cinq heures se sont écoulées depuis votre dernière halte. Vous avez beau porter une épais manteau de fourrure, le froid qui règne à cette altitude traverse vos vêtements, engourdit la dernière phalange de vos doigts et, compte tenu de la vitesse stupéfiante à laquelle vole votre monture, vous fouette cruellement le visage. Et pourtant, vous ne pensez pas un instant aux souffrances que le froid vous fait endurer. Quel incroyable spectacle ! Droit devant vous, sous un soleil ardent de milieu d'après-midi, au-dessus d'une mer de nuages, s'élèvent au loin les six pics d'Ajdra aux cimes couronnées de neiges éternelles. C'est au pied de la plus haute de ces montagnes, dont le sommet culmine à plus de dix mille mètres d'altitude, que le Cal prend sa source. Mais vous ne pouvez, hélas, envisager d'atterrir ni à proximité du Sanctuaire des Horlas, la grotte dans laquelle Synaps a installé son repaire, ni dans le Canyon des Brumes. Car votre compagnie, tombant du ciel si près de l'ancre du maître de Malmort, de jour comme de nuit, serait immanquablement repérée, attaquée, et certainement détruite avant d'avoir pu poser pied à terre. C'est pourquoi, en début de soirée, vous foulerez le sol en aval de votre objectif, dans la Vallée des Méandres. Il ne vous restera plus alors qu'à remonter le cours du Cal par voie de terre, en priant que vos ennemis ne détectent pas votre présence. Vous pensez à cet itinéraire, ainsi qu'aux périls qui vous attendent dans cette région désormais placée sous la coupe de l'infâme Synaps quand, surgissant des nuages à une centaine de mètres de vous, au sud-ouest de votre position, apparaissent dix créatures ailées, de taille humaine. - Des crigbecks ! crie Opal en saisissant son arc. L'instant de surprise passé, vous armez votre bras en prévision d'une bataille aérienne que vous pensez inéluctable. Car ces monstres vous ont aperçus, et ils s'approchent maintenant de votre compagnie à une vitesse stupéfiante en poussant de sinistres hurlements. C'est à peine si vous avez le temps, avant d'engager les hostilités, de détailler l'incroyable physionomie de vos assaillants. Et pourtant, tout vous choque dans la nature de ces êtres hideux : leur tête d'oiseau au bec crochu d'où sort, par intermittence, la langue



67 Dix crig-becks, créatures ailées de taille humaine, surgissent des nuages.

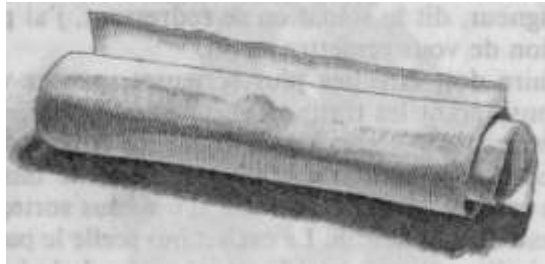
fourchue d'un reptile ; leur corps d'homme d'une maigreur épouvantable ; leurs ailes membraneuses qui prolongent des épaules et des avant-bras disproportionnés par rapport au reste de leur corps ; des membres tordus et poilus aux extrémités griffues ; une longue queue terminée par un dard qui ne vous dit rien de bon. *Choix 4 du Livre des Héros.*



68

Vous descendez en tête dans le puits, aussitôt suivi de vos compagnons, et vous ramenez la corde après avoir constaté qu'il sera toujours possible de remonter sans son aide par cette cheminée. Arrivé trente mètres plus bas, à la lueur surnaturelle du bâton des enchantements et de la lame d'Assilane, un bien triste spectacle s'offre à vous. Dans une vaste caverne naturelle, prolongée en direction de l'est et de l'ouest par une galerie aux parois trop régulières pour n'avoir jamais connu la main du tailleur de pierres, vous trouvez le corps de votre compagnon atrocement griffé et mordu. Quelle que soit la raison pour laquelle il vous a laissé tomber, Thorgoïn ne méritait assurément pas de rencontrer un destin aussi funeste. Sans doute a-t-il été tué par une bête sauvage qui, à votre arrivée, a décampé sans demander son reste. Peu après, une fois la dépouille du nain remontée à la surface, vous creusez une tombe, non loin du puits, afin d'y ensevelir votre compagnon avec ses armes et ses objets de valeur. C'est alors que vous trouvez, dans sa besace, un parchemin jauni par le temps. Vous ne résistez pas à l'envie de consulter ce document qui vous révèle une carte ! Cette carte situe le puits et la galerie qui, en longeant le cours d'une rivière souterraine, conduit directement au Sanctuaire des Hor-las sans passer par le Canyon des Brumes. Vous informez aussitôt vos amis de cette singulière découverte. Puis, une fois le corps de Thorgoïn recouvert de terre et de pierres, décision est prise, à l'unanimité, de redescendre dans l'orifice. Rendez-vous aux [Cavernes.](#)

C'est en feuilletant une histoire du monde de Dorgan que vous avez trouvée dans la table de nuit située à la tête de votre lit, que vous cherchez le sommeil. Par chance, vous êtes tombé sur un livre intitulé *Défis et Sortilèges*, qui relate les aventures de votre mère, Caïthness, voici plus de cinquante ans, alors que l'Œuf des Ténèbres menaçait de détruire le monde de Dorgan. L'ouvrage vous passionne mais vous ne résistez pas longtemps à la torpeur qui vous oblige à fournir un colossal effort de volonté pour le lire. Quelques minutes plus tard, vos paupières se ferment inexorablement. Rendez-vous au [71](#).



Bien sûr, aucun de vos compagnons d'armes n'a refusé la mission proposée par le Conseil de Dorgan. Pas plus que vous, qui attendez ce moment depuis de trop longues années. D'ailleurs, entre vous quatre, il y a belle lurette que l'heure n'est plus à l'examen des raisons qui vous poussent à partir vers un destin qui pourrait vous être fatal. Car, l'essentiel à vos yeux, au-delà de l'indispensable solidarité qui vous unit, c'est de mener votre quête à bien, de détruire ce Synaps pour qu'il perde, au plus vite, l'une des trois vies qui lui restent. Mais cette aventure, ce saut dans l'inconnu, vous ne serez pas les seuls à l'entreprendre. Si, au cours de votre dernière soirée à Sélartz, vous désirez prendre le temps de rencontrer un ou plusieurs des voyageurs qui partent avec vous, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

Dans la forêt d'Ordreth, il n'y a pas un lutin, et encore moins une fée, qui ne prenne au sérieux ceux qu'ils appellent les gens de la nuit. Il en va de même pour vous, élevé dans la croyance selon laquelle tout être vivant est comme la vague qui déferle sur la grève, puis se retire inlassablement. A maintes reprises dans votre vie, vous avez eu le sentiment que les habitants de vos rêves étaient aussi vrais que ceux que vous considérez comme réels. Un jour, votre maître Misris vous avait même dévoilé que certaines créatures pouvaient, pour peu qu'elles y soient contraintes, passer d'un monde à l'autre. Mais il avait aussitôt ajouté qu'à sa connaissance, peu de magiciens possédaient un pouvoir suffisant pour y parvenir, et qu'il faudrait, de surcroît, être fou pour violer ainsi les lois de la nature. C'est à cela que vous pensez tandis que le jour se lève, au sortir du plus horrible des cauchemars que vous ayez jamais fait. Dans votre rêve, vous nageiez dans une eau claire et chaude, entre de grands rochers couverts de coraux. Sur votre passage, à peine troublés par votre présence, il y avait des bancs de petits poissons aux couleurs innombrables et chatoyantes. Les minutes s'écoulaient, plus nombreuses à chaque plongée, plus délicieuses aussi, tant cette faune et cette flore sous-marines comportaient de splendeurs et de merveilles. Soudain, en plongeant plus profondément que vous ne l'aviez fait auparavant, vous aviez découvert le bord d'un gouffre. Une fois parvenu aux abords de cet abysse dont vous n'aperceviez pas le fond, un frisson vous parcourut de la tête aux pieds. Était-ce un courant froid ? Était-ce une sensation de vertige ? Était-ce la peur de ces choses tapies au fond de cet abîme, qui n'ont jamais connu la lumière du jour ? Tournant le dos à ces interrogations, vous décidiez de remonter à l'air libre sans plus attendre, afin d'y prendre une bonne bouffée d'oxygène. C'est alors que se produisit ce que tout nageur redoute : quelque chose venait de s'enrouler autour de vos jambes. Vous aviez vigoureusement brassé l'eau, les bras au-dessus de votre tête. Mais votre force physique ne vous permettait pas de vous libérer de l'emprise. Alors, cessant cette lutte inutile, vous aviez saisi la dague que vous emportez toujours dans vos explorations sous-marines. Ce

faisant, vous aviez tourné votre regard vers le bas, constatant, épouvanté, que vos jambes, des pieds aux genoux, n'étaient plus visibles. Hésitant à frapper, de peur de vous blesser, vous pouviez voir, horrifié, que la chose qui s'en prenait à vous avalait progressivement votre corps tout en l'entraînant dans le gouffre. En un instant, vos jambes disparurent totalement, puis votre ventre... Votre réveil fut pénible ! A tel point qu'il vous a fallu faire appel à toute votre volonté pour repousser les terribles visions imposées par ce cauchemar dont vous pensez qu'il ne peut signifier qu'une seule chose : Synaps, maître des prêtres sorciers de Malmort, utilise ses pouvoirs afin de perturber vos nuits. Mais dans quel but cherche-t-il à influencer ainsi le cours de vos rêves ? Vous espérez le découvrir avant que ce monstre ne parvienne à ses fins. Car, bien que vous ne sachiez que fort peu de choses concernant l'ennemi des elfes de Mani et des peuples de Dorgan, vous êtes cependant intimement convaincu qu'il n'est pas du genre à laisser quoi que ce soit au hasard. Rendez-vous au [139](#).

72

Grièvement blessé, vous tombez à genoux. Votre adversaire en profite pour passer derrière vous. Il vous achève à la manière des gens de sa sinistre profession : son coutelas glisse lentement sur votre gorge. Mais, au moment où vous passez de vie à trépas, vous sentez que l'esprit qui animait Assilane n'appartiendra pas à ce maudit assassin. Car, dans un ultime message emphatique, votre fidèle compagne vous fait comprendre qu'elle abandonne son enveloppe d'acier pour... *Fin d'Aventure*.

73

Dissimulé derrière les arbres, vous voyez passer de l'autre côté du fleuve, à une trentaine de mètres de votre cachette, une douzaine de guerriers vêtus d'épaisses fourrures et armés d'arcs, de lourdes haches et de coutelas. La ruse de Gladys a donc merveilleusement bien fonctionné, pensez-vous à l'instant où l'un des barbares s'arrête et tourne son regard dans votre

direction, apparemment perplexe. Vous retenez votre souffle depuis une bonne minute quand le guerrier abandonne enfin son investigation. A sa place, vous auriez fait de même. Car, s'il a éventé le stratagème de votre éclaireur, le lit du Cal est plus profond et son courant plus fort qu'à l'endroit où vous l'avez traversé une heure plus tôt. Il faudrait donc être complètement fou pour prendre le risque d'une baignade dans les eaux glacées du fleuve. D'autant que ces hommes ont une autre possibilité : vous tendre un piège en amont de votre position actuelle, là où la Vallée des Méandres se resserre pour passer entre les hautes falaises du Canyon des Brumes. Cet endroit, vous l'atteindrez en fin d'après-midi, à condition que le froid de plus en plus vif qui règne maintenant en maître sur la Vallée ne vous engourdisse pas de la tête aux pieds. Les barbares partis, vous enregistrez la première bonne nouvelle de la journée : malgré ce ciel constamment couvert de lourds nuages gris, le déluge qui s'est abattu sur vous depuis la veille cesse enfin. Rendez-vous au [94](#).

74

Surmontant votre répugnance à employer vos pouvoirs d'élémentaliste en présence de non-initiés, vous apposez les mains sur le corps du voleur, là où vous l'avez blessé. Puis, suivant un rituel millénaire, sous les regards ébahis du capitaine Reef et de cinq de ses matelots, dont trois viennent juste d'arriver sur le pont, vous appelez les forces de la vie contre celles de la mort. En un instant, vous devenez un réceptacle que dame Nature remplit d'une force surnaturelle. Du bout de vos doigts, maintenant auréolés d'une vive lumière blanche, s'écoule un fluide immatériel, régénérateur, capable de refermer les plaies les plus profondes. Mais quelque chose ne va pas ! Alors que l'homme aurait dû rouvrir les yeux et se sentir comme neuf, il est prostré et semble souffrir le martyr. Par les ailes des fées ! Ce n'est pas contre la volonté d'un homme que vous luttez, mais contre une puissance malfaisante, hélas assez forte pour résister à l'effet salvateur de votre sortilège de soin. Esclaves d'un pouvoir maléfique, le corps et l'esprit de ce pauvre bougre vous échappent lentement, sans que vous puissiez rien faire pour le

ramener au monde des vivants. C'est alors qu'il ouvre brusquement les yeux. Puis, tournant vers vous le regard halluciné d'un dément, il déclare d'une voix suppliante :

- Par pitié, ne les laissez pas me reprendre... Ils feraient de moi un monstre... Je ne veux pas plonger dans la source... Brûlez mon corps ! Brûlez-le ! Promettez-le-moi, par pitié...

- Je te le promets, répondez-vous charitablement à la demande du voleur, juste avant qu'il n'exhale son dernier soupir.

Après un long moment de silence, vous demandez au capitaine de veiller au respect de la dernière volonté de l'infortuné voyageur car, brigand ou pas, il a été la victime d'un être diabolique. Et cette créature perverse et mauvaise à laquelle vous pensez en votre for intérieur ne peut être que Synaps, maître des prêtres sorciers de Malmort. A cet instant, vous souhaitez seulement qu'il ne soit rien arrivé de fâcheux aux passagers du *Kraken*. Car vous vous demandez comment il est possible qu'aucun d'eux n'ait pu prendre le vilain en flagrant délit de vol. Rendez-vous au [30](#).

75

Deux heures après un premier combat auquel vous n'aviez pu participer par manque d'espace, sortant de nouveau d'un tunnel perpendiculaire à celui que vous suivez mais, cette fois-ci, situé derrière vous, deux créatures s'approchent dans la ferme intention de vous occire, vous et le compagnon qui se tient à vos côtés. Leurs corps, horriblement déformés, dont on dirait qu'ils ne sont plus couverts de peau, évoquent la silhouette de l'homme ou de la femme qu'ils ont dû être avant que Synaps ne jette son dévolu sur cette contrée et ses habitants. Mais il y a fort à parier que leurs cerveaux ne s'en souviennent plus. Ces monstres s'avancent vers vous sans hâte, sans armes,

sans peur, mais sûrement pas sans mauvaises intentions, les bras tendus dans votre direction, à la manière de somnambules. *Choix 11 du Livre des Héros.*



76

Au fur et à mesure que vous vous approchez du mort vivant à la suite des soldats, vous concentrez l'énergie de votre bâton magique, en espérant que votre auxiliaire enchanté sera assez puissant pour briser le sortilège lancé par celui, ou celle - sans doute cette femme qui vous a échappé hier, à la sortie de la foire - qui, une fois son méfait commis, a certainement dû prendre la poudre d'escampette. Lancez votre sortilège baptisé Brasier. Si vous réussissez, rendez-vous au [53](#). Si vous échouez, rendez-vous au [97](#).

77

- J'accepte, avec joie, répondez-vous, mais je crains de ne pas être un convive digne de votre légendaire hospitalité. Je ne puis, hélas, demeurer que quelques heures dans votre cité. En outre, la chevauchée d'aujourd'hui, rendue pénible par la pluie, m'a, je l'avoue, fatigué. J'aurais donc surtout besoin de m'assurer du bien-être de ma troupe, puis de prendre un bain et un peu de repos.

- Quel dommage, vous répond le maître de Séléite. J'aurais eu à vous faire entendre et voir une troupe de saltimbanques venue du pays d'Aqby, loin à l'est des Collines du Chaudron ; des artistes que l'on dit uniques dans l'art de jongler. Mais je vous connais assez, cher ami, pour savoir que vous ne mélangez jamais plaisir et devoir. Aussi ai-je pris l'initiative de donner quelques ordres. Votre bain est chaud. Votre chambre est prête. Une collation vous y sera servie. Quant à votre troupe, n'ayez aucune crainte. Vos hommes sont prévenus de votre absence pour la nuit. Ils ne travailleront pas ce soir. Mes meilleurs

écuyers et maréchaux-ferrants s'occupent de leurs montures. Je leur ai également fait porter de l'eau en abondance, un repas copieux et un tonneau de bon vin. Ce sont des chevaliers en pleine forme que vous conduirez demain sur la route de Sélartz.

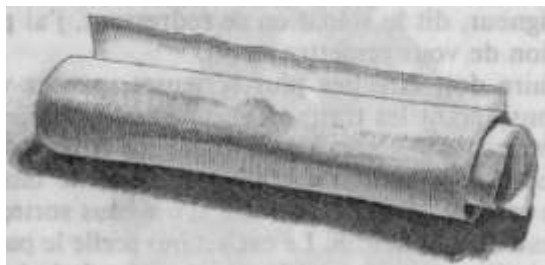
- Je ne sais comment vous remercier, noble seigneur.

- En faisant ce qui doit être fait pour le bien de Dorgan, vous répond Ninteloth. Mais je ne vais pas vous retenir plus longtemps avec des discours. Nous nous reverrons demain matin, avant votre départ. Pour l'heure, je vous laisse aux mains de mon chambellan. Il vous installera dans votre logement et vous réveillera une heure avant l'aube, selon votre habitude. Je vous souhaite une excellente nuit, seigneur Valkyr.

Rendez-vous au [14](#).

78

Quelle déveine ! pensez-vous en prenant place, comme prévu, au pied de l'un des quatre arbres qui délimitent le carré de mousse sur lequel sont plantées les trois tentes de votre campement. A tout instant, vous vous attendez à entendre un sifflement, en espérant que vous le percevrez assez tôt pour éviter la flèche qu'il précède. Hélas ! une heure plus tard, ce n'est pas une, mais huit flèches qui vous transpercent, sans vous laisser d'autre choix que d'exhaler un profond et dernier soupir. *Fin d'Aventure.*



79

Vos trois traits plongent dans l'eau, le dernier à moins d'un mètre de sa cible. Autant de tirs qui, même ratés, auraient normalement dû prendre, aux yeux du fuyard, valeur d'avertissements. Mais, à votre grande surprise, l'inconnu ne s'est pas arrêté pour autant. Un comportement qui, maintenant que vous ne pouvez plus rien faire pour empêcher le nageur de gagner la rive nord du Koth, vous inquiète. Qu'était-il donc venu faire sur ce bateau ? pensez-vous en quittant rapidement votre cabine. Rendez-vous au [166](#).

80

Une bien triste histoire que la vôtre, en vérité : avoir été l'un des démons les plus puissants de sa génération pour finir ainsi, dans une peau d'homme, si loin des mondes que vous avez tant aimés. Quel gâchis ! pensez-vous avant d'exhaler votre dernier soupir et de vous consumer lentement, comme à regret. *Fin d'Aventure*.

81

Par tous les diables ! Il y a bien des années que vous n'aviez fait un cauchemar aussi épouvantable ! Un rêve d'un réalisme tel qu'il vous a fallu fournir un colossal effort de volonté pour vous sortir de ses griffes. Le souffle court et le corps humide de sueur, vous parvenez cependant, non sans peine, à reprendre le contrôle de vos émotions et de votre esprit. Puis, une fois calmé, non sans avoir dû lutter pendant un long moment afin de repousser les visions néfastes de votre cauchemar, convaincu que de telles images n'ont pu naître que dans un inconscient rendu fébrile par l'importance de votre mission, vous vous rendormez paisiblement. Rendez-vous au [45](#).

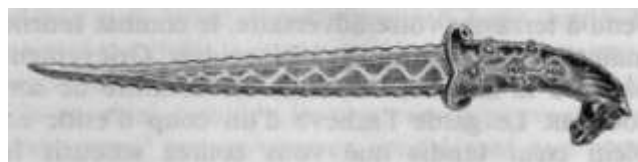
82

Quelques minutes plus tard, avec le drap de votre lit, vous nettoyez tant bien que mal le corps de votre agresseur, couvert d'une épaisse substance blanchâtre, heureusement inodore. Une

guérisseuse du temple de Catina, celle avec laquelle vous aviez conversé lors du déjeuner, entre précipitamment dans votre cabine.

- Son corps est intact malgré tous les coups que j'ai donnés à son enveloppe de serpent. C'est son esprit qui a besoin de soins, dites-vous d'une voix serrée.

- Apportez une corde ! vous répond la femme sans hésiter. Il faut l'attacher. Sinon, elle se fera du mal. Quelques minutes plus tard, une fois la malheureuse ligotée aux poignets et aux chevilles, vous dressez un bilan de la situation, hélas fort sombre, en compagnie de Fane la guérisseuse. D'une part, avant qu'elle ne reprenne forme humaine, cette créature a bel et bien tenté de vous assassiner. D'autre part, il ne fait aucun doute que la métamorphose de cette femme en monstre est l'œuvre de vos ennemis, les prêtres sorciers de Malmort. De par le vaste monde, à votre connaissance, seul Synaps possède une maîtrise suffisante des maléfices diaboliques pour violer ainsi les lois de la nature. Enfin, selon Fane, nulle magie ne pourra sauver cette pauvre femme de la folie qui habite son corps et son esprit. Seul le temps, peut-être, viendra à bout des images d'horreur qui hantent son cerveau, sans répit. Mais pour le moment, l'infortunée délire sans discontinuer, dans une langue étrangère, gutturale, à laquelle vous n'entendez rien, pas plus que le capitaine Reef ou Fane. Aussi décidez-vous de laisser la malchanceuse s'endormir dans la chambre d'hôte du *Kraken*, sans plus la déranger. Demain, vous la confierez aux bons soins de votre ami Méthel, gouverneur de Kandaroth, afin qu'il la fasse conduire au plus tôt dans le seul endroit où elle puisse espérer l'oubli et le bonheur : dans la forêt d'Ordreth, auprès des fées et des lutins. En attendant, Fane veillera sur l'incroyable rescapée. Rendez-vous au [92](#).



83

Deux heures plus tard, à la tombée de la nuit, alors que vous n'êtes plus qu'à une lieue du plus proche des six pics d'Ajdra, vous franchissez enfin la couche des nuages qui couvre toujours cette région de la chaîne des Monts du Bouclier. Sous un ciel lourd, vous trouvez la pluie froide qui tombe à verse sur cette contrée forestière traversée par un fleuve au tracé sinueux, le Cal. Sur l'ordre d'Opal, les quatre aigles géants vous déposent sur la rive intérieure d'une boucle du fleuve, à une dizaine de mètres des premiers arbres d'une forêt d'épinettes noires, de mélèzes et de bouleaux, entre lesquels poussent des sapins baumiers et de petites espèces vivaces. Puis les elfes vous souhaitent bonne chance, non sans avoir proposé à Gladys, sans succès, de l'emmener à Fenga. Car ils doivent maintenant vous quitter pour rallier l'Ultime Rempart où les attend une mission d'assistance aux soldats assiégés. Sur ces derniers mots, Opal et ses compagnons grimpent sur le dos de leurs merveilleux destriers qui s'envolent et prennent rapidement de l'altitude. Les aigles ne sont plus qu'un point lointain sous le plafond nuageux quand vous vous mettez en quête d'un abri pour la nuit. Rendez-vous à la [Vallée des Méandres](#).

84

La vaillance et la connaissance du maniement des armes de votre adversaire vous ont contraint à déployer des trésors de patience et de ruse, mais aussi à faire appel à toute votre science du combat et à puiser au plus profond de vos ressources. Aussi, lorsqu'il tombe à terre, non sans avoir constaté que le second assassin est déjà passé de vie à trépas, vous vous portez aussitôt au côté de ce courageux guerrier d'une trentaine d'années, dont le visage au teint cuivré semble étrangement détendu, presque souriant. Sous les yeux clos et un nez épaté, les lèvres remuent encore. L'oreille presque collée contre la bouche du mourant, vous recueillez ses dernières paroles.

- Merci, seigneur... Grâce à toi, je meurs sans honte, ayant honoré ma mission et enfin trouvé mon maître... Mais prends garde ! Car d'autres viendront, pour toi et pour tes amis.

- Mais, par tous les diables ! Qui vous envoie ?

- Des hommes... Ils n'ont pas notre confiance mais ils offrent des monceaux d'or.

- Leur nom ? Quel est leur nom ?...

- Ils se disent prêtres. Ils viennent d'un pays lointain qu'ils nomment...

- Malmort ! ajoutez-vous en guise de conclusion au dernier souffle de l'assassin avant de vous diriger, avec appréhension, vers la chambre de Ninteloth. Rendez-vous au [102](#).

85

Deux heures après votre départ de la Ferme, sous l'influence d'un fort vent d'est, le ciel charrie de lourds nuages noirs. Vous frissonnez de la tête aux pieds en pensant que vous allez probablement devoir subir une averse. Car vous détestez la pluie presque autant que le froid. Quoi de plus naturel pour un démon élevé dans un monde de soufre et de feu ! De plus, vous avez mal dormi à cause de ce maudit cauchemar, le même que la veille, à la différence près que, cette fois, la sorcière de votre rêve vous a contraint à une longue et douloureuse chevauchée. Le plus inquiétant c'est que, à votre réveil, tous vos muscles vous faisaient atrocement souffrir, comme si cette course folle avait réellement eu lieu. A y bien réfléchir, vous envisagez de plus en plus sérieusement que ces visions ne sont pas le fruit du hasard : bien que vous la redoutiez, vous ne pouvez exclure l'hypothèse selon laquelle Synaps serait parvenu à vous placer sous la coupe d'un sortilège, d'un maléfice dont vous ne savez rien, sinon qu'il vous affaiblit en perturbant votre sommeil. Raison de plus pour rallier Sélartz sans délai, pensez-vous en imposant un trot plus rapide à votre monture qui avance sur une large voie pavée, entre

les arbres de la forêt d'Andaines et les flancs abrupts des premiers contreforts des Monts du Rovar. Si vous êtes seul, *Choix 3 du Livre des Héros de [Yamaël le démon](#)*. Si vous avez demandé une escorte au capitaine Guelfe, *Choix 8 du Livre des Héros de [Yamaël le démon](#)*.

86

Par chance, vous n'entendez pas les craquements sinistres que font vos os lorsque la créature les broie entre ses anneaux : vous êtes bien trop occupé à écouter cette voix merveilleuse et à vous plonger dans ces yeux si beaux, si purs, si... *Fin d'Aventure*.

87

Lorsque vous frappez l'eau, vous avez la surprenante et désagréable impression de donner un coup sur un corps solide. Tous vos compagnons, l'instant de surprise passé, vous imitent aussitôt, tandis que la surface de ce liquide diabolique commence à frémir puis à former une demi-sphère. L'eau oscille alors lentement. Vous redoublez d'ardeur et quelques rides apparaissent, à peine perceptibles. Et, tout à coup, cette bulle énorme, d'un bleu incroyable, qui soulève la surface, la tend comme une peau menaçant de crever... mais retombe, comme un soufflé raté, en dégageant une odeur chaude et sulfureuse. Le bras vous fait mal tant vous avez donné de coups. Synaps est mort ! pensez-vous au moment où, épuisé, vous perdez connaissance. *Choix 5 du Livre des Héros*.



88

Deux heures plus tard, assis sur une couverture à l'intérieur de la chaumière, vous examinez pour la mille et unième fois le parchemin qui vous fut offert par les elfes, voici déjà plus de cinq ans. Conformément au conseil des habitants de l'île de Mani, et bien que la tentation ait souvent été grande, vous n'avez pas brisé

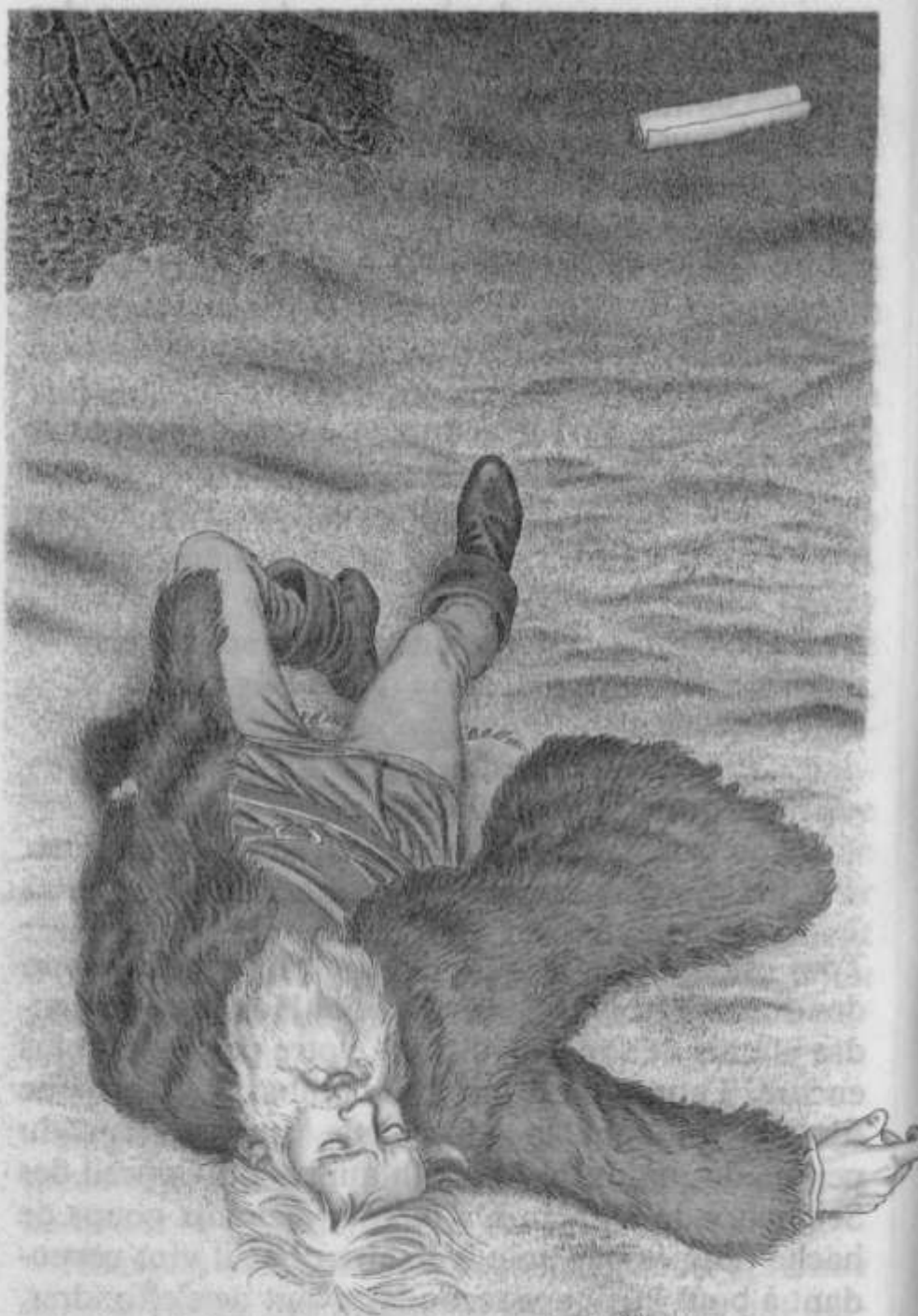
le cachet de cire qui le scelle. Un jour viendra, pensez-vous en rangeant soigneusement l'antique rouleau dans son étui de cuivre, où vous pourrez enfin connaître la nature des pouvoirs de cet objet magique : le jour où il vous faudra tenter de détruire la dernière vie de Synaps, maître des prêtres sorciers de Malmort. A l'instant où vous pensez à l'ennemi, votre poney pousse des hennissements affolés. Vous vous levez d'un bond, saisissant votre lanterne d'une main, vous dégainez votre dague de l'autre et vous marchez rapidement vers l'unique porte de la chaumière. Mais à peine avez-vous eu le temps de faire deux pas dans sa direction, que les quatre volets de la maison de rondins se ferment violemment. Par tous les géants ! jurez-vous en tentant vainement d'ouvrir la porte. Que se passe-t-il ? *Choix 8 du Livre des Héros de [Galidou l'illusionniste](#).*

89

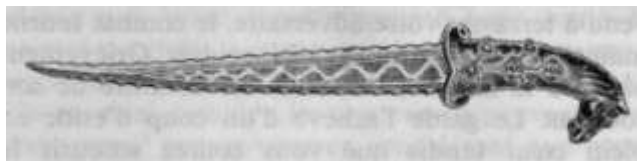
- Seigneur Opal, déclarez-vous d'une voix forte où perce une pointe d'inquiétude. Connaissez-vous la nature et le nombre de nos ennemis ?

- Plusieurs missions de reconnaissance aérienne dans la chaîne des Monts du Bouclier nous ont permis de survoler de grands rassemblements, dans les vallées où vivaient les barbares qui se sont réfugiés à Sélartz. Outre les prêtres sorciers de Malmort et la tribu des Horlas, la seule à avoir pactisé avec l'ennemi, nous avons vu des hommes du royaume des Saraïs et du pays d'Aqby, ainsi que nombre de mercenaires de toutes espèces et de toutes provenances. Il y avait aussi des créatures monstrueuses en très grand nombre : des gworls, des orques, d'énormes loups... sans parler de ces monstruosité de la nature qui se cachent le jour dans les cavernes du Canyon des Brumes. Vingt elfes et dix aigles géants sont déjà morts pour avoir osé s'aventurer de nuit dans ces parages.

Si vous voulez savoir comment Dorgan compte se défendre contre l'envahisseur, à moins que vous ne l'ayez déjà demandé, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).



90 *Thorgoïn, troisième fils du roi sous la montagne, est mort au combat.*



90

Tout est fini ! Mais si la victoire est grande (aucun des douze barbares de la tribu des Horlas ne reviendra jamais de son expédition), votre peine l'est plus encore. Thorgoïn est mort au combat. Le troisième fils du roi sous la Montagne, ambassadeur du peuple des nains de Mildrilh auprès du Conseil des Seigneurs de Dorgan n'a pas survécu aux coups de hache donnés par un adversaire dont il vint cependant à bout quelques secondes avant de s'effondrer. Il ne vous reste plus maintenant qu'à enterrer dignement votre ami, qu'aucune magie ne pourra plus jamais ramener au monde des vivants, avec ses biens, comme il est de coutume de le faire dans les Entrailles du Rovar. En cherchant du regard un endroit propice où creuser une tombe, vous trouvez un parchemin qui a dû glisser des doigts de Thorgoïn à l'instant de son trépas. Vous hésitez un instant puis, constatant qu'aucun cachet ne scelle le papier jauni par le temps, vous déroulez la feuille sous les regards interrogateurs de vos compagnons, en pensant qu'il s'agit sûrement du testament de feu votre ami. Rendez-vous au [7](#).

91

Une heure plus tard, grâce au capitaine Guelfe, du second escadron de Dorgan, la Ferme Fortifiée n'a plus de secret pour vous. A la suite de cet officier, d'une courtoisie irréprochable, et que vous avez trouvé fort expérimenté pour son âge, vous avez visité l'édifice de fond en comble : des quartiers de la garnison à l'unique et grande auberge de la Ferme, en passant par les diverses constructions qui servent d'entrepôts, tant pour les récoltes ou les outils agricoles que pour les marchands qui y déposent une partie de leurs stocks entre deux foires, et sans oublier les remparts, d'où vous avez pu embrasser la quasi-totalité du vaste périmètre de terres de culture et d'élevage qui

entourent la Ferme. Une fois seul, après avoir accepté l'invitation à dîner du capitaine, vous louez une chambre à l'auberge de l'Épi, vous y déposez vos bagages et vous franchissez de nouveau l'enceinte de la Ferme Fortifiée, histoire d'aller voir de plus près à quoi ressemble cette fameuse foire dont on vous a tant parlé à Elvanine et à Fenga, et que vous n'avez encore jamais eu l'occasion de découvrir. Dès votre entrée sous le grand chapiteau de toile, vous êtes assourdi par un vacarme à vous percer les tympanes. Vous êtes également pressé de tous côtés par une foule grouillante d'hommes, de nains et de gnomes. Vous décidez de vous laisser guider par le flot, entre les nombreuses échoppes qui résonnent des bruits d'activités diverses. Quelques minutes plus tard, quatre enseignes ont plus particulièrement attiré votre regard. Si vous vous intéressez à l'armurerie, rendez-vous au 20. Si vous préférez vous approcher d'un étal de fourrures, rendez-vous au 65. Si votre attention est retenue par ce magasin où trois gnomes proposent un bric-à-brac d'objets hétéroclites, rendez-vous au [143](#). Si vous souhaitez rencontrer un fabricant d'élixirs, de poudres et de potions, rendez-vous au [138](#).

92

Muni de vos armes et de vos bagages, vous prenez la direction du quartier des passagers, afin de vous installer dans la chambre qui vous avait été réservée au départ de Fenga. Ce faisant, vous laissez derrière vous le capitaine Reef, que vous avez chargé d'organiser des tours de garde sur le pont du *Kra-ken*, un matelot, fort occupé à nettoyer le parquet de la chambre d'hôte et... un hublot, que vous avez soigneusement refermé avant de sortir de la pièce. Rendez-vous au [71](#).

93

Vous êtes plongé dans l'obscurité d'une nuit sans lune depuis plus d'une heure, attentif aux harmonies nocturnes de la Grande Plaine, quand il vous semble... Keldrilh ! Qui d'autre que votre cousin, ménestrel et seigneur de Dorgan, pourrait se promener la nuit en jouant de la lyre et interpréter avec une telle maestria, à

dos de poney, l'un des morceaux les plus difficiles du répertoire des musiciens gnomes. Sans hésiter, vous rejetez vivement la couverture qui vous enveloppe pour saisir votre flûte de cristal. Guidé par le son de votre instrument, le roi des gnomes des Collines du Chaudron s'approche aussitôt de votre campement. Sa voix familière s'élève quelques minutes plus tard, tonitruante, dès que votre concert impromptu prend fin.

- Galidou, vieux frère ! Je t'ai raté de peu ce matin et je craignais de ne pas te revoir avant ton départ pour Sélartz.

- C'est fort aimable de ta part, répondez-vous à votre meilleur ami. Mais quel bon vent t'amène dans la région ? Et qu'as-tu fait de ta garde ?

- Ma garde ? Par la barbe de nos ancêtres ! Tu sais bien comment sont les gnomes de ton village ! Que la tournure des événements soit bonne ou mauvaise, rien ne les empêchera jamais de saisir la moindre occasion de faire la fête. A l'heure qu'il est, mes gardes ripaillent ! Pour le reste, c'est toujours la même histoire. Un beau matin, un cavalier se présente à ma porte. Il me tend une lettre, et me voilà parti pour Elvanine. Mais parlons plutôt de toi. Le courrier de Méthven m'a appris que tu devais te rendre à Sélartz.

- C'est exact. J'y rejoins Valkyr, Galidou et Yamaël : la compagnie des Héritiers de Dorgan au grand complet. Mais tu en sais sans doute plus que moi sur les raisons de ce voyage.

- J'ai appris que les tribus barbares des terres sauvages fuient leurs villages pour venir chercher refuge à Dorgan. Selon toute vraisemblance, les prêtres sorciers de Malmort seraient à l'origine de cet exode.

- Sait-on si Synaps les commande ?

- Pas avec certitude. Mais il est des signes qui ne trompent pas. Même si Dorgan n'a pas eu affaire à ces barbares depuis plus d'une cinquantaine d'années, nous savons d'expérience que ces montagnards sont de grands guerriers, courageux et fiers. Selon

les soldats de Sélartz que j'ai rencontrés en chemin, sous la Porte du Levant où ils venaient installer un poste de surveillance, seule la peur peut expliquer pareil exode. C'est pourquoi je pense que de puissantes forces magiques sont à l'œuvre dans la chaîne des Monts du Bouclier. Car, qui d'autre que Synaps posséderait, parmi les prêtres sorciers de Malmort, le pouvoir d'infliger une telle déroute à une armée d'hommes réputés pour leur férocité. Comme tu le vois, j'en devine plus que je n'en sais réellement. Mais tu obtiendras des informations plus précises à Sélartz.

- Nom d'une pipe ! Si tes conclusions sont exactes, je vais vite regretter l'inactivité qui m'a tant pesé au cours de ces cinq dernières années.

- Par la barbe d'Alboïn ! Comment peux-tu dire une telle absurdité ? D'abord, tu as beaucoup voyagé en cinq ans. Tu es venu me voir à Guin-pelforth. Tu t'es chargé des relations du Conseil avec les nains de Mildrilh et les gnomes de tes collines. Tu es venu à trois reprises siéger au Conseil d'Elvanine. Ensuite, n'oublie pas que je t'envie ! A toi l'aventure, les honneurs, les compagnons d'armes... et à moi, les conseils, la paperasse et les soucis ! Crois-moi, si j'avais quelques années de moins... Enfin, n'en parlons plus. Mon temps est révolu.

- Keldrilh, mon ami. Je ne voulais pas te froisser. Je sais combien la charge que tu exerces te prive de liberté. Mais je n'oublie pas non plus que, sans toi, les peuples gnomes des Collines des Barbes Fleuries et des Collines du Chaudron ne se seraient sans doute jamais rencontrés. Et que serais-je devenu sans un certain ménestrel qui m'a donné le goût de l'aventure et appris tant de choses précieuses. Du fond du cœur, je te remercie d'être venu ce soir. Si vous souhaitez poser d'autres questions à Keldrilh, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez aller vous coucher sans délai, rendez-vous au [111](#).

94

Une heure plus tard, au terme d'un déjeuner froid mais copieux, vous quittez l'abri des arbres de la forêt pour poursuivre votre marche sur la rive du fleuve Cal. Si vous n'êtes pas au mieux de votre forme, vous vous sentez toutefois assez bien pour affronter les rigueurs hivernales de cette contrée et les suppôts de Synaps. Rendez-vous au [47](#).

95

- En tout cas, pas question de nous installer ici, déclarez-vous en criant, afin de couvrir le bruit de la rivière qui passe derrière la paroi située au nord de la grotte. Poursuivons en direction du Sanctuaire. Nous finirons bien par trouver un endroit pour nous arrêter.

Aussitôt dit, aussitôt fait. En rang par deux, compte tenu de l'étroitesse de la galerie qui s'élève en suivant une pente légère mais régulière, vous marchez vers l'ouest à pas comptés, délaissant de nombreux boyaux qui s'ouvrent sur d'autres cavernes, perpendiculairement à votre direction. Au terme d'une heure de marche, vous trouvez enfin une petite grotte susceptible d'accueillir une troupe épuisée. Vous vous y installez rapidement, impatient de prendre quelques heures de repos, bien qu'angoissé à l'idée de ce qui va se passer une fois vos paupières closes. Tandis que Gladys prend le premier tour de garde, vous sombrez dans un profond sommeil.

Choix 2 du Livre des Héros.



- Alerte ! Alerte ! criez-vous de toute la force de vos poumons.

La créature se débat avec l'énergie du désespoir. Mais vous tenez prise, fermement, en dirigeant votre regard vers l'endroit où va apparaître, d'un instant à l'autre, le visage familier de votre aide de camp. Comme prévu, Gayl pénètre sous votre tente quelques secondes plus tard, une lanterne dans une main et son sabre d'abordage dans l'autre. Mais, à l'instant où il vous expose à la lumière, vous tombez des nues : votre ennemi nocturne a purement et simplement disparu... Toutefois, vous découvrez peu après qu'il a laissé des traces tangibles de son passage. Les draps de votre lit, où vous étiez parvenu à immobiliser votre adversaire, et votre chemise de nuit sont imprégnés d'une substance répugnante, poisseuse et brunâtre. Cette preuve vous permet sans peine de vaincre le scepticisme de Gayl. Rendez-vous au [63](#).

Votre meilleure arme, la magie, vous fait cruellement défaut au plus mauvais moment. Les trois soldats ont déjà engagé le combat sans savoir que leurs armes sont inefficaces contre cette créature revenue de l'au-delà. Le premier, ce sergent Durek au grand cœur et à la faible jugeote, périt dès le premier assaut, lorsque les doigts puissants du squelette se referment sur sa nuque. Allez-vous dégainer votre dague magique, la Dague de Sidon, pour tenter de sauver ce qui reste de votre valeureuse escorte (rendez-vous au [120](#)) ou prendre vos jambes à votre cou sans vous préoccuper du sort des deux soldats (rendez-vous au [113](#)).

98

- Commandant ! Pas le temps de vous expliquer. Faites descendre le canot et vérifiez que tout le monde va bien à bord !

Sur ces mots, vous plongez. Le contact de l'eau vous donne un véritable coup de fouet et vous nagez plus vite que vous ne l'avez jamais fait. Peu après, apercevant le fuyard à quelques mètres de vous, vous accélérez encore. Sérieusement blessé à l'épaule, il se débat, appelant à l'aide lorsque sa tête émerge de l'eau. Fort heureusement pour cet homme, un des marchands embarqués à bord du *Kraken*, vous avez appris à nager avec les fées d'Ordreth, dans le lac de l'île des cristaux. Et, bien que vous ne parveniez pas à lui éviter des souffrances pénibles, vous réussissez à le ramener jusqu'au canot du *Kraken*, ainsi que l'outre qui flotte à un mètre de lui, reliée à son poignet par une fine cordelette. Là, deux matelots hissent l'homme qui s'écroule aussitôt au fond de la barque. Grimpant à votre tour, vous constatez que l'indésirable passager est à l'agonie. Son outre contient des bijoux, des écus d'or et des gemmes sans nul doute volés aux passagers du *Kraken*. Si vous tentez de soigner le brigand, rendez-vous au 74. Si vous considérez que l'heure de son trépas a sonné, rendez-vous au [50](#).

99

Si les péripéties de votre voyage jusqu'à Sélartz vous avaient préparé à cette funeste nouvelle, vous ne vous attendiez tout de même pas à une attaque aussi rapide des troupes de Malmort. Vous n'hésitez pas un instant à rompre le silence qui s'est installé dans l'assemblée pour poser la question qui vous brûle les lèvres. Si vous demandez à Opal de plus amples renseignements concernant les troupes de Synaps, rendez-vous au [89](#). Si vous voulez savoir comment Dorgan compte se défendre contre l'envahisseur, rendez-vous au [109](#).

Comme chaque fois que vous sortez du monde de vos rêves, depuis que votre quête du Sanctuaire des Horlas a commencé, vous vous réveillez brutalement, le corps humide de transpiration, le souffle court. Mais cette fois, vous n'éprouvez aucune difficulté à reprendre le contrôle de vos émotions et le cours de vos pensées. Calmement, vous repoussez les visions angoissantes de votre cauchemar, constatant que vous êtes épuisé et à bout de nerfs, mais bel et bien vivant. Il en va de même de vos trois compagnons de voyage, avec lesquels vous partagez la fierté d'avoir atteint votre but : tuer Synaps, sous la forme de sa sixième réincarnation. Malheureusement, dans la terrible partie de bras de fer que vous avez engagée avec l'ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani, vous ne remportez que la première manche... car deux autres restent à jouer ! Dans un endroit qu'il vous faudra découvrir, le maître des prêtres sorciers de Malmort renaît déjà, pour la septième fois, sous une forme connue de lui seul. Grâce aux pouvoirs extraordinaires de son allié magique, la Couronne des Huit, il va revenir pour détruire ce monde de Dorgan qui a osé lui résister.

- Tu vas bien ?

- Oui, et toi ? répondez-vous machinalement. Mais où sommes-nous ?

A peine avez-vous posé cette question que tous les regards convergent dans votre direction, puis se détournent, brusquement, comme s'ils découvraient soudain l'étrangeté du lieu où vous êtes réunis : une vaste salle octogonale, au plafond en forme de demi-sphère au centre de laquelle vous apercevez, peint sur une pierre lisse et crayeuse, le chiffre huit, curieusement étiré aux deux extrémités. Ce signe vous intrigue, mais pas autant que les huit ouvertures, de la taille d'une porte, qui entourent la salle. Sept d'entre elles semblent s'ouvrir sur le néant ; la huitième offre le spectacle d'un monde de sable et de lumière.

- Nous sommes au seuil du dernier des mondes elfiques encore accessible, là où aucun homme, là où aucun gnome n'est encore jamais allé, déclarez-vous d'une voix assurée. Souvenez-vous. Ce lieu est l'exacte réplique de la cour que nous avons aperçue sur l'île de Mani, il y a maintenant plus de cinq ans. Les elfes nous avaient alors appris que la Couronne des Huit permettait d'ouvrir les portes des huit mondes elfiques. Mais Synaps, à chacune de ses réincarnations, depuis qu'il est en possession de ce merveilleux trésor, ferme une de ces portes pour toujours. C'est cette couronne, à laquelle il ne reste qu'une seule branche, qui, pour protéger son possesseur, nous a exilés loin de lui. Sans doute nos rêves, et la mort fictive que chacun d'entre nous a vécue lors de son dernier cauchemar, ne sont-ils pas étrangers à ce prodige. L'absence de Gladys à nos côtés en témoigne. Mais qu'importe ! Maintenant, nous allons devoir affronter un monde inconnu et tenter d'y trouver un moyen de revenir à Dorgan pour achever notre quête.

Un instant plus tard, vous franchissez le premier le seuil de la Huitième Porte. *Fin du Second Livre des Héritiers de Dorgan.*

101

« Par tous les diables ! Voilà une bonne chose de faite », pensez-vous en observant, sans descendre de cheval, la dépouille de la harpie que vous venez d'occire, puis de jeter à terre. Mais, si cette péripétie de votre voyage se termine plutôt bien, la question reste entière : d'où vient ce monstre ? Car, à votre connaissance, il n'en existe pas en Dorgan. Et les mondes où vous avez eu l'occasion d'en observer, du temps où vous jouissiez de l'intégralité de vos pouvoirs de démon, se trouvent très loin de celui-ci. « Une rencontre de bien mauvais augure », pensez-vous en poursuivant votre chemin, prêt à affronter de nouvelles et désagréables surprises dans les temps à venir. Rendez-vous au [60](#).

Au spectacle de votre ami gisant sur son lit, la gorge tranchée, le visage crispé dans une expression à mi-chemin entre l'affolement et la terreur, vous retenez à grand-peine les larmes qui vous montent aux yeux. Autour de vous, une véritable foule d'hommes et de femmes profondément affectés s'attroupe progressivement. Pour couper court à ces débordements, pour le bien de tous, autant que par habitude du commandement, vous donnez des ordres, sèchement, d'une voix presque trop dure :

- Que seuls demeurent en ce lieu les proches du gouverneur ! Que tous les autres sortent !

Puis, après une brève discussion qui vous a permis de découvrir que les assassins de votre ami, introuvables, s'étaient fait passer pour des funambules-jongleurs venus du lointain royaume d'Aqby, vous vous adressez au grand chambellan :

- Monsieur, dans l'attente d'une décision du Conseil de Dorgan, vous devrez porter la lourde charge de veiller sur votre ville. Je compte sur vous pour préparer les funérailles de celui qui fut votre maître. Qu'elles aient lieu le plus tôt possible, dans la cathédrale où son corps devra reposer. Qu'à cette occasion, une grande fête soit donnée, comme il l'aurait sans doute souhaité de son vivant. D'autre part, envoyez un courrier à Elvanine, adressé à Méthven, où vous ferez état des circonstances de la mort de Ninteloth, de la nécessité de renforcer la protection des seigneurs de Dorgan et du besoin de désigner un nouveau gouverneur pour Séléite. Je ne puis m'acquitter moi-même de ces tâches. Il me faut partir pour Sélartz sans perdre un instant. Rendez-vous au [37](#).

Au moment où vous allez installer votre campement en prévision d'une nuit glaciale, dans un des rares bosquets d'arbres encore présent dans cette partie de la Vallée des Méandres, vous vous apercevez de l'absence de Thorgoïn. Inquiet, vous demandez à

vos compagnons s'ils ne l'ont pas vu. Mais tous vous répondent, visiblement surpris, qu'ils le croyaient à l'arrière du groupe. Par les ailes du dragon ! A moins qu'il ne lui soit arrivé quelque chose sans qu'aucun d'entre vous l'ait remarqué (hypothèse hautement improbable), votre ami le nain vous aurait purement et simplement faussé compagnie ! Mais pourquoi ? A-t-il voulu abandonner la quête contre Synaps sans oser vous en faire part ? A moins qu'il n'ait eu une excellente raison de prendre ainsi la poudre d'escampette ? Mais, en ce cas, laquelle ? Vous trahir ? Non, ce n'est pas sérieux ! Alors, quoi ? Allez-vous suivre les traces du nain dans l'espoir de le retrouver avant qu'il ne fasse nuit noire (rendez-vous au [129](#)) ou établir votre camp en considérant que Thorgoïn, quoi qu'il soit parti faire, reviendra sûrement au cours de la nuit ou au petit matin (rendez-vous au [170](#)) ?

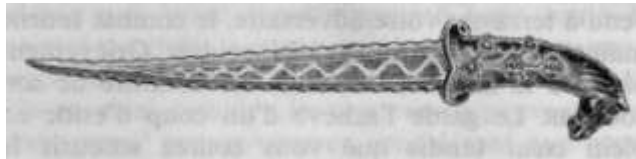
104

Si vous souhaitez vous entretenir avec les sept elfes de l'île de Mani, rendez-vous au [124](#). Si vous souhaitez en savoir plus sur les motivations de Thorgoïn à vous accompagner dans ce périple, rendez-vous au [140](#). Si vous désirez faire plus ample connaissance avec Yemric l'éclaireur, rendez-vous au [153](#). Si vous voulez passer un moment avec Gladys, elle aussi éclaireur dans l'armée de Dorgan, rendez-vous au [165](#). Si vous avez fait la connaissance de tous vos compagnons de voyage en terre barbare, ou si vous souhaitez mettre un terme à votre veillée, rendez-vous au [173](#).

105

Engager une conversation avec un jeune enchanteur de la Cité du Lac tient de la gageure. Une fois de plus, vous en faites l'amère expérience. Alors que le repas s'achève, les enseignements de votre rencontre se limitent à bien peu de chose : la connaissance du rang de vos trois interlocuteurs, des initiés du troisième cercle de la Sixième Ecole de Magie ; le fait qu'aucun d'eux, ce qui ne manque pas de vous surprendre, n'a rencontré Yamaël, bien

qu'ils semblent tous le connaître de réputation ; la certitude enfin qu'ils admirent sans réserve leur mentor, Kandjar, autant qu'ils paraissent le craindre, et souhaitent un jour égaler sa connaissance des arcanes de la magie. Outre ces quelques renseignements, tout juste bons à meubler le silence durant le déjeuner, rien d'intéressant n'a filtré de leurs propos. Ces trois-là appliquent vraiment au pied de la lettre la règle du silence imposée aux apprentis enchanteurs, bien que vous ayez pu constater qu'ils parlent tous plusieurs langues. Cette règle, leurs maîtres ont fort heureusement appris à ne plus la respecter depuis belle lurette. Rendez-vous au [134](#).



106

Vous marchez depuis trois heures quand, sortant d'un tunnel perpendiculaire au vôtre, deux créatures s'élancent vers vous et le compagnon qui se tient à vos côtés. Leurs corps horriblement déformés, dont on dirait qu'ils ne sont plus couverts de peau, évoquent la silhouette de l'homme ou de la femme qu'ils ont dû être avant que Synaps ne jette son dévolu sur cette contrée et ses habitants, mais il y a fort à parier que leurs cerveaux ne s'en souviennent plus. Ces monstres s'approchent de vous sans hâte, sans armes, sans peur, mais sûrement pas sans mauvaises intentions, les bras tendus dans votre direction, à la manière de somnambules. *Choix 11 du Livre des Héros.*



107

Avez-vous été désarçonné par l'aigle géant de Mani ? Êtes-vous tombé sous les coups de griffes du crig-beck ou empoisonné par le redoutable poison distillé par son dard ? Quelle que soit la

mort que vous avez trouvée, la question n'intéresse plus désormais que les bardes, les troubadours et les scribes qui raconteront, chanteront et écriront votre légende. Car, tandis que le combat aérien se poursuit entre vos compagnons et leurs ennemis, votre dépouille traverse cette mer de nuages qui masquait à vos yeux, quelques minutes plus tôt, une terre sauvage où votre dépouille s'écrase, sans le moindre espoir de jamais s'en relever. *Fin d'Aventure.*

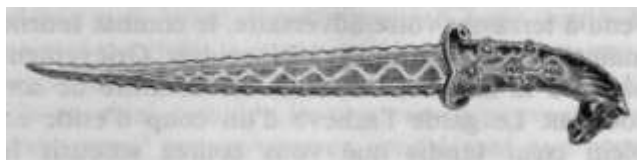
108

L'après-midi commence lorsque vous traversez les imposantes dalles de granit de la Voie des Bâtisseurs. Depuis deux bonnes heures, vous chevauchez sous une pluie battante. Trempé de la tête aux pieds, vous laissez derrière vous le vacarme des flots déchaînés qui se brisent en grandes gerbes contre les falaises du Golfe de Sirth, pour pénétrer sous les frondaisons des premiers arbres de la forêt d'Andaines, immense étendue verte, silencieuse et apaisante. Soucieux de rallier la ville de Séléite avant la tombée de la nuit, vous commandez à votre troupe de forcer l'allure. L'ordre est suivi à la lettre par des hommes déterminés, visiblement prêts à en découdre. Comme vous, les cent chevaliers de l'ordre du Dragon Protecteur de Dorgan ont quitté l'Ultime Rempart sans regrets. Une heure plus tard, la voûte végétale laisse filtrer quelques rayons de soleil qui vous réchauffent le cœur autant que le corps. Sombres sont les pensées que vous ruminez en pensant au mal que Synaps et ses créatures maléfiques pourraient faire à ces hommes dont vous vous sentez responsable. Les avez-vous suffisamment formés, entraînés et endurcis ? Seront-ils capables, le moment venu, de surmonter la peur qu'inspire la vue des monstres de Malmort ? A toutes ces questions, seul vous répond le pépiement des oiseaux qui accueillent comme il se doit le retour du soleil. Rendez-vous à [Séléite](#).

- Seigneur, vous venez d'Elvanine. Pouvez-vous nous dévoiler la teneur des mesures préconisées par le sénéchal Méthven pour la défense de Dorgan ?

- J'allais y venir. Dans un premier temps, compte tenu de l'extrême rapidité de l'avancée de nos ennemis, la ligne de défense sera celle du Koth. Les troupes stationnées à Sélartz doivent donc prendre position, sans délai, dans la forêt d'Andaines, entre Kandarothe et la Cité du Lac. Elles seront renforcées, d'ici à quatre ou cinq jours, par les armées des nains de Mildrilh et des gnomes des Collines des Barbes Fleuries. En outre, dès demain, un groupe d'enchanteurs viendra leur prêter main forte. Pendant ce temps, les soldats de Fenga dresseront leurs défenses sur la rive sud du Koth jusqu'à Kandarothe. Ils bénéficieront, dans deux ou trois jours, de l'appui des régiments d'Elvanine. Quant aux soldats de Séléite et de Kandarothe, leur connaissance de la forêt d'Andaines les prédispose à une mission de harcèlement des troupes ennemies. A ce dispositif s'ajoutent quatre mesures : l'abandon de Séléite, au moins temporairement, après la destruction de tout ce que la ville peut posséder de vivres, et l'installation de ses habitants dans des camps de toile dressés dans les faubourgs de Fenga ; un blocus naval d'Elvanine à la pointe nord de l'estuaire du Turi-ban-Koth ; un pont aérien, établi entre Fenga et l'Ultime Rempart, pour que ce dernier tienne et puisse servir, ultérieurement, de base à une contre-attaque visant à repousser le front sur l'axe routier allant de l'Ultime Rempart à la Cité du Lac, en passant par Séléite et Kandarothe ; enfin, la mobilisation de tout ce que le pays compte de bras pour la construction de navires de guerre, notamment à Terrah. Car, si d'aventure les peuples de Dorgan parviennent à bouter l'ennemi hors de leurs frontières, il leur faudra, inévitablement, quel qu'en soit le terme, envisager d'attaquer l'île de Malmort. Si vous souhaitez maintenant obtenir de plus amples renseignements concernant les troupes de Synaps, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

Un instant après que vous avez tourné les talons, laissant derrière vous l'échoppe que vous venez de visiter, un coup de gong résonne sous le vaste chapiteau. Intrigué, vous questionnez un badaud. L'homme vous apprend que ce bruit annonce tout simplement la fermeture de la foire. Quel dommage ! pensez-vous en regrettant de n'avoir pu consacrer plus de temps à parcourir les nombreuses allées de ce marché à la recherche d'objets rares. Mais, hélas, comme vous l'explique votre informateur, le règlement est formel. Au premier coup de gong, seules les transactions en cours peuvent encore être menées à leur terme. Au second, tous les visiteurs doivent quitter au plus vite l'enceinte de la foire. Au troisième, tout contrevenant est passible d'une amende de cent écus d'or. Sorti du chapiteau à l'instant où retentit le second coup de gong, vous avez l'impression désagréable d'être épié. Cependant, noyé dans la foule comme vous l'êtes, ce que vous voyez autour de vous ne justifie guère vos soupçons. Il y a bien cette femme, à environ cinq mètres derrière vous, qui vous dévore des yeux à la dérobée. Mais qu'y a-t-il d'étonnant à cela ? Après tout, vous êtes, selon les critères de ce monde, l'incarnation même de la beauté masculine. Toutefois, pour en avoir le cœur net, vous vous retournez vivement et vous remontez le flot des passants. Et voilà que cette femme prend aussitôt ses jambes à son cou, n'hésitant pas à bousculer les badauds pour s'éloigner de vous. Allez-vous jouer des coudes pour rattraper l'inconnue (rendez-vous au [48](#)) ou, en criant, alerter les badauds dans l'espoir qu'ils parviendront à l'immobiliser (rendez-vous au [151](#)) ?



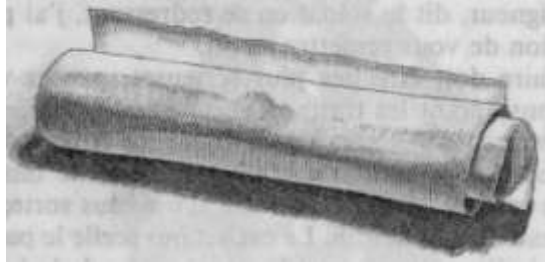
Quelques minutes plus tard, Keldrilh reprend la route de votre village. Tandis qu'il s'éloigne en chantant, vous vous installez confortablement dans votre tente, puis vous plongez rapidement dans un profond sommeil. Rendez-vous au [127](#).

- Par les ailes des fées ! lancez-vous à l'adresse du capitaine Reef en entrant dans la chambre d'hôte du *Kraken*. Quelle splendeur ! Cette cabine est digne d'un roi ou d'un prince.

- N'êtes-vous point seigneur de Dorgan ? vous demande aussitôt le marin, un sourire enjoué au coin des lèvres.

- Pour vous servir... répondez-vous sur le ton de la plaisanterie. Mais que cette pièce est belle !

- C'est que cette chambre est en quelque sorte mon musée personnel. Je l'enrichis peu à peu, au fur et à mesure de mes voyages. Les tableaux et les sculptures viennent de Séléite. Les armes de ce râtelier ont été forgées par les nains des mines de Mildrilh. Les meubles et les boiseries sont l'œuvre des artisans menuisiers et ébénistes de Kandarothe. Quant aux divers objets qui font de ma cabine un véritable capharnaiim, ils sont les fruits de ma passion. Collectionneur dans l'âme, je ne rate pas une seule foire digne d'intérêt. Et j'avoue bien volontiers être une figure célèbre dans le petit monde des antiquaires de Fenga. Mais trêve de discours ! Installez-vous comme il vous plaira. Je vais donner l'ordre à un matelot d'aller chercher vos bagages dans les quartiers des passagers. Une fois en possession de vos affaires, après avoir longuement admiré les plus beaux des trésors du capitaine Reef, vous décidez de vous coucher. Si vous souhaitez ouvrir le large hublot de votre royale cabine avant de dormir, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).



113

Vous éperonnez votre destrier qui file comme une flèche en direction de Sélartz. Un instant plus tard, vous obtenez une preuve irréfutable que vous êtes vraiment né sous une bonne étoile : annoncé par un sifflement déchirant, l'énorme monolithe de la Passe des Rocs fracasse les pavés de la voie à moins de trois mètres devant vous. Vous l'avez échappé belle ! pensez-vous en contournant le roc sans ralentir le train d'enfer que vous imposez à votre monture. Rendez-vous au [60](#).

114

Votre projet emporte l'adhésion par quatre voix contre deux, malgré les protestations de Gladys et de Thorgoïn qui jugent l'entreprise trop risquée. Mais vous préférez éliminer cette menace sans plus attendre, pour ne pas avoir à l'affronter en fin de journée, en amont de votre position actuelle, là où la Vallée des Méandres se resserre pour passer entre les hautes falaises du Canyon des Brumes. Votre plan pour vaincre les guerriers de la tribu des Hor-las est aussi simple qu'il devrait être efficace. Partant du principe qu'ils s'imaginent pouvoir tirer profit de l'effet de surprise, vous allez les inviter à le croire plus encore. Lorsqu'ils arriveront, les apparences seront trompeuses. Dans les trois tentes de votre campement, dressées dans un carré de mousse entre quatre arbres, il n'y aura pas de dormeurs car, hormis une sentinelle adossée à un arbre, visiblement incapable de réprimer d'interminables bâillements, tous les autres seront dans les arbres ou à proximité du campement. Le seul véritable inconvénient de ce plan, mais qui ajoute l'indispensable crédibilité à toute cette mise en scène, c'est le risque couru par

celui qui fera office d'appât. Et comme personne n'a l'âme d'un ver que l'on accroche au bout d'un hameçon, c'est le sort qui décidera. Lancez 1 dé. Si vous obtenez un 6, c'est à vous que le hasard, à moins qu'il ne s'agisse du destin, confie ce rôle périlleux de sentinelle. Rendez-vous alors au [78](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

115

Une heure plus tard, au terme d'une lente agonie, le cœur de la malheureuse jeune femme a cessé de battre. C'est donc en pure perte que vous avez tenté de sauver l'infortunée. Ni vos sortilèges de soins, ni les trois potions concoctées à la hâte par l'apprenti apothicaire n'ont eu d'effet.

- Je ne comprends pas, vous dit le soldat. Cette femme était en pleine forme physique à mon entrée dans la cabine. A tel point que j'ai cru que vous plaisantiez lorsque vous m'avez dit vous être battu avec elle. Il est clair en revanche qu'elle n'était plus en possession de ses facultés intellectuelles. Je regrette de n'avoir pas compris un traître mot de la langue qu'elle utilisait dans son délire. Peut-être aurions-nous appris quelque chose sur la source de son mal. Mais le plus étonnant, c'est... regardez son sourire ! Elle semble heureuse maintenant.

- Je l'avais remarqué aussi. Cette femme a dû vivre un calvaire tellement épouvantable que la mort lui a offert une véritable délivrance.

- Que comptez-vous faire de son corps ? Une autopsie nous en apprendrait sans doute davantage sur les causes du décès. Si vous n'y voyez pas d'inconvénient, je le prendrai en charge à Kandaroth et l'emmènerai à Sélartz. J'aurai aussi besoin d'un bout de cette peau de serpent et du linge avec lequel vous avez essuyé le liquide blanchâtre qui couvrait le corps de cette pauvre femme.

- Faites comme bon vous semblera. Et n'oubliez pas de m'informer si, d'aventure, vous tiriez des

enseignements de vos analyses. Mais pour l'heure, sortons de cette chambre. Rendez-vous au [92](#).

116

Si jamais les hordes sauvages de Synaps réussissaient à envahir Dorgan, elles ne pourraient crier victoire sans être parvenues à détruire Sélartz. Cette certitude, rassurante, vous l'avez acquise dès le jour de votre arrivée dans le fort. Car, pour investir le plateau central d'une superficie de dix hectares, qui abrite un réseau dense de maisons et d'entrepôts, l'assaillant devra d'abord tenir un long siège, puis consentir de lourdes pertes. Sans quoi, comment pourrait-il espérer franchir les défenses extérieures de la forteresse, faites de fossés multiples remplis de pieux, dont la profondeur dépasse parfois vingt mètres, puis les remparts qui renforcent la pente naturelle sur laquelle l'édifice a été bâti : des murs de briques crues sur une fondation de pierre de trois mètres de large, qui s'élèvent jusqu'à une hauteur de quatre mètres, et renforcés, à intervalles réguliers, par des bastions rectangulaires en saillie. Hélas, comme vous avez eu l'occasion de le constater au cours de ces derniers jours, le fort de Sélartz, si puissamment défendu soit-il, connaît aujourd'hui un noir destin, car un terrible fléau s'est abattu sur une partie de ses habitants. Tout a commencé avec l'arrivée des survivants de la Marche Tragique - ce long exode qui conduisit quatre des cinq tribus barbares de la chaîne des Monts du Bouclier à trouver refuge en Dorgan. Du millier d'âmes qui lutta sur ce chemin de croix, trois cents seulement survécurent, dont plus de la moitié, victimes d'une terrible maladie qui n'affected qu'eux, trouvèrent une mort rapide dans l'enceinte même du fort de Sélartz, où ils avaient été installés sur ordre du Conseil des Seigneurs. La Peste Rousse ! Au cours de ces dernières semaines, tout a été entrepris pour venir à bout de cet ennemi mortel et implacable, malheureusement, sans le moindre résultat. Et pourtant, tous les Dorganais doués de pouvoirs ou de connaissances capables de soigner se trouvent aujourd'hui à Sélartz. Mais, face à cette Peste Rousse, ainsi baptisée en raison de la vitesse à laquelle elle se propage et des tâches rouges qui apparaissent sur la peau de ceux

qui en sont affectés, tous sont impuissants, y compris les fées et les lutins du royaume d'Ordreth. La maladie progresse de jour en jour dans les rangs des barbares. Et vous redoutez à chaque instant qu'un soldat du fort ne présente les symptômes de ce mal mystérieux. Quant à vous, pris sous cette avalanche de mauvaises nouvelles, auxquelles vous avez dû ajouter l'annonce de l'assassinat du gouverneur de Séléite, Ninteloth, vous n'avez guère eu le loisir de fêter dignement le temps des retrouvailles. Dans Sélartz, tous les êtres en bonne santé sont accablés de travail. Du plus petit au plus grand, du fantassin au seigneur, la préparation de la guerre et le traitement des malades mobilisent toutes les énergies. Votre seul réconfort, au cours de ces longues journées de labeur, est de savoir que vous pourrez dormir, la nuit, du sommeil du juste... à condition de demeurer dans l'enceinte du fort, sous la protection des puissances élémentaires invoquées par les fées et les lutins. Car, comme vous l'aviez pressenti, vos cauchemars ne sont pas le fruit d'une imagination délirante, mais d'un sortilège que seuls subissent les Héritiers de Dorgan. Un maléfice si puissant qu'il ne peut être que partiellement contré, dans le temps comme dans l'espace. *Choix 10 du Livre des Héros.*



De force, les prisonniers sont entraînés jusqu'à la grande vasque puis jetés dans l'eau. Peu après, alors que vous pensez que tout est fini, que le monstre caché au fond de ce bassin a apaisé sa faim, trois nouvelles créatures monstrueuses émergent à la surface : les deux hommes et la femme, métamorphosés par le pouvoir de Synaps. Vous vous rendez compte que cette eau diabolique ne peut être que la forme sous laquelle le maître des sorciers de Malmort a imposé son joug aux tribus barbares de la chaîne des Monts du Bouclier. Votre décision est prise. Vous allez combattre cette chose, coûte que coûte ! Rendez-vous au [87](#).

Vous embarquez en compagnie d'un groupe de vingt passagers, parmi lesquels vous identifiez huit marchands, richement vêtus à la dernière mode en vogue à Fenga, quatre femmes, plus grandes d'une bonne dizaine de centimètres que la moyenne des habitantes de Dorgan, trois enchanteurs de la Cité du Lac, reconnaissables à leur longue robe pourpre, et cinq soldats de Sélartz, sans doute de retour de permission. Puis, à la demande du capitaine Reef, non sans qu'il vous ait au préalable souhaité la bienvenue, vous empruntez la passerelle à bâbord pour prendre place sur la dunette. Là, tandis que l'équipage, composé d'une dizaine de matelots, s'affaire à descendre dans les cabines les bagages des voyageurs, le capitaine consacre, selon la règle, quelques minutes à l'énoncé des règles de sécurité à son bord. Une fois son discours achevé, le marin se dirige vers vous, incline légèrement le buste, les mains jointes, puis déclare :

- Je vous salue, seigneur Laurin, et m'honore de votre présence à bord du *Kraken*.

- Je vous remercie, commandant.

- Me ferez-vous le plaisir de dîner à ma table ce soir ?

- Avec joie, à condition que vous ne changiez en rien vos habitudes. Je ne veux pas être la cause d'un surcroît de travail pour vos matelots.

- N'ayez crainte, messire. Le travail à bord ne nous laisse guère le temps de mettre les petits plats dans les grands. Cependant, nous avons la chance d'avoir un excellent cuisinier sur le *Kraken*. D'un rien, il sait faire des merveilles dont tous nos passagers conservent un excellent souvenir. La tradition veut aussi, lorsqu'un capitaine en accueille un autre, qu'il lui fasse visiter son navire. Voulez-vous bien me suivre ?

Précédé du capitaine Reef, tandis que l'équipage se prépare à la manœuvre, vous découvrez un bien beau bateau, né pour assurer

des liaisons rapides entre les villes riveraines du Koth. Exclusivement réservé au transport des hommes, il sépare les quartiers de l'équipage, situés à l'arrière, de l'espace réservé aux passagers, aménagé à l'avant, en fonction d'un impératif : le confort. Vingt-cinq passagers peuvent disposer d'une cabine, petite mais agréable. Les repas se prennent dans une grande salle à manger joliment décorée, prolongée vers la proue du navire par un salon qui sert de fumoir et de lieu de rencontre, puis par une petite bibliothèque qui comporte une bonne vingtaine de volumes ainsi qu'une armoire à liqueurs.

- C'est un bien beau navire, n'est-ce pas ? S'il n'est pas comparable à *YOrdreth*, et si je ne suis moi-même qu'un simple marin d'eau douce, je suis cependant fier d'en être le capitaine.

- Et vous avez mille fois raison de l'être, commandant. Vous possédez le plus beau et le plus rapide des voiliers qui ait jamais vogué sur les eaux du Koth. En outre, bien peu de marins d'eau de mer savent combien la navigation sur ce fleuve demande de finesse et de vivacité d'esprit. Pour ma part, je garde un souvenir impérissable de mes premières sorties entre le lac de la Cité des Enchanteurs et Fenga, dans la petite barque qui fut longtemps mon seul et unique trésor. Avec elle, j'ai appris tant de choses : comment exploiter la force des courants, échapper à l'appel des remous, éviter les bancs de sable, résister au vent d'est qui s'engouffre sur le fleuve entre les arbres de la forêt d'Andaines, avec une violence telle qu'un capitaine imprudent peut échouer son navire en quelques minutes.

- Nom d'une pipe ! En vous accueillant à mon bord, je ne pensais pas avoir affaire à un marin qui connaisse les secrets de la navigation sur le Koth ! Je n'en aurai que plus de plaisir à poursuivre cette conversation à l'heure du dîner. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, le devoir m'appelle. Je dois veiller au bon déroulement de notre appareillage. Peu après, alors que le soleil s'est levé depuis un peu plus d'une heure dans un ciel sans nuages et que le *Kraken* a largué ses amarres, les passagers quittent la dunette par petits groupes pour rejoindre leurs

cabines. Vous flânez un moment sur le pont, puis vous décidez de les imiter. Après tout, quelques heures de repos, après une nuit des plus courtes, vous feront le plus grand bien. De plus, il sera toujours temps d'engager la conversation à l'heure du déjeuner. Car ce voyage, aussi bref soit-il, vous offre une excellente occasion de faire des rencontres. Rendez-vous au [141](#).

119

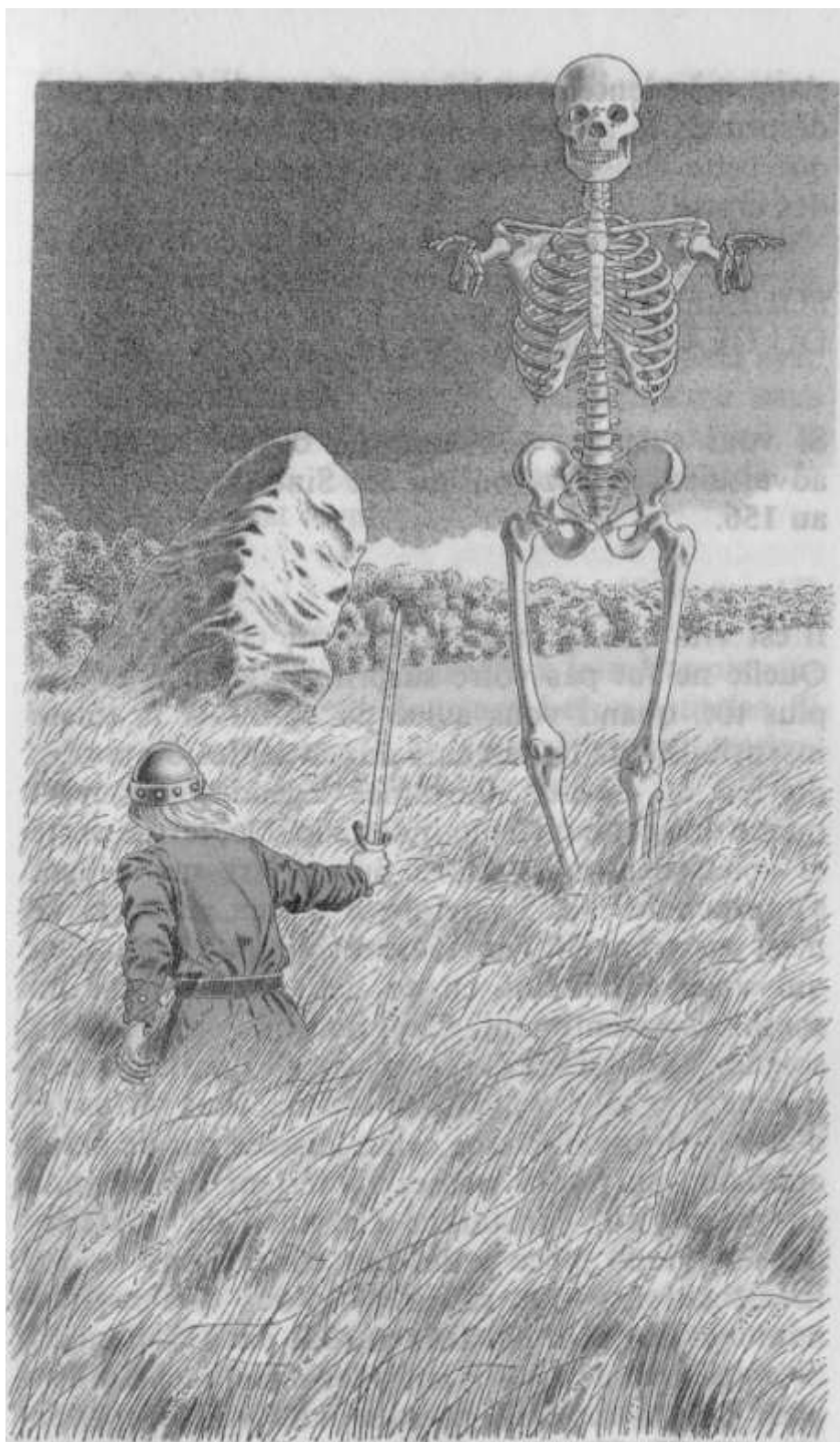
Déployant toute la force, le courage et l'adresse dont vous êtes capable dans les pires circonstances, vous livrez un combat implacable, silencieux et épuisant. Quelques minutes plus tard, vous parvenez enfin à terrasser votre adversaire, grâce à une série d'efforts incroyables. Vous l'immobilisez en appuyant le genou sur ce que vous pensez être son dos, puis vous reprenez haleine. Mais, à l'instant où vous allez crier pour alerter votre aide de camp qui dort dans une tente proche de la vôtre, une voix suppliante, aussi douce et claire que celle d'un enfant, s'élève dans l'obscurité.

- Ne faites pas ça ! La lumière me tuerait.

Que Pégase me désarçonne ! Non seulement cette chose parle, mais en plus, il semble bien qu'elle a deviné votre intention et que vous avez trouvé son talon d'Achille.

- La lumière ? répliquez-vous à l'attention de votre ennemi invisible. Voilà qui est intéressant... Si tu ne veux pas en être baigné, je te conseille de me dire tout de suite qui tu es et pourquoi tu as tenté de me tuer !

- Promettez-moi d'abord la vie sauve ! Ensuite, je vous dirai tout ce que vous voulez savoir. Qu'allez-vous faire ? Si vous acceptez le marché que la créature vous propose, rendez-vous au [131](#). Si vous refusez de donner votre parole, rendez-vous au [96](#).



20 *Le mort vivant tend les bras dans votre direction,
et s'approche lentement de vous*

120

- Allez-vous-en ! criez-vous aux deux soldats en piquant rageusement des éperons.

Votre destrier, que vous maîtrisez à grand-peine, file alors droit sur le mort vivant qui, délaissant les deux hommes, tend les bras dans votre direction et

s'approche lentement de vous. Car, cela ne fait plus désormais le moindre doute, c'est bien pour vous que cette chose hideuse a été rappelée du monde des morts.

SQUELETTE DU GÉANT IN : 8 CO : 14 VIT : 25 BL : 3D

Si vous survivez aux attaques de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

121

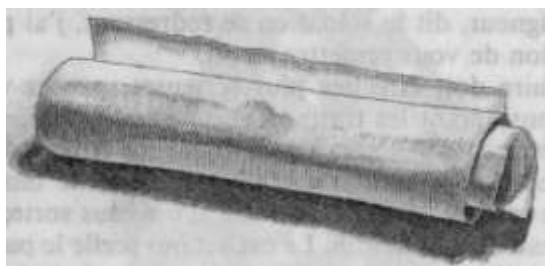
Il est vrai que la magie a droit de cité en ce lieu. Quelle ne fut pas votre surprise, quelques années plus tôt, quand vous aviez pu éprouver la totale insensibilité de la demeure aux atteintes du temps, du feu ou du fer. Certaines légendes racontent même que cette maison, indestructible, ferme porte et volets dès qu'un esprit ou un être malveillant s'approche d'elle. Toutefois, à y bien réfléchir, ce n'est pas vraiment l'envie de revoir cette chaumière qui vous a conduit en ce lieu, mais plutôt un sombre pressentiment. C'est pourquoi, après avoir soigné et nourri votre poney, vous examinez attentivement le sol autour de la cabane, sans y trouver d'autres empreintes que celles laissées par de petits animaux, puis vous passez l'intérieur du cabanon au peigne fin, constatant l'absence de poussière dans l'unique pièce vide. Les conclusions de vos investigations vous rassurent. Vous êtes maintenant certain que nulle âme ne rôde dans les parages. Si vous souhaitez vous installer dans la chaumière pour passer une nuit presque confortable, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez profiter des derniers feux du soleil pour reprendre sans délai la direction de Sélartz, rendez-vous au [51](#).

122

Il ne va pas bien loin, ce fuyard. Votre longue expérience de la forêt vous permet de le rattraper en moins de cinq minutes d'une course qui n'est pas sans vous rappeler celles que vous faisiez jadis avec les lutins d'Ordreth. Vous le dépassez même, sans qu'il s'en aperçoive, pour apparaître devant lui, la dague à la main. Cette fois, vous avez décidé de livrer un combat loyal.

HORLA IN: 12 co:12 VIT: 18 BL:1D

Dans sa course folle, le barbare a laissé tomber sa hache. Il vous affronte donc armé d'un coutelas. Si vous sortez vainqueur de cette épreuve, rendez-vous au [59](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).



123

Quelques minutes plus tard, après avoir confié votre destrier à l'une des sentinelles qui montent la garde aux portes du palais, vous entrez dans une grande cour pavée de larges dalles de granit, laissant derrière vous, au-delà d'un immense parvis, la cathédrale de Séléite. Comme chaque fois que vos pas vous conduisent en ce lieu, vous vous émerveillez de la beauté non seulement de la cathédrale, vieille de plus de mille ans, mais aussi du palais, construit au cours des cinquante dernières années. Les architectes et les artisans de cette ville ont vraiment beaucoup de talent, pensez-vous en retrouvant dans le palais la perfection des proportions dans l'utilisation de la pierre et la subtilité des jeux de lumière tamisée par des vitraux aux couleurs éclatantes. Averti par un coup de gong donné dès votre arrivée, un chambellan vous accueille à l'entrée de l'édifice réservée aux proches de Ninteloth. A sa suite, vous traversez le hall des cent

piliers, vous grimpez les cinquante marches de l'escalier d'honneur, vous empruntez un long couloir sans prendre le temps d'apprécier la valeur des innombrables peintures et sculptures qui s'y trouvent entreposées, de nouveau un escalier, plus étroit et plus raide, puis vous franchissez enfin le seuil d'une massive porte de bois, protégée par deux soldats de la garde personnelle du gouverneur. Du fond de la vaste salle dans laquelle vous venez d'entrer s'élève aussitôt une voix flûtée :

- Bienvenue, messire. J'attendais votre passage avant de partir pour Elvanine. Je tenais à vous présenter tous mes vœux de réussite dans votre noble mission.

Bien que vous ayez déjà rencontré Ninteloth à plusieurs reprises, c'est toujours avec étonnement que votre regard se pose sur cet homme de petite taille et de forte corpulence, et sur son mobilier, plus proche de celui d'un nomade des steppes ou du désert que de celui d'un gouverneur rompu aux fastes de la vie de château. Assis sur de larges coussins de soie, entouré de plateaux d'or et d'argent chargés de friandises et de fruits, il vous fixe de ses petits yeux noirs, d'un regard si vif et si pénétrant que vous en oubliez aussitôt les innombrables rides de son visage. Sa tête, énorme, dodeline doucement, agitant le bandeau rouge qui tombe de son front jusqu'à son ventre proéminent quand, tandis que vous le saluez comme il convient d'honorer l'un de ses pairs, il s'adresse de nouveau à vous.

- L'ami qui entre dans ma demeure souhaite-t-il boire ou manger ? A moins qu'il ne préfère prendre un bain, se reposer ou entendre un air de musique ?

- J'accepte avec plaisir de trinquer avec vous d'un verre de ce vin dont vous avez le secret, répondez-vous à votre hôte.

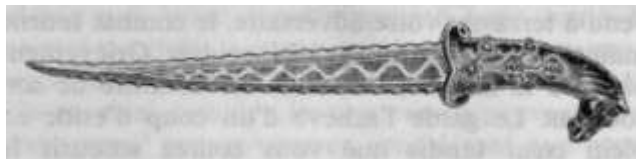
- Je reconnais bien là la marque d'un connaisseur, poursuit Ninteloth en claquant trois fois des mains. Prenez place, messire. Me ferez-vous l'honneur de résider cette nuit dans mon palais ?

Si vous acceptez l'invitation, rendez-vous au [77](#). Si vous la refusez, prétextant de la nécessité de votre présence auprès de vos hommes, rendez-vous au [137](#).



124

Les sept elfes, dont Opal, ne feront qu'une partie du voyage en votre compagnie. Leur mission s'achèvera lorsqu'ils vous auront permis d'atteindre, en une journée, à dos d'aigle géant, les environs de la Vallée des Méandres. Puis ils devront vous quitter pour prêter main-forte aux soldats assiégés de l'Ultime Rempart. Si vous souhaitez maintenant faire la connaissance d'un autre de vos compagnons de voyage en terre barbare, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).



125

C'est Gladys, éclaireur de l'armée de Dorgan, qui vous réveille environ deux heures avant l'aube en vous secouant doucement par les épaules, interrompant du même coup votre rêve. Vous ouvrez péniblement des yeux encore lourds de sommeil tandis qu'elle vous dit à l'oreille, apparemment soucieuse de ne pas faire de bruit : - Enfin, c'est pas trop tôt ! Levez-vous, vite ! Nous devons partir. Les Horlas ont trouvé notre piste. Ils nous suivent et seront sur nous dans moins d'une heure.

Vous levant d'un bond, vous enfiler vos vêtements et entreprenez en silence, bien que vous vous sentiez brisé et migraineux, de

remplir votre sac à dos de tout ce que vous en aviez sorti la veille. Si vous envisagez de décamper sans perdre un instant, comme le conseille votre éclaireur, rendez-vous au [5](#). Si, après mûre réflexion, vous préférez convaincre vos compagnons de tendre un piège aux guerriers de la tribu barbare des Horlas, rendez-vous au [114](#).

126

Le lendemain, le soleil se lève lorsque vous quittez l'Auberge de l'Épi pour franchir l'enceinte de la Ferme Fortifiée. Le capitaine Guelfe, avec qui vous avez passé un excellent moment la veille au soir, est venu en personne vous souhaiter un bon voyage, preuve supplémentaire du sens de l'hospitalité de ce jeune officier dont le père, lui aussi soldat, trouva la mort au cours du terrible combat qui l'opposa à une aquaraignée, créature immense et immonde qui hantait autrefois les marais, aujourd'hui asséchés, que l'on trouvait autour du lac de l'actuelle Cité des Enchanteurs. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).

127

« Quelle nuit ! » pensez-vous le lendemain matin en vous préparant un copieux petit déjeuner. A deux reprises, vous vous êtes réveillé brutalement, couvert de sueur, en proie à un profond sentiment de malaise. Pour exorciser votre angoisse, vous avez dû vous lever, sortir de la tente, la dague au poing, afin de vérifier qu'aucun danger ne vous menaçait. Nom d'un dogdoye ! Il y a bien des années que vous n'aviez fait un cauchemar aussi terrifiant. Dans votre rêve, un esprit invisible et malfaisant, d'une force colossale, vous avait empoigné par les chevilles pour vous entraîner dans une course folle entre les hautes murailles d'un inextricable labyrinthe. Vous aviez beau résister, tenter de vous retourner et de vous accrocher, la vitesse allait toujours en s'accroissant. Rien que d'y repenser, un frisson vous parcourt encore de la tête aux pieds ! Mais tout cela n'est après tout que l'œuvre de votre imagination, sans doute fertilisée par les enjeux de votre quête. A moins, tout simplement, que

vous n'avez pris un bon coup de soleil la veille, au cours du pique-nique de la Croix du Rinogh. Quoi qu'il en soit, il vous suffira de vous coucher tôt ce soir pour récupérer de la fatigue occasionnée par cette nuit mouvementée. Sur cette pensée rassurante, vous dévorez votre petit déjeuner, vous repliez la toile de votre tente, vous rangez soigneusement votre équipement dans les sacoches de votre poney, puis vous grimpez sur votre monture. Autant d'actes familiers qui vous laissent le temps de la réflexion. Allez-vous maintenant filer plein nord, de façon à arriver le plus vite possible à Sélartz (rendez-vous au [66](#)), ou faire un détour d'une demi-journée environ, pour rendre hommage à l'un des hauts lieux de pèlerinage des aventuriers de Dorgan, connu sous le nom de Chaumière du Dragon Protecteur (rendez-vous au [152](#)) ?

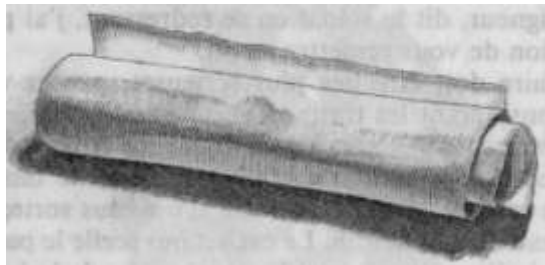
128

Vous avez beau crier, vos menaces sont sans effet sur le nageur qui, lentement mais sûrement, s'éloigne du *Kraken*. Un instant, vous pensez revenir sur votre décision. Mais à la distance qui vous sépare maintenant du fuyard, qui va bientôt se fondre dans l'obscurité, vous ne feriez que tirer des flèches en pure perte. Aussi abandonnez-vous tout espoir de l'arrêter. Mais vous ne vous attardez pas sur cet échec car, maintenant que vous avez constaté votre impuissance, l'inquiétude vous gagne. Quel acte cet inconnu a-t-il pu commettre pour justifier une baignade aussi téméraire ? pensez-vous en sortant de votre cabine. Rendez-vous au [166](#).

129

A l'idée de devoir rebrousser chemin pour retrouver les traces du passage de Thorgoïn, vos compagnons font grise mine. Cette longue journée les a tous fatigués. Mais, d'un autre côté, tout comme vous, ils sont intrigués par la disparition soudaine du nain. Aussi décident-ils, selon votre souhait, de se remettre en route. Avant la nuit, peu après avoir repéré les empreintes du troisième fils du roi sous la montagne, vous arrivez près d'un

puits aux parois verticales, dont vous n'apercevez pas le fond. Une corde nouée autour d'un rocher tombe dans cette cheminée naturelle. Quoi qu'il fasse en ce moment, Thorgoïn est bel et bien passé par cet orifice, visiblement assez large pour qu'un homme puisse y descendre sans se blesser. Si vous souhaitez descendre dans ce puits sans délai, dans l'espoir d'y retrouver Thorgoïn, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez dresser votre campement à l'extérieur, et attendre de vous être reposé pour commencer votre exploration souterraine, à moins que le nain ne soit ressorti du puits d'ici là, rendez-vous au [170](#).



130

Une heure s'est écoulée depuis que vous avez quitté la rive sud du Cal pour vous enfoncer dans une forêt moins dense, au sol couvert de mousse. Cette évolution de votre environnement ne vous surprend guère. En effet, durant votre marche nocturne, la température a décriu fortement, au fur et à mesure que vous remontiez le cours du fleuve en suivant une pente de plus en plus raide. Et pas question, malgré ce froid de plus en plus vif, de faire une bonne flambée... à moins que vous ne souhaitiez attirer vos poursuivants ou quelques monstres errants. Vous êtes installé depuis environ une demi-heure, bénissant les cieux d'avoir mis un terme, sans doute provisoire, au déluge qui s'est abattu sur vous depuis la veille, lorsque Gladys, restée en éclaireur à proximité du fleuve, vous rejoint dans la forêt avec une bonne nouvelle : les barbares de la tribu des Horlas, une douzaine de guerriers, armés de flèches, de haches et de coutelas, répartis en deux groupes de part et d'autre du fleuve, n'ont pas repéré la moindre trace de votre passage. Mais, si l'information vous soulage, la menace reste entière car vous devrez certainement

affronter ces hommes un peu plus tard, en amont de votre position actuelle, là où la Vallée des Méandres se resserre pour passer entre les hautes falaises du Canyon des Brumes. Un endroit que vous atteindrez, si tout se passe bien, en fin d'après-midi. *Choix 7 du Livre des Héros.*



131

- Tes réponses m'importent plus que ta vie. Mais si tu es bien ce que je crois, tu dois d'abord me jurer de quitter ce monde et de n'y jamais revenir. C'est bien compris ?

- Je promets. Parole de démon !

- Bien ! Alors ? Je t'écoute...

- Ton ennemi, celui qui m'a invoqué pour te tuer, se nomme Synaps. Il m'a menti. Du paladin Valkyr, selon ce sorcier, je ne devais faire qu'une bouchée. Mais il ne m'avait pas dit que j'aurais affaire à une créature aussi forte que courageuse.

- Sais-tu où il se trouve ?

- Non. Je ne l'ai vu qu'une seule fois, dans un lieu étrange que je ne suis pas parvenu à situer.

- Que comptes-tu faire maintenant ?

- J'ai beau ne pas avoir la réputation d'être honnête, je respecte toujours celui qui m'a vaincu. En outre, je vais bientôt te devoir une vie. Peut-être aurai-je, une nuit, l'occasion de m'acquitter de cette dette. Mais maintenant je dois partir et me cacher car j'ai échoué ! Et Synaps voudra sans doute me faire punir. Acceptes-tu maintenant de me relâcher ?

Le risque est grand, mais une parole est une parole. Et la vôtre, celle de Valkyr le paladin, n'a jamais connu la lâcheté ou la

traîtrise. Ce qui ne vous empêche pas de prendre quelques précautions. Vous retirez brusquement le genou du dos de la créature, puis vous saisissez Assilane que vous aviez, selon votre habitude, placée sous votre oreiller, en lui imposant mentalement de ne pas briller dans l'obscurité, comme vous savez qu'elle peut très bien le faire.

- J'allais oublier, déclare la chose qui, sans nul doute, s'est déjà relevée. Je me nomme Abyseïs. Ces mots sont aussitôt suivis d'un phénomène étrange : sous votre tente se lève un vent si froid que votre corps est aussitôt parcouru de frissons. Vous claquez des dents quand ce tourbillon surnaturel prend fin. Vous avez alors l'intime conviction d'être de nouveau seul. Rendez-vous au [63](#).

132

Le crig-beck n'est plus qu'à quelques mètres de votre aigle quand la seconde flèche de l'elfe plonge, au loin, dans la mer de nuages qui s'étend au-dessous de vous. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous rendez sa lance à votre équipier qui, à en croire ses soupirs et les jurons qu'il profère, vient de prendre un sérieux coup au moral, rendez-vous au [36](#). Si vous décidez de la conserver, afin de vous en servir en même temps que l'elfe de son épée, Rendez-vous au [177](#).

133

- Alerte ! Alerte ! hurlez-vous en filant comme la flèche dans le corridor.

Hélas ! Tout à votre course, vous apercevez trop tard le grand chambellan qui, sortant brusquement de sa chambre, vous projette malencontreusement contre le piédestal d'une statue de bronze, petite, mais assez lourde pour vous assommer lorsqu'elle heurte violemment votre crâne dans sa chute. Rendez-vous au [45](#).

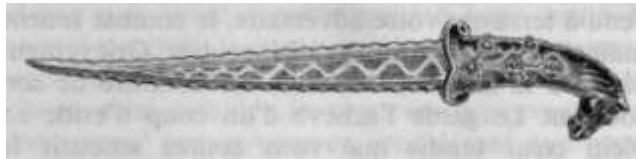
134

Quelques heures plus tard, après avoir passé la majeure partie de l'après-midi sur le pont, où vous avez notamment stupéfié les passagers et l'équipage du *Kraken* par votre adresse au tir à l'arc, c'est dans la cabine du capitaine Reef, sobrement meublée, mais avec goût, que vous passez de nouveau à table, pour le dîner cette fois, alors que le bateau s'ancre à quelques encablures de la rive. Votre connaissance du Koth, l'intérêt du marin pour votre navire qu'il a déjà vu à quai, sa curiosité des choses de la mer, un menu remarquable, arrosé des meilleurs vins de Dorgan..., vous avez tout naturellement sympathisé avec cet homme de bon sens et d'une insatiable curiosité. Aussi, c'est avec le sentiment d'avoir passé une excellente soirée que vous décidez de prendre congé de votre hôte, environ trois heures après la tombée de la nuit. Le capitaine Reef vous remercie du plaisir que vous lui avez fait en acceptant son invitation, et il vous propose d'occuper ce soir, non votre cabine de passager, mais la chambre d'hôte du *Kraken*, dans les quartiers réservés aux membres de l'équipage, en s'excusant platement de ne pas y avoir songé plus tôt. Si vous acceptez son offre, pensant gagner au change, rendez-vous au [112](#). Si vous refusez, prétextant que tous vos bagages sont déjà défaits et que votre cabine conviendra parfaitement, rendez-vous au [158](#).

135

Le temps est donc revenu pour vous de vivre au grand jour, d'être de nouveau celui en qui tout le monde croit : Yamaël l'aventurier, l'enchanteur de la Cité du Lac, Héritier de Dorgan et, à ce titre, compagnon d'armes de Laurin le barde, de Valkyr le paladin et de Galidou l'illusionniste. Et si votre nature de démon ne vous incite guère à ressentir la moindre émotion envers des êtres humains, vous êtes tout de même satisfait. Car ces trois-là sont, à ce jour, ce que vous avez vu de mieux dans ce monde en matière de courage et de puissance, à tel point que vous savez pouvoir leur faire confiance dans les situations les plus délicates. Avec eux, vous avez une chance, aussi infime soit-elle, de mener votre

quête à bien et, qui sait, peut-être de retrouver un jour votre corps de démon. Sur ces considérations, non sans avoir pensé que l'intransigeance de Valkyr a le don de vous mettre en fureur, l'impertinence de Galidou celui de vous agacer et la pureté de Laurin celui de vous mettre bien souvent mal à l'aise, vous entrez dans le labyrinthe des ruelles de la vieille ville. Votre direction est celle des portes de la cité. Vous ne ferez qu'un seul arrêt avant de laisser derrière vous les donjons, les tours crénelées et les échauguettes d'Elvanine car vous devez acheter un cheval pour atteindre au plus vite le fort militaire de Sélartz. Rendez-vous au [39](#).



136

Sans l'intelligence, le courage et la générosité de l'aigle de Mani, qui ne s'est pas affolé lorsque son cavalier a été éjecté de son dos par le crig-beck, vous n'auriez eu aucune chance de vous en sortir vivant. Votre monture, choisissant de subir de graves blessures plutôt que de laisser le monstre vous approcher, s'est tout simplement dressée entre vous et votre adversaire. Le rapace géant avait déjà pris quelques mauvais coups quand il fut enfin libéré de son martyre. D'un trait bien ajusté, Opal venait de vous débarrasser de votre agresseur. Inquiet, vous pouviez enfin savoir si vos compagnons de voyage avaient survécu à ce terrible combat. Rendez-vous au [163](#).

137

Si vous avez poliment décliné l'invitation de Ninteloth, vous appréciez cependant à sa juste valeur, une fois de retour à la lisière de la forêt d'Andaines, le sens de l'hospitalité du gouverneur de Séléite. Sans vous en avoir averti, votre ami a donné des ordres que vous auriez vous-même imposés à vos hommes en semblable circonstance. Venus de l'étoile d'Andaines,

une dizaine d'écuyers et de maréchaux-ferrants s'affairent déjà sur les chevaux de votre troupe tandis que, comme vous l'apprend Gayl, une vingtaine de fantassins ont pris position autour de votre camp afin d'y monter la garde, assurant une bonne nuit de sommeil à vos chevaliers. En outre, le maître de la ville lumière a gratifié votre compagnie d'assez d'eau, de vin et de vivres pour que tous puissent prendre un repas copieux. Si vous souhaitez dîner seul dans votre tente, rendez-vous au [174](#). Si vous préférez prendre votre repas avec vos officiers, rendez-vous au [32](#).

138

A peine vous a-t-il repéré que le vendeur, un homme grand et maigre, au visage émacié, vêtu d'une robe semblable à la vôtre, se dirige vers vous. Puis, pour vous accueillir selon l'usage des enchanteurs de la Cité du Lac, il incline le buste en avant et... vous vous rendez compte que cet homme n'a plus qu'un bras !

- Je sais, déclare-t-il d'emblée. Cela surprend toujours. Mais, si mes souvenirs sont exacts, vous êtes Yamaël, ancien élève de Kandjar, aujourd'hui seigneur du Conseil de Dorgan. Que de chemin parcouru depuis que nous nous sommes croisés pour la dernière fois, il y a maintenant plus de cinq ans, alors que je commençais mon apprentissage d'enchanteur. Hélas, la fortune ne m'a pas été aussi favorable qu'à vous ! Un stupide accident m'a privé de l'usage de mon bras gauche voici trois ans. J'ai dû renoncer à la robe que vous portez pour endosser l'habit de marchand. Cela ne m'a pas trop mal réussi d'ailleurs, grâce aux connaissances que j'avais acquises concernant les propriétés des plantes et des minéraux.

- A propos, quelles sortes de produits vendez-vous dans votre échoppe ?

- Un peu de tout, mais surtout des potions cura-tives contre la fatigue, les rhumatismes, les fièvres ou les affections de la peau, ainsi que des poudres qui permettent de préparer de superbes

feux d'artifice ou d'éloigner les animaux indésirables des jardins et des potagers. En peu de temps, je suis parvenu à me constituer une clientèle fidèle et à me tailler une solide réputation. Et si je ne prétends pas posséder le secret de la jeunesse éternelle, comme ces charlatans de Salonic père et fils, dont vous avez dû apercevoir l'échoppe près de l'entrée du chapiteau, je cherche et je trouve des produits utiles pour la vie de tous les jours et de tout un chacun.

- Voudriez-vous me faire croire que vous ne possédez pas le moindre secret ?

- Sur le grimoire du Dragon Protecteur ! Je reconnais bien là la marque d'un enchanteur. Franchement, si je possédais le secret de la vie ou de la pierre philosophale, croyez-vous vraiment que je vous le dévoilerais ?

- Bien sûr que non. Vous seriez bien sot de le faire.

- Nous sommes donc bien d'accord. Cependant, je ne veux pas que vous repartiez sans vous laisser une preuve tangible de mon talent. Prenez ce pot. Il contient un onguent que vous pourrez appliquer sur vos blessures. Il m'a fallu trois années d'un travail acharné pour mettre sa formule au point. Quelques minutes plus tard, vous quittez Kipno le Manchot, non sans lui avoir promis de revenir un jour lui donner votre avis sur l'efficacité de sa pommade de soins. L'échantillon qu'il vous a offert contient trois doses. Chacune d'elles vous permettra de réduire de 1D le total des points de Blessures de celui sur qui vous l'appliquerez. Rendez-vous au [110](#).

139

Le troisième jour de votre voyage, en fin de matinée, à cheval en compagnie des cinq soldats et des quatre femmes que vous avez rencontrés sur le *Kra-ken*, vous sortez de l'ombre des arbres de la forêt d'Andaines pour entrer dans la Grande Plaine. Vous êtes fatigué, physiquement autant que nerveusement, car vous manquez de sommeil après avoir refait ce cauchemar la nuit

dernière, alors que vous vous trouviez à Kandarith dans la demeure du gouverneur Méthel. Cette fois, vous vous êtes réveillé quand le monstre engloutissait votre torse, ne laissant plus que votre tête hors de lui tandis qu'il vous entraînait, de plus en plus vite, dans les profondeurs insondables du gouffre. Vous avez hâte maintenant de retrouver vos compagnons, Valkyr, Galidou et Yamaël. Et vous souhaitez ardemment qu'ils ne soient pas, comme vous, devenus les jouets de leurs propres rêves. L'après-midi commence quand vous apercevez enfin l'enceinte du fort militaire. Rendez-vous à [Sélartz](#).

140

Au terme d'une longue discussion, bien qu'il se soit montré réticent à vous dévoiler les motifs de son engagement aux côtés des Héritiers de Dorgan, Thorgoïn a fini par vous avouer que la chaîne des Monts du Bouclier fut, jadis, une terre que les nains des Entrailles du Rovar avaient explorée dans l'espoir de la coloniser. De cette époque ancienne, à en juger par les propos de Thorgoïn, son peuple conserve un souvenir amer encore vivace car de nombreuses expéditions, pourtant confiées aux meilleurs guerriers de l'époque, ne sont jamais revenues de cette région périlleuse. Au bout du compte, après des années d'un acharnement inutile, la tentative d'implantation fut un fiasco aussi mémorable que vexant. Ainsi, outre sa volonté, dont vous ne doutez pas un seul instant, de partager les risques d'une entreprise salutaire pour le monde de Dorgan, Thorgoïn caresse une tout autre ambition, plus personnelle : celle, bien qu'il ne vous l'ait pas dit d'une façon aussi abrupte, de poser la première pierre d'une nouvelle fondation du peuple nain. Si vous souhaitez faire la connaissance d'un autre de vos compagnons de voyage en terre barbare, rendez-vous au 104. Sinon, rendez-vous au [173](#).

141

Plongé dans un sommeil cauchemardeux au cours duquel vous avez une vision de l'Ordreth emporté comme un fétu de paille par une tempête qui fait rage, vous avez bien failli ne pas entendre la

cloche d'annonce du déjeuner. C'est pourquoi vous arrivez bon dernier dans la grande salle à manger du *Kraken*. Qui se ressemble s'assemble... pensez-vous en observant les passagers, tout en vous demandant à quelle table vous allez bien pouvoir vous installer. Si vous souhaitez prendre votre repas en compagnie des huit marchands, qui ont disposé deux tables bout à bout pour déjeuner ensemble, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez aborder le groupe des quatre femmes mystérieuses, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez la compagnie des trois enchanteurs de la Cité du Lac, rendez-vous au [105](#). Si vous décidez de vous joindre aux cinq soldats de Sélartz, rendez-vous au [155](#).

142

Deux heures se sont écoulées lorsque vous parvenez enfin à ouvrir cette maudite porte. Non que sa serrure soit difficile à forcer, puisqu'elle n'en possède pas. Quant à tenter de l'ouvrir par la force... soyons raisonnable ! Une porte en mildrilh fabriquée par les mains des forgerons du peuple des nains, est tout simplement indestructible. En fait, la bonne manière, c'est de prononcer la phrase ou de lui chanter le refrain qui la fera s'ouvrir toute grande, à condition bien sûr de connaître les intonations adéquates. Faute de quoi, vous pouvez passer des journées entières à vous acharner sans obtenir le moindre résultat. Dans votre cas, la tâche a été grandement facilitée par deux faits. D'une part, la formule qui permet d'ouvrir cette porte était inscrite sur le parchemin de l'infortuné Thorgoïn. Il s'agit, en l'occurrence, d'un refrain célèbre du folklore des nains, qui dit : « Au fond de la mine poussent les longues barbes. » D'autre part, deux des membres de votre compagnie, Galidou et Laurin, connaissent les rudiments de la langue des habitants des Entrailles du Rovar. C'est pourquoi la porte s'est enfin ouverte, silencieusement, en se divisant avec lenteur, en son milieu, puis en s'ouvrant vers vous, jusqu'à ce que les deux battants se calent contre les parois de la galerie. Rendez-vous au [3](#).

Des pièges à dogdoye, une machine à se gratter le dos et la plante des pieds, et bien d'autres inventions, toutes plus délirantes les unes que les autres ; un nombre incalculable d'instruments de musique, de la grosse caisse à la cornemuse en passant par différents modèles de cymbales, de flûtes, de pipeaux, de trombones et de vachicouls à corde; des tonneaux de bière d'automne, du vin de raisins pourpres ou de l'alcool de pommes dorées... Dans le capharnaüm de ces trois gnomes des Collines des Barbes Fleuries, vous avez vraiment le plus grand mal à trouver votre bonheur et à conserver votre calme. Car les trois lurons, trop heureux de vous avoir à portée de la main (vous en concluez rapidement que les visiteurs de cette échoppe doivent être plutôt rares), vous présentent leurs produits sans cesser de vous harceler de questions idiotes et de plaisanteries d'un goût douteux. A dire vrai, si vous ne connaissiez pas Galidou l'illusionniste et Keldrilh le ménestrel, vous penseriez sans doute que ces trois-là se payent votre tête ou qu'un charme leur a fait perdre la leur. Et pourtant, vous savez qu'il n'en est rien, car vous avez appris qu'avec un gnome, plus encore qu'avec un humain, il ne faut en aucun cas se fier aux apparences. C'est pourquoi vous vous efforcez de conserver votre calme pour, le plus sérieusement du monde, déclarer aux marchands :

- Est-ce tout ce que vous avez à me montrer? J'avoue être un peu déçu... Je m'attendais à des choses, comment dire... ? plus exceptionnelles ! Un silence gêné suit vos paroles, puis l'un des gnomes vous interpelle assez sèchement.

- Puis-je savoir à qui nous avons affaire ?

- A Yamaël, seigneur du Conseil de Dorgan, compagnon d'armes de Galidou, répondez-vous d'une voix mielleuse.

- Par la barbe de mes aïeux ! jure-t-il, visiblement vexé. Tupo ! Trouve-moi mon couvre-chef, vite !

Un instant plus tard, le gnome vous tend, d'un geste brusque, un petit chapeau à bords roulés, orné de trois plumes blanches. A peine tenez-vous l'objet entre vos mains qu'un phénomène extraordinaire se produit. Sous vos yeux ébahis, il change rapidement de forme, s'élargissant jusqu'à prendre la taille exacte de votre tour de tête. En outre, le simple fait de vous en coiffer n'est pas sans conséquence. Avec ce couvre-chef sur le crâne, vous vous sentez différent.

- Mille excuses ! annoncez-vous à l'intention de votre interlocuteur. Je vois, une fois de plus, que la réputation du peuple des gnomes des Collines des Barbes Fleuries n'est pas usurpée. D'ailleurs, votre chapeau m'intéresse. A quel prix me le vendriez-vous ?

- Mon galure n'a pas de prix ! vous répond aussitôt le gnome. Il m'a fallu cinq années pour le fabriquer. Prouvez-moi seulement que vous êtes bien celui que vous prétendez être et le chapeau sera à vous. Votre désir de posséder ce couvre-chef magique est plus fort que la prudence dont vous devriez faire preuve à tout instant. Aussi décidez-vous de montrer à ce gnome la lettre que vous avez reçue hier des mains de l'émissaire du sénéchal d'Elvanine, insistant pour qu'il conserve le secret. Le petit être lit alors le message de Méthven, puis il lève les yeux vers vous, le regard empreint d'une profonde tristesse.

- Nul autre que vous n'avait le droit de lire ce message, seigneur Yamaël. Moi, je ne suis pas Galidou ou Keldrilh. Je ne suis qu'un pauvre marchand qui, maintenant, pense déjà aux siens avec douleur et inquiétude, en se demandant combien de ses enfants périront demain à la guerre. Comment pourrais-je leur dissimuler la vérité ? Prenez mon chapeau, messire, et partez, que je ne vous revoie jamais plus !

Si vous n'appréciez guère la manière dont ce gnome vous congédie, vous ne vous faites cependant pas prier car, dans le fond, vous le savez pertinemment, le petit être a tout à fait raison : jamais vous n'auriez dû lui dévoiler le contenu de la missive de

Méthven. Toutefois, vous n'êtes pas fâché d'avoir obtenu ce que vous vouliez : ce couvre-chef, que vous baptisez Chapeau de Tupo, qui ajoute 2 points à votre total de Magie quand vous le portez. Rendez-vous au [110](#).



144

Cinq minutes s'écoulaient avant que la maison de rondins ne vous libère enfin de sa protection. Les volets s'ouvrent doucement et vous parvenez sans peine à pousser la porte de la chaumière. A l'extérieur, là où vous vous attendiez à trouver le corps inanimé de votre infortuné compagnon de voyage, vous découvrez les empreintes, larges et profondes, de deux pieds griffus à trois doigts. Quelle que soit sa forme, la créature était donc assez forte pour emporter avec elle la dépouille de votre poney et sans doute s'en régaler à quelques lieues de la chaumière en se moquant de vous. C'est donc à pied que vous allez devoir rallier Sélartz, en n'emportant qu'une maigre partie de vos provisions et de votre équipement. En outre, vous constatez que l'arbre qui dominait la chaumière a subi de sérieux dommages. Des bouts de bois à demi carbonisés jonchent le sol dans un périmètre de cinq mètres autour du tronc, éventré en quatre endroits. Poussé par la curiosité, vous vous approchez du vieux chêne, remarquant aussitôt l'étrange substance qui suinte de ses plaies béantes. Sa fluidité et sa couleur vert tendre laissent entendre qu'il ne s'agit pas d'une sève ordinaire. Une impression renforcée par le parfum, doux, léger et piquant, qui embaume l'air d'une odeur exquise. Intrigué, vous restez un long moment sans réagir. Puis, vous décidez de recueillir quelques mesures de cet étonnant liquide. Vous videz donc l'une de vos deux flasques - celle qui contient l'alcool préféré de votre père, trop sucré à votre goût.

Cela fait, vous placez dans le goulot la pointe d'un cornet que vous roulez avec une feuille trouvée sur le sol. Une fois votre gourde remplie à ras bord, vous assistez à un spectacle qui défie l'entendement. Sous vos yeux ébahis, l'arbre se régénère. Ses plaies se referment, ses branches bourgeonnent. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le vieux chêne a repris l'apparence qui était la sienne avant le passage du messenger de Synaps. Interloqué, vous vous rendez compte que vous possédez un breuvage aux propriétés stupéfiantes. Vous lui donnez le nom de Source de Vie. Chaque fois que vous en boirez, ce que vous pourrez faire trois fois au cours de votre vie, votre total de points de Blessures sera réduit à zéro. Rendez-vous au [66](#).

145

Oui ! Et plus vite que vous ne l'aviez prévu. Car vous tombez nez à nez avec un barbare, seulement armé d'un coutelas, qui tente de prendre la fuite. Vous ne le lui permettrez que s'il parvient à passer sur votre corps.

HORLA IN: 12 CO:12 VIT: 18 BL:1D

Si vous donnez à cet humain stupide la mort qu'il mérite, rendez-vous au 38. Sinon, rendez-vous au [80](#).

146

Non seulement la malheureuse jeune femme s'est éteinte dans vos bras sans que vous ayez rien pu faire pour la sauver, mais en plus, vous venez d'apprendre qu'un des huit marchands, en réalité un voleur de la pire espèce, n'est plus à bord du *Kraken* ! Quant aux sept autres, détroussés de leurs biens, ils dorment à poings fermés dans leurs cabines, sous l'influence d'une drogue, aux effets lents, qui leur a été administrée durant le dîner, ou après, quand ils étaient dans la bibliothèque pour goûter quelques liqueurs et fumer une pipe avant d'aller se coucher. Et dire que vous espériez que l'un d'eux aurait en sa possession des poudres aux vertus curatives, en souhaitant que leurs pouvoirs de guérison soient plus efficaces que vos sortilèges, impuissants à

restaurer la santé de l'infortunée. Décidément, pensez-vous en tournant le dos à la défunte, il y a des jours où rien ne vous réussit. Demain, à Kandarothe, en accord avec le capitaine Reef, vous ferez incinérer le corps et vous jetterez ses cendres dans le fleuve. Rendez-vous au [92](#).

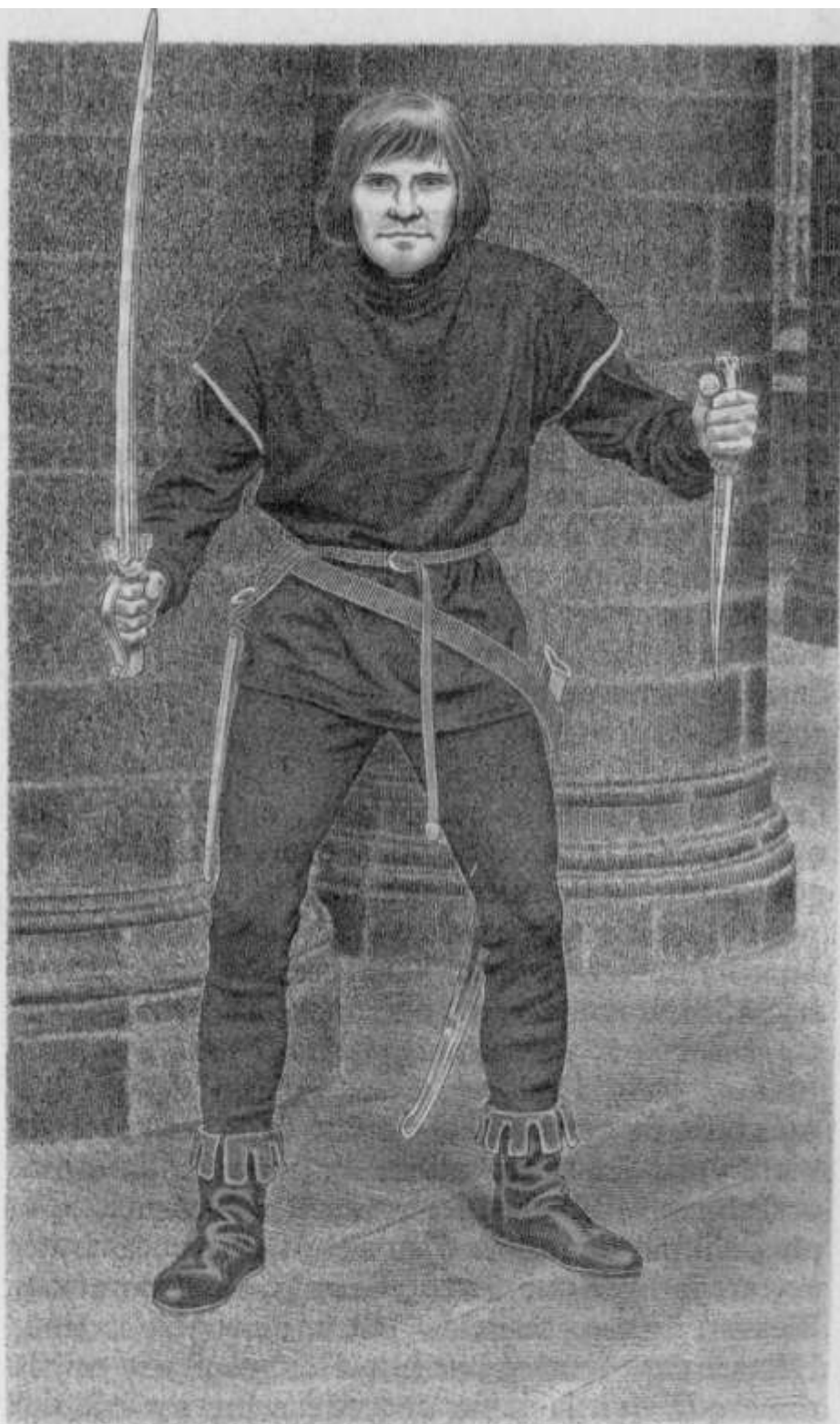
147

Un seul regard sur la position adoptée par votre adversaire vous permet de juger de son expérience du maniement des armes. L'homme qui vous fait face est, sans nul doute, un redoutable combattant. Une arme dans chaque main, très concentré, il attend que vous l'attaquiez pour vous porter une botte mortelle. Et vous ne décelez aucune faille dans sa garde défensive. Soudain, tandis que vous cherchez l'ouverture, tous les sens en éveil, Assilane émet un sifflement métallique strident. Surpris, l'assassin se raidit. A cet instant, vous ne savez pas qui, de votre lame ou de vous, profite de l'occasion pour porter la première attaque.

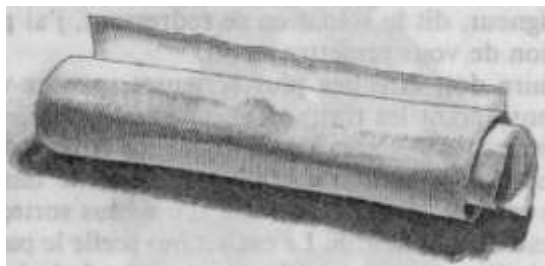
ASSASSIN IN: 13 CO:15 VIT: 18 BL : 2D/4D

Au cours de ce combat, du fait de la longueur de votre épée, l'assassin utilise en priorité son sabre, occasionnant 2D de Blessures s'il vous touche. De plus, s'il parvient, lors d'un assaut avec cette arme, à vous infliger une perte minimale de 8 points de Blessures, son coutelas entre alors en action. Hélas... car, dominé par la colère, vous n'avez pas remarqué que la lame de cette arme est enduite d'une substance noire, poison très violent qui vous

infligera 4D de Blessures s'il pénètre dans votre chair. Si vous sortez victorieux de cet âpre bataille, rendez-vous au [4](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).



147 Une arme dans chaque main, très concentré, l'assassin attend votre attaque.



148

A l'instant où la flèche de l'elfe fait mouche, vous assistez, stupéfait, à un spectacle qui défie l'entendement. Dans une gerbe d'étincelles crépitantes, le crig-beck se volatilise sans laisser le moindre témoignage de son existence. Satisfait de son tir, votre équipier part alors d'un grand éclat de rire, joyeux et cristallin. Mais son euphorie est brève car il est aussi angoissé que vous à l'idée de ce qui est advenu de ses compagnons de voyage. C'est pourquoi vous tournez maintenant un regard inquiet dans toutes les directions. Rendez-vous au [163](#).

149

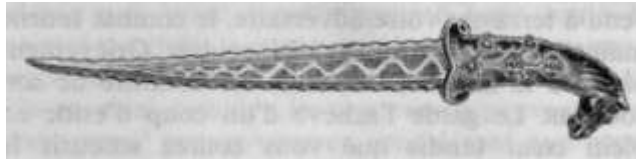
La Grande Mer, le Golfe de Sirth, la Mer de Loria, la Mer des Remous... à l'instant où le coutelas du barbare coupe le fil rouge qui vous retient encore à la vie, vous voguez déjà, sous d'autres cieux, à la barre du plus beau des navires que vous ayez jamais rêvé de posséder. *Fin d'Aventure*.

150

Un instant plus tard, vous n'en croyez pas vos yeux. Là, dans la vasque, au fond de cette eau pure dont la surface ondule lentement... c'est la Couronne des Huit, telle qu'elle vous a été décrite par les elfes de l'île de Mani ! Si vous voulez saisir l'objet magique, considérant que Synaps perdra tous ses pouvoirs s'il ne l'a plus en sa possession, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez d'abord vous entretenir de votre découverte avec vos compagnons, rendez-vous au [179](#).

151

- Arrêtez cette femme ! criez-vous à trois reprises, à l'intention de la foule d'hommes, de nains et de gnomes qui, à votre suite, sortent du chapiteau. Hélas, vous vous époumonez en pure perte ! Vous avez beau hurler, personne ne bronche. Pis encore, tous les regards se tournent vers vous, interrogateurs et, pour certains, inquiets. Aussi, convaincu d'avoir fait avorter le projet d'une voleuse qui avait jeté son dévolu sur votre bourse, décidez-vous de regagner l'auberge de l'Épi. Là, vous commanderez un bain bouillant dans lequel aucun humain n'oserait se plonger de peur de se brûler la peau, puis vous irez dîner en compagnie du capitaine Guelfe. Rendez-vous au [126](#).



152

Pour l'avoir déjà visitée il y a trois ans, lors du voyage qui vous a conduit de votre village natal aux Collines du Chaudron, vous trouvez assez facilement la Chaumière du Dragon Protecteur. Vous l'apercevez en fin d'après-midi, après une longue journée passée sous un ciel d'azur, à écarter l'immense étreinte verte des herbes de la Grande Plaine. Selon Keldrilh, la petite maison de rondins, dominée par un chêne plusieurs fois centenaire, abritait autrefois le Dragon Céleste, Protecteur de Dorgan, à une époque où, subissant le joug d'une malédiction, il se trouvait prisonnier du corps d'un vieil homme. Rendez-vous à la Chaumière.

153

Yemric l'éclaireur est un homme qui parle peu. Agé d'une quarantaine d'années, très fort et d'une résistance à toute épreuve, il arpente depuis plus de vingt ans la chaîne des Monts du Bouclier. C'est donc grâce à cet éclaireur, à sa connaissance des montagnes et des peuples du nord de Dorgan, que les elfes

doivent d'avoir repéré la cachette de Synaps. Quant aux monstres qu'il a pu rencontrer au cours de ses tribulations en pays barbare, Yemric ne s'est pas montré très loquace en vous disant seulement : « Mieux vaut affronter un vrai monstre, même s'il vous surprend, que de se laisser envahir par la peur qu'il inspire. » Si vous souhaitez maintenant faire la connaissance d'un autre de vos compagnons de voyage en terre barbare, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

154

Vous avez beau discuter... vous n'obtenez pas gain de cause ! Vous allez devoir, bien qu'à contrecœur, descendre dans ce puits. Vous pestez, râlez, soupirez mais, en fin de compte, vous faites contre mauvaise fortune bon cœur et vous acceptez de suivre le reste du groupe. Rendez-vous au [25](#).

155

Si vous espériez passer inaperçu, c'est raté ! L'un des hommes vous a reconnu, puis salué comme un soldat doit le faire dans l'armée de Dorgan vis-à-vis de ses supérieurs hiérarchiques. Sans hésiter, avant que le reste de la troupe ne l'imité, vous déclarez :

- Restez assis, messieurs, je vous en prie. Je cherche seulement un peu de compagnie pour déjeuner. M'acceptez-vous à votre table ? S'il le faut, je suis prêt à payer ma place parmi vous d'une histoire ou d'une chanson.

Une demi-heure plus tard, vous êtes parvenu à vos fins. Grâce à quelques bonnes blagues de votre cru, il ne reste rien de la méfiance suscitée dans l'esprit des cinq soldats par la présence d'un seigneur du Conseil de Dorgan à leur table. Bien au contraire, la troupe vous a adopté. Autour de quelques bonnes bouteilles des vignes des Collines des Barbes Fleuries, les langues se délient et les conversations vont bon train. On parle surtout de Fenga, dont ces hommes sont tous natifs. Mais, bientôt, les soldats n'hésitent plus à vous poser des questions

embarrassantes. Ainsi, alors que vous vous intéressez aux raisons de leur voyage à bord du *Kraken*, l'un d'eux vous répond :

- A ce propos, peut-être pourrez-vous éclairer notre lanterne ! Pourquoi avons-nous tous reçu l'ordre, cette nuit, d'un messager d'Elvanine, d'écourter nos permissions pour rejoindre notre régiment à Sélartz ?

- Je comptais sur vous pour me l'apprendre, répondez-vous aussitôt.

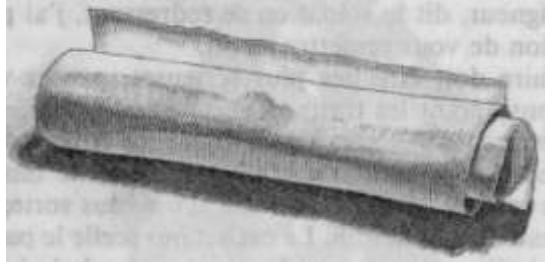
- Le plus étonnant, renchérit votre voisin de droite, c'est cette somme d'argent que nous avons reçue pour payer le prix d'un transport sur le *Kraken* jusqu'à Kandarothe, où des chevaux nous attendent. Vous pensez bien qu'aucun de nous, à cette table, n'est assez fortuné pour s'offrir une telle croisière !

- Un voyage de luxe, poursuit votre voisin de gauche, pour de simples soldats... Avouez qu'il y a de quoi s'inquiéter ! A votre avis, quel genre d'urgence peut justifier une telle dépense ? Après tout, nous gagnons seulement une demi-journée sur le temps qu'il nous aurait fallu pour atteindre Sélartz par voie terrestre.

- Je ne sais pas, répondez-vous franchement. Mais vous en saurez sûrement beaucoup plus dès votre arrivée à Sélartz. A ce propos, puisque je vais moi aussi dans l'enceinte du fort, où pourrais-je vous trouver ? Vous ne m'avez pas encore dit dans quelle arme vous servez.

- Nous sommes apprentis apothicaires.

Bien que vous parveniez, au prix d'un colossal effort de volonté, à dissimuler l'anxiété qui vous gagne, un sombre pressentiment vous étreint. A moins que la guerre ne soit déjà commencée, le rappel de ces hommes dans leur régiment ne peut signifier qu'une seule chose : l'apparition à Sélartz d'une maladie grave ou d'une épidémie. Rendez-vous au [134](#).



156

Si votre dague a montré d'exceptionnelles qualités au cours de ce combat, dans la mesure où elle s'est avérée capable de briser les os du squelette, c'est votre cheval qui vous a fait faux bond. La pauvre bête, complètement affolée, vous a désarçonné. Ce qui a permis à votre adversaire de vous piétiner sauvagement. Un supplice dont vous ne vous relèverez jamais. A moins, comme le racontent de vieilles légendes, qu'un démon ne possède sept vies. *Fin d'Aventure.*

157

Que s'est-il passé ? Comment avez-vous pu trouver la mort face à un adversaire aussi médiocre que ce barbare ? Les pouvoirs d'Assilane vous auraient-ils soudain abandonné ? Mais, même dans ce cas, il vous restait encore votre expérience de bretteur ! Quoi qu'il en soit, l'instinct de survie de cet homme a surclassé votre volonté de vaincre, et vous n'êtes plus de ce monde. Vous entrez maintenant dans le panthéon des paladins, ces chevaliers errants qui, trop souvent, connaissent un destin tragique, loin de leur pays natal. *Fin d'Aventure.*

158

Sans doute la chambre d'hôte du *Kraken* était-elle plus confortable que celle que vous occupez dans les quartiers des passagers, mais vous n'auriez, pour rien au monde, retardé l'heure de prendre quelques heures de repos. La nuit dernière a été trop courte et la journée trop longue, pensez-vous en vous déshabillant, sans même prendre le temps d'allumer votre lanterne. Puis, une fois nu, vous vous glissez entre les draps, sans

chercher à réprimer une série de bâillements à vous décrocher la mâchoire. Soudain, alors que vos paupières se ferment, tous vos sens sont en éveil. Car le bruit que vous venez d'entendre à l'extérieur est, de tous ceux qu'un capitaine puisse craindre, assurément le pire ! Dans un plouf retentissant, quelque chose de lourd vient de tomber du pont du *Kraken*, dans les eaux du Koth. Si vous bondissez de votre lit pour vous précipiter vers l'étroit hublot de votre cabine, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez foncer vers la porte, afin de gagner le pont du *Kraken* au pas de course, rendez-vous au [46](#).

159

Une heure à peine après le départ des elfes, vous abandonnez toute velléité de découvrir, dans cette forêt, un refuge pour la nuit digne de ce nom. Vos bagages, préparés avec soin par les soldats de Sélartz, contiennent l'équipement et les provisions nécessaires à votre expédition : trois tentes de soie imperméable, six couvertures, deux tenues de rechange et une gourde d'eau pour chacun de vous, un matériel de cuisine, de la farine, de la viande séchée, de la graisse, de la farine de pois, des biscuits de marin, des céréales et des pommes séchées, du sel, du sucre et des infusions. Mais, si vous ne risquez pas de mourir de faim ou de froid, que se passera-t-il, cette nuit, lorsque vous glisserez dans un profond sommeil ? Quand vos paupières se fermeront... *Choix 6 du Livre des Héros.*



160

Un instant avant de passer de vie à trépas, vous comprenez toute l'horreur de votre situation : si vos compagnons ne brûlent pas rapidement votre dépouille, vous deviendrez à votre tour une créature semblable à celle qui vient de vous tuer. *Fin d'Aventure.*

Vous arrivez trop tard pour espérer sauver le fuyard qui succombe peu avant que votre canot ne l'atteigne. C'est donc un corps sans vie, celui d'un homme d'une quarantaine d'années, l'un des marchands embarqués à bord du *Kraken*, que vous hissez sur la barque, ainsi que l'outre qui flottait à un mètre de lui, reliée à son poignet par une fine cordelette. Une outre dans laquelle vous découvrez le butin de l'infortuné voleur : des bijoux, des écus d'or et des gemmes vraisemblablement dérobés aux passagers du *Kraken*. Puis, vous ramenez la dépouille du brigand sur le pont du navire, en vous demandant par quel miracle aucun des passagers ne s'est aperçu de la présence d'un intrus dans sa cabine. Rendez-vous au [30](#).

Le lendemain, en milieu d'après-midi, vous apercevez enfin l'enceinte de la Ferme Fortifiée. A cet instant, vous pensez encore à ce cauchemar, aussi étrange qu'effrayant, dont vous avez été la victime au cours de la nuit passée dans le campement de Pajan. Dans ce rêve, vous marchiez depuis des heures dans un désert brûlant, seul et épuisé. Alors que tout semblait perdu, vous aviez rencontré une oasis. Au centre de l'îlot verdoyant, outre un puits à ciel ouvert, se trouvait une petite maison blanche dont vous vous êtes approché, une fois désaltéré. Un instant plus tard, vous frappiez à la porte. Quelques minutes s'écoulèrent avant qu'une jeune femme dont le vêtement de toile ne laissait apparaître que les yeux, répondit enfin à vos appels. Tout d'abord, elle refusa catégoriquement de vous loger et de vous nourrir. Puis, sur votre insistance, elle accepta finalement de vous laisser entrer dans son logis et de vous accorder une pailleasse pour la nuit, dans la pièce qui devait lui servir à la fois de cuisine et de salle à manger. Faute de mieux, vous aviez naturellement accepté. Mais, deux heures plus tard, alors que vous éprouviez les pires difficultés à trouver le sommeil et que vous regardiez danser la flamme vacillante d'une petite bougie, vous aviez eu la surprise de voir l'inconnue sortir de sa chambre, en chemise de nuit. Aussi pâle

que la cire de votre cierge, elle se dirigeait droit vers vous, les bras ouverts, les yeux fermés, sans dire un seul mot. Pris d'une terreur subite, vous vous étiez levé brusquement. C'est alors que les yeux de l'inconnue s'ouvrirent. Ils étaient comme deux braises ardentes. Ils flamboyaient tandis que la créature continuait d'avancer sur vous. Fuir ! aviez-vous pensé à ce moment, convaincu qu'un grave péril menaçait votre existence. Mais, à votre grande surprise, vos mains ne pouvaient plus se lever et vos jambes refusaient d'obéir. Votre hôtesse s'était alors approchée de vous. D'un geste brusque, elle vous poussa dans le dos, afin de vous faire choir sur le sol, ventre contre terre. Puis elle passa ses bras autour de votre taille et tira, afin que vous vous retrouviez à quatre pattes. Enfin, elle grimpa sur votre dos et vous fouetta durement avec une baguette de bois souple. Alors, contre toute attente, vous vous étiez aussitôt jeté en avant, piaffant comme un cheval... C'est à ce moment que Sorgal, alerté par les propos incohérents que vous aviez tenus durant votre sommeil, vous avait réveillé, une heure avant l'aube. Quelle drôle d'histoire ! pensez-vous en approchant du grand chapiteau de toile, monté devant les massives portes de bois de la Ferme Fortifiée, qui accueille, le premier jour de chaque mois, la grande foire de Dorgan. Rendez-vous au [91](#).

163

« Ouf ! » soupirez-vous en constatant que vos trois compagnons d'armes ne semblent pas avoir trop souffert de l'assaut. Mais, si aucun des crig-becks, dont vous ne savez toujours pas s'ils agissaient pour le compte de Synaps, n'est sorti vivant de cette bataille mémorable, les pertes sont lourdes. L'éclaireur Yemric ainsi que trois elfes et un aigle de l'île de Mani ont trouvé la mort dans cet assaut. Folle de douleur, Gladys pleure Yemric, son père adoptif, tandis que les elfes entonnent un chant à la mémoire de leurs frères disparus. Rendez-vous au [83](#).

Vous traversez le corridor à la vitesse de l'éclair, puis vous grimpez quatre à quatre les marches de l'escalier qui vous séparent de la salle où Ninteloth vous a reçu en début de soirée. Alertés par le bruit, les deux gardes, heureusement les mêmes que ceux que vous avez vus quelques heures plus tôt, vous menacent de leurs rapières.

- Halte ! Où croyez-vous pouvoir... ? crie l'un d'eux avant que vous ne lui coupiez la parole en hurlant :

- Ouvrez ! Vite ! Il en va de la vie de votre maître ! *Choix 8 du Livre des Héros de [Valkyr le paladin](#).*

De l'avis de tous ceux qui la connaissent,*les fées ont dû se pencher sur le berceau de Gladys et toucher ses doigts, avant que Yemric ne découvre le bébé, à demi mort de froid, lors d'une expédition qui le conduisit pour la première fois dans les environs du village de la tribu barbare des Horlas. Car les mains de cette femme d'une vingtaine d'années, élevée par des soldats, semblent avoir le don d'apprendre en quelques minutes ce que d'autres mettent parfois des années à acquérir. Quelles que soient la matière et la technique employées, rien ne lui résiste bien longtemps ; qu'il s'agisse de réparer une arme, de ferrer un cheval, de préparer un piège ou de ressemeler des bottes. En somme, Gladys fait la fierté des soldats de Sélartz. D'autant plus qu'on la dit aussi très adroite au maniement de l'arc et de l'épée, surtout depuis qu'elle suit l'enseignement de son père adoptif, dans les montagnes. Si vous souhaitez maintenant faire la connaissance d'un autre de vos compagnons de voyage en terre barbare, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

Ce faisant, vous tombez nez à nez avec le capitaine Reef suivi par deux de ses matelots. En quelques mots, vous informez l'officier, lui aussi alerté par le bruit du plongeon de l'inconnu dans le Koth, de l'événement auquel vous venez d'assister. Aussitôt, le capitaine du *Kraken* donne l'ordre à ses deux marins de vérifier qu'aucun membre de l'équipage ne manque et que tous sont en bonne santé. Puis il vous propose de l'aider à faire de même pour les passagers..., des passagers extrêmement silencieux, trop à votre goût ! Rendez-vous au [12](#).

En voyant l'être minuscule qui vient d'apparaître au beau milieu du cercle que vous formez avec vos compagnons, votre première réaction est un mouvement de recul. Puis, d'instinct, vous vous êtes tous levés, prêts à faire parler les armes. Mais l'immobilité silencieuse de l'intrus vous incite à conserver votre sang-froid. Vous décidez donc de contrôler vos émotions, de laisser la peur vous traverser, de ne pas la retenir en vous pour la seule raison qu'une chose inattendue vient d'entrer brusquement dans votre champ de vision. D'autant plus que cette créature d'à peine cinquante centimètres de haut, à condition d'oublier ses fines ailes argentées, ressemble à s'y méprendre à un elfe de l'île de Mani. Son visage, malgré ses longues oreilles pointues, est d'une grande beauté. Mais l'indéniable charme qui émane de cet être ne vous aveugle pas pour autant. A en juger par ses vêtements dont les teintes doivent lui permettre de se camoufler aisément dans la nature environnante, ses armes - une épée et un arc - et le sortilège de sommeil auquel vous venez d'échapper, il pourrait être dangereux. *Choix 12 du Livre des Héros.*





167 *Cette petite créature aux ailes argentées
ressemble à un elfe de l'île de Mani.*

A votre demande, l'un des soldats de votre escorte met pied à terre, puis s'enfonce, l'épée à la main, dans les hautes herbes de la plaine qui sépare la voie des premiers arbres de la forêt d'Andaines. Vous perdez rapidement l'homme de vue, tandis qu'il s'approche du monolithe, bien que vous aperceviez son chapeau, épisodiquement, quand l'herbe se couche sous l'effet d'une violente rafale de vent. Soudain, alors que le soldat n'est plus qu'à une dizaine de mètres du roc, une voix humaine, incantatoire, forte, vibrante et autoritaire se mêle aux hurlements du vent. Un prêtre sorcier de Malmort ! pensez-vous un instant avant que ne s'élève un cri déchirant et que ne se dresse, à côté du monolithe, le squelette, immense, d'un géant, ramené à la vie par le maléfice d'un sortilège diabolique. - Qu'est-ce que c'est ? demande Durek, le sergent responsable de votre escorte. Et qu'est-il arrivé à Frat?

- Fichons le camp d'ici, et vite ! ordonnez-vous sèchement à cet homme qui, guidé par ses sentiments, risque fort de mettre votre vie en péril. Hélas, le sergent reste sourd à votre commandement ! Inconscient des risques qu'il court, il fonce droit sur le mort vivant, criant vengeance, entraînant à sa suite ses deux compagnons d'armes. Pendant une fraction de seconde, vous êtes confronté à un terrible dilemme. Si vous n'intervenez pas, laissant ces hommes aller à une mort certaine, rendez-vous au [113](#). Si vous tentez d'opposer le pouvoir de votre bâton des Enchantements à l'incantation du disciple de Synaps qui se cache quelque part dans les hautes herbes, rendez-vous au [76](#).

Parti une heure avant le lever du soleil, vous évitez la foule grouillante, bruyante et pressée qui, dès les premières lueurs de l'aube, envahit les quais, les auberges et le labyrinthe des ruelles de la ville haute de Fenga. Le bruit de vos pas résonne sur les pavés tandis que vous traversez la cité endormie, étrangement silencieuse, en suivant la rive nord du fleuve Koth en direction de

l'embarcadère fluvial de Fenga, situé à l'est de la ville. Cette marche matinale a sur vous un effet des plus bénéfiques. Car, au fur et à mesure que vous vous éloignez de l'Ordreth, le sentiment de tristesse qui vous a étreint durant la nuit s'estompe progressivement. Petit à petit, vous redevenez Laurin l'aventurier, membre de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Et si votre cœur reste sur l'Ordreth, bercé par les flots de l'estuaire du Turiban Koth, votre esprit se prépare déjà à affronter les dangers d'une mission que vous savez périlleuse. Deux heures plus tard, vous posez le pied sur le pont du *Kraken*, un voilier spécialement conçu et construit pour naviguer sur les eaux boueuses du Koth entre Fenga et la Cité du Lac, avec escale à Kandaroth, première étape de votre voyage vers Sélartz. Rendez-vous sur le [Koth](#).

170

La nuit était tombée depuis peu et vous veniez tout juste de prendre le premier tour de garde, laissant vos compagnons se reposer sous leurs tentes, quand vos pires craintes se réalisèrent. Car, si vous aviez effectivement pressenti une menace imminente, vous ne pensiez tout de même pas que... En un coup de vent, les trois tentes de votre campement furent arrachées de leurs piquets. « Les Ailes de la Nuit ! » aviez-vous hurlé, l'arme à la main, afin d'alerter vos amis et compagnons. Tous s'étaient levés, bien sûr, par dignité, pour ne pas mourir sans lutter. Car, pour être certain de vous abattre définitivement, Synaps vous avait envoyé ses meilleurs serviteurs ailés. Une vingtaine de créatures monstrueuses, plus grandes que les aigles géants de Mani, capables de se laisser tomber du ciel à une vitesse vertigineuse et de frapper, de leurs griffes empoisonnées, avec une rapidité foudroyante et une ruse diabolique. Le combat fut mémorable, mais personne, hélas, ne le racontera jamais ! *Fin d'Aventure*.

Après de longues journées actives mais pesantes, l'arrivée à Sélartz des elfes de l'île de Mani chevauchant leurs aigles géants met un terme à votre attente. Peu après, dans la demeure du gouverneur Atrid, vous saluez, outre vos trois compagnons d'armes, Opal, représentant des elfes au Conseil des Seigneurs de Dorgan, que vous avez rencontré pour la première fois, il y a cinq ans, lors de votre expédition à Terrah ; Caïthness l'élémentaliste, porte-parole des fées et des lutins de la forêt d'Ordreth ; Torghoïn, troisième fils du roi sous la montagne, ambassadeur des nains de Mildrilh ; Yemric et Gladys, tous deux éclaireurs dans l'armée de Dorgan.

- Je demande le silence ! déclare le gouverneur sur un ton assez ferme pour couper court à toutes les conversations.

Puis, d'un geste, il invite Opal à prendre la parole.

- Seigneurs et amis, je viens d'Elvanine, porteur de sombres nouvelles. Les hordes sauvages de Malmort sont passées à l'attaque. L'Ultime Rempart est assiégé. Séléite est sérieusement menacée.

Si vous profitez de l'instant de silence qui suit cette déclaration pour poser une question à Opal, rendez-vous au [99](#). Si vous le laissez poursuivre sans l'interrompre, rendez-vous au [41](#).

Vous êtes au lit depuis moins d'une heure, éprouvant les pires difficultés à vous endormir, lorsqu'un bruit étrange attire votre attention. Cela vient de l'extérieur, comme si quelque chose se déplaçait sur la lisse du *Kraken*. « Le hublot ! » jurez-vous intérieurement en vous reprochant votre imprudence, une fraction de seconde avant de vous précipiter au pied de votre lit, là où, comme à votre habitude, vous avez déposé vos vêtements, votre sac et vos armes. Mais à peine avez-vous eu le temps, à la faveur de la lumière d'une nuit de pleine lune, de saisir votre

dague et de faire face au hublot de votre cabine, à trois mètres de vous, qu'un frisson vous parcourt de la tête aux pieds. *Choix 8 du Livre des Héros* [de Laurin le barde](#).

173

Il est encore très tôt, le lendemain de l'arrivée d'Opal à Sélartz, lorsque les sept aigles géants de l'île de Mani prennent leur envol, dans un grand bruissement d'ailes. Comme chacun de vos compagnons de voyage, un elfe vous a installé derrière lui, sur le dos de son impériale monture. Votre équipage s'élève rapidement vers le ciel en direction de la Cité du Lac. Deux heures plus tard, avant que vous survoliez cette ville édifiée sur un immense piton rocheux au beau milieu d'un lac, vous apercevez les premiers contreforts de la chaîne des Monts du Bouclier, au nord-est du monde de Dorgan. D'ici à une heure ou deux, vous y ferez une première halte. Non que vos insolites destriers aient besoin de se reposer (avant le départ, Opal vous a indiqué qu'un aigle géant peut voler trois jours d'affilée), mais vous aurez besoin d'un bon repas et de vêtements chauds pour aborder la suite de votre périple aérien dans de bonnes dispositions car, pour atteindre la Vallée des Méandres, située au nord de Dorgan, à la verticale de Kandarothe, vous devrez, à haute altitude, faire un large détour, loin à l'est de votre destination. C'est le seul moyen de contourner les lignes ennemies en limitant le risque de vous faire repérer. Rendez-vous aux [Pics d'Ajdra](#).

174

Votre repas achevé, une fois dévêtu de votre armure par Gayl, à qui vous donnez les dernières consignes pour le réveil de la troupe, vous vous allongez dans votre lit de camp, sous une épaisse couverture. Puis vous éteignez votre lampe, plongeant la tente dans une totale obscurité. Soudain, vous sentez autour de votre gorge l'étreinte de deux mains osseuses qui essayent de vous étrangler.

Choix 3 du Livre des Héros de [Valkir le paladin](#).

Sans cesser de caresser du regard les pièces de votre armure, soigneusement rangées dans le coffre, vous tirez le cordon qui vous permet, à toute heure du jour ou de la nuit, de faire appel aux services de votre aide de camp. Une minute s'écoule avant que Gayl, un marin dont vous aviez fait la connaissance cinq ans plus tôt à bord du Dragut, lors de la traversée qui vous emmenait à Terrah en compagnie de Laurin, Galidou et Yamaël, entre dans votre chambre.

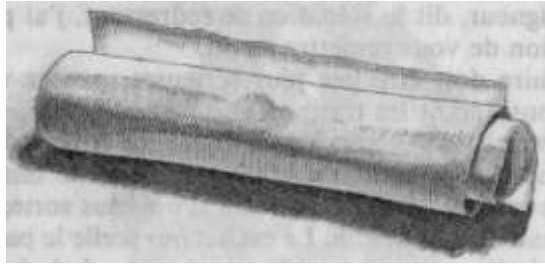
- Gayl, l'heure est venue de partir en campagne. Fait sonner le rassemblement ! Puis reviens aussitôt m'aider à endosser mon armure !

- Bien, seigneur, répond le vieux matelot qui sait, d'expérience, qu'il ne sert à rien de vouloir vous tirer les vers du nez.

Pour lui, il est clair que vous souhaitez désigner vous-même les soldats qui participeront à l'expédition, avant de les informer plus précisément de leur destination et de leur mission. Peu après, armé de pied en cap, vous sortez de vos appartements pour pénétrer dans la cour principale du fort. Aussitôt, les corps de troupe se rangent dans un alignement parfait, puis s'immobilisent. Alors, posément, d'une voix grave et ferme, tandis que tous les regards se tournent dans votre direction, vous rompez le silence.

- Il y a à peine plus de cinquante ans, ce lieu n'était que ruines branlantes, murailles écroulées, bâtiments dévorés par le lierre et envahis par les mauvaises herbes. Grâce à vous, il est redevenu digne de ce qu'il fut jadis, lorsque l'Empire du Ponant régnait sur le monde : un rempart au-delà duquel se trouvent la grandeur et la paix. Chevaliers, écuyers, sergents, soldats, vous pouvez tous être fiers de l'ouvrage accompli. Mais le devoir d'une armée ne se limite pas au seul entretien des forts et à une mission de surveillance des frontières. Un jour ou l'autre, c'est sur le champ de bataille qu'elle doit faire la preuve de sa capacité à servir son

pays et à préserver le bonheur des siens. Pour les cent de l'ordre du Dragon Protecteur de Dorgan, ce moment est arrivé. Chevaliers ! Préparez sans délai vos destriers, vos armes et vos bagages ! Faites vos adieux à ceux qui, dans cette enceinte, veilleront, sous le commandement de l'officier Archibald, en notre absence, à la sécurité de Dorgan. Soyez prêts à partir dans une heure. Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).



176

Que vous ayez été charmé par son chant, victime de son pouvoir d'envoûtement ou, plus brutalement, déchiqueté par ses griffes, n'a plus la moindre importance. La harpie, ce Carnivore vorace à corps d'oiseau et à tête de femme, est parvenue à ses fins : vous manger, sans autre forme de procès ! *Fin d'Aventure*.

177

L'arrivée du monstre au contact de votre monture laisse tout juste le temps à votre équipier de dégainer son épée. Il engage aussitôt le combat, tout comme vous qui, derrière lui, donnez des coups de lance, occasionnant 1D de points de Blessures à chaque fois que vous réussissez un Tour de Combat.

ELFE IN: 16 co:10 VIT: 16 BL : 2D

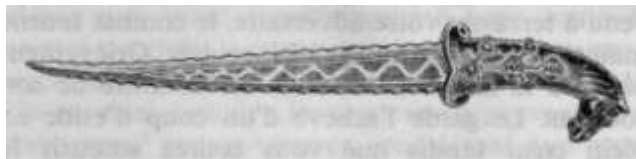
CRIG-BECK IN: 12 co: 12 VIT : 20 BL : 1D/2D

Cette dangereuse créature attaque votre équipier avec ses griffes et vous, une fois tous les deux Tours de Combat, en employant sa longue queue munie d'un dard empoisonné. A cette occasion, lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre

Initiative, l'arme perfide vous pique et vous encaissez 2D de Blessures. Mais là n'est pas le seul danger de votre actuelle situation. Car l'aigle géant s'est cabré et bat vivement des ailes. De ce fait, lorsque le monstre attaque, lancez 1 dé supplémentaire. Vous serez désarçonné si le résultat obtenu est un 6. En outre, il vous est impossible, au cours de ce combat, de prendre un objet dans votre sac, quel qu'il soit. Si vous êtes désarçonné ou mort d'empoisonnement au cours de ce combat, rendez-vous au [107](#). Si votre équipier meurt, rendez-vous au [136](#). Si vos efforts conjoints viennent à bout du crig-beck, rendez-vous au [44](#).

178

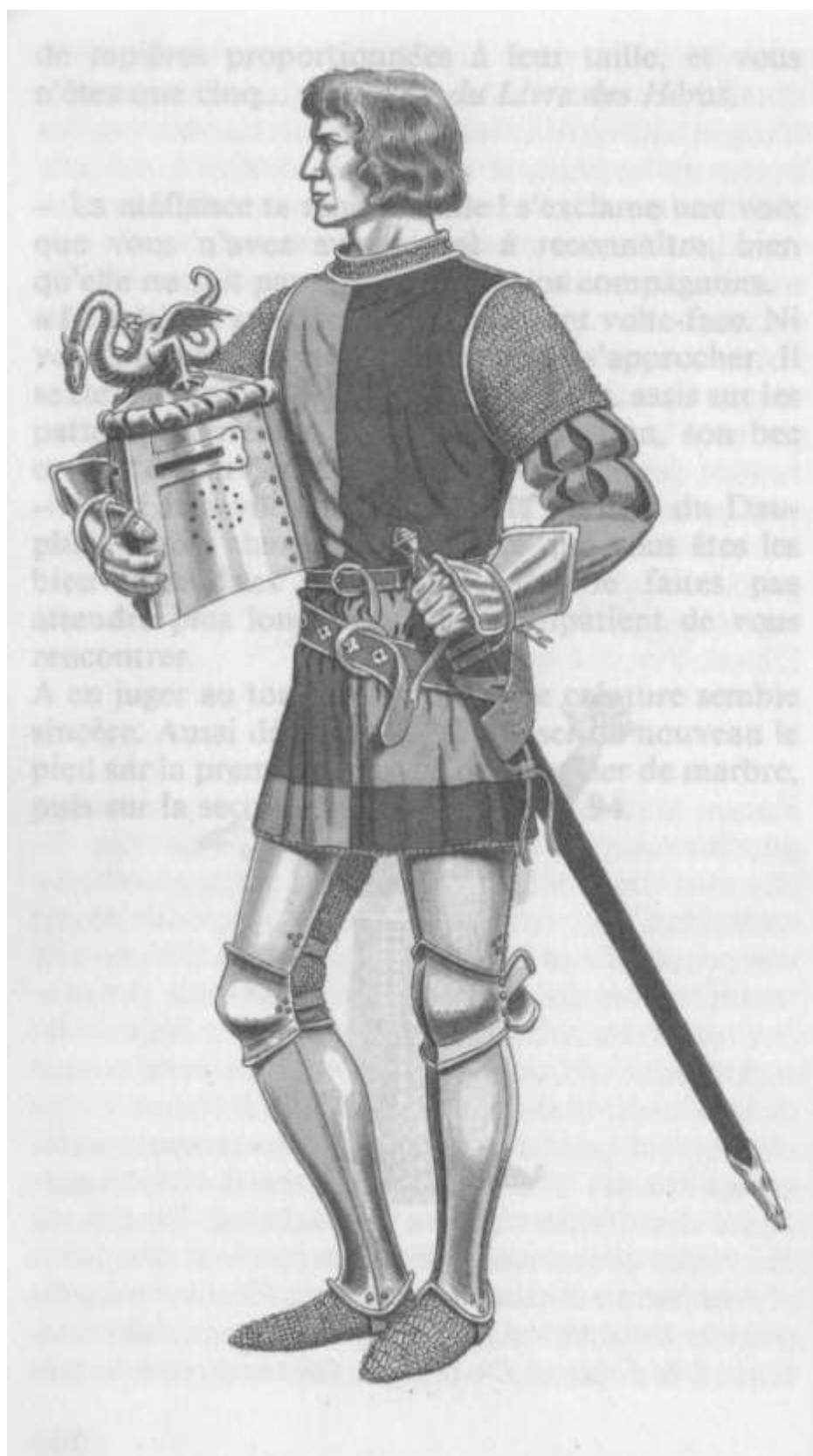
Bien qu'il soit urgent d'éteindre l'incendie qui brûle votre tente, vous ne parvenez pas à détourner votre regard d'une incroyable vision. Sous vos yeux hébétés, la dépouille du chien se recroqueville, comme si elle était dévorée par le feu intérieur qui l'animait quelques secondes plus tôt. En un instant, il ne reste plus qu'une poignée de cendres du cadavre de la bête ! Peu après, une fois les flammes vaillamment vaincues, vous faites le point de votre situation. S'il ne vous reste qu'une infime partie de votre équipement et de vos provisions, la perte n'est pas si cruelle. Sans votre poney, qui est resté sourd à tous vos appels, il va vous falloir rallier Sélartz à pied ! Pour le reste, vous souhaitez seulement qu'il ne pleuve pas dans les prochains jours car, privé de votre toile de tente, vous allez devoir passer vos nuits à la belle étoile. Rendez-vous au [66](#).



Tout comme vous, vos compagnons sont perplexes. Mais vous n'allez tout de même pas rester les bras croisés alors que la Couronne des Huit se trouve à portée de la main ! Certes, l'apparente facilité de cette prise vous inquiète. Car, à moins que les barbares n'aient jamais réussi à ouvrir la porte des nains, il y a fort à parier que Synaps, votre ennemi désigné, se trouve tout près de son précieux trésor. C'est l'intuition, encouragée par l'indécision de vos amis, qui guide alors vos gestes. Après tout, qui ne risque rien n'a rien, et un coup dans l'eau, s'il a de fortes chances de vous rendre ridicule aux yeux de vos compagnons, leur donnera au moins la certitude qu'aucun danger, visible ou invisible, ne se trouve caché au fond de la vasque. Rendez-vous au [87](#).

Le Livre des Héros







Valkyr le paladin

Vous êtes Valkyr le paladin. Septième enfant d'une famille sans fortune d'un village proche de la Cité des Mille Visages, vous êtes devenu, avant même d'avoir atteint l'âge de dix-huit ans, l'un des meilleurs combattants de l'Empire ainsi qu'un soldat en tout point irréprochable. C'est ainsi que le gentilhomme de dernier rang que vous étiez fut rapidement anobli et devint écuyer. Mais la vie de palais n'apaisait pas votre soif de prouesses et d'actions généreuses. Le jour de votre vingtième anniversaire, vous aviez osé demander à sire Péreim le droit d'être dégagé de votre charge afin de porter les couleurs de l'Empire de par le vaste monde. Jamais vous n'oublierez le large sourire sur le visage parcheminé de votre empereur lorsqu'il vous ordonna de poser un genou à terre et frappa doucement votre nuque du plat de son épée avant de déclarer d'une voix solennelle, où perçait une pointe d'émotion :

- Valkyr, j'ai le grand honneur de te nommer paladin, chevalier errant de l'Empire.

Puis, ce fut ce sifflement métallique, qui provenait de la lame de sire Péreim. Alors, votre empereur ajouta :

- Au crépuscule de ma vie, je redoutais de ne jamais trouver celui qui comblerait la soif d'aventure de ma fidèle compagne Assilane. C'est à toi que revient cet honneur, comme elle vient de me le demander. Je te confie donc mon bien le plus précieux, après le Premier Écu de l'Empire. Pars vite, avant que je ne change d'avis, et ne reviens que le jour où tu apporteras une nouvelle province à l'Empire.

Cette province, vous l'avez découverte peu de temps après avoir quitté votre pays natal. Il s'agit d'une île, l'île du peuple des elfes de Mani, certes lointaine de la Cité des Mille Visages, mais



proche du monde de Dorgan, avec lequel l'Empire entretient, depuis plus de cinquante ans, les meilleures relations d'amitié et de confiance. Mais, si vous savez où se trouve l'objet de votre quête, depuis que vous avez exploré le monde de Terrah pour le compte des seigneurs du Conseil de Dorgan, dont vous êtes aujourd'hui un membre incontesté, le chemin qui vous permettra de l'obtenir est encore long et périlleux. Car l'île de Mani ne reviendra à l'Empire qu'à la condition que vous parveniez à détruire l'Ennemi des elfes : Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort.



Assilane

Avant que vous rencontriez Assilane, il ne vous serait jamais venu à l'idée qu'une épée puisse un jour vous choisir pour la porter. Mais le trésor que vous a légué sire Péreim le jour de votre départ pour ce monde de Dorgan où il forgea sa légende est bien plus qu'une simple lame. Car Assilane, aussi étrange que cela puisse paraître, possède un esprit capable de vous communiquer ses émotions et ses connaissances magiques. Sa possession vous permet d'accéder à une perception différente du monde qui vous entoure et de transcender vos dons de combattant. Quoi de plus naturel ! Assilane fut forgée, il y a des milliers d'années, par le Dragon Protecteur du monde de Dorgan, à une époque où la magie était étrangère aux hommes. A maintes reprises, ses avis et ses sortilèges sauvèrent la vie de sire Péreim le chevalier, puis la vôtre, depuis cinq ans. En pratique, les pouvoirs d'Assilane sont indépendants de votre connaissance du domaine de la magie. Vous les utilisez automatiquement lors des combats que vous menez avec elle. Cependant, il vous faudra



entrer dans la légende si vous souhaitez un jour parvenir à mettre en œuvre toute sa puissance surnaturelle.

Pouvoir d'Assilane au début de l'aventure

Courage

Avec Assilane à la main, vous n'avez vraiment peur de rien.

Effet : votre épée inflige 3D de Blessures.

Pouvoir qu'Assilane peut acquérir

La botte imprévisible (15 points de Légende) Grâce à votre lame enchantée, votre adversaire est dans l'incapacité de prévoir où vous allez le frapper.

Effet : ajoute 1D de Blessures à chaque coup porté.





1

« Enfin ! » pensez-vous en ouvrant, non sans émotion, le seul présent que vous ayez jamais accepté du conseil des seigneurs d'Elvanine à votre retour de Terrah, en remerciement de la libération des villageois de Palan : un simple coffre de bois, bombé, aux ferrures représentant des dragons crachant des flammes. Un objet désormais familier qui, comme vous, a beaucoup voyagé au cours de ces cinq dernières années. D'abord, ce fut ce fantastique périple aérien, à dos d'aigle géant, en compagnie d'Opal, ambassadeur des elfes de l'île de Mani. Une odyssée qui vous prit trois mois pour aller d'Elvanine à la lointaine Cité des Mille Visages et autant pour en revenir, la mémoire remplie de souvenirs des moments inoubliables passés avec les vôtres et en compagnie de votre empereur, sire Péreim - des instants magiques qu'un chien de guerre comme vous dévore d'autant plus goulûment qu'il n'a que fort rarement l'occasion d'en vivre. Puis, après un séjour d'une année dans l'île de Mani, vous avez usé vos bottes sur les routes de Dorgan. Depuis trois ans, quiconque souhaite vous rencontrer doit se rendre là où vous conduit votre mission : initier les Dorganais au bon usage de la force, de la ruse, du courage, de l'audace, de l'obéissance, du commandement et de la solidarité. Car, en Dorgan, nul autre ne connaît mieux que vous les subtilités de l'art de la guerre. Un art que vous enseignez avec un intérêt tout particulier depuis six mois dans l'enceinte de l'Ultime Rempart, auprès d'une centaine d'hommes triés sur le volet pour former le premier régiment de cavalerie de l'ordre du Dragon Protecteur. « Rien qu'un vieux coffre... », pensez-vous en vous rappelant combien les membres du Conseil de Dorgan furent surpris le jour où vous aviez refusé les trésors que vous offrait Méthven, sénéchal d'Elvanine. En plus du titre de seigneur, que vous avez tout de même accepté de bonne grâce, vous auriez aussi pu obtenir une vaste demeure, des bijoux de grande valeur, de l'or, des pierres précieuses, des armes de toute beauté, et tant d'autres choses... Mais vous possédiez déjà ce que vous désiriez le plus au monde : une quête digne d'un paladin de l'ordre du Premier Écu. Rendez-vous à [**l'Ultime Rempart**](#).



2

De retour dans le monde de vos rêves, vous avez la surprise de constater que le chevalier du pont de bois n'est plus là. Vous n'hésitez donc pas un instant à traverser la rivière brune aux reflets cuivrés d'où s'élève une piquante odeur de soufre. Puis vous grimpez la pente raide du petit sentier jusqu'au sommet de l'éminence rocheuse où se dresse la tour carrée aux pierres noires de suie. A votre arrivée sur le seuil, la porte s'ouvre comme par enchantement. Derrière elle, vous voyez sire Péreim, menacé par un homme qui pointe une lance dans la direction de son ventre. Votre sang ne fait qu'un tour. Vous foncez ! Rendez-vous au [19](#).

3

Bien qu'étourdi par la brusquerie de l'attaque, vous trouvez cependant les ressources suffisantes pour réagir. Les bras noués autour de la créature, vous l'écrasez de toutes vos forces contre votre poitrine. Aussitôt, comme l'étreinte se desserre légèrement, vous êtes à nouveau libre de respirer. Mais la lutte ne fait que commencer ! Car, plongé dans les ténèbres, vous devez combattre, sans l'aide d'Assilane, une chose dont vous ne connaissez ni la forme ni la nature. Un être froid, au souffle glacial qui, pour l'heure, tente de vous glisser entre les mains.

CHOSE IN: 10 CO:12 VIT: 14 BL:2D

Au cours de ce combat, votre première préoccupation est d'immobiliser cet adversaire avant qu'il ne vous étouffe. Vous y parviendrez à condition de réussir trois assauts durant lesquels vous subirez sans pouvoir répliquer les attaques de la chose qui vous mord cruellement à l'épaule, au cou et à la poitrine de ses dents aiguës. Si vous parvenez à maîtriser votre mystérieux agresseur, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).



4

Le sifflement strident émis par Assilane lorsque vous l'avez sortie de son fourreau vous apporte une preuve, s'il en était encore besoin, de la malignité des monstres que vous allez devoir combattre. L'un d'eux se dirige maintenant droit vers vous tandis que votre équipier vous demande :

- Prenez ma lance, seigneur Valkyr. L'arc est ma meilleure arme.
- Je ne me bats qu'avec mon épée.
- Prenez, vous dis-je ! Vous me la rendrez si j'échoue.
- Dans ce cas, j'accepte, répondez-vous en empoignant l'arme de l'elfe qui se prépare aussitôt à tirer un premier trait.

Rendez-vous au [15](#).

5

Et votre cauchemar se poursuit, plus réaliste et terrifiant que jamais. Car vous n'hésitez pas un instant, dans la monde de vos rêves, à sacrifier votre vie pour sauver celle de sire Péreim. La lance que lui destinait un homme vêtu de la robe des prêtres sorciers de l'île de Malmort vous transperce le cœur. Rendez-vous au [100](#).

6

L'homme pauvrement vêtu, au teint blafard, est donc revenu en vous priant, tout comme la première fois, de le suivre sur-le-champ à la demande de votre empereur. Et, une fois encore, agissant contre votre volonté, vous écoutez cet écuyer, puis vous grimpez sur ce cheval noir qui part comme la flèche, dans un galop vertigineux et inquiétant. Vous chevauchez à bride abattue, durant un moment qui vous semble durer une éternité. Puis, comme votre destrier se cabre brutalement, vous tombez durement sur un sentier de petits cailloux gris. Devant vous, un



chevalier en armure de plaques, immobile et silencieux, armé d'une impressionnante épée à deux mains, bloque l'accès d'un petit pont de bois qui enjambe une rivière de couleur brune aux reflets cuivrés d'où s'élève une piquante odeur de soufre. Derrière l'homme, au-delà de l'ouvrage, le sentier suit une pente ascendante jusqu'au sommet d'une éminence rocheuse où se dresse une tour carrée aux pierres noires de suie. L'homme au teint blafard ne vous a pas suivi en ce lieu. Quant au destrier qui vous a conduit jusqu'ici, il repart, rebroussant chemin aussi vite qu'il était venu. Rendez-vous au [125](#).

7

Vous ressentez un fourmillement inhabituel dans la main que vous tenez souvent, ainsi que vous le faites en ce moment, sur le pommeau de votre lame enchantée. Par ses vibrations, Assilane vous prévient de la présence d'une créature dans les parages. - Je ne sais pas qui tu es, ou qui vous êtes, déclarez-vous d'une voix forte et assurée en vous levant, prêt à dégainer, mais je sais quand quelqu'un ou quelque chose m'épie. Alors, montre-toi ! A votre appel, vos amis vous accordent un regard hébété. Puis tous semblent reprendre leurs esprits. Rendez-vous au [167](#).

8

Un instant hébétés, les deux soldats semblent enfin vous reconnaître. Ils échangent alors un bref regard, puis vous tournent le dos, ouvrent la porte et entrent dans la pièce où ils tombent nez à nez avec deux hommes armés d'un sabre et d'un coutelas. Tous deux sont couverts, de la tête aux pieds, d'un vêtement de tissu noir, serré à la taille, aux chevilles, aux poignets et au cou. D'une grande vivacité d'esprit, l'un des deux gardes parvient à parer de sa lame l'attaque perfide de son adversaire. Puis il engage le combat. Mais le second, hélas, est moins chanceux. Le fer de son agresseur s'est profondément enfoncé dans son ventre. Il tombe à genoux quelques secondes plus tard, puis s'effondre sur le sol lorsque le meurtrier retire brusquement son arme. Vos yeux lancent des flammes tandis que



vous enjambez le cadavre en faisant tournoyer Assilane devant vous avec une dextérité telle que votre ennemi recule de trois bons mètres. A mesure que vous avancez sur lui, votre lame émet des vibrations dont la signification ne vous échappe pas -vous avez affaire à un être maléfique de la pire espèce : un assassin ! Si vous engagez le combat dans le but de tuer votre adversaire sans autre forme de procès, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez tenter de le désarmer pour le faire prisonnier, rendez-vous au [42](#).

9

Avant d'entrer dans l'arène, vous attendez bien sagement que Laurin, Gladys et Galidou, grâce à leurs armes de jet, cueillent les barbares dès leur entrée dans votre campement. Puis vous intervenez, en même temps que Yamaël, non seulement pour engager le combat, mais aussi pour interdire tout espoir de fuite à vos ennemis. D'ailleurs, le premier adversaire qui se présente devant Assilane est un fuyard. Rendez-vous au [64](#).

10

Avec la Peste Rousse, c'est la peur, votre plus grand ennemi après la défaite, qui a fait son apparition dans l'enceinte de ce fort dont vous avez conçu les défenses actuelles, il y a déjà trois ans. Cette angoisse, née d'un sentiment d'impuissance propice au découragement, a rendu les soldats fébriles, distraits et maladroits. Aussi, depuis votre arrivée à Sélartz, consacrez-vous l'essentiel de votre temps à restaurer le moral des troupes et à tester vos officiers. Car, dans l'hypothèse où les Héritiers de Dorgan se verraient confier une mission d'infiltration dans les lignes ennemies, il n'est pas impossible que vous deviez laisser le commandement des chevaliers de l'Ordre du Dragon Protecteur à l'un d'eux, sous l'autorité d'Atrid, gouverneur de Sélartz. Rendez-vous au [171](#).



11

Si cette chose a jamais été un être humain, vous pensez que le meilleur service que vous puissiez lui rendre est de mettre un terme définitif à son existence.

ÉCORCHÉ IN : 6 co : 8 VIT : 30 BL : 3D

Faibles physiquement, ces créatures sont pourtant dotées d'un pouvoir terrifiant. Au contact de leur chair, d'un froid glacial, vous ressentirez une brûlure insupportable. Si vous tuez cette infortunée mais dangereuse créature, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

12

Tout à fait rassuré, vous assistez au dialogue qui s'instaure entre Laurin et la créature, dans une langue qui n'est pas sans vous rappeler celle des fées et des lutins que vous avez rencontrés à Sélartz. Car, outre le visage souriant de votre compagnon d'armes, visiblement détendu, voire ravi, Assilane n'émet plus aucun signal, aucune vibration négative. Vous n'avez donc apparemment rien à redouter de cet être si petit que le sommet de son crâne n'atteint pas le haut de vos cuissardes. Rendez-vous au [55](#).





Galidou l'illusionniste

Vous êtes Galidou l'illusionniste. Fils cadet de Gobledilgou, roi des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, vous avez passé vos années d'enfance et d'adolescence dans un paysage enchanteur. Mais à peine entré dans l'âge adulte (votre barbe n'avait alors que deux coudées), vous partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Cette guerre victorieuse vous permit, sous les ordres de Keldrilh le ménestrel, d'apporter la preuve de votre courage, de votre ruse et de votre intelligence du combat. La guerre finie, vous preniez le chemin de Guinpelforth, au-delà de la Porte du Levant et des Collines du Chaudron, pour y suivre l'enseignement de Termudil, le plus vieux et le plus sage des gnomes. Mais votre désir d'acquérir la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles n'était pas la seule raison de votre voyage. En effet, depuis la guerre, vous partagez avec votre ami Keldrilh, roi des Collines des Barbes Fleuries, un terrible secret. Dans l'une des nombreuses grottes que vous avez explorées ensemble dans les Monts des Bêtes, vous aviez découvert un bas-relief représentant une créature d'une taille colossale, à en juger par la petitesse des géants agenouillés devant elle. Un texte, écrit dans le dialecte des prêtres de Malmort, disait : « Là où le soleil se couche se lèvera le Dieu de Pierre. Ses fils, nés de la terre, soumettront le monde. » Depuis ce jour, vous savez que votre destinée est écrite, et que vous devrez trouver, affronter et vaincre cette créature...

avant qu'elle ne détruise votre monde ! Cette intuition a été renforcée quelques années plus tard, au cours de la mission qui vous amena à combattre les suppôts de Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort, à Terrah, pour le compte du Conseil des Seigneurs de Dorgan dont vous êtes aujourd'hui un membre éminent.



Objets magiques de Galidou au début de l'aventure

L'Armure de Mithril

Avant votre départ de Guinpelforth pour Elvanine, où vous avez été convoqué par le Conseil des Seigneurs de Dorgan, Keldrilh vous a offert un de ses trésors les plus précieux : l'Armure de Mithril. Etincelante, aux reflets argentés, l'Armure de Mithril fut fabriquée, il y a plus de mille ans, par les mains expertes des nains des Entrailles du Rovar. Elle demeure à ce jour l'une des plus belles réussites de l'art du peuple des longues barbes. Gagnée par Keldrilh lors d'un défi qui l'opposa à votre père Gobledilgou, cette armure ajoute 10 points à votre total de Vitalité. Lorsque vous la portez, soigneusement dissimulée sous votre chemise, notez cette modification sur votre Feuille de Personnage.

La Fiole de Soins

Votre second objet magique vous a été offert par votre père, Gobledilgou, avant que vous ne partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Il s'agit d'une fiole de soins, à moitié vide car vous avez déjà eu l'occasion d'en faire usage. Vous pourrez boire le liquide de couleur rosée aux vertus curatives en une ou plusieurs fois, à condition de le faire avant d'engager un combat ou lors d'un moment de repos. Au total, la consommation de cette fiole vous permettra de déduire 12 points de votre total de Blessures ; à moins que vous n'en ayez déjà fait usage, totalement ou partiellement, si vous avez déjà lu *Les Héritiers de Dorgan*, cinquième volume de la série Défis et Sortilèges.



Le Parchemin des Elfes

C'est Morgen, l'un des trois sages des elfes de l'île de Mani, qui vous a donné ce parchemin dont vous ne vous séparez jamais. Vous savez que cet objet vous sera indispensable le jour où vos bottes fouleront la terre damnée de l'île de Malmort, le repaire de Synaps et de ses infâmes serviteurs. Ce jour tant attendu, depuis bien des années, où vous devrez enfin affronter ce dieu de pierre auquel vous pensez si souvent. En attendant, vous ne devez, sous aucun prétexte, dérouler le parchemin, sous peine de lui faire perdre tout son pouvoir. C'est pourquoi vous le conservez dans un cylindre de cuivre, dans votre besace, et vous taisez son existence, même à vos meilleurs amis.



Les Gnomeries Surnaturelles

Grâce à l'enseignement de Termudil, vous possédez la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. Vous jouissez du terrible pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Vous savez également que ce pouvoir grandira avec votre légende et que les gnomeries dont vous userez croîtront en nombre et en puissance.

Gnomeries Surnaturelles connues au départ de l'aventure

Ballade de la Tortue

Dès qu'ils croisent votre regard, vos adversaires se mettent à bâiller. Leurs mouvements se ralentissent progressivement.



Initiative : 5. Durée : durée du combat. Niveau : 1. Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

Camouflage

Votre corps absorbe lentement la lumière pour s'y fondre presque totalement. Vos adversaires ne voient plus que les contours d'une vague silhouette. Initiative : 5. Durée : 3 assauts. Niveau : 3. Effet : retire 2D du Combat à vos adversaires.

Fou Rire

Même les plus grands doivent se méfier de l'humour des gnomes : votre calembour à peine prononcé, toute personne capable de vous comprendre est secouée d'un rire irrépressible. Dans l'hilarité générale, le combat continue quand même ! Initiative : 10. Durée : 5 assauts. Niveau : 3. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.

Terrain Mouvant

« Un tremblement de terre ! » criez-vous en sautant d'un pied sur l'autre, comme si vous ne pouviez pas conserver votre équilibre. L'illusion est si parfaite que vos adversaires ont aussitôt l'impression que le sol bouge sous leurs pieds. r

Initiative : 25. Durée : 3 assauts. Niveau : 3. Effet: retire 1D d'Initiative, de Combat et de Magie à vos adversaires.

Gnomeries Surnaturelles que Galidou peut acquérir

Ombre (10 points de Légende) Une ombre, surgie du néant, s'interpose entre vous et celui de vos adversaires qui vous menace le plus. Puis elle se jette sur votre adversaire médusé. Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : l'ombre combattrà à vos côtés (IN : 12, co : 14, BL : 3D). A la moindre blessure reçue, elle s'évanouit en fumée.



Illusion animale (20 points de Légende minimum) A la place du petit gnome dont ils pensaient ne faire qu'une bouchée, vos adversaires assistent à votre métamorphose en un animal menaçant.

Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : si vous combattez avec une arme, cette gno-merie vous permet d'accroître, selon la forme suggérée, le montant des points de Blessures que vous infligez à vos adversaires. Avec 20 points de Légende, vous prenez l'apparence d'un animal de la taille d'un loup et vous ajoutez 1D de Blessures aux dommages causés par votre arme. Avec 30 points, pour un animal de la taille d'un ours, vous ajoutez 2D. Enfin, si vous possédez 40 points de Légende, vous suggérez l'illusion d'une créature monstrueuse et vous ajoutez 3D.





1

Si vous êtes heureux à l'idée de retrouver bientôt vos amis Laurin, Valkyr et Yamaël pour partir en mission, ce n'est cependant pas sans regret que vous quittez votre village natal. Toutefois, la présence autour de vous de plus de deux cents gnomes souriants, résolus à fêter votre départ dans la tradition du royaume des Collines des Barbes Fleuries, ne vous laisse guère le temps de sombrer dans la mélancolie. Au son d'un orchestre, principalement composé de grosses caisses, de cymbales, de flûtes, de pipeaux, de trombones à cordes, de machicouls et de cornemuses, vous tournez le dos à la petite prairie entourée par quatre collines percées de nombreuses galeries que ferment des portes de bois. A votre côté marche Gobledilgou, votre père et roi. Malgré son grand âge, il a tenu à vous accompagner jusqu'à la Croix du Rhinog, une cuvette située au nord de votre village, à deux heures de marche, d'où partent les quatres principaux sentiers du royaume. D'une main experte, sans mot dire, le vieux gnome caresse les poils d'une barbe longue de cinq coudées. Dans ses yeux, chacun peut lire combien l'amour qu'il vous porte est immense. Ce sentiment est partagé, comme l'est le respect que vous éprouvez l'un pour l'autre. Car, s'il est fier de vos actes de gloire et de votre titre de seigneur du Conseil de Dorgan, Gobledilgou sait que vous estimez à sa juste valeur l'œuvre de son règne, une œuvre présente tout autour de vous, de part et d'autre du sentier de cailloux blancs. Tabac et fleurs embaument l'air d'un parfum enivrant. Les ceps sont lourds des grappes d'un raisin rose, délicieusement sucré en cette période de l'année. Les branches des arbres fruitiers ploient sous la charge des agrumes d'été. Le visage des gnomes et des gnomettes respire la santé, la joie de vivre et l'insouciance. Rendez-vous à la [Croix du Rinogh](#).

2

Des heures durant, vous luttez contre la porte de fer de votre prison dépourvue de fenêtre. Coups de pied, coups d'épaule... mais rien n'y fait ! Et personne ne vient, même pour se moquer



de vous. Soudain, comme dans un rêve, la porte s'ouvre, seule, par magie. Et ce que vous voyez derrière elle, que vous soyez ou non en train de faire un cauchemar, vous déplaît fortement : dans une petite salle aux murs couverts de suie, qui ressemble fort à une chambre des tortures, deux prêtres sorciers de Malmort fouettent sauvagement un groupe de quatre gnomes parmi lesquels vous reconnaissez... Gobledilgou ? Votre propre père ! Plus rapide que l'éclair, vous franchissez le seuil pour aller donner à ces deux monstres la correction qu'ils méritent. Rendez-vous au [19](#).

3

Vous vous retournez aussitôt pour apercevoir un chien, de la taille d'un loup, noir comme l'ébène. Tandis qu'il vous observe, un étrange phénomène se produit. Sa gueule aux crocs acérés semble maintenant être la proie des flammes. Ses naseaux soufflent une fumée blanche que perce l'éclat rougeoyant de ses yeux de braise. Tout à coup, la bête crache le feu sur votre tente qui s'embrase aussitôt comme une torche. En une fraction de seconde, intuitivement convaincu que votre talent d'hypnotiseur ne vous sera pas d'un grand secours face à cette créature démoniaque, vous vous rendez compte qu'il faut la tuer vite, avant qu'elle n'ait totalement détruit votre équipement... et roussi tous les poils de votre barbe !

CHIEN D'ENFER IN : 15 CO : 8 VIT : 12 BL : 1D/3D

Aux faibles dommages qu'il inflige en utilisant son arme naturelle, le coup de dents, le chien d'enfer ajoute, une fois tous les trois assauts, une blessure automatique de 3D en crachant un feu surnaturel. Et vous n'avez pas, hélas, le temps d'utiliser votre fronde contre lui. Si vous survivez aux attaques de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

4

Comme si ce voyage à dos de rapace ne suffisait pas... Voilà maintenant que vous allez devoir combattre dans les airs ! Qu'il



est loin le temps où, dans les trous douillets de vos collines natales, vous preniez... du bon temps justement ! Par chance, une seule de ces créatures se dirige maintenant vers votre équipage. Par malchance, votre fronde ne vous est pas utile en la circonstance, compte tenu du peu d'espace dont vous disposez. - Conserve ton sang-froid, l'ami. Prends ma lance. Je vais montrer à ces monstres de quel bois nos flèches sont faites.

Vous obéissez, rengainant votre dague, puis saisissant l'arme de l'elfe d'une seule main, afin de ne pas lâcher la poignée de plumes que vous serrez fermement de l'autre. Puis, tandis que votre équipier encoche un trait à son arc, vous prenez, du regard, les mesures de sa lance. Rendez-vous au [15](#).

5

Vous êtes de nouveau sous la coupe du sortilège qui perturbe votre sommeil depuis si longtemps. Mais vous avez choisi, cette fois, de combattre la vision néfaste que vous impose votre cauchemar. Aussi, dans cette chambre des tortures où vos rêves vous ont entraîné, vous vous ruez sur les deux prêtres sorciers de Malmort qui fouettent sauvagement votre père Gobledilgou et trois autres gnomes. Mais, à l'instant où vous allez entrer en action, des chaînes de fer, mues par une force surnaturelle, vous ligotent les pieds, à hauteur des chevilles. Vous tombez lourdement, incapable de vous libérer de l'étreinte et constatant, horrifié, que d'autres chaînes enserrant déjà vos poignets. Il y a fort à parier que les deux tortionnaires qui se dirigent maintenant vers vous, un sourire au coin des lèvres, prendront un malin plaisir à vous voir passer de vie à trépas. Rendez-vous au [100](#).

6

Il aura donc suffi que vous quittiez le fort de Sélartz et, du même coup, la protection des fées et des lutins de la forêt d'Ordreth, pour que revienne l'esprit invisible et malfaisant qui hante vos rêves. Plus fort encore, vous semble-t-il, qu'à l'occasion de votre



dernier cauchemar, il recommence, vous empoignant par les chevilles pour vous entraîner ensuite dans une course folle entre les hautes murailles d'un inextricable labyrinthe. Mais cette fois, votre chemin de croix s'achève devant une massive porte de fer. Autour de vous, tandis que vous massez vos muscles endoloris, quatre murs se matérialisent : ceux d'une petite cellule dépourvue de fenêtre. Rendez-vous au [125](#).

7

« Ah ! On ne la fait pas si facilement à Galidou, illusionniste de surcroît », pensez-vous en entendant un doux murmure, à peine perceptible, porté par un souffle de vent. La voix est douce, cristalline. Son chant est nostalgique, mélancolique. Pour un peu, vous donniez dans le panneau et vous tombiez dans les mailles du filet magique que l'on cherchait à tisser autour de vous.

- Réveillez-vous ! criez-vous à l'adresse de vos amis. Revenez à vous !

Vos injonctions ouvrent les yeux de vos amis. Tous sortent de leur torpeur. Rendez-vous au [167](#).

8

Votre interrogation ne reste pas longtemps sans réponse. De l'extérieur de la demeure provient une série de bruits étranges : des cris d'agonie, ceux de votre poney, des sifflements, puis quatre déflagrations entrecoupées de sinistres craquements. Le calme semble enfin revenu quand une voix s'élève dans la nuit, rauque, grave et moqueuse.

- Assurément, je n'ai pas de chance ce soir. Je comptais rencontrer Galidou, prince des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, héros des peuples de Dorgan et des elfes de Mani. Mais j'ai dû me tromper... car il est évident que le poltron qui se cache dans cette maison ne saurait être ce grand guerrier et ce mage hors pair que l'on dit si vaillant, intelligent et bon.



- Si je pouvais sortir de cette maison, tu verrais de quel bois se chauffe Galidou ! lancez-vous à l'adresse de la créature qui semble prendre un malin plaisir à vous tourner en dérision.

- Allons, mon ami, conservez votre sang-froid ! Savez-vous que je suis venu de fort loin pour vous rendre visite ? C'est un honneur, mon prince, faute de vous voir, que de pouvoir vous parler.

- Que me voulez-vous ?

- J'ai un message pour vous.

- Si je comprends bien, répondez-vous du tac au tac, vous n'êtes qu'un vulgaire porteur de lettre !

- Shiii ! Ne me courroucez point ! Vous ne savez pas à qui vous avez affaire. Celui qui m'a fait venir en ce monde ne connaît pas lui-même toute l'étendue de mes pouvoirs.

- En ce cas, pourquoi lui obéissez-vous ?

- On ne refuse rien au porteur de la Couronne des Huit. Mais trêve de bavardages ! Par ma voix, Synaps vous propose un marché. Si vous abandonnez votre quête, non seulement il préservera votre peuple des atteintes de la guerre mais, en plus, il vous nommera lieutenant de son armée et vous serez, à ce titre, responsable du monde de Dorgan. A l'inverse, si vous vous entêtez, vos collines natales seront rayées de la carte et les vôtres réduits à l'esclavage.

Si vous demandez cinq minutes de réflexion à votre interlocuteur, rendez-vous au [29](#). Si vous refusez le pacte catégoriquement, rendez-vous au [49](#).

9

Votre fronde n'est pas la première arme de jet à entrer en action, mais la puissance et la précision de vos projectiles font des ravages et viennent en aide à Thorgoïn qui s'est, à votre avis, fort



bien tiré de sa délicate mission de sentinelle. En quittant votre cachette (vous vous dissimuliez derrière l'arbre le nain se trouvait adossé), vous êtes tout de suite en mesure d'entrer en action et de combattre les trois hommes qui s'élancent vers vous et votre ami. Votre première pierre touche l'un de vos adversaires en pleine face. Le barbare poursuit sa course pendant quelques mètres avant de porter les mains à son visage en hurlant de douleur. Puis il perd connaissance et s'écroule sur le sol. La seconde, avec un craquement d'os brisé, blesse un autre barbare à l'épaule. Il s'effondre lui aussi, face contre terre, trois secondes plus tard, une flèche plantée entre les omoplates. Sans doute un trait de Gladys, pensez-vous en considérant que Laurin, qui se trouve, tout comme l'éclaireur, dans les arbres à trois mètres au-dessus de votre tête, ne tire dans le dos d'un être vivant que s'il y est vraiment contraint.

- Haut les cœurs ! déclarez-vous à l'adresse de Thorgoïn. En voilà déjà deux de moins.

- Je prends celui-ci ! vous répond le nain en avançant vers le troisième barbare qui s'est arrêté net en voyant ses deux compagnons mordre la poussière. Sans hésiter, vous laissez votre ami aux prises avec son adversaire, vous glissez votre fronde à votre ceinturon, puis vous dégainez votre arme. Car, à quelques pas, Gladys, descendue de son arbre, se trouve en fâcheuse posture face à deux assaillants. Rendez-vous au [17](#).

10

S'il est en votre pouvoir de transformer certains aspects de la réalité, nulle Gnomerie Surnaturelle, tout du moins à votre connaissance, n'est en mesure de soigner les barbares malades de la Peste Rousse. Le sort de ces montagnards venus du nord vous émeut d'autant plus qu'il n'en est pas un qui ne s'accroche à la vie avec courage et ténacité. « Mais que faire ? » pensez-vous, au chevet de l'un d'eux, en compagnie de Fadebelguedelbil, lutin que vous avez rencontré récemment et avec qui vous avez aussitôt sympathisé. Les circonstances ne plaçaient pas cette



rencontre sous les meilleurs auspices ; vous avez cependant, pour la première fois de votre vie, pu approcher les habitants d'Elfham : fées et lutins. Et si les gnomes de vos collines natales savent fort bien comment prendre la vie du bon côté, ces êtres féeriques possèdent un don encore plus précieux : leur seule présence, si elle ne parvient pas à guérir de la Peste Rousse, suffit à apaiser les pires souffrances. Quant à leurs chants ! Vous avez été cordialement invité à venir les entendre, dans la forêt d'Ordreth, une fois votre quête achevée. Rendez-vous au [171](#).

11

Comme vous ne disposez pas de la place suffisante pour employer votre fronde, vous devez affronter cet horrible adversaire en utilisant une arme de poing.

ÉCORCHÉ IN : 6 CO : 8 VIT : 30 BL : 3D

Faibles physiquement, ces créatures sont pourtant dotées d'un pouvoir terrifiant. Au contact de leur chair d'un froid glacial, vous ressentirez une brûlure insupportable. Si vous tuez cette infortunée mais dangereuse créature, rendez-vous au 40. Sinon, rendez-vous au [160](#).

12

Vous l'auriez parié ! La musique envoûtante que vous avez entendue, portée par le vent, était d'essence féerique. Vous n'êtes donc pas surpris, un instant plus tard, d'entendre Laurin converser avec cette créature dans la langue des fées de la forêt d'Ordreth, un langage dont vous ne comprenez que quelques mots, appris à Sélartz tandis que vous passiez le plus clair de votre temps au chevet des barbares malades de la Peste Rousse en compagnie des lutins d'Elfham. Rendez-vous au [55](#).





Laurin le barde

Vous êtes Laurin le barde.

Fils de Caïthness l'élémentaliste et d'Aria le troubadour, vous avez passé la première partie de votre existence dans la forêt d'Ordreth, au cœur du royaume d'Elfham. Comme votre mère, ce sont les fées qui vous ont élevé et les lutins qui furent les compagnons de jeu de votre enfance. Grâce à votre père, vous avez appris tout ce qu'un troubadour connaît de la vie : le don de raconter des histoires, le plaisir du chant, le goût de la poésie et tant d'autres choses...

Ainsi, tandis que Caïthness, Misris, votre maître dans l'apprentissage de la magie des éléments, les fées et les lutins vous faisaient découvrir les secrets de la nature, Aria vous donnait son bien le plus précieux : un plaisir immodéré des voyages, de l'aventure et, surtout, de la mer, contemplée pour la première fois à l'âge de quinze ans, depuis la Voie des Bâtisseurs. Dix ans plus tard, vous ne vous contentez plus de naviguer sur les eaux du fleuve Koth en rêvant de mers lointaines, d'îles inconnues et de trésors enfouis. Car vous êtes, à vingt-cinq ans, ce capitaine au long cours que vous avez toujours souhaité devenir : seul maître à bord de *l'Ordreth*, ce bateau qui vous fut offert par le Conseil d'Elvanine à votre retour de Terrah, le jour même de votre nomination au titre de seigneur de Dorgan. En somme, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si, d'une part, vous n'aviez fait le serment de devenir un jour commandant de la plus formidable armada que ce monde ait jamais connue (ce qui est encore loin d'être le cas) et, d'autre part, si votre pays, que vous chérissez tant, n'était menacé par Synaps, maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort, et ses créatures maléfiques.



Objets magiques de Laurin au début de l'aventure

Les Yeux de Méluve

C'est à Méluve la Noire, gardienne de l'Ile des Morts de Fenga, aussi connue sous le nom de Méluve la Solitaire, que vous devez ce magnifique collier. Ce bijou, qu'elle offrit à votre mère pour la récompenser de sa bienveillance, comporte deux rubis taillés figurant deux yeux incrustés au milieu d'une chaîne d'or pur. D'essence magique, ce joyau protège son possesseur contre les morts vivants, les esprits maléfiques réincarnés ou les démons. Lors d'un combat face à de tels adversaires, Laurin n'encaissera que la moitié des points de Blessures qui lui seront infligés.

La Dague de Racha

A une époque où Sélartz n'était qu'une ville de toile, Racha détenait le titre de roi des gueux de la Cour des Miracles. Nul ne sait ce qu'est devenu cet homme réputé pour sa force colossale. Mais de lui, Caïthness conservait un souvenir qu'elle donna à Laurin dès qu'il fut en mesure d'être initié au maniement des armes. Avec la Dague de Racha, vous infligez 2D de Blessures lors des combats armés.

La Bouteille de Morgen

Qui pourrait croire, à l'exception de vos proches, que la petite bouteille de verre que vous transportez dans votre besace, soigneusement enveloppée dans d'épais tissus, est en réalité le plus incroyable de tous vos trésors. Car dans cet objet, qui vous fut offert voici plus de cinq ans par Morgen, un des trois sages des elfes de l'île de Mani, se trouve une miniature représentant



un bateau dont la forme, sobre et gracieuse, n'est pas sans évoquer certains oiseaux de mer. Et que penserait celui à qui vous oseriez confier qu'en brisant cette bouteille vous feriez apparaître le plus beau des navires qu'aucun homme ait jamais admiré ? Comme vous l'attendez le jour où, enfin, vous pourrez libérer la puissance de la magie elfique contenue dans votre bouteille ! Mais il vous faut pourtant attendre..., attendre que votre destin de héros vous commande de voguer vers l'île de Malmort où vous devrez affronter, pour la dernière fois, Synaps, grand maître des prêtres sorciers, ennemi juré du monde de Dorgan et des elfes de Mani, sous la forme de sa huitième et dernière réincarnation.



Le Livre des Éléments

Le jour de votre départ du royaume des Fées, il y a maintenant plus de cinq ans, Misris vous a donné le Livre des Eléments. Dans ce grimoire sont inscrits des sortilèges qui vont vous permettre d'utiliser la puissance de dame Nature. Cependant, si vous connaissez déjà certains des pouvoirs magiques que les fées et les lutins tirent de l'environnement, il vous faudra entrer dans la légende pour les maîtriser tous.



Pouvoirs de Laurin au début de l'aventure

Chant

Animal, homme ou monstre, nul ne peut résister au charme de votre voix. Troublés, vos ennemis hésitent à vous frapper.

Initiative : 5. Durée : durée du combat. Niveau : 2. Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

Engourdissement

Une fatigue surnaturelle s'empare de vos adversaires. Leur force décroît. Leur agilité baisse. Une partie de leur énergie est absorbée par la nature qui les entoure.

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos ennemis.

Soins

En apposant vos mains sur les blessures d'un être vivant, vous appelez les forces de la vie contre celles de la mort et un fluide régénérateur referme les plaies.

Initiative : 5. Durée : permanente. Niveau : 1. Effet : enlève 2D de Blessures.

Pouvoirs que Laurin peut acquérir

Mimétisme (10 points de Légende) En un clin d'oeil, vous analysez votre environnement et vous pouvez vous y confondre, tel un caméléon... Vous devenez quasi invisible ! Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 3. Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

Appel des Éléments (20 points de Légende minimum) Les bras levés vers le ciel, des éclairs d'énergie surgissent de vos doigts : en quelques instants, une porte lumineuse s'est ouverte... une forme indéfinie passe cette porte magique et se met à votre



service. Elle est à la fois terre, air, eau et feu ! Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 7. Effet : la créature invoquée par ce sortilège combattra à vos côtés. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Laurin. Avec 20 points de Légende, l'esprit invoqué sera de faible puissance (IN: 12, co : 14, VIT: 20, BL : 2D). Avec 30 points de Légende, l'élément est d'une force largement supérieure à celle du commun des mortels (IN : 14, co : 16, VIT : 25, BL : 3D). Avec 40 points de Légende, il devient un véritable cataclysme pour votre adversaire (IN : 16, co : 18, VIT : 30, BL : 4D).





Si grande soit la satisfaction que vous éprouvez à l'idée de retrouver bientôt Valkyr, Galidou et Yamaël, vos trois compagnons d'armes au sein de la compagnie des Héritiers de Dorgan, ce n'est pas sans regret que vous laissez derrière vous le bateau avec lequel vous avez, au cours de ces cinq dernières années, sillonné les eaux de la Mer des Remous, de la Mer de Loria, du Golfe de Sirth et de la Grande Mer. D'autant plus que vous êtes devenu, au cours de ce laps de temps, celui que vous aviez toujours souhaité être : un marin, et même plus, un capitaine ! Jamais vous n'oublierez quelle fut votre joie, à votre retour de Terrah, le jour où le Conseil des Seigneurs de Dorgan vous avait offert ce dont vous rêviez depuis votre plus jeune âge : un brick flamboyant neuf, aussitôt baptisé *Ordreth*, du nom de votre forêt natale. Puis, vinrent trois années d'un long apprentissage au cours duquel, sous la conduite d'un vieux loup de mer, vous aviez pu et su parfaire votre éducation navale au sein d'un équipage de solides gaillards. Un enseignement au terme duquel le professeur jugea que l'élève l'avait dépassé. Sa mission était remplie. Vous étiez enfin seul maître à bord. Ce souvenir, vous l'avez évoqué, parmi tant d'autres, hier soir en compagnie de votre équipage, une fois le messager de Méthven reparti pour Elvanine, dans la pénombre de l'unique petite salle de l'auberge du Harpon. Par tous les vents ! Comme il vous fut difficile de prévenir ces hommes de votre départ et de leur annoncer votre remplacement, pour un temps dont vous ne pouviez estimer la durée, par un officier expérimenté de la marine de Dorgan, heureusement assez réputé pour obtenir l'adhésion de vos matelots. En cette occasion, plus qu'en toute autre au cours de votre vie, vous avez vécu un moment pénible, puis douloureux quand, seul dans votre cabine, tard dans la nuit, vous avez soigneusement rangé vos outils, cartes et instruments de navigation, puis relu avec émotion les meilleurs passages du journal de bord de *l'Ordreth*. Rendez-vous à [Fenga](#).



2

Une porte, sorte de pont-levis, s'ouvre lentement dans la coque du bateau de vos rêves. Vous vous en approchez, de plus en plus stupéfait de votre exploration onirique. D'autant que vous parviennent, de l'intérieur de ce colossal édifice, des chants comme vous n'en avez jamais entendu, même dans le royaume d'Elfham. Attiré par la beauté de cette musique, vous pénétrez dans le navire de pierre. Rendez-vous au [19](#).

3

Ce fuyard n'a pas eu de chance, pensez-vous, quelques secondes plus tard, lorsqu'un cri s'élève dans la nuit. Il a fallu qu'il tombe sur le meilleur archer de tout le royaume d'Ordreth, qui compte déjà bon nombre de lutins plus adroits que le meilleur des soldats de l'armée de Dorgan. A cette pensée, sur laquelle vous ne vous attardez pas, succèdent rapidement d'autres préoccupations : d'une part, il vous faut agir, et vite, si vous ne voulez pas que le corps de l'inconnu ne soit entraîné par le fleuve sans que vous ayez eu le temps de l'identifier ; d'autre part, il serait bon de vérifier qu'il n'est rien arrivé de néfaste aux passagers et à l'équipage du *Kraken*. Enfin... Le nageur n'est pas mort ! Rendez-vous au [61](#).

4

Vous avez beau faire ! Installé comme vous l'êtes derrière votre équipier, vous ne pouvez pas envisager d'employer votre talent d'archer. Aussi avez-vous rangé votre arc et accepté de tenir la lance de votre compagnon de voyage, afin qu'il puisse utiliser ses superbes flèches, empennées de plumes multicolores, qu'il sort d'un carquois de toute beauté. Vous vous préparez à vous servir de l'arme de l'elfe tandis que l'une des créatures attaque votre équipage de face. Rendez-vous au [15](#).



5

A peine êtes-vous tombé en léthargie que les visions néfastes de votre cauchemar reviennent. A l'intérieur du navire de pierre, attiré par un chant merveilleux, vous voyez celles que bien peu d'hommes ont jamais pu contempler. Des sirènes ! Des créatures à tête et torse de femme et à queue de poisson qui, vous ne le savez que trop bien, ne nourrissent pas d'intentions louables à votre égard. Car, sous leur apparence enchanteresse, elles ne sont rien d'autre que des animaux voraces. Écouter leur chant, c'est se laisser charmer et séduire, puis dévorer ! Soudain, un frisson vous parcourt de la tête au pieds. L'être invisible qui enveloppait votre corps se retire. Aussitôt, le chant des monstres marins cesse. C'est le signal de la curée ! Rendez-vous au [100](#).

6

Vous n'êtes pas entré de gaieté de cœur une fois de plus dans le monde sous-marin de votre rêve. De nouveau, après avoir goûté aux délices de la plongée en apnée dans un univers d'une beauté incomparable, vous êtes attiré par une force qui, non contente de vous entraîner dans un gouffre insondable, recouvre progressivement votre corps. Effrayé, vous voyez vos jambes, votre ventre et votre torse disparaître, un instant avant que cette enveloppe invisible ne recouvre aussi votre tête. Mais l'intention de cette créature, contrairement à ce que vous redoutiez, n'est pas de vous dévorer. Elle est en fait comme une seconde peau qui vous permet de respirer sous l'eau, mais dont vous êtes cependant prisonnier. Soudain, vous touchez le fond de l'abîme et vous retrouvez aussitôt une entière liberté d'action, bien que vous soyez étrangement soumis à une gravité équivalente à celle d'un marcheur sur la terre ferme. Devant vous, à moins de vingt mètres, auréolé d'une lumière irréaliste, se trouve un navire d'une taille inouïe. Mais là n'est pas le plus étonnant. Car ce bateau n'est pas de bois, mais de pierre ! Rendez-vous au [125](#).



7

Ce silence... à peine trois heures après le lever du jour ! A l'unisson des chants de la terre, des arbres et du ciel, vous vous rendez compte que toute trace de vie a quitté ce lieu : pas un pépiement d'oiseau, pas un insecte... juste des arbres qui auraient dû, en cette saison, offrir un spectacle féerique. Et s'il n'en est rien, vous avez le sentiment que ces nuages en portent la responsabilité. Une absence de vie à laquelle s'ajoute...

- Quelque chose ne va pas ! déclarez-vous à voix haute en découvrant que l'étrange magie qui règne en ce lieu a eu sur vos amis un effet d'assoupissement.

Cependant, tous sortent de leur étourdissement au moment où vous lancez votre appel. Rendez-vous au [167](#).

8

La créature qui entre maintenant dans votre cabine est assurément la plus incroyable qu'il vous ait été donné de voir depuis votre expédition à Terrah : une tête féminine, curieusement ovale et chauve, prolongée... par un hideux corps de reptile ! Confronté à cette vision inattendue, vous hésitez une fraction de seconde : allez-vous prendre la fuite ? Crier de toute la force de vos poumons ? Tenter de vous servir de votre arc ? Autant de questions dont la créature ne se soucie guère. Tandis que son corps de serpent glisse à l'intérieur de la chambre et que sa tête se rapproche de la vôtre, une voix mélodieuse et cristalline emplit le silence. - N'aie pas peur... Je ne te veux pas de mal... Je suis venue en paix... Aie confiance... Je suis ton amie...

SERPENT-GAROU IN : 14 co : 12 VIT : 20 BL : 2D

Si la voix de cette créature est douce et charmante, son étreinte est cruelle. Pour survivre, vous devez combattre cette chose infâme avant qu'elle ne vous étouffe. Mais vous en laissera-t-elle seulement la possibilité ? Car vous êtes déjà, en partie, sous le joug du pouvoir de séduction de son chant. Avant chaque assaut,



lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'Initiative, vous laisserez, pour un assaut, la créature vous attaquer sans être en mesure de lui répliquer. En outre, si d'aventure le serpent-garou vous blesse, resserrant son emprise autour de votre corps, vous perdrez 2 points d'Initiative pour la durée du combat. Si vous parvenez à vous libérer de l'étreinte de cet adversaire implacable, rendez-vous au 26. Sinon, rendez-vous au [86](#).

9

C'est dans un arbre, à trois mètres de hauteur, que vous avez attendu la venue des guerriers de la tribu des Horlas. Vous les avez vu fondre sur votre camp, puis donner de grands coups d'épée à deux mains sur vos tentes. Ce spectacle vous a totalement libéré du sentiment de déloyauté que vous ressentiez à l'idée de tuer des adversaires sans leur laisser la moindre chance de se défendre. Mais ceux-là sont de dignes esclaves de Synaps. A vos yeux, ces assassins ne méritent pas mieux qu'une mort sans gloire. Vos flèches sifflent dans l'air froid, semant la mort et le désordre. Trois barbares succombent avant que vous ne posiez le pied sur la terre ferme, afin d'en pourchasser un qui, après avoir échappé à la vigilance de vos compagnons d'armes, tente de s'enfuir dans la forêt. Rendez-vous au [122](#).

10

Trois ans se sont écoulés depuis que vous avez vu Caïthness, votre mère, pour la dernière fois. Vous l'avez trouvée, le jour de votre arrivée à Sélartz, en compagnie de ses amis les fées et les lutins, au chevet des barbares malades de la Peste Rousse. L'élémentaliste, la plus grande après votre maître Mis-ris, s'était pourtant juré de ne plus jamais quitter sa retraite de la forêt d'Ordreth. Poussé par une légitime curiosité, vous lui aviez alors demandé quels étaient ses projets. Sa réponse fut évasive. Cependant, ajoutée aux nombreuses questions qu'elle vous posait sur l'évolution de Dorgan depuis cinquante-cinq ans, vous en aviez conclu que tout ce que ce monde compte de héros aurait



un rôle à jouer dans la guerre qui se prépare contre les forces assemblées par Synaps dans la chaîne des Monts du Bouclier. Rendez-vous au [171](#).

11

La proximité de votre adversaire, dont l'apparence vous révulse, vous laisse le temps de tirer une seule flèche avant d'engager le combat à l'arme de poing.

ÉCORCHÉ IN : 6 co : 8 VIT : 30 BL : 3D

Faibles physiquement, ces créatures sont pourtant dotées d'un pouvoir terrifiant. Au contact de leur chair d'un froid glacial, vous ressentirez une brûlure insupportable. Si vous tuez cette infortunée mais dangereuse créature, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

12

Comme la créature ne bouge ni ne parle, vous prenez les devants. Un genou à terre, tandis que vos amis restent sans voix, le voyageur au long cours que vous êtes devenu ces dernières années souhaite le bonjour à cet être mystérieux. Il est vrai que vous êtes capable de vous exprimer dans de nombreuses langues, en comptant celles dont vous ne connaissez que les rudiments. Avec un peu de chance, peut-être parviendrez-vous à communiquer avec lui. Face à cette attitude bienveillante, l'inconnu demeure silencieux et reste immobile, jusqu'au moment où, stupéfait, vous l'entendez vous répondre dans le langage des fées et des lutins d'Ordreth. Les petites gens ! Par les ailes de la fée Stelliane ! Vous avez trouvé le peuple des petites gens ! Vous êtes fou de joie. Déjà tout gosse, vous espériez que les vieilles légendes du royaume féérique d'Elfham étaient un peu plus que des contes que l'on raconte aux lutins, à la veillée. Rendez-vous au [55](#).





Yamaël le démon

Vous êtes Yamaël le Démon. Aux yeux des êtres qui peuplent le monde de Dorgan, vous êtes cet homme, beau et mystérieux, ce prêtre qui a volontairement décidé de fuir les sorciers de l'île de Malmort, cet enchanteur capable des plus grands prodiges. Mais en réalité, vous n'êtes rien de tout cela ! Car vous avez vu le jour dans un monde que nul homme, gnome, nain, elfe, fée ou lutin n'a jamais contemplé. En fait, vous n'avez même rien de commun avec les créatures de chair et de sang... sauf les apparences, depuis que les envoûtements d'un certain Kandjar, initié du Neuvième Cercle des enchanteurs de la Cité des Nuages, fondateur de l'Ecole de Magie de Dorgan, vous transformèrent en créature humaine et vous firent perdre la plus grande part de vos pouvoirs démoniaques. Pis encore, vous devez la vie, et votre actuelle liberté, au pacte que vous avez signé avec ce redoutable magicien ; un accord conclu voici maintenant plus de quinze ans, au terme duquel vous avez juré de trouver et de détruire Synaps, grand prêtre de Malmort. En échange de quoi Kandjar s'est engagé à vous rendre votre forme et vos pouvoirs démoniaques, et à vous permettre de revenir dans votre monde, une fois votre quête accomplie. Mais, si vous savez où se trouve le repaire de Synaps, sur l'île de Malmort, vous n'ignorez pas non plus qu'y aller seul, même en pleine possession de vos moyens, serait un véritable suicide. Vous prenez donc votre mal en patience.

Déjà, au cours d'une mission qui vous a conduit à Terrah, vous avez gagné vos galons de seigneur du Conseil de Dorgan. Non que vous en soyez particulièrement fier ! Mais, faute de pouvoir quitter ce monde froid, si froid, vous préférez y jouer les premiers rôles plutôt que perdre votre temps en vaines lamentations. A vos yeux, l'essentiel est de vous trouver au bon endroit et au bon moment lorsque Synaps se manifestera à nouveau. En outre, vos premières expériences dans ce corps qui n'est pas le vôtre, aux ressources si limitées, vous ont appris que l'union des créatures de ce monde fait leur force. Ainsi, quoique



la chose soit plutôt difficile à admettre pour un démon, l'idée de faire partie de la compagnie des Héritiers de Dorgan vous rassure-t-elle plus qu'elle ne vous dérange.

Objets magiques de Yamaël au début de l'aventure

Le Bâton des Enchantements Prisonnier de votre nouveau corps, vous ne pouvez pas utiliser vos pouvoirs de démon. Pour vous permettre de remplir votre mission, Kandjar vous a fait fabriquer un Bâton des Enchantements. Grâce à cet objet, une sorte de canne de bois surmontée d'une boule de cristal transparente, vous êtes en mesure d'employer des enchantements en rapport avec votre nature démoniaque.

La Dague de Sidon Troubadour ou pillard ? Kandjar n'a jamais vraiment su qui était ce Sidon sur lequel il trouva, voici plus de cinquante ans, une dague d'une étonnante beauté. Il est vrai qu'un géant mit un terme prématuré à la conversation qui s'était engagée entre lui et Sidon, à l'époque où il n'était guère prudent de marcher à découvert sur le chemin de la Passe des Rocs, entre Fenga et Sélartz. Mais qu'importe ! L'essentiel à vos yeux, c'est cette arme que l'enchanteur vous a donnée à votre retour de Terrah, qui infligera 2D de Blessures quand vous réussirez avec elle un Tour de Combat.

La Broche de la Salamandre Cet objet vous fut offert voici plus de cinq ans par Ciric qui, sous l'apparence d'un des trois sages des elfes de l'île de Mani, cache celui qui fut l'un des plus grands des démons : l'impitoyable et invincible Iragaël. Le fait que, de son plein gré, cet être hors du commun ait choisi un tel destin reste pour vous un véritable mystère. Cela dit, vous ne doutez pas des pouvoirs de la broche, en apparence anodine, qu'il vous a offerte. A l'effigie d'une salamandre, elle vous permettra, en toutes circonstances, de briser le cercle de protection dans lequel Synaps se déplace en permanence. Son pouvoir interviendra chaque fois que vous devrez combattre le grand maître des prêtres sorciers de Malmort, quelle que soit la forme sous laquelle il vous apparaîtra.



Les Enchantements Maléfiques

Maléfices de Yamaël au début de l'aventure

Affaiblissement

Ce sortilège plonge vos adversaires dans un état de grande fatigue.

Initiative : 18. Durée : durée du combat. Niveau : 2. Effet : enlève 1D de Combat.

Brasier

La température de l'air s'élève brusquement autour de vos adversaires. Pas au point de les empêcher de combattre, mais suffisamment pour les gêner dans leurs actions.

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : enlève 2D d'Initiative et 1D de Combat.

Désespoir

Vos adversaires perdent toute ardeur au combat. Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : fait perdre 1D d'Initiative et 2D de Combat.

Plaies Sanglantes

Pouce et index joints, vous appelez les forces de la

mort contre celles de la vie. Sur le corps de vos adversaires s'ouvrent de longues plaies. Initiative : 10. Durée : permanente. Niveau : 2. Effet : ajoute 2D de Blessures.



Maléfices que Yamaël peut acquérir

Armure Magique (10 points de Légende) Vous vous enveloppez d'un tourbillon magique qui joue le rôle d'une véritable armure et amortit les coups.

Initiative : 30. Durée : un tour de combat. Niveau : 5.

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

Conjuration (20 points de Légende minimum) D'un large geste circulaire, vous ouvrez une porte vers le royaume des tourments. Une hideuse créature velue apparaît. Elle se rue sur votre adversaire en bondissant sur ses sabots. Initiative : 5. Durée : tant que le démon est vivant. Niveau : 7.

Effet : le démon cherche à tuer toute créature (vous compris) en commençant toujours par votre adversaire. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Yamaël. Avec 20 points de Légende, il s'agira d'un démon mineur (IN : 10, co : 10, VIT: 10, BL: 2D). Avec 30 points de Légende, vous invoquez un démon de seconde classe (IN : 12, co: 14, VIT: 15, BL : 3D). Avec 40 points, vous appelez un démon majeur (IN : 20, co : 16, VIT : 20, BL : 5D).

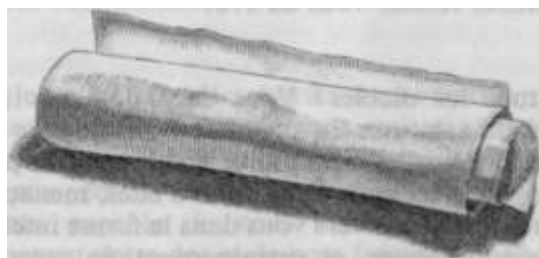


1

L'euphorie vous gagne. Vous endossez votre sac à dos, vous empoignez votre bâton enchanté, vous poussez votre porte, puis vous franchissez le seuil de la petite maison d'Elvanine où vous vivez, bien qu'irrégulièrement, depuis cinq ans, seul, sans que personne d'autre que le sénéchal Méthven en ait connaissance. Ce bonheur qui vous comble de joie, vous le devez en fait à un incroyable concours de circonstances. Car la lettre du commandeur des armées de Dorgan, en vous imposant un départ précipité, vous libère en même temps d'une inaction pesante et d'un grave péril. Il faut dire qu'au cours de ces cinq dernières années, vous avez joué un rôle qui, pour être discret, s'est avéré aussi dangereux qu'efficace. Grâce à vous, le Conseil des Seigneurs de Dorgan a pu contrecarrer, à trois reprises, les visées des prêtres sorciers de Malmort. La première fois, c'était il y a quatre ans, lorsque vous aviez découvert qu'un membre proche du Conseil s'apprêtait à assassiner Méthven, après avoir subi le joug d'un puissant sortilège d'hypnotisme. Deux ans plus tard, au terme d'un travail de fourmi, laborieux mais payant, vous étiez parvenu à vous introduire au sein d'une secte naissante, aussitôt démantelée, qui s'était installée dans le phare de l'île des Morts, à l'estuaire du Turiban Koth. Enfin, voici deux mois, vous obteniez d'un marchand de passage à Elvanine une information anodine en apparence, mais en réalité capitale : sur les marchés de royaumes lointains, les prêtres sorciers de Malmort se portaient acquéreurs, depuis environ une année, de toutes les fourrures, les vêtements chauds et les couvertures qu'ils pouvaient y trouver. Vous en aviez conclu que l'attaque de vos ennemis viendrait forcément des montagnes qui entourent le monde de Dorgan, au nord ou à l'est ; le sud étant le territoire incontesté des nains des Entrailles du Rovar. Cette hypothèse avait été confirmée peu après par l'arrivée, sur la Route des Conquérants, de barbares en fuite, rescapés d'une longue marche dans la chaîne des Monts du Bouclier. Quant au danger qui vous menace personnellement ? C'est que votre exploit de l'île des Morts, s'il n'a pu révéler votre identité aux prêtres sorciers de Malmort, n'est cependant pas passé inaperçu de leur maître. Aussi, depuis



deux ans, des assassins à la solde de Synaps vous traquent sans vous trouver et vous tendent des pièges sans parvenir à vous y faire tomber. En somme, Yamaël l'espion est grillé. Au moindre faux pas, il signerait son arrêt de mort. Et vous avez beau, dans ce corps d'humain qui n'est pas le vôtre, disposer de l'intelligence d'un démon et d'un art consommé du maquillage et du déguisement, vos ennemis sont devenus beaucoup trop méfiants pour que vous puissiez mener d'autres investigations. Rendez-vous à [Elvanine](#).



2

Vous massez vos muscles endoloris là où votre cavalière, cette maudite sorcière, vous a brutalement frappé de sa baguette de bois. Soudain, tous vos sens sont en alerte. Vous levez instinctivement les yeux vers le ciel pour voir s'approcher de vous trois formes sombres, ailées, de grande envergure. Certes, tout cela n'est qu'un rêve, mais ces trois démons ne vous sont pas inconnus. Il y a quelques siècles, vous avez tué leur quatrième frère pour lui dérober un joyau d'une valeur inestimable. Soudain, alors que vous tentiez de résister à cette vision, la peur vous donne des ailes ! Prenant vos jambes à votre cou, vous franchissez l'entrée de la pyramide. Rendez-vous au [19](#).

3

Soudain, alors que vous apercevez au loin l'immense étendue des hautes herbes de la Grande Plaine, votre sixième sens de démon vous alerte. Vous tirez aussitôt sur les rênes de votre monture, convaincu de l'imminence du péril qui vous menace. C'est alors que vous entendez distinctement un chant mélodieux se mêler aux hurlements du vent. Lancez quatre dés. Si le résultat est



inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

4

Par tous les diables ! Vous avez déjà vu toutes sortes de créatures au cours de votre longue existence, mais celles-ci méritent assurément la palme de la plus grotesque. Et si l'une d'elles, menaçante, ne se dirigeait pas vers vous dans la ferme intention de vous attaquer, et certainement de vous tuer avant de vous dévorer, votre première réaction serait sans doute de partir d'un grand éclat de rire. Soudain, vous vous rendez compte que, pour combattre ce monstre, outre vos sortilèges, vous ne disposez pas d'armes vraiment adéquates. C'est

pourquoi vous rengainez votre dague, puis vous arrachez la lance de votre équipier en lui disant : - Sers-toi de ton arc !

Ce qu'il fait, en toute hâte, tandis que vous soupesez l'arme que vous venez de lui subtiliser. Rendez-vous au [15](#).

5

« Plus vite ! » pensez-vous, haletant, tandis que vous vous engagez dans le labyrinthe des couloirs de la pyramide. Hélas ! Votre corps humain ne vous permet pas d'échapper aux pouvoirs diaboliques des trois poursuivants de votre cauchemar. Vous poussez un cri lorsque l'un d'eux apparaît devant vous, soufflant sur votre visage une vapeur brûlante à l'odeur nauséabonde. Vous vous retournez aussitôt, mais vos deux autres adversaires vous interdisent tout espoir de fuite. Des rires maléfiques sortent des gorges inhumaines des trois démons tandis que la température de votre corps s'élève brutalement. En une fraction de seconde, vos vêtements s'enflamment et vos cheveux s'embrasent. Rendez-vous au [100](#).



6

Vous le saviez ! Du désert brûlant où vous marchez, crevant de soif, à la femme de la maison blanche de l'oasis qui, une fois la nuit tombée, devient une sorcière aux yeux de braise, un être aux pouvoirs stupéfiants, capable de vous immobiliser, puis de grimper sur votre dos et de vous faire courir comme un cheval... Ce rêve est en tout point identique à celui que vous avez déjà fait, à plusieurs reprises, avant d'entrer dans Sélartz sous la protection des fées et des lutins. Mais cette fois, la sorcière de votre rêve vous contraint à une chevauchée encore plus longue et douloureuse qui s'achève dans les sables du désert, entre quatre hautes dunes, à l'entrée d'une pyramide. Là, votre cavalière disparaît sans laisser de traces, sinon celles de sa baguette de bois souple sur la peau de votre dos. Rendez-vous au [125](#).

7

Tandis que vous vous demandez de quoi l'avenir sera fait - ce que demain vous apportera -, un pressentiment vous envahit. Êtes-vous en train de rêver ? Non ! Cette fois, l'odeur du danger est bien réelle, toute proche : ça se trouve dans les environs, ça vous épie, ça réfléchit et ça a peut-être faim. - Secouez-vous ! Nous sommes en danger. A votre avertissement, vos compagnons sortent d'un état d'hébétude dont seule la magie peut être la cause. Rendez-vous au [167](#).

8

Peu après, vous apercevez l'énorme rocher de la Passe des Rocs. La présence de ce monolithe, à une vingtaine de mètres au nord de la route, vous semblera toujours aussi incongrue, mais elle n'est cependant plus un mystère pour vous depuis bien longtemps. Il y a plus de cinq ans que vous avez découvert cet endroit et appris, par la même occasion, que ce roc était le seul vestige que Dorgan ait conservé des géants qui vivaient autrefois dans les Monts des Bêtes, avant d'en être chassés par les armées des nains des Entrailles du Rovar et des gnomes des Collines des



Barbes Fleuries, loin au-delà de la Mer des Remous, dans la chaîne des Monts Gorgol. Mais si personne ne redoute plus aujourd'hui de voir tomber du ciel un rocher lancé par l'une de ces créatures légendaires, l'endroit reste néanmoins idéal pour tendre une embuscade. Fort de cette certitude, vous hésitez sur la conduite à suivre. Quel ordre allez-vous donner aux quatre soldats de votre escorte ? Si vous leur commandez de quitter la voie, à votre suite, par le sud, pour passer le plus loin possible du monolithe, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez que l'un d'eux aille, en éclaireur, vérifier qu'aucun danger ne se trouve caché derrière la pierre, rendez-vous au [168](#).

9

« Que ces barbares sont sots ! » pensez-vous en constatant qu'ils foncent droit dans votre piège comme des animaux vont à l'abattoir. Dans un instant, ils essuieront le tir nourri des pierres de Gali-dou et des flèches de Gladys et de Laurin. Puis ce sera à vous et à Valkyr d'entrer en lice alors que Thorgoïn, parfait dans son rôle de sentinelle, aura sûrement déjà fort à faire avec un ou plusieurs adversaires. Aurez-vous seulement l'occasion de combattre ? Rendez-vous au [145](#).

10

Si vous avez passé, depuis votre arrivée à Sélartz, le plus clair de votre temps au chevet des barbares, ce n'est certes pas dans l'espoir de les soigner du mal insidieux qui ronge leurs chairs. Sur d'autres mondes, il y a une éternité, vous avez déjà pu observer les terrifiants ravages que la Peste Rousse peut infliger aux peuples qui en sont victimes. Ce n'est pas non plus de gaieté de cœur que vous avez dû côtoyer les fées de la forêt d'Elfham, qui vous évitent comme si votre seule présence allait leur brûler les ailes. Ni espoir ni plaisir, mais la volonté de découvrir, au-delà de la mort, ce que deviendront les âmes des infortunés barbares. Pour cela, il vous suffit de leur tenir la main, au moment fatidique où ils passent de vie à trépas. Grâce à ce don, l'un des seuls qui vous soit resté de votre nature démoniaque,



vous avez pu évaluer l'étendue des pouvoirs de Synaps. La Peste Rousse est plus qu'une maladie, c'est une malédiction des temps anciens, brutale et sournoise, l'une des plus terribles qu'un sorcier puisse proférer. Maintenant, vous savez que Synaps est le plus puissant des adversaires que vous ayez jamais eu à combattre. Le dernier souffle de vie de ses victimes vous a permis de-découvrir que le maître de Malmort possède le pouvoir d'emprisonner les âmes des défunts. Rendez-vous au [171](#).

11

Voilà une forme de supplice que vous n'aviez encore jamais vue ! Ces créatures ont bel et bien été des êtres vivants avant de devenir ce qu'elles sont aujourd'hui.

ÉCORCHÉ IN : 6 CO : 8 VIT : 30 BL : 3D

Faibles physiquement, ces créatures sont pourtant dotées d'un pouvoir terrifiant. Au contact de leur chair d'un froid glacial, vous ressentirez une brûlure insupportable. Si vous tuez cette infortunée mais dangereuse créature, rendez-vous au 40. Sinon, rendez-vous au [160](#).

12

Le regard que cette créature vous adresse tandis que Laurin tente de trouver une langue pour communiquer avec elle vous fait froid dans le dos. Face à cet inconnu, vous ressentez une impression semblable à celle que vous aviez eue lors de votre rencontre avec les fées, à Sélartz. Une fois de plus, vous avez affaire à un être qui n'a qu'à vous regarder pour démasquer votre nature démoniaque, un de ces monstres d'essence magique, comme en témoigne le fait que Laurin ait trouvé un langage commun, auquel vous ne comprenez rien, mais que vous identifiez aisément pour l'avoir déjà entendu de la bouche des habitants féériques de la forêt d'Ordreth. Vous êtes sur des charbons ardents, un instant plus tard, quand l'intrus vous désigne du doigt en fronçant les sourcils. Mais Laurin, après vous avoir adressé un regard qui, mieux que des mots, vous dit qu'il sait



depuis longtemps qui vous êtes réellement, semble convaincre son interlocuteur d'accepter votre présence. Rendez-vous au [55](#).

