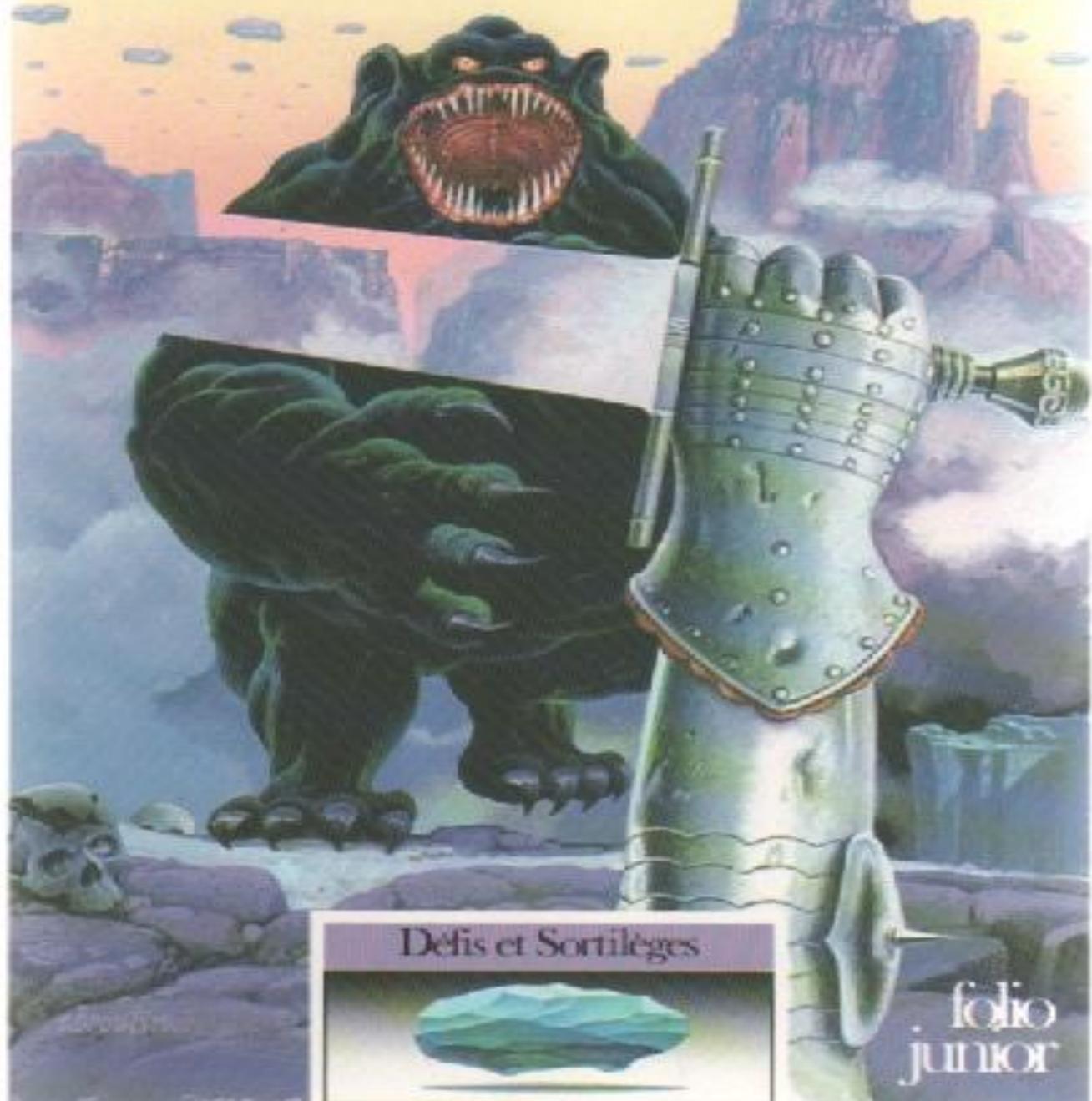


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Bruno Giraudon

Péreim le Chevalier



Défis et Sortilèges



folio
junior

Bruno Giraudon

Péreim le Chevalier

Défis et Sortilèges/3

Illustrations de Bruno Pilorget



Gallimard

Sommaire

Règles du jeu

Carte du monde de Dorgan

Index

Feuille de Personnage

Combats

Assilane

Le Premier Ecu

Règles pour jouer à plusieurs

Règles abrégées

Sire Péreim le chevalier

L'aventure

Le Livre du Pouvoir

Défis et Sortilèges...

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

Vous pouvez jouer en solitaire chacune des aventures de la série Défis et Sortilèges. Vous pouvez aussi partager l'aventure à deux, trois ou quatre. Chaque joueur incarne alors l'un des personnages : Keldrilh le ménestrel, sire Péreim le chevalier, Kandjar l'enchanteur et Caithness l'élémentaliste. (Bien entendu, deux joueurs ne pourront incarner le même personnage au cours d'une aventure commune.) En choisissant le livre que vous avez entre les mains, vous avez décidé de devenir sire Péreim le chevalier.

Après avoir pris connaissance des règles du jeu et de l'histoire de sire Péreim, c'est à VOUS que reviendra le périlleux honneur de conduire votre personnage au faîte du succès... ou de le précipiter vers un sort fatal. Que vos ancêtres vous protègent !

Règles du jeu

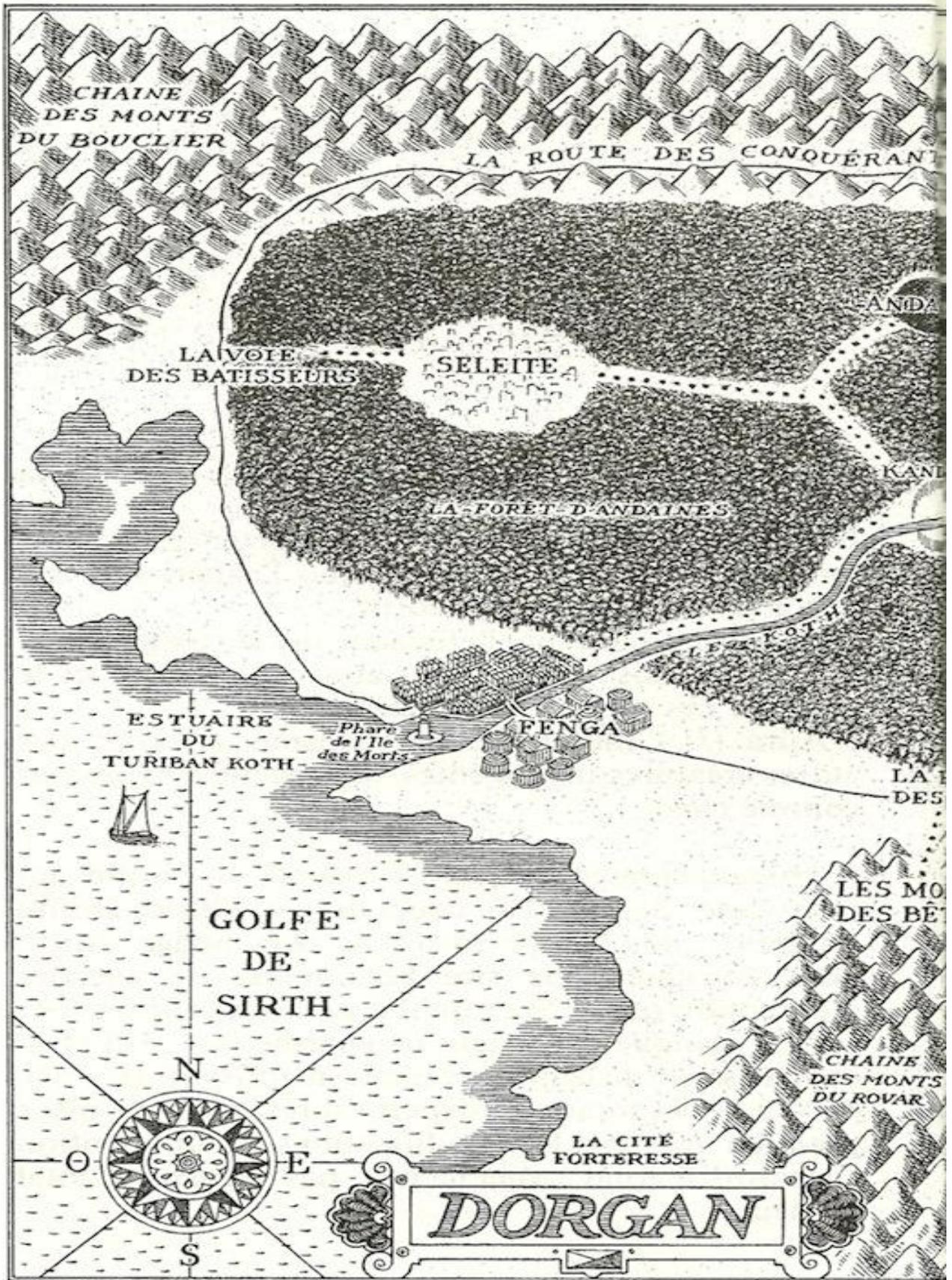
L'Initiative (IN) représente la vitesse de réaction, la capacité à prendre des décisions.

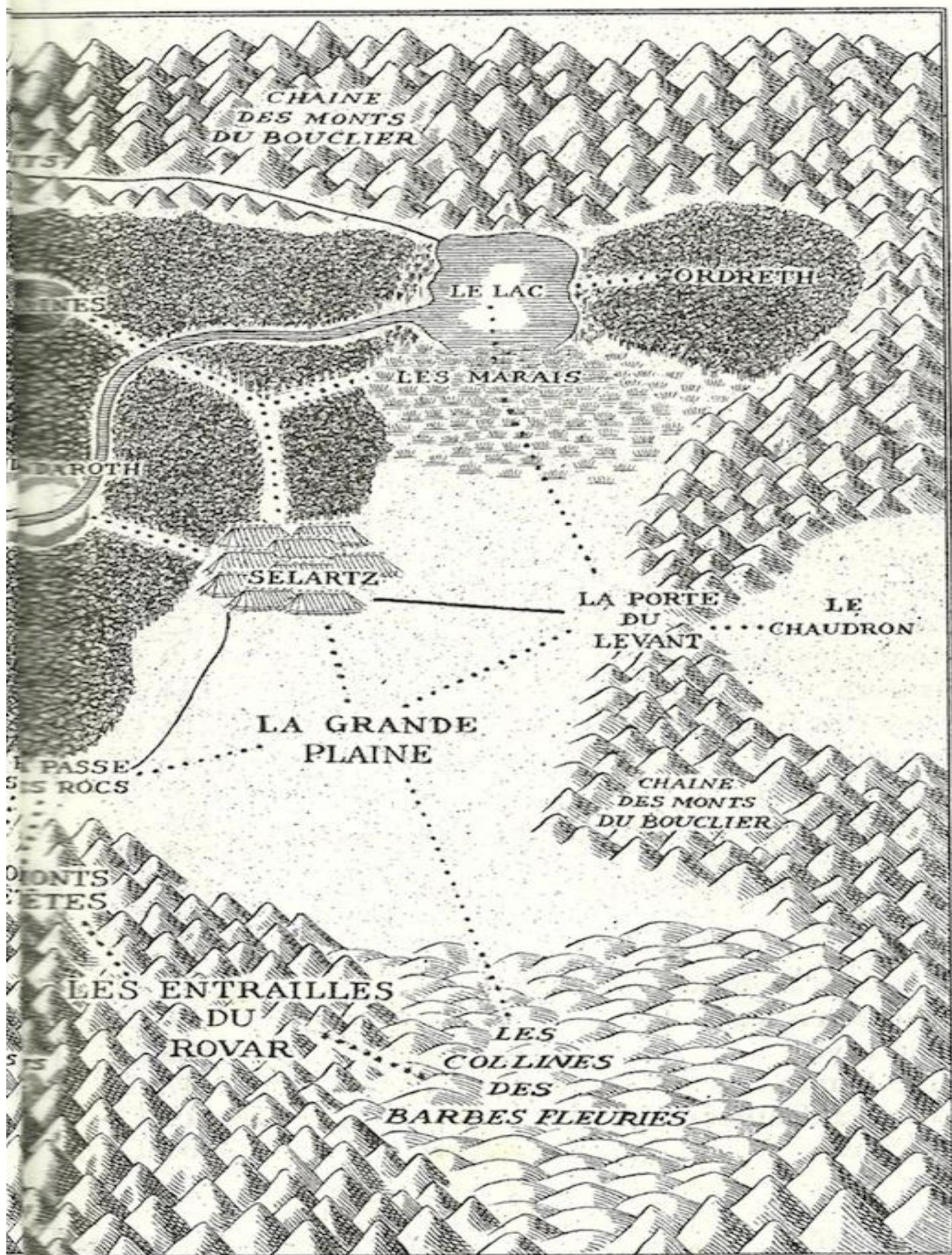
Le Combat (co) mesure la compétence dans le maniement des armes, ainsi que l'expérience des affrontements au corps à corps.

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

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

A chaque caractéristique est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus compétent est le personnage. Ainsi, vous constatez que sire Péreim est un guerrier d'exception (co : 15) et qu'il a de bons réflexes (IN : 14) ; il manque cependant de charme (AU : 12) et sa connaissance de la magie est très insuffisante (MA : 7). A côté de ces totaux de départ est réservée une place pour en inscrire les modifications. Sauf mention contraire, le total actuel ne peut pas dépasser le total de départ.





Andaines	99 □
Antre Maléfique	49 □
Barbes Fleuries	93 □
Campements	45 □
Chauldron	179 □
Cœur de Haine	152 □
Comptoirs	67 □
Cour des Miracles	37 □
Esprit d'Ordreth	107 □
Fenga	192 □
Galdor	28 □
Golbledigou	223 □
Grande plaine	33 □
Hauts Chapiteaux	3 □
Hauts Plateaux	225 □
Kandaroth	55 □
Lac	24 □
Marais	22 □
Monts des Bctes	9 □
Ordreth	144 □
Passe des Rocs	218 □
Pentacle	47 □
Pic du Rovar	126 □
Porte du Levant	158 □
Prison de l'Oubli	219 □
Route des Conquérants	166 □
Sélartz	25 □
Séléite	16 □

Terre des Damnes	57 □
Ultime rempart	1 □
Ville Basse	121 □
Ville Haute	87 □
Voie des Bâtisseurs	19 □
Volcans	100 □

IN : 14

CO : 15

MA : 7

AU : 12

VIT : 31

BL : 0



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

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

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

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

.....

ARMES
Assilane

BL
3 D

.....
.....
.....
.....

OBJETS MAGIQUES

.....
.....
.....
.....

POUVOIRS D'ASSILANE

.....
.....
.....
.....
.....

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

Pouvoir

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

Armes et Objets Magiques

En bas et à gauche est indiquée l'arme dont se sert sire Péreim : l'épée bâtarde. Cette arme se situe entre l'épée à deux mains et l'épée longue ; elle a l'avantage de pouvoir être maniée indifféremment à une ou deux mains. L'abréviation 3D signifie que vous lancez trois dés pour déterminer le nombre de points de Blessures que vous infligez à votre adversaire. Quand vous trouvez une nouvelle arme, reportez son nom ainsi que les dommages qu'elle inflige. Vous pourrez ensuite choisir quelle arme utiliser. Au cours de votre quête, vous aurez l'occasion d'obtenir des objets magiques. Si ce n'est pas une arme, vous inscrirez son nom et ses pouvoirs dans la partie « Objets magiques ». Si vous donnez un objet magique à un autre personnage, n'oubliez pas de l'effacer.

Les pouvoirs magiques d'Assilane

En bas et à droite, vous pourrez inscrire les pouvoirs d'Assilane que sire Péreim acquerra au fur et à mesure que son Pouvoir augmentera.

Tour de Jeu

Votre partie de Défis et Sortilèges se déroule en Tours de Jeu au cours desquels vous réaliserez

l'une des trois actions suivantes : vous reposer, vous déplacer, ou explorer.

Repos

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

Déplacement

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

Exploration

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

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

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

Choix du Livre du Pouvoir

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



AGRESSIVE



AMICALE



RUSÉE



PRUDENTE

Vous devez vous rendre au paragraphe indiqué, mais dans la section de votre choix (en fin de volume). Exemple : En fin de paragraphe, vous

avez la mention *Choix 1 du Livre du Pouvoir*. Si vous voulez vous montrer agressif, rendez-vous 1  ; si vous préférez adopter une attitude prudente, rendez-vous au 1  EI. Aussitôt une attitude adoptée, cochez la case correspondante et modifiez votre total de Pouvoir.

Fin d'Aventure

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

Combats

COMBAT SIMPLE

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

COMBAT AVANCE

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

MÉGA

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

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

Si vous utilisez une arme, vous devez réussir un assaut de Combat pour atteindre votre

adversaire. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total actuel de Combat, l'assaut est réussi. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend de l'arme utilisée. C'est celui qui possède la plus haute Initiative qui agit le premier. Il effectue alors son assaut, puis c'est au tour de son adversaire d'agir. Si les protagonistes sont encore en vie, un nouveau Tour de Combat s'engage. Si votre personnage sort victorieux, son Tour de Jeu continue.

Assilane

Assilane est une épée extraordinaire dont vous ne connaîtrez sans doute jamais tous les pouvoirs. Elle a été forgée il y a des milliers d'années, à une époque où la magie était étrangère aux hommes. Nul ne connaît la main qui l'a forgée, mais tous les savants de la grande bibliothèque du Palais s'accordent pour admettre que l'origine n'en est pas humaine... Certains vont jusqu'à soutenir qu'elle serait de même nature que le mythique Premier Ecu, mais peu d'éléments viennent à l'appui de cette thèse audacieuse. Quoi qu'il en soit, cette arme est une compagne en qui vous mettez toute votre confiance. Vous ne comptez plus combien de

fois ses pouvoirs ou ses avis vous ont sauvé la vie.

Il vous faudra de l'expérience, du Pouvoir, afin d'être en mesure de mettre en œuvre la puissance surnaturelle d'Assilane.

Avec 5 points de Pouvoir, vous ajouterez 1D de Blessures à chaque coup porté.

Avec 10 points de Pouvoir, vous lancez un de supplémentaire chaque fois que vous touchez votre adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, vous lui tranchez net la tête.

Le Premier Ecu

Une fois que vous détenez le Premier Ecu, Assilane acquiert deux nouveaux pouvoirs :

Chaque fois qu'un personnage lance un sortilège autre que soins ou guérison, lancez un dé : si vous obtenez 4 ou 5, le sortilège est annulé ; si c'est un 6, il est renvoyé sur celui qui l'avait lancé !

D'autre part, vous gagnez 5 points de Vitalité.

règles pour jouer

à plusieurs

L'ordre de jeu

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

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

Les alliances

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

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

COMBAT SIMPLE

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

COMBAT AVANCE

Chaque personnage peut agir une fois par Tour de Combat. L'ordre d'action au cours d'un Tour de Combat dépend du total d'Initiative. Ainsi, si Caithness, Kandjar et sire Péreim combattent ensemble une créature dont l'Initiative est de 13, on aura le Tour de Combat suivant : Sire Péreim (IN : 14) Puis la créature (IN : 13) Puis Caithness (IN : 9) Et enfin Kandjar (IN : 7). On remarquera, vu les totaux d'Initiative, que, dans ce cas, ni Caithness ni Kandjar n'ont lancé de sortilège. L'adversaire essaye toujours d'attaquer le personnage qui a l'Initiative la plus basse. Un personnage peut décider, au début d'un Tour de Combat, de s'interposer pour protéger un allié. Pour cela, il diminue son Initiative. Par exemple, l'Initiative de sire Péreim tombe à 10 et il subit l'attaque de la créature à la place de Caithness. Si le meneur vient à mourir au combat, son successeur est immédiatement désigné. On termine le combat, puis le nouveau meneur se rend au paragraphe auquel se trouvait son prédécesseur, mais dans son propre livre.

Combat entre personnages

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

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

Repos

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

Comment rompre une alliance

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

Lorsqu'un personnage arrive dans un lieu occupé et qu'il ne désire pas s'allier avec les personnages présents, il les défie. Ils ne peuvent alors agir que de deux façons : accepter le défi : un combat s'engage immédiatement ; décider de libérer les lieux, mais ils perdent leur prochain Tour de Jeu. Lorsqu'un personnage arrive dans

un lieu occupé par une alliance qui ne l'accepte pas, il doit choisir entre engager le combat ou retourner à son point de départ. Dans cette hypothèse, on considère qu'il vient de terminer son Tour de Jeu comme après un déplacement. Si le personnage a été téléporté, et uniquement dans ce cas, il peut s'enfuir vers un autre lieu contigu.

Dans les deux cas précédents, on peut remplacer l'alliance par un personnage : le principe reste le même.

La lecture de « Défis et Sortilèges »

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

Règles abrégées

Règles pour le jeu en solitaire

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

Repos : enlève 10 points de Blessures.

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

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

COMBAT SIMPLE : lancez le nombre de dés indiqué, et ajoutez le total à vos points de Blessures actuels. COMBAT AVANCE : à chaque Tour de Combat, vous pouvez utiliser une arme. Pour réussir une attaque, il faut réussir un assaut de Combat.

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

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

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

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

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

Fin d'Aventure. Vous avez perdu.

Fin d'Aventure pour tous. Vous avez gagné.

Règles complémentaires pour le jeu à plusieurs

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

COMBAT SIMPLE : dommages répartis entre les alliés. COMBAT AVANCE : chacun peut agir une fois au cours d'un Tour de Combat. Règle de l'interposition. Défis : retraite (perte du Tour de Jeu) ou combat. Combat entre personnages : récupération des objets magiques.

Alliance au repos : échange d'objets magiques.

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

Sire Péreim le chevalier

Vous êtes sire Péreim le chevalier. Elevé dans le respect des lois et des traditions de l'Empire, vous avez franchi les étapes du pouvoir : page, écuyer, chevalier ; le trône impérial est à votre portée ! Mais le titre de seigneur chevalier n'a plus le prestige de jadis : l'Empire n'a cessé de décliner au cours des siècles. Son autorité n'est plus, bien souvent, que formelle. Il y a longtemps que l'armée impériale a été licenciée, et ce n'est pas la centaine de chevaliers de la cité aux Mille Visages, capitale dont les palais se lézardent, qui pourrait faire régner la loi sur les lointaines provinces.

Ruminant ces sombres pensées, vous gravissez les marches du Palais. De gentes personnes saluent en vous le chevalier le plus en vue du moment. Vous leur répondez sans vous arrêter, car vous êtes appelé au chevet du seigneur chevalier. Celui-ci, conformément à la tradition, va vous transmettre ses dernières volontés.

Au moment où le garde s'efface sur votre passage, vous marquez un temps d'arrêt au pied d'une des statues alignées le long du mur... Céлиндор le Farouche ! Sa blancheur marmoréenne vous rappelle que vous êtes issu d'une lignée dont chaque génération donne naissance à ce que la chevalerie connaît de

meilleur. Vous effleurez le pommeau d'Assilane, votre épée enchantée, avant d'entrer dans la chambre de Siram le Téméraire, homme respectable en toute chose, car il est votre père... Dépouillée, la pièce est éclairée faiblement par deux chandeliers. Au pied du lit, votre mère et vos trois sœurs sont en prière. Vous maîtrisez l'émotion qui vous étreint. Le visage inondé de sueur de Siram se dessine dans la pénombre. Vous vous adressez au mourant d'un ton solennel :

- Seigneur chevalier, gardien de l'Empire, protecteur des trois cents provinces, conformément à la tradition j'ai le privilège et le devoir de recueillir votre ultime désir afin de l'accomplir sans retard et me rendre digne de porter le titre que vous me conférerez.

Siram vous tend une main que vous n'osez saisir. La voix du mourant résonne dans la petite pièce.

- Mon fils, toi qui respectes les lois si scrupuleusement, retrouve le Premier Ecu, symbole et appui de notre ancienne puissance. Il repose dans le monde de Dorgan, loin vers l'est. Tout comme...

Une toux violente interrompt le discours du vieillard. Son corps se raidit, les yeux ouverts sur le séjour des âmes défuntés. Il vous semble que quelque chose vient de se briser. Pour arracher votre monture vous refusez, cette fois, l'aide de votre écuyer. Vous aurez pour seuls



I Votre père mourant vous tend une main
que vous n'osez saisir.

mais fidèles compagnons votre destrier et Assilane. Une dernière fois, vous vous retournez vers les remparts crénelés que la lumière du soir ensanglante.

Rendez-vous à [**l'Ultime Rempart.**](#)

1

Deux ans que votre quête a commencé... Deux ans de tourments, de combats, de victoires et de défaites... Parti sur votre fidèle destrier, vous ne saviez pas que votre entreprise insensée allait lui coûter la vie. Cet épisode funeste ne cesse de hanter votre mémoire : l'attaque des ailes de la nuit, ces monstrueuses créatures aux griffes empoisonnées qui se laissent tomber du ciel, n'avait pourtant duré que quelques instants... Quelques instants fatals à votre monture, qui périt lentement, dans d'atroces souffrances, tétanisée par le poison qui se répandait dans ses veines... Images insoutenables qui vous reviennent à chaque fois que la solitude vous pèse... Terrible vision que vous ne parviendrez sans doute jamais à chasser de votre esprit. Mais vous avez décidé de continuer cette quête absurde afin que sa mort ne soit pas vaine. Ce monde de Dorgan dans lequel se cache le Premier Ecu, il vous faut l'explorer...

Aujourd'hui, vous marchez seul à travers ces steppes, bornées au nord par de hautes falaises infranchissables et au sud par un océan hostile à toute navigation. Sans Assilane, votre fidèle épée, vous vous seriez déjà couché pour attendre que cet implacable soleil de plomb

vous terrasse enfin. Mais la présence de son esprit, enfermé dans la lame enchantée, vous oblige à continuer... En effet, quel chevalier oserait se déshonorer devant la légendaire Assilane ? « Sûrement pas moi ! » pensez-vous, puisant dans votre fierté un surcroît d'énergie pour continuer à avancer vers l'est. Vos rations s'amenuisent, votre dernière goutte d'eau a été bue depuis bien longtemps, vos jambes se font lourdes... Aucun animal ne pointe le museau. Aucune trace de vie. La soif vous tourmente de plus en plus. Soudain, à l'horizon, un nouvel élément apparaît dans ce morne paysage... Le cœur battant à tout rompre, vous trouvez en vous des forces insoupçonnées et vous courez à vive allure... Tour à tour, la crainte et l'espoir vous assaillent : est-ce un mirage ou la fin de votre calvaire ? Rendez-vous au [114](#).

- 2 -

Cette fois-ci, vous pensez avoir assez d'expérience pour percer tous les secrets de Séléite. Si vous possédez 6 points de Pouvoir, vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous à la [Prison de l'Oubli](#). Si vous ne les possédez pas encore, rendez-vous à [Séléite](#).

3

Le quartier des Hauts Chapiteaux est sans doute le plus imposant de tout Sélartz. Ses gigantesques vélariums gris, hauts de plus de vingt mètres, sont soutenus par une dizaine de mâts énormes enfoncés profondément dans le

sol. Au haut du mât du plus grand vélarium flotte un superbe drapeau vert frappé d'un croissant d'or. Le passant à qui vous demandez quel est le propriétaire de cet emblème vous répond d'une manière légèrement méprisante que celui qui ne connaît pas son nom est un crétin ou, pire, un étranger. Evitant de provoquer une querelle dans ce quartier où, à chaque croisement, stationne une escouade de gardes, vous insistez pour obtenir une réponse, vous excusant de votre statut d'étranger à Sélartz. - Nintelhot, lâche-t-il finalement d'un ton agacé. Maintenant que vous connaissez un nom important, vous avez enfin une chance de voir ce qui se cache sous l'un de ces vélariums géants. Rendez- vous au [132](#).

4

La porte résiste à votre poussée et refuse de bouger d'un pouce ! Elle éclate d'un rire ignoble et vous insulte :

- Alors, crapaud, on veut atteindre le Pentacle ? Larve de mouche, imitation de chevalier, je vais t'écraser tel un cloporte sous ces masses d'eau sau- mâtre !

Un terrifiant grondement fait vibrer la voie. Loin au-dessus de vous, le ciel disparaît par intermittence. Les parois liquides tremblent de plus en plus : il est temps de déguerpir au plus vite ! Il vous faut une nouvelle fois courir à perdre haleine pour échapper à un danger mortel ! A tout moment vous risquez de glisser sur les algues, qui reprennent vie au contact de l'eau.

Derrière vous, un véritable roulement de tonnerre semble se lancer à votre poursuite ! A une centaine de mètres, vous distinguez la berge boueuse du lac, dernier espoir de survie. Mais les flots vous rattrapent ! Vous vous sentez roulé et ballotté comme un vulgaire bouchon. Submergé par les flots, vous perdez conscience. Lorsque vous reprenez connaissance, vous remerciez vos ancêtres d'être encore vivant. En vous relevant péniblement, vous ressentez encore de terribles douleurs. Parole de chevalier, un jour, vous reviendrez ici pour franchir cette damnée porte et découvrir ce qu'elle protège si bien ! Notez néanmoins que vous avez perdu 2 points d'Initiative et 2 points de Combat dans cette épreuve. Rendez-vous au [Lac](#).

5

Vous marchez depuis une heure. Soudain, la température chute brutalement et des formes indistinctes semblent rôder autour de vous. Brusquement, tous les bruits du marais cessent. Dans ce silence oppressant, une douzaine de spectres, semblables à ceux dont vous aviez rêvé, surgissent hors du brouillard... Une voix hideusement familière s'adresse à vous :

- Mortel, tu vas mourir et partager notre damnation éternelle...

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous échappez au toucher glacial de ces êtres maléfiques, rendez-vous au [167](#).

6

Assilane vous souffle :

- Mon frère l'Ecu est proche, je le sens ! et elle se nimbe d'une aura dorée inconnue de vous.

Pendant ce temps, le cube se matérialise lentement en une substance corrosive que vous ne pouvez éviter...

COMBAT AVANCE

CŒUR

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

Au cours de ce combat, les blessures infligées par Assilane causent 1 D de plus que les points de Blessures habituels. De son côté, le cœur peut attaquer une fois tous les personnages présents par Tour de Combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [48](#).

- 7 -

Entre Sélartz et Séléite s'étend la partie la plus sauvage de la grande forêt d'Andaines. Peu de gens osent s'y aventurer, car de nombreuses légendes avertissent le voyageur du caractère maléfique de cette région inexplorée. Mais ce ne sont pas des croyances superstitieuses qui vont vous faire reculer, bien au contraire ! L'attrait de

l'inconnu excite plutôt votre curiosité et votre imagination. Cependant, après une demi-journée de marche solitaire, les buissons d'épines et les entrelacs de racines ont un peu refroidi votre enthousiasme. De plus, vous vous sentez mal à l'aise dans cette région où la seule vie apparente est représentée par une multitude d'insectes qui tourbillonnent dès que vous soulevez l'un des troncs pourris qui vous barrent fréquemment le chemin. Parfois vous distinguez, à travers le feuillage touffu des arbres, des corbeaux géants aux longues ailes noires dont les tristes croassements semblent vous rappeler que votre place est ailleurs que dans cette partie perdue de la forêt d'Andaines. Rendez-vous au [133](#).

- 8 -

En vous approchant, vous discernez mieux les détails de cet édifice : une enceinte pour le moins étrange. Le blanc laiteux et légèrement lumineux des murailles, l'absence de douves et de créneaux, tout ici est la marque d'une architecture non humaine. La nature de la muraille vous laisse perplexe : une matière moins dure qu'il n'y paraît, presque souple, une surface assez douce au toucher, parsemée de petits trous mystérieux... Vous longez l'enceinte en scrutant ses moindres détails. L'uniformité de la construction vous intrigue autant qu'elle vous exaspère. Cependant, vous repérez avec satisfaction un petit passage dissimulé dans un renfoncement, juste assez large pour vous livrer passage. Rendez-vous au [123](#).

Les vents glacés des Monts du Rovar s'engouffrent dans des gorges sans fin, produisant une plainte lugubre qui adresse au voyageur un dernier avertissement : cette région n'est pas faite pour les hommes et lui est résolument hostile... Mais vous n'êtes pas de ceux qui tournent casaque à la première difficulté ! Malgré vos doigts gourds, vos orteils presque gelés, votre corps transi, vous persévérez dans le but que vous vous êtes fixé : franchir un de ces hauts cols du Rovar, gardien, dit-on, des secrets les plus anciens. Depuis plusieurs heures, vos pas s'enfoncent profondément dans l'épaisseur de la neige immaculée. De chaque côté, une paroi hérissée de stalactites de glaces vous interdit toute escalade. Devant vous, le passage se rétrécit peu à peu. Bientôt, vous atteindrez l'extrémité du défilé. Cependant, la neige recommence à tomber en lourds flocons... Le risque de mourir de froid n'est plus à négliger. Allez-vous faire demi-tour (rendez-vous au [112](#)), ou décider de vous enfoncer plus avant dans la tourmente (rendez-vous au [27](#)) ?

- 10 -

Vous n'allez pas rester comme cela pendant des heures ! Rassemblant votre courage, vous hurlez afin d'effrayer ces maudits oiseaux, qui commencent à vous inquiéter par leur attitude impassible. Au lieu de l'envolée générale

escomptée, les aigles quittent le sol un par un, visiblement indifférents à vos cris ! Il n'y a plus aucun doute à vos yeux, ces oiseaux sont doués de raison ou, pire, ils sont contrôlés par une créature intelligente tapie derrière l'une des parois montagneuses, et qui n'attend qu'un faux pas de vous pour surgir et vous ensevelir sous des tonnes de neige ! Comme pour confirmer vos craintes, un rapace reste un moment à vous observer, puis il s'envole en décrivant de larges cercles, il s'éloigne, puis recommence... En profitez-vous pour détalier au plus vite (rendez-vous au [150](#)) ou préférez-vous surmonter cette impulsion et suivre la direction que la créature ailée paraît vous indiquer (rendez-vous au [Pic du Rovar](#)) ?

11

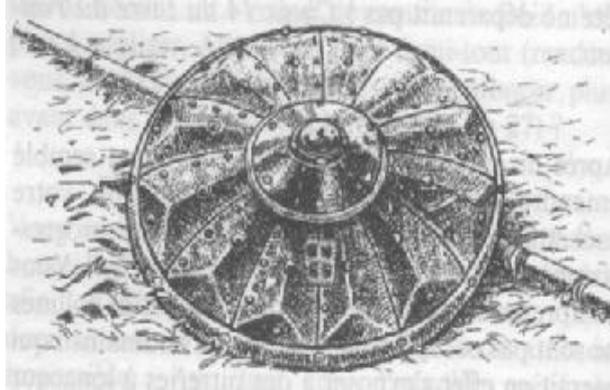
A proximité des maisons, vous vous rendez compte de votre méprise : en fait de paisible village de chasseurs, c'est bien le quartier général d'une tribu que vous visitez ! A chaque porte, des têtes de nains sont accrochées en rangs serrés, et ce n'est pas avec une balle de peau que les enfants jouaient... Au bout de longues perches sont empalées les têtes les plus fraîches, trophées sanglants que votre propre tête ne déparerait pas ! *Choix 14 du Livre du Pouvoir.* [Ami14](#), [ruse14](#), [prud14](#), [agres14](#)

Après un moment d'inquiétude (il vous a semblé entendre quelques gnomes approcher de votre cachette), les sons de la fanfare s'éloignent progressivement. Ouf ! Vous l'avez échappé belle ! Vous comprenez maintenant pourquoi ces vertes collines ne sont pas occupées par des fermiers humains : qui oserait en effet s'exposer à des pitreries à longueur de journée ? Même la meilleure des terres ne justifie pas une telle épreuve ! Prudemment, vous sortez de votre bosquet et vous décidez de quitter ce lieu faussement paradisiaque sans plus tarder. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

- 13 -

Mais rapidement l'obscurité s'installe. Et, à sa faveur, de nouvelles créatures peuplent le défilé : des glapissements et des ululements signalent leur présence. Elles sont nichées dans les recoins les plus obscurs de la falaise. Vous hâtez le pas. Un concert de jappements, de feulements et de grognements vous accompagne. Après un virage, un spectacle affligeant s'offre à vos yeux : un chariot renversé finit de se consumer, entouré de marchandises éparpillées. Des vautours se repaissent d'un cadavre empalé sur une longue lance. Votre sang ne fait qu'un tour ! Vous chassez les charognards avec de grands moulinets d'épée. Avec des croassements furieux, ceux-ci s'envolent, préférant

abandonner un bon repas plutôt que d'affronter la lame étincelante d'Assilane ! Rendez-vous au [115](#).



- 14 -

Bientôt, celui-ci remarque votre intérêt pour les particularités de l'histoire du monde de Dorgan, qui est en rapport avec votre quête :

- Mon bon sire, je ne suis pas un érudit, mais je connais un endroit extraordinaire auquel je puis vous mener...

Et de quel lieu s'agit-il ? l'interrogez-vous, désireux d'éviter de tomber dans un coupe-gorge.

- Oh, d'un lieu vraiment spécial, puisque c'est la demeure d'Ertol Aguil le sorcier. Il a, dit-on, le pouvoir de passer contrat avec des puissances cachées et de transformer ses adversaires en poissons !

- Bigre ! Et tu veux me mener jusque-là ?

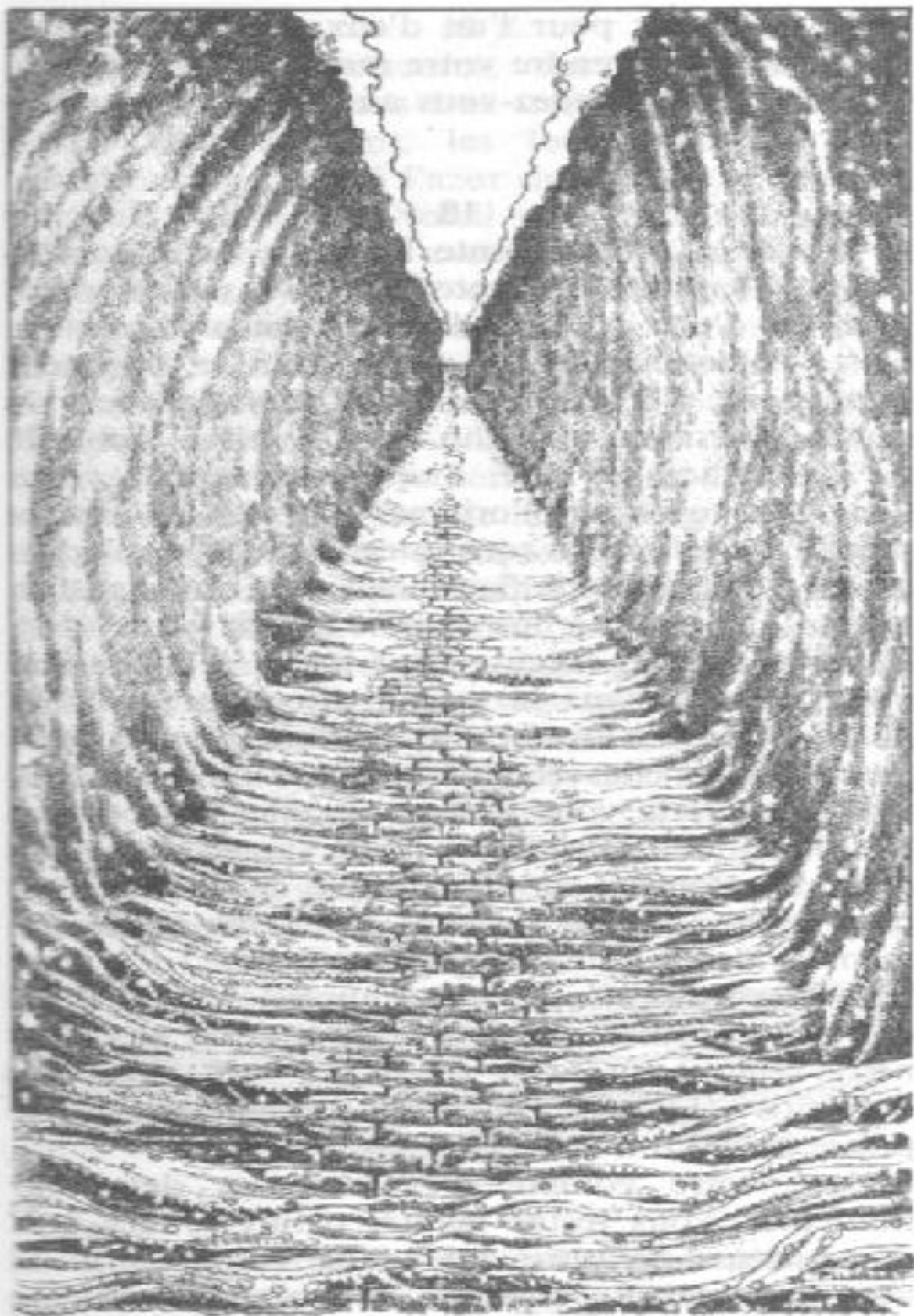
- Surtout pas, je ne suis pas un guerrier et je n'oserais m'approcher à moins de cinq cents mètres de chez lui. Je ne suis pas comme vous, ma vie est simple et paisible, et si je peux

gagner quelques pièces d'or en rendant service à des étrangers, tout est pour le mieux !

Vous marchandez quelques instants. Une fois d'accord sur un prix, vous le payez et vous le suivez hors de la ville. Rendez-vous au [44](#).

- 15 -

Vous décidez de nager le long de la berge afin de trouver un endroit plus propice pour rejoindre la terre ferme. De temps en temps, vous apercevez au fond de l'eau des algues étranges qui semblent douées d'une vie propre. Dans quel endroit vous êtes-vous encore fourré ? Mal à l'aise, vous détournez votre regard de ces plantes aquatiques pour mieux scruter la rive du lac. « Toute peine mérite salaire », pensez-vous en découvrant que, non loin de vous, la berge fait place à une plage de vase dont la pente suffisamment douce permet l'ascension. Votre stupeur est grande lorsque vos bottes, après s'être enfoncées de quelques centimètres dans la vase, rencontrent une assise ferme ! En fait de plage, c'est une voie dallée de pierre que vous venez de découvrir... et elle semble se diriger droit vers le milieu du lac ! Tout cela est bien étrange... Pas d'hésitation ! Pour lutter contre des forces cachées, rien ne vaut votre fidèle compagne. A peine avez-vous dégainé votre épée que sa lame se met à vibrer, produisant un son grave et doux... Vous n'en croyez pas vos yeux : peu à peu les eaux fangeuses se retirent de la voie, vous invitant à



15 Guère rassuré, vous progressez sur la voie
entre les murailles liquides.

avancer plus avant ! Tenant Assilane à deux mains, vous acceptez cette invitation et vous progressez sur la voie. Les algues que vous aviez aperçues se dessèchent au simple contact de l'air ! Guère rassuré entre les deux murailles liquides qui bordent la voie, vous espérez que les pouvoirs d'Assilane ne faibliront à aucun moment... Tout en marchant, vous apercevez, à travers l'eau fangeuse, les contours de bâtiments à demi enfoncés dans la vase, entourés par de véritables colonnes d'algues tendues vers la surface. Vous constatez avec effroi, en levant la tête, que le ciel ne représente plus qu'une étroite bande bleue au-dessus de vous ! L'angoisse vous prend à la gorge. Vous marquez un temps d'arrêt, mais vous reprenez immédiatement votre marche... Vous sentez quelques gouttes sur votre visage, et la bande de ciel bleu paraît onduler dangereusement... Rendez-vous au [174](#).

16

Si vous avez déjà contemplé les ruines de Séléite, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

17

A la résidence du gouverneur, une queue d'une cinquantaine de personnes patiente devant l'entrée principale. Au rythme où ils avancent, il vous faudra attendre plusieurs heures avant de pouvoir franchir la porte du Palais. En revanche, vous découvrez que des soldats, parfois

accompagnés de civils, entrent et sortent par une entrée secondaire sans être contrôlés. Avec votre cotte de mailles, votre heaume et votre épée, il ne vous serait pas difficile de passer pour l'un d'eux. Si vous décidez néanmoins de prendre votre mal en patience et de faire la queue, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

18

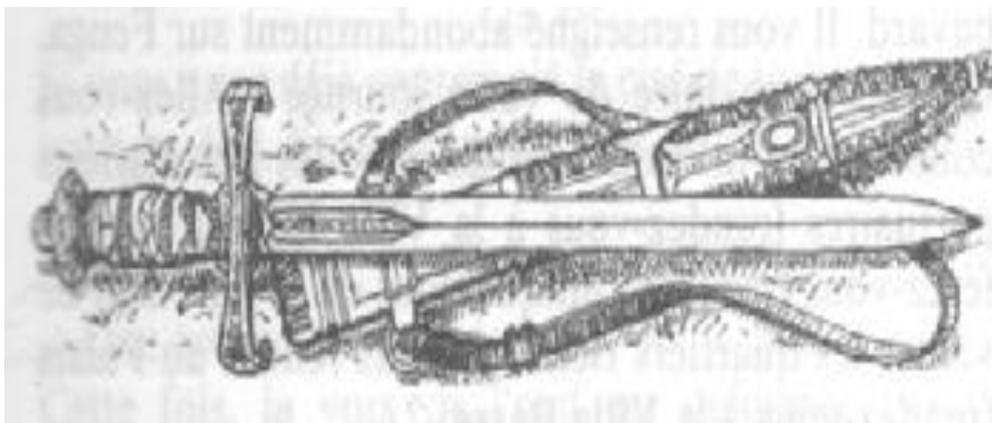
A la pâle et tremblotante lueur de votre torche, vous contemplez les alentours : le sol parfaitement lisse est d'une couleur d'ébène. Aucune créature n'est visible ; vous avez malgré tout le sentiment permanent d'être épié... Vous marchez vers le centre du cratère et l'écho de vos pas se multiplie sur la surface vitrifiée. Assilane à la main, vous vous interrogez sur l'origine d'un tel environnement. Vos réflexions sont interrompues par l'apparition d'une gerbe de flammes vertes qui surgit du néant, virevoltant à une dizaine de mètres de vous. Le ballet qu'elle exécute vous invite à poursuivre votre marche dans la même direction. Au bout d'une dizaine de minutes, les flammes disparaissent aussi vite qu'elles étaient apparues ! Néanmoins, une lueur verte vous indique qu'elles ne sont pas très loin. En vous approchant, vous découvrez qu'elles entourent un gigantesque œuf sombre, de plus de cinq mètres de haut, qui semble littéralement avaler la lumière qui l'entourne ! Ce spectacle étrange renforce votre impression de malaise et vous

sursautez quand une voix grave et caverneuse retentit autour de vous !

- Je suis l'Œuf des Ténèbres ; présente-toi, que je puisse jauger ton âme !

Malgré votre volonté d'exécuter un demi-tour immédiat, vous restez planté, paralysé, face à la monstrueuse créature qui sonde votre esprit. Si

vous possédez 8 points de Pouvoir  , rendez- vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).



19

Depuis plus de deux heures, vous marchez sous une pluie battante et vous êtes trempé de la tête aux pieds. Heureusement, les lourds nuages noirs laissent enfin place à l'azur du ciel et, au bout de quelques minutes, le soleil vous réchauffe de ses rayons. La chance est avec vous ! Vous venez de déboucher sur une voie dallée, bien plus confortable pour continuer votre marche. En cette terre étrangère, vous êtes étonné de découvrir les vestiges du fantastique travail des ingénieurs-bâisseurs de l'Empire

aujourd'hui disparu : les imposantes dalles de granit alignées défient depuis toujours les assauts répétés du vent, de la pluie, et du passage des hommes. Seules quelques mauvaises herbes réussissent à se faufiler dans les interstices. Mais ce détail ne saurait remettre en cause l'aspect immuable de la Voie des Bâisseurs, souveraine indifférente à la nature sauvage qui la borde. D'un côté, le vacarme des flots déchaînés se brise en grandes gerbes contre les falaises de la baie de Sirth, rappel de l'éternelle lutte que se livrent les éléments. De l'autre s'étend l'immense étendue verte, impénétrable et silencieuse de la grande forêt d'Andaines, jalouse de ses secrets... Rendez-vous au [63](#).

20

Lorsque vous sortez du Palais, vous êtes déçu par le peu d'informations divulguées par le gouverneur : selon lui, vous auriez plus de chances d'obtenir ce que vous voulez à Sélartz qu'à Fenga. Quoi qu'il en soit, vous n'êtes pas dupe : vous avez parfaitement compris son désir de vous voir quitter la cité marchande. Comme rien ne vous y retient, vous reprenez la route en milieu d'après-midi, laissant derrière vous Fenga et ses petites intrigues politiques. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Fenga](#).

21

Au matin, vous êtes réveillé par un rayon de soleil qui se faufile entre les volets. En pleine

forme après une excellente nuit, vous vous habillez avec entrain en chantonnant joyeusement. Vous vous apprêtez à descendre lorsque, curieux, vous soulevez le voile de votre lampe. Votre intuition se vérifie : de jour, aucune lumière bleue n'est émise. En ouvrant vos volets, vous n'êtes guère surpris de découvrir une Ville Haute sans grand éclat : la rue est peu fréquentée à cette heure matinale, mais elle ne tardera pas à se remplir... Quelques passants aux vêtements gris renforcent l'aspect morne de ce quartier si animé la nuit précédente. Vous quittez votre chambre et vous descendez dans la grande salle pour prendre un repas au cours duquel vous engagez la conversation avec un voisin de table fort bavard. Il vous renseigne abondamment sur Fenga. Qu'allez-vous faire de votre journée ? Allez-vous collecter des informations du côté des installations portuaires (rendez-vous à la [Ville Haute](#)) ou préférez-vous franchir l'unique pont de la ville afin de visiter les quartiers riches et vous rendre au Palais (rendez-vous à la [Ville Basse](#)) ?

22

Si vous avez déjà pataugé dans les marais, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [81](#).

23

Le spectacle monotone de ce plat pays commence à vous décourager. De grosses gouttes s'écrasent sur vos joues et votre nez, mal

protégés par votre heaume. L'averse redouble de violence. Pour vous redonner un peu d'énergie, vous renversez la tête en arrière, éprouvant une agréable sensation de fraîcheur quand la pluie frappe votre visage découvert.

- Voici une méthode peu commune d'apprécier un orage !

Vous sursautez au son de cette voix profonde et grave mais au ton narquois. En vous retournant, vous vous trouvez face à un vieil homme aux traits dissimulés par une capuche secouée par le vent. De temps à autre, il vous semble apercevoir deux yeux couleur d'améthyste, à moins que ce ne soit la pluie et la fatigue qui vous jouent des tours... Si vous possédez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [210](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

24

Si vous avez déjà vu une moisissure blanche à cet endroit, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

25

Si vous avez déjà contemplé la cité de toile, rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

26

- Que ceci te serve de leçon !

Cette fois, la voix de l'œuf est déformée par la déception et le mépris. Vous vous sentez projeté dans les airs par une force inconnue à une

vitesse effrayante ! Vous retombez lourdement sur le sol au bord de l'obscur cratère, tandis qu'un sourd grondement accompagne de légers tremblements du sol. Sans nul doute, l'Œuf des Ténèbres vous invite à déguerpir au plus vite avant qu'une colère meurtrière ne s'empare de lui. Ayant déjà perdu 1 point de Combat dans cette douloureuse épreuve, vous quittez les lieux sans plus tarder. Rendez-vous à [Andaines](#).

- 27 -

Emmitouflé dans votre couverture, vous marchez de plus en plus lentement au fur et à mesure que vos muscles s'engourdissent. Ne jamais s'arrêter ! Dans cet univers de glace, l'immobilité, c'est la mort immédiate ! Pourtant, vous êtes bien à deux doigts de vous arrêter, tant l'effort que vous êtes obligé de fournir est grand : chaque pas que vous faites mobilise toute votre volonté et tout votre courage. Un pas, un autre, et encore un autre... Vous perdez progressivement toute notion du temps, votre esprit tendu vers un seul objectif: continuer à avancer ! Vous remarquez à peine que la neige a laissé place à un brouillard froid et humide. Si vous réalisiez que vous avez quitté la gorge et atteint le niveau des nuages, peut-être rebrousseriez-vous chemin, mais votre esprit est aussi embrumé que le lieu que vous traversez ! Un pas, un autre, et encore un autre : voilà votre seule raison de vivre ! Hypnotisé par la cadence régulière de votre marche dans la neige, la

vision brouillée par vos larmes gelées, vous avancez, tel un automate. Rendez-vous au [74](#).

- 28 -

Escorté par une douzaine d'orques au départ, c'est accompagné par presque tout le village que vous parvenez jusqu'à l'appontement qui vous avait tant intrigué. Une barque, sortie d'une hutte, est mise à l'eau. Deux orques nerveux vous font monter dans l'embarcation et vous mènent jusqu'à l'étrange objet flottant. Vos gardiens s'éloignent alors à vive allure. Sur la berge, tous entrechoquent leur arme contre leur bouclier, produisant un vacarme étourdissant. Rendez-vous au [194](#).

29

A l'instant où vous touchez l'écritoire, une nuée rouge surgit du centre du Pentacle. Elle se matérialise en une terrifiante créature tandis qu'une extrême puanteur envahit toute la salle... Un horrible grognement précède les paroles de la chose :

- Pauvres de vous, c'est votre mort que vous allez rencontrer maintenant. C'est la fin de votre destinée !

La vision du monstre semble paralyser tous les membres de l'alliance : cette créature à la chair rose et aux contours en perpétuel changement, émet d'infâmes gargouillis. De longs tentacules verts surgissent de son abdomen...

- A la charge !

Vous vous êtes vous-même surpris en lançant ce cri d'attaque, mais l'effet est immédiat : toute l'alliance se rue au combat pour défaire le démon du lac!

COMBAT AVANCE

DÉMON

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

Cette lutte est sûrement la plus difficile de toute votre existence. Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Sachez cependant que cet être maléfique possède, en plus de ses caractéristiques, le pouvoir d'infliger 5 points de Blessures à celui qui réussit une attaque contre lui ! Si vous parvenez à occire l'immonde créature, rendez-vous au [85](#).

30

Les premières lueurs du jour vous réveillent au milieu d'un grand lit en désordre. Une jolie serveuse vous apporte un repas ; elle ajoute en gloussant :

- Il te faut reprendre des forces après cette nuit de fête !

Incapable de vous rappeler quoi que ce soit, vous quittez l'auberge après avoir réglé, sans discuter, une addition qui vous a paru élevée. Avec un mal de tête persistant vous laissez ce sympathique village... *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth](#).

Tout à coup, vous entendez des clapotis réguliers. Quelque chose se rapproche ! Assilane fermement tenue en main, vous attendez que le brouillard dévoile l'aspect de la créature. Quelle horreur ! Une gigantesque araignée dont les huit longues pattes se terminent par des coussins ronds surgit face à vous ! Ses yeux globuleux reflètent une haine sanguinaire et, au bout d'un bref instant, elle bondit sur vous à une vitesse stupéfiante.

COMBAT AVANCE

AQUA-

RAIGNÉE

IN : 25 CO : 10 VIT : 15 BL : 2 D

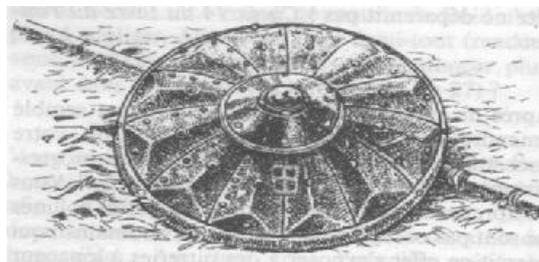
Si vous survivez à l'affrontement, rendez-vous au [142](#).

Vous êtes aussi stupéfait qu'effrayé ! Le beau visage de cette femme s'est transformé hideusement ! Sa chevelure est maintenant composée d'une multitude de petits serpents qui se dressent en sifflant au-dessus de sa tête. La Méduse, cette créature mythique qui peut paralyser d'un seul regard, se tient face à vous, les mains sur les hanches ! *Choix 12 du Livre du Pouvoir.* [ami12](#), [ruse12](#), [prud12](#), [agre12](#)

Si le ménestrel est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 12 du livre de Keldrilh. Sinon, rendez-vous au [62](#).

Un long gémississement plaintif vous tire de votre sommeil : pas de doute, votre collet a fait une prise ! Vous pestez contre l'humidité mais vous parvenez quand même à allumer l'une de vos torches. Heureusement, la pluie a cessé ! Vous pataugez dans la boue et vous découvrez le spectacle qu'offre la forêt la nuit : un ensemble de teintes vertes et brunes ponctué de taches phosphorescentes et mobiles, fondu dans une sorte de brouillard gris, tout ceci confère à l'ensemble un aspect flou et incertain pouvant laisser penser que vous êtes toujours dans le royaume des rêves. A votre approche, la créature piégée cesse de geindre. Jamais vous n'aviez rencontré semblable animal : un corps de loutre, avec une tête ornée de longues moustaches lumineuses et, surtout, de grands yeux dans lesquels vous lisez la peur et la souffrance. De plus, son ventre rebondi indique que c'est une femelle qui attend des petits. Pris de pitié, allez- vous libérer l'animal (rendez-vous au [224](#)) ou préférez-vous faire taire vos sentiments et la manger pour reprendre des forces (rendez-vous au [208](#)) ?

A bout de souffle, vous interrompez votre course. La chaleur, déjà insupportable, est augmentée par la réverbération. Dégoulinant de transpiration après l'effort, vous videz encore un tiers de votre outre pour calmer votre soif. Les tornades ont déplacé les limites de la cuvette, ensevelissant certains endroits sous des tonnes de sable, en dévoilant de nouveaux ! Soudain, à travers la brume qui vous trouble la vue, vous apercevez un véritable jaillissement de lumières multicolores qui contraste brutalement avec la blancheur monotone du Chaudron. Allez-vous faire marche arrière pour quitter ce lieu à la chaleur étouffante, en espérant avoir suffisamment d'eau (rendez-vous au [163](#)) ou vous enfoncer plus avant dans cette fournaise (rendez-vous au [91](#)) ?

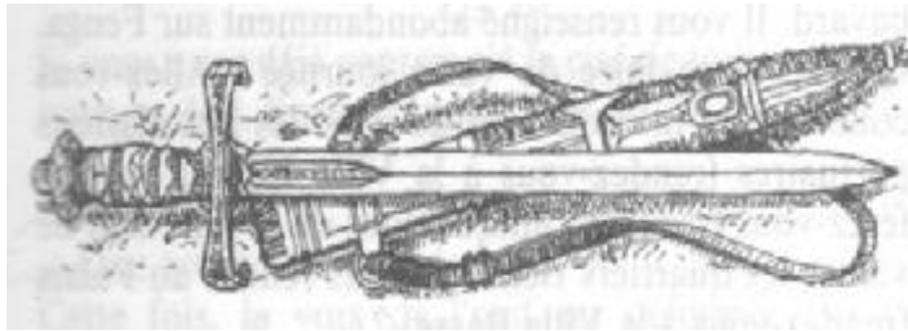


Ce marais n'a vraiment pas changé ! Une nouvelle fois, une multitude d'insectes vous agresse sauvagement. Le brouillard est toujours aussi opaque, les coassements, sifflements et bourdonnements de la vie qui grouille dans cette région aussi assourdissants. Prenant votre mal en patience, vous vous remémorez les noms de

tous vos ancêtres afin de ne pas mourir d'ennui dans ce paysage morne et lugubre. Au bout d'une demi-journée qui a duré une éternité, vous sortez enfin des marais, heureux de sentir un sol ferme sous vos pieds. Rendez-vous au [Lac](#).

37

Le quartier de la Cour des Miracles est le dernier vestige d'un village de bûcherons maintenant disparus. Il est occupé par tout ce que Sélartz peut compter de ratés, d'infirmités abandonnés, de voleurs, de miséreux, de malades, de charlatans et de poètes. Tout ce petit monde se côtoie dans un univers où la saleté n'a d'égale que la puanteur. Malgré cela, votre sens de l'observation vous permet de déceler une hiérarchie très stricte parmi ces parias qui vivent en marge des autres quartiers. Aussi étonnant que cela puisse paraître de la part d'un chevalier, vous aimez parcourir ces étroites ruelles. De temps en temps vous écartez les mendiants qui s'agglutinent autour de vous en leur lançant quelques pièces d'argent. Votre générosité étonne et, au bout d'une heure, vous êtes persuadé que toute la Cour des Miracles sait qu'un guerrier étranger se promène dans ses murs. Comme vous l'aviez prévu, vous parvenez à établir un contact avec le seigneur de ces bas-fonds. Rendez-vous au [56](#).



- 38 -

Vers trois heures du matin, vous vous faufilez hors de votre cabane, sans faire de bruit. A une trentaine de mètres, vous distinguez les lueurs d'un feu. Un bruit étouffé de conversation indique la présence de gardes orques. A pas de velours, vous vous éloignez très lentement, redoutant à chaque instant d'entendre cliqueter votre cotte de mailles dans le silence relatif de la nuit. Au loin, le hululement d'un hibou se fait entendre. Vous n'y prêtez guère attention et vous continuez votre progression. Soudain, un guerrier se dresse devant vous, surgi de nulle part ! Quel idiot vous faites, vous aviez oublié que ces créatures sont nyctalopes ! Cette erreur risque de vous coûter cher : déjà, vous entendez d'autres combattants courir dans la nuit tandis que votre adversaire lance un cri d'alarme à pleins poumons. D'un coup énergique, vous enfoncez votre lame dans le thorax du garde, le réduisant au silence. Mais il est trop tard : des orques surgissent de toutes parts. Rendez-vous au [188](#).

C'est par un beau matin ensoleillé que vous arrivez dans une jolie région de collines parsemées de fleurs formant des touches de couleur agréables sur un fond d'herbe verte. Loin vers l'est, vous apercevez les premiers contreforts des Monts du Bouclier, à l'ouest, on devine les hauts pics enneigés du Rovar. Mais le spectacle le plus beau est celui de la Grande Plaine qui s'étend au nord. Vous avez l'impression de vous trouver dans un lieu privilégié du monde de Dorgan, où régne le calme et la paix. Après quelques heures de marche dans ce paysage bucolique, vous faites une pose à Torée d'un bosquet ; vous allumez un feu sur lequel vous grillez des œufs frais que vous avez ramassés au pied d'un arbre. Au moment où vous saisissez votre outre pour vous désaltérer, un son lointain parvient à vos oreilles. Rendez-vous au [183](#).

- 40 -

Durant vos quatre heures d'attente, vous liez conversation avec l'homme qui vous précède dans la file. C'est un gros marchand ventru spécialisé dans le commerce du bois. Il vous raconte en détail son métier, ses voyages à Kandarith, un village de bûcherons où il parvient à passer de très bons contrats.

- De plus, ajoute-t-il en souriant, le transport est gratuit par le fleuve. Quant à la revente aux menuisiers de Fenga, elle ne soulève aucune

difficulté, surtout quand les armateurs exécutent une commande du gouverneur pour renforcer la flotte de guerre des Fenganis. C'est d'ailleurs, comme vous pouvez vous en douter, l'objet de ma visite ici. Les affaires de ce marchand semblent en effet florissantes, et vous regrettez l'absence de ce type d'hommes dans votre Empire. Le monde de Dorgan attire des aventuriers de toutes sortes qui flairent une expansion rapide. Lorsque vous parlez à votre tour, le gros marchand fronçe les sourcils :

Voyez-vous, j'ai l'esprit large et je me rappelle que certains marins croisant à l'autre bout du monde prétendaient avoir rencontré les vestiges de l'Empire dont vous prétendez venir. Mais ils n'ont jamais dit avoir trouvé autre chose que des ruines. Alors, un bon conseil : le gouverneur est légèrement paranoïaque et il pensera que vous êtes un espion si vous lui contez cette histoire telle quelle. Faites-vous plutôt passer pour le représentant d'une baronie des steppes de l'est, cela paraîtra plus plausible et vous évitera d'éventuels ennuis. Vous remerciez le Fengani pour ses conseils avisés et vous réfléchissez aux mensonges que vous allez raconter. Rendez-vous au [213](#).

41

La rapidité du cobra est fantastique ! Ses crocs à venin impressionnants !

COMBAT AVANCE

COBRA IN : 21 co : 12 VIT : 15 BL : 5 D

Si vous réussissez à abattre le monstre avant qu'il ne vous tue, rendez-vous au [193](#).

42

Tiens, à propos de marchands, vous apercevez, en marche dans votre direction, l'une de leurs caravanes, précédée par un important nuage de poussière. Au fur et à mesure de son approche croît le bruit des sabots, des roues grinçantes des chariots, des coups de fouet auxquels se mêle une flopée de jurons. La vitesse du convoi vous surprend, et il ne vous faut pas longtemps pour réaliser, à la vue des tonneaux brisés, des bâches déchirées, et des blessés entassés en toute hâte au fond d'un chariot, que cette caravane a subi une attaque d'une rare férocité. Lorsqu'elle vous croise, aucun des voyageurs ne vous prête la moindre attention, et vous manquez même de vous faire renverser par un charretier aux yeux égarés qui ne cesse de fouetter à tour de bras ses pauvres bœufs qui galopent lourdement ! Vous avez rarement assisté à une telle scène de panique. *Choix 11 du Livre du Pouvoir.* [ami11](#), [ruse11](#), [prud11](#), [agre11](#)

43

Votre recueillement est soudain perturbé par la clameur d'un combat voisin : de l'autre côté de la Porte du Levant, un groupe d'une dizaine de gardes, semblables à ceux que vous avez

quittés, est en train de succomber sous les coups d'une bande de pillards deux fois plus importante ! L'objectif des agresseurs est clair : ils cherchent à libérer cinq des leurs. Une trentaine de cadavres gisent sur le sol, transpercés de flèches. L'issue de la bataille ne laisse aucun doute, et ce serait folie d'intervenir alors qu'il est déjà trop tard... Cependant, l'un des gardes vous aperçoit et hurle de joie, pensant apparemment voir les renforts espérés arriver enfin. Les pillards remarquent aussi votre présence et sont victimes de la même méprise, car plusieurs d'entre eux se ruent vers vous ! Vous n'êtes pas assez rapide pour les semer sur leur propre terrain : l'affrontement est inévitable !

COMBAT SIMPLE : 5 D

Si vous survivez aux dommages infligés, rendez- vous au [182](#).

44

Au bout d'une heure de marche, votre guide pointe son doigt vers la seule construction le long d'une petite baie calme et déserte : - C'est là ! Bon, maintenant, il faut que je rentre : ma femme m'attend pour déjeuner. Vous laissez votre guide s'éloigner, croyant deviner dans ses paroles une certaine peur suscitée par ce paysage trop tranquille en

apparence. Sur vos gardes, vous vous approchez de la petite maison de pierre à l'aspect bien étrange : le haut de la cheminée a la forme d'une tête de poisson, la bouche ouverte, et le toit est recouvert de tuiles argentées semblables à des écailles ! Une solide porte de bois bardée de fer est entourée par deux fenêtres aux volets fermés dans lesquels sont percées de petites meurtrières en forme de poisson. Prudent, vous faites le tour des murs sans ouverture. En revanche, au bord de la mer, vous trouvez un enclos marin dans lequel deux dauphins à tête humaine vous interpellent :

- Par pitié, ouvrez la grille pour que nous puissions fuir, avant que l'horrible Ertol Aguil ne se réveille et ne nous oblige à nouveau à travailler pour lui comme des esclaves ! *Choix 3 du Livre du Pouvoir.* [ami3](#), [ruse3](#), [prud3](#), [agre3](#)



45 -

Dans le quartier des Campements, occupé exclusivement par des militaires, vous retrouvez un peu l'ambiance de la guerre que vous aviez menée, il y a longtemps, contre les barbares qui menaçaient d'envahir l'Empire. C'est le même affairément général, les mêmes soins méticuleux

des cavaliers pour leur monture, le même esprit d'ordre et de discipline mêlé parfois d'humour. Les sentinelles vous ont laissé entrer sans problème, se contentant de vous rappeler de ne point causer de troubles dans l'enceinte. Le campement est constitué de rangées de tentes formant les rayons d'une roue ; l'enclos des chevaux est au centre. Au cours de votre marche, vous remarquez qu'une partie des tentes sont reliées entre elles pour former une vaste demeure, sans doute celle d'un personnage important. Les grands pieux, profondément fichés dans le sol, montrent bien que ces tentes sont permanentes, contrairement à l'habitude des cavaliers. Intrigué, vous vous approchez de l'unique entrée recouverte d'un long voile noir. Rendez-vous au [83](#).

46

Le chaos est total. Les chevaux galopent à travers le camp, piétinant quelques dormeurs. Il faut plus d'une minute avant que le chef des barbares ne comprenne la situation. Pendant ce temps, trois têtes ont déjà volé sous les coups de votre lame enchantée. Revenus de leur surprise, une douzaine de barbares se ruent à l'attaque en proférant des cris de guerre incompréhensibles :

COMBAT SIMPLE I 5 D

Si les barbares sont défaits, rendez-vous au [180](#).

En reprenant connaissance, vous avez l'impression d'avoir franchi la première barrière d'un terrible secret. Une fois debout vous découvrez une longue et haute salle éclairée par une vingtaine de globes alignés, suspendus à une dizaine de mètres, dégageant une lumière vive qui vous fait cligner des yeux. Une fois habitué à l'intensité lumineuse, deux gigantesques fresques peintes sur les murs latéraux attirent votre attention. La première représente un paysage de montagne semblable à celui qui est gravé sur la porte d'entrée au milieu duquel un homme, habillé d'une riche robe de cérémonie, tient dans les mains un lourd grimoire. Son visage est empreint d'une grande noblesse où apparaît un authentique sentiment d'humilité. L'autre fresque est plus banale. Elle montre la construction d'une ville, sans doute une capitale, située sur un plateau, au milieu d'un lac. Au milieu d'un lac ? Ne seriez-vous pas actuellement dans une cité engloutie ? Rendez-vous au [205](#).

Le cœur, touché à mort, laisse échapper un flot de sang violet. Le cube disparaît comme par enchantement et vous êtes sauf ! A vos pieds, se trouve le Premier Ecu, objet de votre quête ! Assilane exprime une grande joie de retrouver son frère Ecu. Vous débordez d'un enthousiasme sans borne : pour la première fois depuis mille ans, un chevalier possède les deux

symboles de l'Empire ! Lorsque vous reviendrez chez vous, ce n'est pas le titre de seigneur chevalier que l'on vous donnera, c'est celui de Péreim I^{er}, souverain du Nouvel Empire ! Mais un violent tremblement de terre suivi d'un sifflement suraigu vous tire de vos glorieuses réflexions. Autour de vous, l'univers du cœur semble se disloquer complètement : un énorme soleil rouge a fait son apparition dans le ciel et il se dilate à une vitesse effrayante !

- N'aie pas peur, je vais nous tirer de là, ainsi que toute créature valable qui pourrait être présente aussi dans cet enfer.

Cette voix chaude et grave, vous l'entendez pour la première fois dans votre esprit, elle n'a rien à voir avec celle, cristalline et suave, d'Assilane ! Rendez- vous au [160](#).

Au fur et à mesure de votre progression, la forêt change de visage : l'abondante végétation laisse place à de grands arbres tordus dépourvus de tout feuillage. Bientôt, il ne vous sera plus possible d'avancer sans utiliser votre épée pour vous frayer un passage à travers un tel entrelacs de branches ! Cependant, vous n'avez nulle envie de faire demi- tour pour vous perdre au milieu de cette forêt humide et bruyante que vous avez eu assez de mal à quitter ! Vous continuez donc, l'épée à la main... Soudain, l'un de vos coups s'enfonce plus profondément qu'à l'accoutumée ! Loués soient vos ancêtres ! La

chance vous sourit : vous venez de déboucher sur un sentier qui mène aux falaises du nord ! Vous rengainez Assilane et vous reprenez votre route. Apparemment, ce chemin ne connaît guère de voyageurs, comme en témoigne le tapis de ronces, de mauvaises herbes et de racines qui ralentit votre progression. Rendez-vous au [155](#).

50

En quittant Stimbard, vous notez qu'une lame bizarre, à la garde recourbée, remplace sa main gauche. Vous devinez qu'elle doit être très efficace pour désarmer un adversaire. Vous prenez donc congé, heureux de n'avoir pas été obligé de combattre cet homme prudent et dangereux. Intérieurement, vous vous demandez quelle a été la part de mensonge, de légende et de vérité dans ses paroles. Mais qu'importe, l'essentiel est de savoir qu'aucune information ne vous a échappé. *Fin d'Exploration* de la Cour des Miracles. Rendez-vous à [Sélartz](#).

51

A l'issue d'une marche éprouvante à travers une forêt qui vous semble sans fin, vous parvenez aux hautes falaises du Bouclier, heureux de pouvoir à nouveau vous orienter. A un certain moment, vous avez hésité à bifurquer vers une partie d'Ordreth où les arbres paraissent comme tordus par d'invisibles mains. Mais cette exploration ne vous a pas tenté, tant vous étiez

rompu de fatigue... *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Ordreth](#).

- 52 -

Au bout de trois cents mètres d'une course folle à travers une végétation de plus en plus envahie par une moisissure blanche, vous dérapez sur la berge boueuse et malodorante pour vous effondrer à terre, et vous glissez, emporté par votre élan, dans l'eau froide et trouble du lac... Vous remontez difficilement à la surface, gêné par le poids de votre équipement. La vase de la berge ne vous offre aucune prise et, au bout d'une demi-heure de vains efforts, vous commencez à désespérer de rejoindre la terre ferme... Serait-ce là le plus stupide des pièges, mais aussi le plus mortel ? Déjà vos muscles ressentent un engourdissement des plus alarmants. Autour de vous, seuls des troncs d'arbres pourris, recouverts de champignons blanchâtres, sont visibles. Vous vous rendez compte de l'absence totale de vie. Seul le murmure du vent trouble le silence de mort qui règne en ce lieu. Nul besoin de l'avertissement d'Assilane, votre épée enchantée, pour vous rendre compte qu'une puissance maléfique est proche... Rendez-vous au [15](#).

53

Du coup, vous êtes accepté par ce petit peuple espiègle qui se révèle fort accueillant. A la fin de la journée, après avoir passé votre temps à

subir les farces des gnomes sans vous énerver, vous êtes invité à la table du roi Gobledilgou Debelgel pour le dîner. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à [Gobledilgou.](#)

54

Tous vos efforts pour faire parler à nouveau le vieillard s'avèrent vains. Un peu énervé par son mutisme, vous le quittez à la fin du repas. Dehors, une vingtaine d'aigles vous attendent. Chacun d'eux tient dans ses griffes un bout de corde. Il ne vous faut guère de temps avant de comprendre leur utilité : ces oiseaux à l'impressionnante envergure sont prêts à vous transporter jusqu'à la vallée par la voie des airs ! Acceptant leur invitation, vous vous attachez solidement, vérifiant la solidité de chaque corde. Peu après, une nuée d'ailes au-dessus de votre tête, vous contemplez, légèrement effrayé, le sol qui défile plusieurs centaines de mètres plus bas ! Bien qu'inconfortable, le voyage est d'une rapidité époustouflante : en trois heures à peine, vous vous retrouvez à l'entrée de la passe que vous avez quittée le matin ! Jamais vous n'oublierez le spectacle grandiose de l'orage de montagne, lançant de terribles éclairs, tonnant comme un chœur de géants, que vos guides ailés ont prudemment contourné. Mais jamais non plus vous ne retournerez faire l'ascension de ces Monts du Rovar, tant vous êtes conscient que vous devez la vie à une chance miraculeuse...

Fin d'Exploration. Rendez- vous aux [Monts des Bêtes](#).

55

Cela fait maintenant une heure que vous suivez le petit sentier qui mène au seul village de cette immense et mystérieuse forêt d'Andaines. Déjà le soleil baisse à l'horizon et ses dernières lueurs soulignent la majesté des grands chênes qui bordent votre chemin. Vous débouchez soudain sur une large clairière où gisent des amas de troncs. Plus loin vous distinguez quelques bûcherons à l'ouvrage, et vous entendez les longs craquements suivis du fracas des arbres abattus. La plupart d'entre eux semblent avoir terminé leur journée, comme le soulignent les scies et les haches que vous remarquez, abandonnées, au milieu de grands rouleaux de cordes. L'abattage et le transport du bois a été à l'origine de Kandaroht, ce village situé sur les rives du fleuve Koth. Mais, autour des palissades, de grandes étendues de terre noire et riche seront bientôt occupées par la culture du blé et du maïs, comme en témoignent les épouvantails plantés çà et là, qui tentent vainement d'effrayer les rares corbeaux qui picorent les graines récemment semées. L'unique porte d'entrée du village est gardée par deux solides guerriers qui rêvassent en regardant défilier des troncs d'arbres emportés par le faible courant du fleuve. Rendez-vous au [109](#).

Le seigneur des bas-fonds se présente sous l'apparence d'un mendiant encapuchonné qui, d'une voix étouffée, vous glisse :

- Si tu es un mercenaire à la solde de Nintelhot, le prince-marchand, tu es mort si tu n'as pas quitté mon domaine dans les cinq minutes. Si ce n'est pas le cas, suis-moi !

Vous n'avez pas une confiance totale en ce douteux personnage ; cependant, vous vous laissez guider dans un dédale de passages sans lâcher la poignée d'Assilane qui ne semble, elle, guère inquiète. Après une baraque branlante, vous débouchez dans une salle étonnamment luxueuse : le sol est recouvert de peaux de bêtes, une immense table de bois massif avec des incrustations argentées est entourée d'une demi-douzaine de fauteuils rembourrés. Aucun doute : vous vous trouvez dans l'antre du roi des voleurs de Sélartz.

- Et rien de tout cela n'est à moi ! s'esclaffe votre hôte, très fier de lui.

Puis il reprend, en caressant machinalement sa courte barbe noire et en vous fixant de ses petits yeux vifs :

- Je suis Stimbard la Main Gauche, seigneur de la Cour des Miracles. J'ai apprécié la manière dont tu t'es comporté avec mes sujets, c'est pourquoi je t'ai permis de venir ici, dans ma salle de réception. Vous remerciez Stimbard de son hospitalité et vous acceptez le siège qu'il vous propose courtoisement. Deux possibilités

s'offrent maintenant à vous. La première est de collecter le maximum d'informations sur ses activités illégales afin de les transmettre ensuite à ce prince dont il vous a parlé auparavant et qui pourra vous remercier utilement pour ce service (rendez-vous au [129](#)). La seconde est de jouer franc jeu et de dévoiler l'objet de votre quête au risque de ne pas être cru et d'en subir les conséquences (rendez-vous au [108](#)).

57

Le paysage monotone du marais commence sérieusement à vous ennuyer : toujours les mêmes touffes de roseaux, les mêmes petits îlots boueux et ce brouillard continu qui limite votre vue à une vingtaine de mètres. Les coassements des crapauds, les sifflements de petits serpents aquatiques et le bourdonnement incessant des insectes vous mettent les nerfs à fleur de peau. Parfois, vous croyez entendre le clapotis caractéristique d'une aquaraignée, trop proche à votre goût. Mais le brouillard vous dissimule la vérité : danger réel ou fruit de votre imagination ? En tout cas, vous décidez d'arrêter votre traversée séance tenante et de trouver un endroit pour dormir. Rendez-vous au [203](#).

58

Les trois vieux mages ont une Initiative de 340... Un sortilège ultra-puissant de pétrification s'abat sur vous. Incapable du moindre mouvement, l'esprit en pleine tourmente, vous vous rendez à peine compte que les gardes

s'approchent. De même, vous ne réalisez qu'à demi ce qui se passe lorsque vous passez de vie à trépas. *Fin d'Aventure.*

- 59 -

Malgré vos tentatives pour la calmer, votre épée ne cesse d'émettre des signaux de panique. Un halo lumineux couvre soudain le mur d'enceinte qui, à son contact, referme le passage que vous aviez emprunté, sans laisser de traces... Vous savez que, dorénavant, tout espoir de sortie est évanoui ! De toute façon, où pourriez-vous aller dans cet univers hostile ? Pour vous donner courage, vous vous rappelez la cité aux Mille Visages et vous prenez exemple sur ces intrépides chevaliers : d'un pas assuré vous vous approchez du cube insolite. Rendez-vous au [117](#).

60

Les plats se succèdent et vous commencez à regretter sérieusement votre décision, d'autant plus que vous ne pouvez plus décemment arrêter le repas en plein milieu. Mais le courage et la résistance physique sont des vertus que possède tout chevalier. Bien sûr, vous ne vous seriez jamais douté que votre quête vous mènerait là, mais c'est le propre d'un futur seigneur de l'Empire que de pouvoir faire face à toute situation, même la plus inattendue. Cependant, lorsqu'une gigantesque pièce montée en chocolat arrive devant vous, vous êtes à deux doigts de défaillir tant répreuve vous paraît insur-

montable. Sans doute pris de pitié, Gobledilgou vous glisse :

- Après cette collation, nous pourrions parler, car il faut un temps pour manger, mais aussi un temps pour discuter autour d'un bon vin, n'est-ce pas ? Ce n'est pourtant plus à vous de décider, c'est à votre estomac. Lancez un dé : si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [103](#) ; si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [170](#).

- 61 -

De retour à votre campement, vous tentez d'allumer un feu à partir d'une grosse bûche de bois mort. Tout ce que vous obtenez au bout d'une heure est une épaisse fumée noire... Autant par rage que par dépit, vous faites rouler votre bûche dans un trou d'eau, où elle disparaît avec un crépitement étouffé. Il va donc falloir passer la nuit enveloppé dans une simple couverture ! Une telle perspective ne vous enchante guère. Cependant, philosophe, vous vous blottissez au pied d'un gigantesque chêne, dont l'une des racines vous protège de la pluie qui commence à tomber. Aux premières gouttes, la cacophonie des oiseaux cesse et un calme relatif envahit la forêt. bercé par le bruit régulier de l'averse, vous vous assoupissez. Rendez-vous au [34](#).

62

Constamment balayée par un vent qui souffle des collines du sud, bornée à l'est par les Monts du Bouclier et à l'ouest par les Monts du Rovar,

la Grande Plaine s'étend à perte de vue, offrant au regard du voyageur un tapis vert dont la monotonie est parfois rompue par des touffes de fleurs qui vous rappellent les coquelicots de votre pays natal. Tandis que vous avancez dans les hautes herbes couchées par des rafales de plus en plus violentes, le ciel se couvre de lourds nuages menaçants et le roulement puissant du tonnerre retentit. Vous relevez votre cape pour vous protéger de la pluie qui commence à tomber. A la vue des trombes d'eau qui s'abattent sur la plaine, vous pensez que, bientôt, le sol va se transformer en un gigantesque borbier. Il est temps de trouver un abri ! Rendez-vous au [23](#).

- 63

Tout à coup, un puissant rugissement parvient à couvrir un bref instant le fracas de la mer en furie ! Impossible de savoir d'où il provient ! Est-ce l'effet de votre imagination ? Il vous a semblé voir une partie de la forêt tressaillir, à moins que ce ne soit la brise qui agite les feuilles... Bientôt il va falloir prendre une décision quant à votre interprétation du phénomène entendu car la voie, au lieu de suivre les contours d'un petit cap, coupe à travers la sombre forêt d'Andaines, tanière présumée d'une créature peu banale. Si vous voulez longer la côte, rendez-vous au [113](#). Si vous considérez que la fatigue du voyage vous joue des tours et qu'il est inutile de se hasarder près de la falaise, rendez-vous au [196](#).

- Asseyez-vous donc, vous qui prétendez être chevalier, et rappelez-moi le douzième article du code de chevalerie ! Et répondez-moi juste, sinon vous ne sauverez pas votre tête !

L'homme qui se tient droit comme un I derrière sa chaise est entre deux âges et son regard exprime un profond mépris. Silencieux, il attend votre réponse.

- Mon capitaine, répliquez-vous en souriant, vous savez parfaitement qu'il n'existe que dix articles dans notre code !

Le mépris laisse place à une grande joie dans les yeux du chevalier car c'en est un !

- Par tous les diables ! Je croyais bien être le dernier !

Visiblement ému, l'homme s'assied et il verse un verre d'alcool pour lui et pour vous. Immédiatement après, il retrouve ses esprits et vous presse de questions sur vous, votre quête et l'état de l'Empire, qu'il pensait disparu. Il vous faut plus de cinq heures pour rassasier l'homme de vos réponses ! Cela fait, il vous conte à son tour son histoire :

Mon destin est moins brillant que le vôtre... Je me fais vieux et le nom des Arkos disparaîtra bientôt avec moi. Avec vingt ans de moins, je vous aurais rejoint dans votre passionnante quête. Mais je suis marié et j'ai deux charmantes filles que je me ferai un plaisir de vous présenter lorsqu'elles reviendront de Fenga, la cité marchande. De plus mon poste est attachant.

Plusieurs cavaliers développent un code de l'honneur proche du nôtre, quoique différent, et je m'y intéresse fort. Le reste du temps, c'est la routine : nous escortons les caravanes qui vont dans le désert du Chaudron récupérer du sel et des cristaux phosphorescents qui sont revendus à Fenga. De temps en temps, nous avons des accrochages avec des pillards dans la Grande Plaine mais, en général, nous avons le dessus ! Quant à mon origine qui doit vous passionner davantage, elle est fort simple : je suis le descendant d'un des nobles chevaliers qui ont combattu, il y a mille ans, une Sphère de Noirceur dans la région de Séléite. Je n'en sais pas plus. J'espère que cela ne vous déçoit pas ?

- Comment pourrais-je être déçu par un frère chevalier ? répliquez-vous courtoisement.

Rendez-vous au [177](#).

- 65 -

Rien de plus gênant que de se retrouver dans une complète obscurité ! Plusieurs fois, vous glissez sur plus d'une vingtaine de mètres après avoir trébuché sur des rocs invisibles. Vous ralentissez votre descente de peur de vous rompre les os car, contrairement à vos prévisions, le flanc du cratère est de plus en plus raide. Au bout d'un quart d'heure, vous êtes obligé de trouver des prises solides pour continuer à progresser au milieu des ténèbres. Vous vous retournez un instant pour évaluer les difficultés croissantes qu'il y aurait à effectuer le parcours inverse, mais votre esprit d'aventure est

le plus fort ! Sans aucun repère, vous êtes incapable d'évaluer correctement la durée qui sépare vos premiers pas du moment où vous avez foulé enfin le fond du cratère. Cependant, vos muscles endoloris accusent plusieurs heures d'efforts, accroché à cette damnée paroi ! La température baisse brutalement tandis que vous vous sentez observé par quelque chose, tapi dans le noir. Nerveux, vous vous y reprenez à deux fois pour allumer votre torche. Rendez-vous au [18](#).

- 66 -

Je suis le chef de cette caravane, et je travaille pour Nixdorf, de la cité de Sélartz. Nous rapportons à notre maître des cristaux que nous recueillons dans cet endroit affreux que l'on nomme à juste titre le Chaudron, tant la chaleur qui y règne est insupportable ! La tradition veut que notre convoi soit placé sous la protection spirituelle d'une folle, car les esprits malins de la montagne n'iraient jamais écraser sous une avalanche le corps d'une humaine habitée par l'un des leurs... Cependant sa présence provoque parfois des malentendus... Après un repas chaud arrosé d'un bon vin, vous quittez ces hommes simples dont la seule crainte est l'attaque des pillards, et le seul espoir celui d'économiser suffisamment pour voyager jusqu'à l'autre bout du royaume et acheter le passage à bord de l'un des merveilleux navires de Fenga, la cité marchande, vers de lointaines colonies où les terres

fertiles appartiennent à ceux qui s'installent les premiers. Rendez-vous au [209](#).

67

Le quartier des Comptoirs de Sélartz ne vous déçoit pas : installés le long de l'unique route qui parcourt la cité d'est en ouest, ils regorgent d'auberges, de tavernes, d'artisans et de négociants. Cette activité économique débordante attire une foule considérable, parfois distraite par quelques saltimbanques ou de véritables acteurs qui improvisent des scènes dont les thèmes vont du vaudeville le plus populaire à la tragédie la plus émouvante. Tout cela bouge, se bouscule, s'insulte parfois, mais jamais gravement, car la bonne humeur semble l'apanage de ce quartier. Une odeur de viande rôtie et de poisson grillé vous rappelle que vous n'avez toujours pas déjeuné. Autant en profiter



67 L'activité des Comptoirs de Sélartz attire une foule distraite par quelques saltimbanques.

et laisser, pour une fois, votre viande séchée au fond de votre besace. Vous optez pour une brochette de mouton. A peine l'avez-vous engloutie que le commerçant, un homme maigre au teint basané et au sourire chaleureux, vous en propose une autre, accompagnée d'un bol de pommes de terre frites et d'un gobelet d'eau fraîche. Vous vous laissez tenter par un bon déjeuner, tout en profitant de l'occasion pour converser avec le marchand ambulant. Rendez-vous au [125](#).

68

Immergé jusqu'aux épaules, vous insultez la créature, la défiant de venir vous combattre dans le fleuve, tout en évitant son regard. Un éclat de rire cristallin vous parvient en guise de réponse. Intrigué, vous hésitez puis, pensant à un nouveau piège, vous continuez vos invectives. - Cela suffit, chevalier ! Peut-être que ma plaisanterie vous a obligé à vous mouiller de la sorte, mais ce n'est pas une raison pour me tenir de tels propos !

Le manque de réactions d'Assilane vous fait penser que c'est bien une farce de l'une de ces créatures que l'on nomme les fées. Vous remontez sur la berge, trempé des pieds jusqu'au haubert. La fée, d'un geste léger, lève un souffle chaud qui vous sèche en quelques minutes. Vous vous présentez et vous laissez la parole à cette personne gracieuse. Rendez-vous au [154](#).

D'apparence humaine, haut de plus de cinq mètres, le torse noir parsemé de pustules vertes suintantes recouvertes par un pelage gris cendré, de longs bras terminés par d'énormes mains griffues traînant par terre, une tête d'où émergent seulement un long nez épaté et une paire de canines couvertes de bave jaune. Vraiment, tout est repoussant dans cet être maléfique ! Vous allez devoir combattre le terrible troll d'Ordreth ! Si celui-ci a été enfumé, son total de Combat est de 4 pour les trois premiers Tours de Combat.

COMBAT AVANCÉ

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

Si vous tuez ce monstre redoutable, rendez-vous au [195](#).

Tout marche à la perfection, personne n'a fait attention à vous. Mais, dans la grande salle au milieu de laquelle vous êtes maintenant, il y a plus d'une trentaine de portes et si vous ne vous décidez pas très vite, votre immobilité risque de vous faire remarquer ! Si vous décidez de rebrousser chemin et de patienter à côté de l'entrée principale, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez franchir une porte au hasard, quitte à prétendre que vous êtes nouveau pour expliquer

vosre méconnaissance des lieux, rendez-vous au [153](#).

- 71 -

Depuis deux jours, vous n'avez rencontré âme qui vive dans la forêt d'Andaines. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans une végétation toujours plus épaisse, un étrange sentiment de curiosité vous envahit et vous pousse à poursuivre votre marche. Les hautes fougères, les buissons d'épines et les ronces sont autant d'obstacles au milieu desquels vous vous frayez un chemin à coups d'épée. Soudain, vous réalisez que l'impression qui vous habite provient d'Assilane ! Vous marquez un temps d'arrêt : c'est bien la première fois qu'elle tente d'influencer ainsi votre comportement ! Cependant, vous lui faites confiance car, sans ses pouvoirs magiques, cela ferait longtemps que les vers se nourriraient de votre dépouille. Vous reprenez donc votre route, gagné par la curiosité de votre fidèle compagne. Rendez-vous au [105](#).

- 72 -

Le corps de la grosse sangsue a vite fait de disparaître dans la vase. Vous imaginez, non sans un haut-le-cœur, une masse grouillante se précipiter sur un festin aussi rare que cette chose encore chargée de votre sang. Mais, chassant ces images répugnantes de votre esprit, vous distinguez, à la faveur d'une trouée dans le brouillard, une silhouette humaine debout,

immobile, au centre d'un petit îlot boueux. Pour en savoir plus, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

- 73 -

Le voyage jusqu'à Sélartz a été long, mais la récompense est à la mesure de vos efforts ! A la lisière de la forêt d'Andaines, face à la Grande Plaine, une immense cité de toile s'étend sous vos yeux : vous distinguez à la périphérie les campements des cavaliers ; près du centre, d'immenses chapiteaux se dressent fièrement vers un ciel bleu sans nuages. L'aspect des rares maisons de bois qui longent la forêt forme un étonnant contraste avec les mille couleurs chatoyantes des tentes perpétuellement secouées par le vent soufflant du sud. Au sommet de quelques chapiteaux, de larges bannières s'enroulent et se déroulent autour de leur mât d'attache comme des oiseaux géants qui se débattraient pour se libérer de leur perchoir. Sélartz, la cité sans remparts, est ouverte à tous les voyageurs : ici, ni contrôle des entrées ni vérification du contenu des chariots qui encombrant les passages entre les tentes, la liberté semble régner sans partage. Rendez-vous au [168](#).

74

Soudain, vous émergez de votre torpeur ! Le soleil, haut dans le ciel, vous frappe de ses rayons et vous fait retrouver l'usage de votre esprit : vous vous asseyez, épuisé comme jamais

vous ne l'avez été. Cependant, la joie d'avoir atteint le sommet du col vous insuffle une énergie nouvelle ! Autour de vous, un magnifique spectacle s'offre à vos yeux : sous un ciel d'un bleu d'une pureté exceptionnelle s'étend un tapis de nuages blancs d'où surgissent, majestueux, les sommets vertigineux des Monts du Rovar. Votre imagination vagabonde au gré des formes étonnantes des nuages : ici, vous croyez discerner les contours d'une cité fantastique, là, un navire toutes voiles déployées, plus loin, le visage d'une femme d'une radieuse beauté... Un cri perçant vous tire brusquement de votre rêverie ! A quelques mètres de vous s'est posé un grand rapacc qui vous observe de ses yeux vifs. *Choix 2 du Livre du Pouvoir.* [.ami2](#), [ruse2](#), [prud2](#), [agre2](#)

75

Depuis une heure, la situation est toujours la même et vous désespérez de voir partir ces maudits volatiles ! Soudain, tous prennent leur envol et disparaissent : victoire ! Votre sang-froid a été récompensé ! Votre rire résonne dans l'air froid et sec du col montagneux, libérant d'un seul coup la tension accumulée en vous. Ouf ! Qui sait à quel danger vous avez échappé ? Heureux de vous en tirer finalement à si bon compte, vous réfléchissez un instant sur la direction à prendre. Rendez-vous au [111](#).

76

Encore troublé par votre rêve de la nuit, vous vous éveillez lentement, prenant garde à ne pas

glisser de votre branche. Comme à l'habitude, crapauds, serpents et insectes exécutent leur habituel concert. Une fois redescendu, la vase à mi-mollet, vous pataugez de nouveau, en mâchouillant des morceaux de viande et en avalant quelques gorgées de votre gourde. Vivement que vous sortiez de cet enfer ! Décidé à ne plus traîner, vous hâtez le pas. Quand le brouillard se dissipe peu à peu, vous poussez un cri de joie ! Bientôt, vous allez fouler une terre ferme ! Rendez-vous au [Lac](#).

77

Plongé dans vos rêveries, vous êtes surpris par le fracas d'un éboulement provenant d'une bâtisse proche. La désagréable impression d'être épié naît soudain en vous. Afin d'en avoir le cœur net, vous décidez de gravir un pan de mur à demi écroulé et vous pénétrez dans un sombre bâtiment. Au centre d'une large salle, vous distinguez une grande cheminée de pierre, apparemment encore intacte alors que le mobilier en bois s'est désagrégé au cours du temps. Vous perdez brutalement l'équilibre en glissant sur une dalle brisée recouverte d'une épaisse plaque de mousse. A peine vous êtes-vous relevé qu'un immense cobra qui a plus de deux fois votre taille se dresse en sifflant devant vous ! *Choix 5 du Livre du Pouvoir.* . [ami5](#), [ruse5](#), [prud5](#), [agre5](#)

Au contact d'Assilane, le globe explose comme une bulle. Une pluie d'ossements et d'armes vous submerge, preuve du nombre de pauvres victimes qui ont péri. Vous vous dégagez avec peine et vous regardez sur la berge le spectacle ahurissant qu'offre le village : un vent de folie semble y avoir soufflé, des orques s'entr'égorgeant en hurlant de rire, les femmes et les enfants brûlent les huttes Tune après l'autre, quelques vieux se jettent dans le brasier tandis que d'autres massacrent tout ce qui bouge. En l'espace d'une demi-heure, il ne reste rien du village, sinon un tas de cendres et de cadavres carbonisés. Revenu sur la berge, vous contemplez, non sans un certain effarement, l'étendue du désastre. Après avoir fouillé parmi les décombres, vous reprenez le sentier qui vous avait conduit jusqu'ici en sens inverse et vous quittez sans regret ce lieu désolé. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous aux [Entrailles du Rovar.](#)

- 79 -

Quelle que soit l'épreuve que vous avez subie, elle est concluante ! Vous remontez doucement à la surface tandis que la forme aquatique se dissout dans le fleuve. « Bien étrange expérience », songez-vous en rejoignant la rive où se trouve votre équipement... et une charmante jeune femme blonde occupée à l'examiner avec intérêt ! Malgré votre position,

et surtout votre tenue inhabituelle, vous abordez civilement cette jeune personne :

- Gente dame ou damoiselle, pourriez-vous un instant vous tourner afin que je puisse sortir de l'eau et me présenter de façon plus correcte ?

- Bien sûr, noble sire. D'autant plus que je me sais en bonne compagnie puisque le génie du fleuve vous a accepté dans son royaume.

La voix flûtée, la démarche souple et gracieuse, tout en elle dénote une femme de haute qualité. La perspective d'un entretien vous enchante. D'un dernier geste, vous rajustez votre cote de mailles, et vous l'avertissez qu'elle peut enfin se retourner. Rendez- vous au [32](#).

- 80 -

Lorsque vous reprenez conscience, l'environnement s'est à nouveau transformé : vous êtes debout sur un sol dallé de marbre noir, et votre champ de vision est réduit à quelques mètres seulement. Sans vous laisser le temps de réagir, une voix glaciale au timbre grave vous parle :

- Bienvenue, mortel. Je vois que, malgré le temps passé, il existe toujours des chevaliers à l'extérieur de mon éternelle prison.

Vous voudriez lui répondre, mais aucun son ne parvient à sortir de votre gorge : vous êtes paralysé par une force inconnue et invisible ! Après une courte interruption, la voix reprend son discours :

Je suis la Sphère de Noirceur. Il y a bien longtemps, mon maître, le Cœur des Volcans, m'a

envoyé en ce monde pour y répandre la haine, la destruction et le mal... Mais il a fallu que des mortels stupides, des chevaliers, des nains, des gnomes, des mages, et même des fées, travaillent à contrecarrer mes plans grandioses. Pourtant, les gens de Dorgan n'étaient pas tous ainsi : nombre d'entre eux m'ont vénéré et ont construit pour moi une cité de cristal à l'envoûtante beauté, Séléite. Mes enseignements y étaient dispensés et, peu à peu, je fus heureuse de voir mon œuvre maléfique s'accomplir à travers eux. Mais tout cela est du passé ! La grande bataille de Séléite fut un véritable désastre pour moi et c'est ainsi que je me retrouve en train de hanter ce lieu honni des hommes. Cependant, j'avais réussi à subtiliser un bien fameux Ecu et à l'envoyer à mon maître. En lui rendant un tel service, au plus fort de la bataille, j'ai causé la perte de mes serviteurs, soudain sans pouvoirs. J'espérais en retour une aide directe de sa part, mais rien ne vint... Je fus patiente, et j'attendis qu'il juge le temps venu pour ma délivrance. Mille ans d'ennui, mille ans d'espoir, et tout cela pour aboutir à une immense déception ! Mon maître a dû me juger incompétente : il a envoyé un nouvel Œuf des Ténèbres, bientôt prêt à libérer une autre Sphère de Noirceur. Je ne lui sers donc plus à rien, et

n'ai plus rien à espérer. Tout ce qui me reste à faire est de transmettre aux gens assez courageux un peu de moi-même. Ainsi, petit à petit, je m'échappe de ma prison, dispersant ma force. C'est bien la seule façon de disparaître pour un Immortel... Je te donne donc un peu de ma haine, qu'elle te protège et t'incite à agir comme je l'aurais fait. Après cette dernière parole, vous sentez quelque chose se glisser en vous et s'installer dans un recoin sombre de votre esprit. Cette présence étrangère vous fait perdre à nouveau conscience... A chaque fois que vous infligerez des dommages à une créature, vous leur ajouterez le nombre de points de

Pouvoir  que vous avez. Rendez-vous au [127](#).

81

Quel démon vous a poussé à explorer un tel lieu ? Depuis plus de deux heures, vos pas s'enfoncent dans le sol bourbeux d'un marais habité par des nuées d'insectes trop heureux d'avoir trouvé une proie aussi facile. Quand vous tentez de protéger votre visage, vos mains sont attaquées par les hordes bourdonnantes. Ah, si seulement vous aviez un baume contre ces multiples piqûres ! Mais ce n'est pas dans ce marécage puant, au milieu des coassements de centaines de crapauds, que vous trouverez une

personne capable de vous en fournir... D'ailleurs, qui, à part vous, aurait la folie de traverser ce pays de brouillard où la végétation se réduit à de rares touffes de roseaux à l'aspect sinistre ? Malgré tout, vous continuez à patauger, de l'eau jusqu'à mi-mollet, dans cette fange, espérant bien vous en sortir avant la fin de la journée. Rendez-vous au [157](#).

- 82 -

Une dizaine de chevaux éventrés gisent sur le sol, des membres humains tronçonnés sont éparpillés aux quatre coins de la route, toutes les armes, lances, épées, arcs, ont été réduites en miettes par une force incroyable, même les boucliers ont été méticuleusement broyés, comme si une bête fantastique s'était ingéniée à démontrer que sa fureur n'avait d'égal que sa cruauté. Impressionné, vous traversez le charnier, retenant un vomissement, tant la scène est insoutenable. Vous criez à la bête de se montrer, prêt à venger les victimes de ce carnage, mais seul le murmure du vent vous répond. Déçu, vous reprenez votre route. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).

- 83 -

Soudain, un garde sort de la tente et s'adresse rudement à vous :

- Eh, l'étranger, cesse de rôder par ici : il est interdit de rester près de la résidence des protecteurs, allez, circule !

Cet homme, vêtu d'un pantalon jaune bouffant et d'une veste de cuir noir en guise de protection, tient à la main une longue épée. Il répète son ordre sèchement. Soudain, un hurlement atroce couvre temporairement les perpétuels bruits de galops. Ce cri témoignait d'une souffrance aiguë, à n'en pas douter, et il provenait bien de la tente surveillée si étroitement par le soldat. Manifestement insensible à cet événement, l'homme d'armes insiste lourdement pour que vous partiez. *Choix 1 du Livre de Pouvoir.* [ami1](#), [ruse1](#), [prud1](#), [agrel](#)

- 84 -

Stupéfait, vous voyez apparaître le terrible monstre : une petite boule de poils roux qui vous observe attentivement avant de pousser un grognement digne du plus fabuleux tigre du monde ! Vous ne pouvez vous empêcher de pouffer. Affolée, la créature fait un bond en arrière ! D'une voix douce, vous l'invitez à prendre un peu de la viande séchée que vous lui tendez. Amadoué, le petit animal aux longs poils soyeux et aux grands yeux dorés s'approche et entame avidement le véritable festin que vous lui offrez. A la fin du repas, il bondit sur votre épaule ronronnant, puis il frotte sa tête ornée de longues moustaches contre votre visage. Après avoir rengainé Assilane et rallumé votre torche, vous poursuivez votre chemin jusqu'à la lisière de la forêt. Là, vous déposez délicatement l'envahissante créature et vous criez

brusquement ! Elle rejoint les arbres en une douzaine de bonds. Débarrassé de cet animal insolite, vous reprenez votre route. *Fin d'exploration.* Rendez-vous à la [Voie des Bâtisseurs](#).

85

Lorsque le démon exhale son dernier souffle, il explose littéralement et se déchiquette. Ses organes visqueux et nauséabonds se retrouvent aux quatre coins de la salle... Vous poussez un « hurra ! » de triomphe qui s'étrangle dans votre gorge : une formidable pression vous plaque brutalement à terre. Seule explication rationnelle : le bâtiment semble remonter à la surface du lac ! C'est alors que vous comprenez que la fresque ne représentait pas la construction d'une quelconque cité, mais bien celle où vous vous trouvez actuellement, ruines englouties par une malédiction que vous venez de détruire ! Trébuchant sous l'effet de la poussée, vous approchez du lourd grimoire. Votre respiration est rapide, vos poumons sont écrasés par la pression. Néanmoins, vous parvenez à déchiffrer les lettres qui s'assemblent d'elles-mêmes pour former ces phrases dans la langue du Grand Empire, que vous maîtrisez parfaitement :

Au levant appartient le désert,

Au couchant le monde de Dorgan.

Aux peuples de Dorgan
j'accorde ma protection.

Sous la Porte du Levant,
le protecteur apparaîtra.

Soudain l'air se charge de milliers d'étincelles multicolores qui dansent une folle farandole. Lorsque votre esprit retrouve toute sa clarté, les dernières lumières disparaissent pour laisser place à un paysage montagneux : une passe où deux gigantesques colonnes représentent deux créatures reptiliennes, les membres antérieurs tendus, qui soutiennent un fabuleux linteau masquant partiellement le soleil au zénith... Vous avez été téléporté à la Porte du Levant ! Si vous êtes seul, rendez-vous au [136](#). Si vous menez une alliance, chaque joueur se rend au 136 du livre de son personnage.

- 86 -

Au cours d'une longue veillée, vous apprenez que le village est en pleine expansion : en deux ans, la forêt a été repoussée à plus de trois kilomètres et, déjà, sur plus de mille mètres, les souches ont été déracinées afin de laisser place à de nouvelles cultures. Grâce au fleuve Koth, des marchands de Sélartz commencent à utiliser une autre route que celle de la Passe des Rocs, continuellement attaquée par de petits groupes de géants. Dans quelques années, une fois que les superstitions qu'éveille la forêt d'Andaines auront disparu, de larges péniches descendront le fleuve jusqu'à Kandaroht. Pour l'instant, les armateurs et les entrepreneurs de la cité

marchande en aval offrent de bons prix pour le bois. Mais, dès que ces prix se mettront à baisser, il est probable que les nouveaux arrivants choisiront le commerce avec Sélartz plutôt que le dur métier de bûcheron. Comme tous ses collègues, votre interlocuteur espère économiser suffisamment pour acheter des terres et vivre de ses rentes. Lorsque vous lui demandez de préciser les superstitions auxquelles il a fait allusion, le bûcheron se contente de baisser la voix et il murmure : - Je ne devrais pas vous le dire mais, au nord et à l'est, certains prétendent avoir vu des créatures pas vraiment humaines. On parle aussi de malédiction... même les fleurs seraient dangereuses... Alors, un bon conseil : ne tentez pas les démons et évitez de vous enfoncer dans cette forêt. Après tout, comme on dit chez nous, il n'y a pas de fumée sans feu !

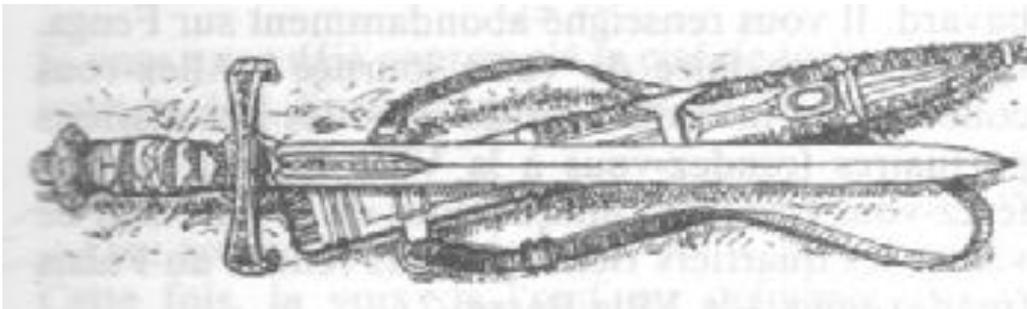
Il vous est impossible de rien tirer d'autre de cet homme. Quant aux autres bûcherons attablés, un silence gêné répond à vos questions. Inutile d'insister et, dès que vous offrez une tournée à votre table, l'atmosphère redevient chaleureuse et conviviale. Puis, fatigué par l'heure tardive, vous prenez une chambre et vous montez vous coucher. Le lendemain matin vous laissez, avachi sur sa table, votre compagnon d'un soir et, dans la bruine matinale, vous reprenez votre route... *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Kandaroth.](#)

Plus le port est proche, plus les ruelles semblent étroites et bondées d'artisans, de commerçants et de badauds, qui se réfugient sous les portes cochères lorsqu'un chariot passe, prenant toute la largeur de la voie. Une forte odeur de sel marin et les cris d'une multitude de mouettes que vous entr'apercevez entre les toits vous indiquent que vous êtes près du but. Soudain, après une bousculade, vous arrivez aux entrepôts. Là, une foule bigarrée ne cesse de crier autour de paniers de poissons tandis que des marins sifflent au passage de filles de mauvaise vie qui tentent de les aguicher. Dans la cohue, vous gardez une main sur votre bourse et il vous semble que déjà, par deux fois, cette précaution vous a permis de conserver votre bien ! Vous avisez une table libre à l'extérieur d'une taverne à l'enseigne du Radeau. Vous vous installez et vous commandez un pichet de vin. Quelques minutes plus tard, vous dégustez un breuvage qui vous surprend agréablement le palais. Autour de vous, c'est toujours le même spectacle vivant, sordide et parfois drôle. Vous admirez deux trois-mâts dont l'un embarque des marchandises et fait gonfler ses voiles aux cris du capitaine accoudé fièrement au bastingage. Peu de temps s'écoule avant qu'un habitué du bar ne vienne s'attabler avec vous pour vous proposer de nombreuses informations contre quelques verres, attiré par un étranger assez fortuné à son goût. Bien sûr, vous acceptez son

marché et vous l'écoutez attentivement. Rendez-vous au [14](#).

88

Lorsque vous reprenez conscience, vous avez l'impression d'être passé sous un convoi de chariots tant vos muscles sont douloureux. Vous êtes toujours près de la berge, mais vous avez le sentiment que, si vous y restez plus longtemps, la force qui vous a déjà torturé reviendra... Un jour, vous aurez assez de Pouvoir pour obtenir le respect du gardien de ces lieux. Alors vous lui montrerez ce qu'est un véritable chevalier de l'Empire ! Fourbu, vous quittez lentement cette région maudite, jurant d'obtenir votre revanche. Les souffrances vous ont fait perdre 2 points de Combat. Rendez-vous au [Lac](#).



89

Lorsque vous émergez de l'inconscience, vous vous retrouvez au milieu d'une grande plaine dont les hautes herbes se courbent sous l'effet d'une forte brise. L'influence du cœur se fait moins sentir sur le monde de Dorgan et, bien



que vous soyez toujours limité aux choix



et , vous ne sentez plus son emprise. En revanche, vous avez l'intime conviction que si vous revenez à Andaines, la face noire de votre âme reprendra le dessus et que vous serez à nouveau un serviteur du cœur. Vous réalisez que ceci signifie l'échec de votre quête, et le désespoir vous submerge. Cependant, le réconfort d'Assilane vous incite à penser que tout n'est pas perdu... Et il vous reste toujours la solution de vous allier à l'Œuf des Ténèbres ! Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

90

Vous devez affronter une trentaine de bûcherons diminués par les effets de l'alcool :

COMBAT SIMPLE : 4 D

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [162](#).

- 91 -

Au bout d'une heure de marche exténuante, et malgré la chaleur qui vous accable, vous sentez que vous touchez au but ! L'origine de la débauche de lumières colorées qui embrase cette partie de la cuvette est l'un des cristaux

que vous aviez remarqués un peu plus tôt. Les feux du soleil s'y décomposent en une multitude de rayons aux nuances innombrables. Vous pourriez rester ainsi des jours à contempler la scène, sans cette chaleur suffocante. Mais votre langue commence à enfler sous l'effet de la soif. Evaluant la distance à parcourir pour rejoindre la Porte du Levant, vous estimez qu'il faut attendre la tombée de la nuit avant de reprendre la marche, sous peine de mourir complètement desséché par le soleil, encore haut dans le ciel. Enveloppé dans votre cape, vous prenez votre mal en patience, profitant du spectacle offert par cette nature inhospitalière. Rendez-vous au [137](#).

92

La détermination du garde était inébranlable et, après tout, cela ne vous regarde pas. Qui sait, peut-être s'agissait-il d'un châtement mérité ? En tout cas, vous ne reviendrez pas le vérifier et vous préférez quitter le quartier des cavaliers afin de vous changer les idées. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélarz](#).

93

Si le ménestrel est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 10 du livre de Keldrilh. Sinon, rendez-vous au [39](#).

Au bout d'une heure de marche, vous entendez des hennissements mêlés à de vifs éclats de rire. Au loin, vous repérez des points lumineux : les torches d'une troupe de cavaliers. Un coup de chance ! Les barbares sont en train d'installer leur campement pour la nuit. Caché derrière un énorme bloc de pierre, vous les observez attentivement. Accrochées à la ceinture de certains, des têtes humaines pendent mollement. D'autres sont empalées au bout de longues lances plantées autour du camp. Dans un coin, les rênes des chevaux sont attachées ensemble. Il y a bien là une quinzaine de solides barbares et votre honneur de chevalier vous oblige à les affronter tous en même temps ! Cependant, vous êtes intelligent et vous attendez qu'ils s'endorment avant de vous faufiler auprès des chevaux, que vous détachez sans bruit. Puis vous inspirez longuement, vous sortez Assilane de son fourreau et vous hurlez à pleins poumons ! Rendez-vous au [46](#).

L'intérieur de la demeure de toile ne cesse de vous surprendre par son luxe : les piliers qui soutiennent le vélarium sont en argent massif et gravés de subtiles arabesques, le sol est recouvert de tapis superposés aux couleurs éclatantes et d'épais coussins de soie sont entassés dans un coin. Vous traversez ainsi plusieurs pièces luxueuses puis le garde s'immobilise devant un rideau de soie rouge en

réajustant son uniforme : vous devinez que vous touchez au but. D'un ton solennel, votre guide annonce votre arrivée. Vous pénétrez dans les appartements du capitaine des cavaliers en personne ! Rendez- vous au [64](#).

- 96 -

Vous vous trouvez être le témoin privilégié de la grande bataille qui se déroule dans la ville. Au début, vous aviez mésestimé les forces en présence mais, maintenant, vous savez que près de dix mille hommes se battent avec furie pour défendre leur cité, quartier par quartier, rue par rue, maison par maison ! Face à eux, plus de trois mille chevaliers arborant fièrement les armes de l'Empire, plus de six mille fantassins regroupés par centaines sous la bannière de leur seigneur, quelques centaines de nains armés d'énormes haches et de lourdes armures, sous les ordres de leur roi qui, juché sur un sanglier géant, hurle ses ordres d'une voix tonitruante, et aussi près de deux cents gnomes qui se glissent sous les diverses barricades afin d'ouvrir le passage à la cavalerie. Mais ce n'est pas tout ! De temps en temps, vous voyez apparaître des créatures ailées, haut dans le ciel, difficiles à



96 Les chevaliers qui se jettent dans la bataille arborent les armes de l'Empire.

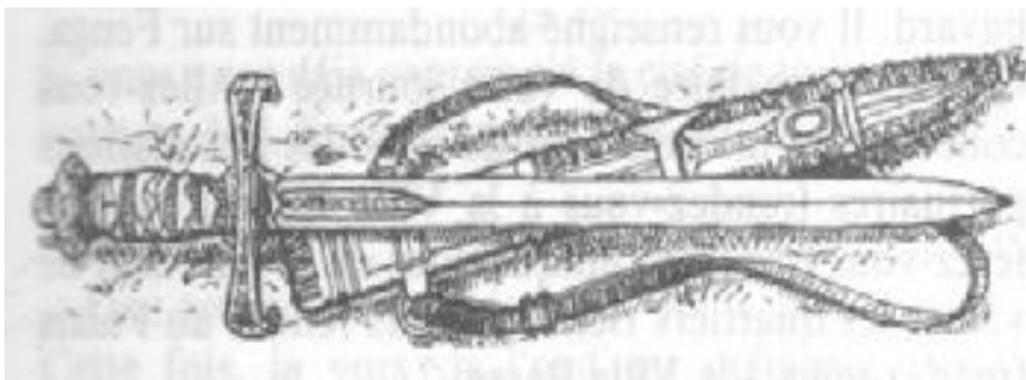
distinguer nettement. Néanmoins, vous constatez que, après leur passage, les forces élémentaires se déchaînent contre les ennemis. Enfin, plus rarement, vous apercevez des mages, par groupes de trois ou quatre, lançant de terrifiants sortilèges, comme celui qui a fait vieillir sous vos yeux d'une cinquantaine d'années une vingtaine de défenseurs retranchés dans un grand entrepôt à l'unique entrée. Nul doute dans votre esprit : il s'agit bien de la terrible bataille au cours de laquelle l'Ecu Impérial disparut ! Mais vous n'avez pas le temps de partir à sa recherche car vous perdez brusquement conscience ! Rendez-vous au [127](#).

97

Vous osez refuser le marché ! le cœur se gonfle de colère, des larmes de sang coulent à sa surface... Des vagues de haine heurtent violemment votre esprit. Ebranlé par ce nouveau choc mental, vous manquez de perdre conscience. Mais votre volonté est la plus forte et vous arrivez à garder toute votre lucidité. Cependant, vous pressentez que les choses vont bientôt mal tourner, le Cœur de Haine étant parcouru de soubresauts des plus alarmants. Si vous voulez combattre, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [16](#)



PRUDENTE



- 98 -

Mis ainsi en confiance, vous prenez un repas de dogdoyes farcis arrosé d'un alcool très fort qui vous fait tousser à la première gorgée. L'atmosphère devenant plus conviviale, vous ne vous faites pas prier pour conter à vos hôtes vos aventures dans le monde de Dorgan. L'intérêt se lit dans les yeux de votre auditoire, qui prête une oreille attentive à votre histoire. Après que vous avez dévoilé l'objet de votre quête, le plus âgé des orques prend la parole :

- On m'appelle l'Ancien. Je suis la mémoire orale de notre peuple et je ne sais si cela va t'aider, mais je vais t'expliquer la raison de notre présence en ces lieux retirés. Il y a fort longtemps, les orques dominaient seuls le monde de Dorgan. Un jour apparurent les hommes, qui s'installèrent au nord, dans les Monts du Bouclier. Ensuite, ce fut le tour des fées, des gnomes et des nains et, les pires de tous, les magiciens. Ceux-ci, à la demande des nains qui exigeaient plus de territoires en échange de métaux précieux, envoyèrent sur

nous maints sortilèges et malédictions. Mais le sommet de l'épouvante, ce fut le gigantesque reptile qu'ils adoraient. Il nous réduisit à l'impuissance en un seul combat. Depuis ce jour, les survivants vivent ici, loin du monde et de ses tracas. Bien sûr, nous continuons à guerroyer avec les nains, mais ce ne sont que des escarmouches qui nous permettent de rester en forme. Tout ce que nous exigeons de toi, c'est que tu gardes le silence à propos de notre existence afin que nous puissions vivre en paix dans ce pays aride et froid.

- Je vous en donne ma parole de chevalier, répondez-vous sur-le-champ.

- Bien, approuve l'Ancien. Rendez-vous au [173](#).

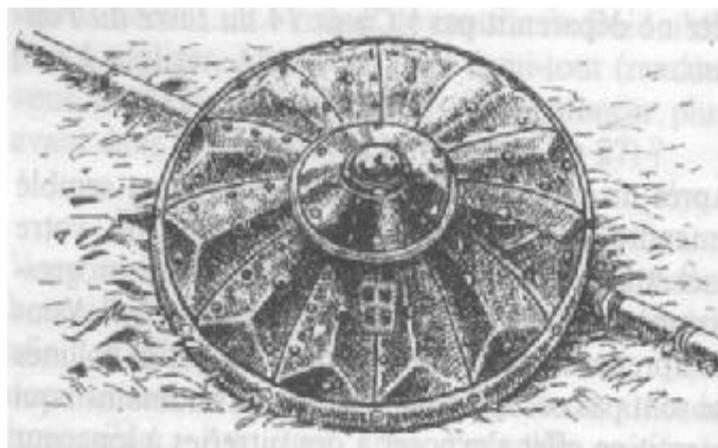
99

Si vous êtes un serviteur du Cœur de Haine, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

100

Peu à peu, vous reprenez conscience sous l'effet d'une chaleur suffocante. Vous êtes couché sur une grande roche noire et plate d'origine volcanique. En vous relevant, vous découvrez un paysage apocalyptique... Vous êtes profondément impressionné par la puissance des forces maléfiques déchaînées dans cet univers bicolore : gris, comme la pluie continuelle de cendres et de scories qui se collent à votre armure ; rouge, comme ces coulées de lave brûlante, obstacles constants à toute progression, ou ces amas de roches en

fusion, statues de feu dédiées à des dieux inconnus des hommes. Dans le silence ponctué des tremblements spasmodiques d'une terre révoltée, d'énormes blocs de pierre explosent sous la pression d'une chaleur devenue trop intense. Rendez-vous au [178](#).



101

Il ne vous faut pas longtemps pour vous apercevoir que ces soldats ne sont vraiment pas à la hauteur ! En l'espace d'une minute, l'affrontement est terminé, sans que vous ayez subi d'autres dommages que des égratignures sans importance. Tout à coup, un rire dément s'échappe du palanquin : une jeune femme en déchire les rideaux à coups de dague. Brusquement, elle cesse de bouger et vous fixe d'un regard rempli d'espoir. Son visage s'illumine d'un grand sourire amical. Sans doute une prisonnière... Cependant, sans vous laisser esquisser le moindre geste, elle lève sa dague et s'en transperce le cœur ! Vous vous précipitez

pour la secourir, mais il est trop tard. En la prenant dans vos bras, vous recueillez ses dernières paroles : - Assassin ! Tu as détruit ma caravane ! Ne sachant plus que penser, vous prenez la décision de fouiller les chariots. Vous y trouvez une vingtaine de cristaux transparents à côté de gros sacs de sel que vous jugez sans intérêt. Vous enterrez les cadavres et vous comprenez pourquoi le combat a été si facile : les gardes du chariot étaient tous plus ou moins gravement blessés. Diantre ! Si vous aviez su cela, vous auriez tenté de les épargner ! Plongé dans vos réflexions sur les événements qui se sont déroulés dans ce cirque sanglant, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [209](#).

102

Lorsque vous émergez de votre sommeil, vous constatez, stupéfait, que vous êtes de nouveau en face du sombre cratère qui abrite l'Œuf des Ténèbres. Mais, peu à peu, l'obscurité laisse place à la lumière du jour et vous pouvez apercevoir, au fond du gouffre, l'œuf maléfique qui se consume lentement au fur et à mesure que les rayons du soleil le frappent. Vous rayonnez de joie à la vue d'un tel spectacle : c'en est fini de la malédiction d'Andaines ! Rendez-vous au [197](#).

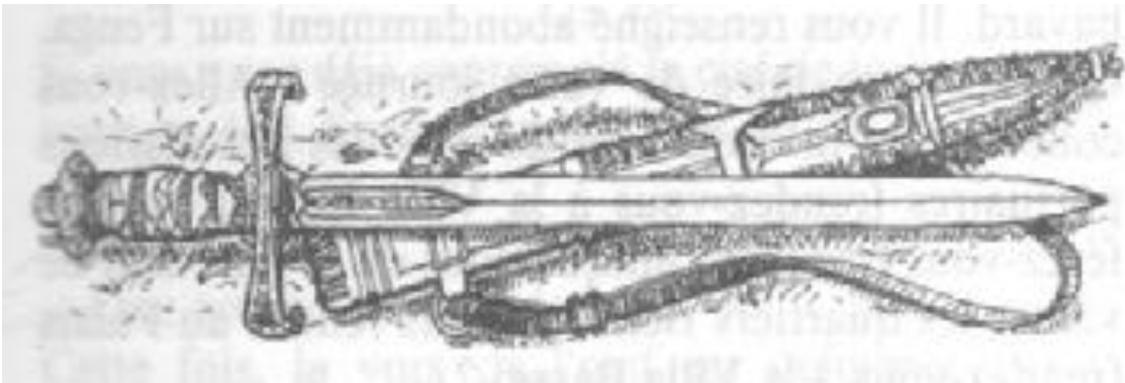
- 103 -

Votre mentor avait raison : les capacités humaines sont insoupçonnables : vous parvenez

à terminer le festin et vous vous offrez même le luxe de nettoyer ostensiblement votre assiette avec une michette de pain, sous l'œil admiratif du roi des gnomes. D'une voix légèrement pâteuse, vous interrogez Gobledilgou après lui avoir fait part de votre quête. Mais vous aviez oublié que vous vous adressiez à un gnome et il vous faut entendre deux heures d'à- propos, de parenthèses, de digressions avant qu'il ne vous réponde :

- Ah, l'Empire ! Cela faisait longtemps que nous n'avions pas vu de chevalier par ici. Les légendes racontent qu'après une grande bataille au plus profond de la forêt d'Andaines (à laquelle nous avons d'ailleurs pris part efficacement aux côtés des Impériaux avec l'aide des fées, des nains et des magiciens), notre peuple s'est scindé en deux groupes. L'un est parti au-delà du grand désert de l'ouest. Mes ancêtres, eux, ont préféré ces vertes collines. Mais ce n'était pas le plus important ! L'essentiel fut la neutralité du maître de Dorgan pour des raisons que seuls les magiciens connaissent. On prétend que leur orgueilleuse cité fut engloutie avant l'affrontement et qu'elle fut maudite. Bref, beaucoup de légendes obscures. Au fait, connaissez-vous l'histoire du méga dogdoye qui régna deux jours chez les nains ? Non ? Pourtant, elle est intéressante et mon grand-père me la racontait chaque soir pour m'endormir...

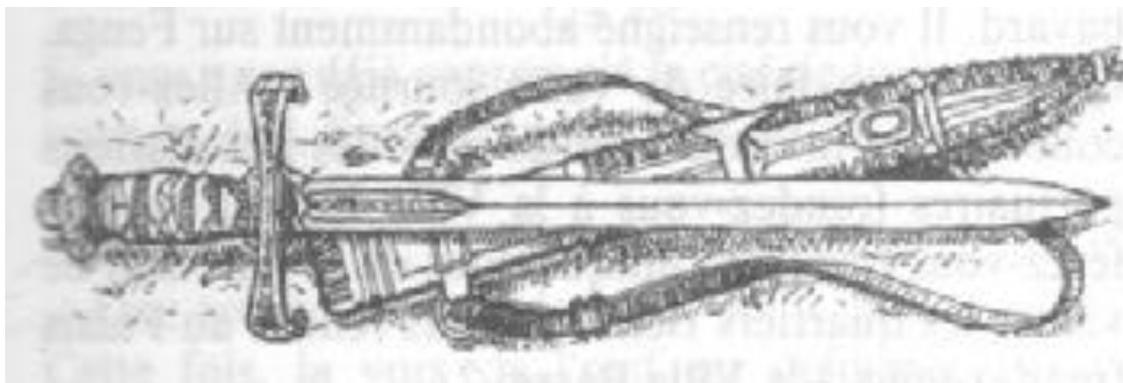
Malgré tous vos efforts, vous piquez du nez et vous vous mettez à ronfler fortement quelques instants plus tard. Rendez-vous au [201](#).



- 104 -

A la place des ruelles aux pavés parfois inégaux de la Ville Haute, vous vous promenez le long de larges avenues dallées, bordées de somptueuses résidences aux colonnades un peu prétentieuses à votre goût. C'est le luxe ostensible des nouveaux riches qui domine dans ce quartier résidentiel, vide de commerçants et d'artisans. Chacune des maisons est gardée par au moins un soldat. Vous en déduisez qu'une confiance toute relative règne entre les habitants. Il est vrai que si l'intérieur de ces résidences vaut l'extérieur, elles doivent tenter les voleurs ! Au bout d'une heure, le spectacle des colonnades de marbre finement ciselées, des portes de bronze aux bas-reliefs dorés, des vitraux aux vives couleurs, commence à vous lasser tant le manque d'imagination reste flagrant malgré ces artifices coûteux. Vous décidez donc d'aller vous présenter au Palais du

gouverneur sans plus attendre. Rendez-vous au [17](#).



105

Alors que l'après-midi s'achève, la forêt s'éclaircit et change de teinte : le vert profond des feuillages laisse place à des couleurs fades, la terre même paraît grisâtre, comme dans un vieux tableau terni par les siècles. Fichtre ! Dans quel pays vous êtes- vous encore aventuré ? En avançant, vous découvrez de hauts arbres gris au tronc étonnamment lisse. Nul oiseau ne semble avoir eu le courage d'y élire domicile, nul insecte n'est visible. Toute vie paraît avoir brutalement disparu, à l'exception d'étranges petites fleurs noires qui poussent çà et là. Vu l'aspect de la région, vous évitez soigneusement de vous approcher de ces sinistres végétaux, pensant bien que leur parfum pourrait être la cause de l'absence de vie... Au bout d'une demi-heure, vous parvenez à Torée d'une gigantesque clairière jonchée de ruines éparses. Partout où se porte votre regard règne la désolation la plus complète : la taille des blocs témoignent de la

grandeur passée de la ville qui devait se dresser ici. A leur pied, une faible brise agite les corolles noires des fleurs inquiétantes qui y prolifèrent. Vous imaginez sans peine, en marchant dans la voie principale, la foule qui se pressait sur les trottoirs, les gens amassés devant les échoppes les plus alléchantes, le vacarme des roues des chars sur les larges dalles noires... Si vous possédez 6 points de Pouvoir, rendez-vous à la [Prison de l'Oubli](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).

- 106 -

Dans quelques heures, la nuit va tomber : il est temps de dresser un bivouac car, de toute façon, ce n'est pas en boitant que vous arriverez à chasser quoi que ce soit ! Mais soudain, vous avez une idée : un collet ! Avec un peu de chance un petit animal viendra bien se prendre à votre piège, et votre estomac ne fera guère le difficile ! Vous posez la cordelette reliée à un bout de bois et vous vous demandez ce que vous allez attraper dans une telle forêt : un lapin, un rat, un dogdoye ? Pourvu que l'animal soit comestible, le reste importe peu ! Rendez-vous au [61](#).

- 107 -

Vers l'ouest, votre marche devient plus facile. Il y a moins de racines, moins de trous d'eau, pièges naturels qui vous obligeaient à scruter soigneusement le sol à chaque pas. Peu à peu,

vous vous détendez. La voûte végétale s'éclaircit et vous contemplez avec joie un ciel sans nuages où brille un soleil éclatant. Quelques minutes plus tard, vous atteignez les berges d'un large fleuve qui doit probablement se jeter dans le lac à l'est ou se perdre dans la plaine marécageuse du sud. Ses eaux calmes et le gazouillis des rouges-gorges perchés sur un saule pleureur vous invitent à faire une halte et à profiter de l'instant présent. A observer l'eau claire et limpide qui s'écoule paresseusement, l'idée vous vient de prendre un bain, tout comme ces lapins blancs qui s'ébattent avec insouciance dans un bras mort du fleuve. Ah ! Quel plaisir de ne plus sentir votre armure et vos vêtements qui vous collaient à la peau... L'eau froide vous ragaillardit et vous vous amusez à nager d'un bord à l'autre, sans oublier de remonter de temps en temps le faible courant qui vous fait dériver. Rendez-vous au [211](#).

- 108 -

- Ton destin paraît exceptionnel, noble chevalier, et si tu réussis ta quête, j'espère que tu penseras à moi ! Malheureusement, je ne détiens aucun renseignement utile pour toi. Tout ce que je peux te dire c'est que, dans la forêt d'Andaines, selon les récits d'anciens bûcherons, il existerait des vestiges d'un peuple ancien, loin vers l'ouest. Cependant, au nord, une terrible malédiction rongerait inexorablement la nature.

De toute façon, tu ne trouveras personne pour t'y mener, tant la réputation d'Andaines est mauvaise. Certains prétendent même que les esprits des bûcherons chassés par les cavaliers de Sélartz hantent la forêt à la nuit tombée... Rendez- vous au [50](#).

- 109 -

Fatigué par le voyage qui vous a conduit jusqu'ici, vous décidez de passer la nuit dans le lit moelleux d'une confortable auberge. A votre approche, les deux sentinelles croisent leurs piques et l'une d'elles s'adresse à vous :

- Holà, étranger ! Dis-nous quel est ton nom et le motif de ta visite à Kandaroth !

- Je suis sire Péreim, le chevalier, et je cherche gîte et couvert pour la nuit.

A ces mots, l'un des guerriers franchit la porte tandis que l'autre vous demande d'attendre, en vous détaillant de la tête aux pieds. Le temps passe et, malgré vos efforts pour lier conversation avec votre vis-à-vis, vous n'obtenez qu'un regard stupide et une seule réponse :

- Patience !

Une demi-heure plus tard, le garde revient et vous donne enfin l'autorisation de pénétrer dans le village. Il vous indique la seule auberge, celle du Sanglier Ebréché. Kandaroth est d'une repoussante saleté : les ruelles étroites sont encombrées de porcs qui promènent partout leur groin à la recherche de quelques détritrus. Pataugeant dans ces immondices, les habitants

ne paraissent pas souffrir de cet état de choses. De temps à autre, il vous faut éviter de justesse une poubelle vidée directement dans la rue ! En vous orientant grâce à un imposant silo à grains, vous suivez les indications de la sentinelle, et vous arrivez enfin, les bottes et la cape tachées de boue, à l'entrée d'un large bâtiment. Un brouhaha continu s'en échappe, auquel se mêlent de temps en temps de lourds éclats de rire. Rendez-vous au [148](#).

110

A peine avez-vous touché la surface de bronze qu'un flot d'images vous envahit le cerveau ! Il vous semble que votre crâne va exploser. Sentant la confusion s'emparer de vous, vous cessez de résister et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [Pentacle](#).

111

L'immensité des pics enneigés ne vous incite guère à une exploration plus approfondie. Vous auriez dû vous douter que les légendes qui ont cours sur cette région trouvent leur source uniquement dans son caractère inaccessible. Un peu déçu, vous faites demi-tour et, après deux jours d'une marche harassante, vous parvenez à quitter cette région inhospitalière. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous aux [Monts des Bêtes](#).

Alors que le froid redouble d'intensité, vous faites marche arrière, vos pieds s'enfonçant profondément dans la neige fraîche. Une fois sorti de la passe montagneuse, vous vous apercevez que vous vous êtes égaré ! Votre champ de vision est réduit à quelques mètres, et l'uniformité blanche du paysage n'offre aucun point de repère. Résigné, vous vous enfoncez dans la tornade, espérant trouver un creux à flanc de montagne pour vous y abriter... Peine perdue ! Cependant, vous distinguez à travers le blizzard la forme massive d'une construction. Une fois que vous l'avez atteinte, vous en faites le tour, à la recherche de l'entrée. La lourde porte de bois, haute de plus de six mètres et large de quatre, résiste à tous vos efforts. Vous frappez avec le pommeau de votre épée. Victoire ! La porte grince en s'ouvrant lentement. Bientôt vous serez à l'abri ! Mais, lorsque vous glissez la tête pour regarder à l'intérieur, vous tombez nez à nez avec un ventre poilu, et vous entendez des grognements qui protestent contre l'air glacé qui s'engouffre dans la vaste bâtisse... Levant la tête, vous découvrez la face hirsute et repoussante d'un géant, qui semble aussi surpris que vous ! Inutile de rester ici plus longtemps ; vous n'êtes pas de taille à affronter plus d'une douzaine de géants ! Vous bondissez en arrière, échappant de justesse à la lourde main qui tentait de vous saisir ! Vous n'attendez pas la suite du grognement de

déception pour retourner à toute vitesse dans l'univers glacé et venteux des Monts des Bêtes. Après avoir passé le reste de la journée dans cet enfer blanc, vous parvenez à trouver refuge dans une petite grotte. Le lendemain matin, vous repartez en jurant de ne plus remettre les pieds dans ce lieu inhospitalier. *Fin d'Exploration.* Rendez- vous aux [Monts des Bêtes.](#)

113

A une respectueuse distance de la lisière, vous progressez difficilement parmi les roches glissantes qui bordent la falaise. De temps en temps, une lame plus puissante que les autres remplit brutalement les cavernes souterraines et fait jaillir autour de vous des geysers qui vous éclaboussent par surprise ! Vous prenez votre mal en patience et vous persévérez dans votre entreprise, appréciant parfois le merveilleux spectacle d'une vague gigantesque qui éclate contre un pan écroulé de la paroi rocheuse... Néanmoins, vous faites attention à ne pas trop vous approcher, de peur d'être entraîné vingt mètres plus bas avec un pan de la falaise. Vous n'avez aucune envie de vous retrouver en train de vous débattre avec ces tourbillons, sans possibilité d'en réchapper ! Finalement, au bout de trois heures d'une marche éprouvante, vous parvenez à rejoindre la Voie des Bâtisseurs, et vous poursuivez votre route, satisfait de laisser derrière vous les dangers d'Andaines. *Fin*

d'Exploration. Rendez- vous à [la Voie des Bâisseurs.](#)

114

Complètement vidé de votre énergie, vous tombez au pied de la muraille d'une sorte de petite casemate. Le simple contact de la pierre vous remplit d'une joie immense : ce n'est pas une illusion, vous avez touché au but ! Heureux, vous restez ainsi, couché dans les rocailles pendant plusieurs minutes. Peu à peu, vous sentez vos forces revenir, aidé par Assilane qui ne cesse de vous envoyer des signaux de réconfort. Vous vous relevez et vous observez ce que les sages du Palais pourraient appeler « les marches de l'Empire » : un groupe de ruines branlantes, de murailles écroulées, et de bâtiments dévorés par le lierre et envahis par les mauvaises herbes... A l'entrée, une massive porte de bronze laisse entrevoir l'intérieur : une véritable forêt vierge dissimule tous les détails. En vous rapprochant, vous remarquez une inscription à moitié dissimulée par la mousse qui recouvre la porte. Après l'avoir grattée avec votre épée, vous lisez :

AU-DELA SE TROUVENT LA GRANDEUR ET LA PAIX

Avec nostalgie, vous imaginez ce qu'a pu être dans le passé cet Ultime Rempart, avec ses chevaliers, ses écuyers, ses sergents et hommes d'armes montant la garde inlassablement pour protéger l'Empire... Rendez-vous au [77](#).

En vous approchant, vous trouvez un second corps. De faibles gémissements s'en échappent, preuve que la vie ne l'a pas encore quitté. Cependant, une large et profonde blessure au ventre ne laisse aucun doute sur l'issue du combat que cet homme livre... Glissant votre sac sous sa tête, vous tentez de lui donner un peu de courage pour supporter l'atroce douleur qu'il endure. D'une voix faible et tremblante, il vous adresse ses dernières paroles :

- Je sais que je vais trépasser, mais afin que je puisse mourir en paix, jurez-moi de me venger des ignobles barbares qui ont tué mon frère. Pourtant, je lui avais bien dit de ne pas discuter, mais il a cru que nous pouvions négocier, et nous avons tout perdu ! Aaaaah, je me sens mourir, jurez-le-moi, je vous en supplie, jurez !

Choix 6 du Livre du Pouvoir. [.ami6](#), [ruse6](#), [prud6](#), [agre6](#)

- 116 -

Après un long moment un peu irréel sous cette pluie battante, pendant lequel vous vous êtes jaugés mutuellement, vous décidez de vous présenter :

- Je suis sire Péreim, chevalier de l'Empire.

- Tiens donc ! Et de quel empire viens-tu ? Aux dernières nouvelles, il existait un royaume loin au sud de nos régions, mais point d'empire !

Un peu vexé, vous reprenez sèchement :

Il n'est pas étonnant qu'un simple voyageur d'une région perdue ne connaisse pas le seul

Empire vraiment digne de ce nom ! Quoi qu'il en soit, je suis l'un de ses chevaliers et je vous prie instamment de décliner votre identité comme la courtoisie la plus élémentaire l'exige !

Tout ce que vous obtenez en réponse est un vague marmonnement où vous croyez discerner des phrases telles que :

- Il manque encore d'expérience... S'ils sont tous comme cela, ça promet... Il mérite une leçon... Excédé par l'attitude du vieillard, vous l'apostrophiez vertement :

- Pauvre bougre, arrête de marmonner ainsi en ma présence, sinon le plat de mon épée pourrait t'apprendre la politesse ! Maintenant, il suffit ! Dis-moi qui tu es et ce que tu fais en ces lieux ! Bougon, le vieil homme vous tourne ostensiblement le dos en grognant :

- Si tu n'étais pas aussi sot, je te tuerais séance tenante pour m'avoir insulté ainsi.

Cette fois, vous avez bien entendu ses paroles ! Furieux, vous bondissez vers lui, mais vous n'arrivez pas à le saisir. Il s'est déplacé de plusieurs mètres ! Intrigué, vous cherchez à le rattraper, vous trottez, puis vous courez ! Mais il n'y a rien à faire ! Il vous distance en marchant d'un pas lent et mesuré... Vous vous prenez les pieds dans une motte de terre et vous vous affalez sur le sol spongieux : vous voilà crotté de la tête aux pieds à cause de ce stupide gâteux qui vous a tout de même berné avec un banal tour de magie ! Rendez-vous au [147](#).

Avec une certaine appréhension, vous tendez une main pour le toucher et vous constatez, surpris, qu'elle ne rencontre aucune résistance ! Mais, lorsque vous effleurez une des stries rouges, un liquide tiède et poisseux qui fait penser à du sang se répand, tandis que la chose ignoble tout entière se met à frissonner ! Un futur seigneur chevalier ne peut connaître la peur ! Déterminé, vous pénétrez à l'intérieur du cube translucide. Une odeur âcre vous prend à la gorge, d'affreux picotements vous parcourent, votre vision se trouble. Vous parvenez cependant à discerner au milieu d'un brouillard coloré les contours d'une repoussante chose rouge palpitante à laquelle toutes les stries semblent reliées... Une véritable explosion se produit dans votre tête. Sous le choc, vous tombez à genoux. Un esprit étranger tente de prendre possession de votre corps. D'un ultime effort de volonté vous chassez cet intrus insaisissable et vous vous relevez face à la chose inhumaine qui a essayé de s'emparer de vous. *Choix 16 du Livre du Pouvoir. [.ami16](#), [ruse16](#), [prud16](#), [agre16](#)*

Vous tombez dans un boyau humide où vous glissez sans parvenir à ralentir votre chute. Après avoir rejoint un autre boyau plus large, vous dégringolez à nouveau et vous atterrissez lourdement au fond d'une fosse plongée dans l'obscurité et à demi remplie d'une eau saumâtre.

Il y règne une odeur de cadavre en décomposition. Qui vous entendra hurler votre innocence du fond de cette oubliette ? Personne.
Fin d'Aventure.

119

Le concert des oiseaux reprend dès que le soleil se lève ! Les muscles endoloris, vous vous levez et vous effectuez quelques mouvements pour vous remettre en forme. Vous constatez, satisfait, que votre cheville est guérie. Du coup, vous vous mettez en marche sans plus attendre. Maintenant que les nuages se sont éloignés, vous pouvez vous orienter grâce au soleil. Mais quelle direction prendre ? Ce beau temps ne doit pas être courant, vous décidez donc d'aller vers le nord afin de rejoindre les contreforts des Monts du Bouclier pour, ensuite, les longer sans risques de vous perdre à nouveau. Rendez-vous au [172](#).

120

Une énergie démesurée se répand en vous tandis que l'Œuf des Ténèbres se fendille lentement. Ah, quel délice ! Jamais vous ne vous étiez senti aussi puissant, les forces de votre esprit ont été multipliées à l'infini, plus rien ne résiste à votre volonté. Dans une titanesque explosion de noirceur, l'Œuf des Ténèbres se volatilise et vous délivrez la sphère qu'il contenait. Celle-ci se place spontanément au-dessus de votre tête, comme la couronne d'un empereur du mal :

- Ceci n'est que le commencement, Péreim, ton règne sera aussi éternel que ta vie ! Ouvre les yeux et accomplis le sublime destin que tu t'es forgé ! Vous revoyez toute votre vie sous un jour nouveau, vos souffrances n'étaient que des étapes menant à la révélation présente, vos joies, des erreurs de parcours. L'idée de reconstituer un empire vous semble ridicule, futile, ennuyeuse même... L'essentiel, c'est la mission de destruction totale, la seule digne de votre immense pouvoir. D'un geste, vous vous élevez dans les airs bien au-dessus du cratère où gît la coquille vide de l'Œuf des Ténèbres. D'une pensée, vous recouvrez le monde de Dorgan d'une chappe de noirceur et vous lui retirez à jamais la stupide joie de voir le soleil. Vous réveillez des volcans endormis depuis des millénaires, vous créez un raz de marée qui submerge en quelques secondes la ville de Fenga, vous détruisez Sélartz sous une pluie de météorites. Seule résistance notable, un Dragon qui s'enfuit à tire-d'ailes au bout d'une courte minute de lutte. Jadis, vous auriez tremblé face à ce reptilien vieux de cent mille ans, haut comme une montagne et doué de pouvoirs fantastiques. Mais aujourd'hui, il ne vous arrache qu'un énorme éclat de rire tant il vous paraît pitoyable... Et cet éclat de rire, tous dans le monde de Dorgan l'entendent et tous savent qu'il sonne le glas de l'humanité. *Fin d'Aventure pour tous.*

Quand vous découvrez le Ponte-Sirth, vous marquez un temps d'arrêt. Ce magnifique pont de bois basculant de plus de cent mètres de long, enjambe majestueusement le Koth à plus de vingt mètres de hauteur. Bousculé par un flot continu de passants, vous reprenez votre marche. En contrebas vous découvrez, le long des berges, de nombreux entrepôts qui possèdent chacun leur appontement. Parfois, de grandes barques fluviales y sont amarrées. Plus loin vers l'est, vous distinguez une quantité de troncs d'arbres qu'on dévie vers un lac artificiel avant de les envoyer dans l'une des menuiseries de la Ville Basse. La main en visière, vous pouvez même apercevoir des hommes qui courent sur le fleuve d'arbre en arbre afin de les empêcher de dériver vers le Ponte-Sirth. A l'ouest, l'activité fébrile du port, à cette distance, le fait ressembler à une véritable fourmilière. Parvenu de l'autre côté du pont, vous entrez dans la Ville Basse. Rendez-vous au [104](#).

Trempé de sueur, vous vous réveillez en plein milieu de la nuit : ouf, ce n'était qu'un Stupide cauchemar ! Un peu plus, et vous commenciez à confondre rêve et réalité ! Vous caressez le pommeau d'Assilane pour y trouver un peu de réconfort mais, cette fois, votre épée enchantée ne vous communique qu'une sensation de sourde angoisse. Aurait-elle fait le même songe ?

Qu'importe ! Vous êtes trop exténué pour vous poser ce genre de questions, et vous vous rendormez rapidement dans l'espoir de récupérer de nouvelles forces... Le lendemain matin, après vous être nourri de viande séchée, vous reprenez votre traversée des marais dans un brouillard froid et humide. Rendez-vous au [5](#).

123

Votre progression est lente. Le couloir s'infléchit de temps en temps de sorte que votre sens de l'orientation est dérouté. La lumière laiteuse qui émane de la paroi s'atténue peu à peu et l'atmosphère redevient étouffante. Vous parvenez à allumer une torche, non sans difficulté. La lumière familière vous rassure. Brusquement, un crépitement accompagné d'une odeur de porc brûlé vous surprend. Levant la tête, vous regardez avec épouvante le plafond se contracter violemment sous la chaleur de votre torche ! En un instant les murs émettent des sons aussi variés qu'alarmants : des frottements, des chuintements, des crissements et un bourdonnement continu. Vous comprenez alors l'inconcevable situation : vous êtes à l'intérieur d'un être vivant ! *Choix 15 du Livre du Pouvoir.*
[.ami15](#), [ruse15](#), [prud15](#), [agre15](#)

124

Une fois votre aveuglement dissipé, vous constatez, atterré, que ces maudits gnomes vous ont renvoyé dans un paysage de ruines bien

connu, celui de la frontière de l'Empire, l'Ultime Rempart. Familier de l'endroit, vous décidez de le quitter immédiatement et de vous mettre en route vers la grande forêt d'Andaines en jurant intérieurement de ne plus jamais revenir dans ces collines peuplées de gnomes vaniteux et capricieux. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à la [Voie des Bâisseurs](#).

- 125 -

Naturellement bavard, il vous dessine un panorama complet de ses activités et de sa vie. Venu, il y a six mois, de la cité marchande de Fenga, il a trouvé ici un lieu idéal pour développer son commerce. L'absence de patente et le prêt que lui a accordé l'un des riches marchands établis dans les Hauts Chapiteaux sont les deux raisons principales de son succès, selon ses dires. Dans deux ou trois ans, il pense construire un mur de pierre à la place de la toile qu'il utilise actuellement. Dans moins de cinq ans, il aura remboursé sa dette à Nintelhot, le prince marchand, et peut-être, avec un peu de chance et beaucoup d'argent, l'un de ses fils pourra rejoindre l'élite cultivée qui vit aux abords des Hauts Chapiteaux. Son optimisme fait plaisir à voir. Cependant, ce récit ne vous avance pas à grand-chose, c'est pourquoi vous quittez les lieux pour vous rendre dans d'autres quartiers où vous pourrez, peut-être, - glaner des informations plus intéressantes ! *Fin*

d'Exploration du quartier des Comptoirs.
Rendez-vous à [Sélartz](#).

- 126 -

Au bout de deux heures de marche, guidé par le surprenant rapace, vous atteignez un promontoire rocheux sur lequel vous découvrez, ébahi, plus d'une centaine d'aigles, tranquillement perchés autour d'un vieillard qui leur parle ! Vous ne comprenez pas un traître mot de ce langage aux intonations rauques et heurtées. Pourtant, les oiseaux semblent captivés par le discours de l'homme, qui ne vous a pas encore remarqué. Impressionné, vous n'osez rompre le charme et vous vous asseyez sans bruit au pied d'une énorme roche verglacée, à une dizaine de mètres d'une grotte obscure. Rendez-vous au [187](#).



126 Sur le promontoire rocheux est assis un vieillard
qui parle aux aigles.

A votre réveil, tout semble n'avoir été qu'un rêve. Pourtant, ces ruines ont maintenant pour vous une autre dimension et vous savez, au fond de vous, que vous venez de vivre une expérience extraordinaire. N'ayant aucune envie de passer le reste de votre existence ici, vous décidez de quitter sur-le-champ ce lieu étrange. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Séléite](#).

Un bref reflet métallique attire votre attention : il provient d'une large faille dissimulée dans un recoin obscur de la paroi. Intrigué, vous décidez d'aller voir de plus près. Rapidement, vous vous apercevez que la faille débouche sur un vaste cirque, ultime vestige d'un lac volcanique aujourd'hui asséché. Une caravane, composée de quatre chariots et d'un superbe palanquin aux rideaux lisérés d'or, s'y est installée. Une dizaine de chevaux, deux gardes bien armés en uniforme jaune et noir, postés bien en vue : ces indices révèlent l'escorte d'une personne de qualité. Soudain, l'un des gardes vous aperçoit. Aussitôt, il porte à sa bouche un sifflet. Le son strident fait sortir du dernier chariot une demi-douzaine de guerriers. Le rideau du palanquin se soulève légèrement et vous entendez une voix de femme ordonner de l'intérieur : - Tuez-le !

Choix 13 du Livre du Pouvoir. [.ami13](#), [ruse13](#), [prud13](#), [agre13](#)

Stimbard répond à toutes vos questions avec empressement, et vous êtes surpris par l'étendue de son pouvoir à Sélartz. Vous vous félicitez intérieurement en pensant à la récompense de Nintel- hot ! Avec tout ce qu'il va vous révéler, votre exploration ne sera plus qu'une formalité et l'accomplissement de votre quête en sera facilitée. Heureux, vous buvez à la santé du roi des voleurs ! Soudain, vous ressentez une douleur brutale à l'estomac. Que se passe-t-il ? Votre vue se trouble et un violent mal de tête vous terrasse. Drogué par le rusé seigneur de la Cour des Miracles, vous ne pouvez faire un geste ni prononcer une parole lorsqu'il chantonne d'une voix sardonique :

Etranger ou non,
 Pour poser autant de questions,
 Tu ne peux être qu'un espion,
 Et mourir par le poison.

Vous agonisez dans les pires souffrances tandis qu'il termine son repas tranquillement. *Fin d'Aventure.*

L'effet de surprise est total ! Déjà, vous avez enfoncé profondément votre lame dans le ventre de l'un des deux monstres, qui s'écroule en poussant un long râle. Une fureur guerrière s'est emparée de vous et, le temps que le

dernier géant réalise la situation, vous êtes déjà au corps à corps, l'obligeant à se servir de sa masse au lieu de ses redoutables rocs. Cependant, l'issue du combat n'est pas assurée, il vous faudra vaincre un adversaire d'une résistance peu commune.

COMBAT AVANCE

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

Si vous réussissez à venir à bout de ce monstre, rendez-vous au [159](#).

- 131 -

Intrigué, vous prenez la direction de cet îlot. Des écharpes de brume font disparaître de votre vue la forme insolite. Vous avez la nette impression d'entrer dans une région particulière des marais : laissez les coassements et les sifflements habituels derrière vous. Seul le bourdonnement affaibli des insectes trouble le silence pesant qui règne à cet endroit. De plus, une odeur insupportable de charogne et de chair en décomposition s'est substituée à l'atmosphère fétide que vous respiriez auparavant... Maintenant que la masse grise du brouillard n'est plus assez épaisse pour vous cacher le but de votre détour, vous découvrez un spectacle qui dépasse tout ce que vous auriez pu imaginer ! Le corps du guerrier qui se trouve à quelques mètres de vous est entièrement recouvert d'une



31 Le corps du guerrier est recouvert d'une substance verdâtre et transparente chargée de petits œufs blancs

substance verdâtre et transparente. Le visage de l'homme témoigne d'une souffrance infinie, ses yeux expriment une terreur sans nom. Vous distinguez nettement des grappes de petits œufs blancs dont certains ont creusé de véritables tunnels au sein de la chair vive... Ces bestioles semblent avoir parfaitement réussi à éviter les organes vitaux du malheureux et vous comprenez rapidement que la substance verte sert aussi à le nourrir... Depuis combien de temps subit-il une telle torture ? Lui seul le sait !

Et la lueur d'espoir que vous décelez dans son regard lorsque vous dégainez Assilane ne permet aucun doute : cet homme veut mourir au plus vite ! Ses blessures sont bien trop graves pour qu'il puisse espérer en réchapper, même la magie serait impuissante à le guérir... Résigné, vous levez votre lame, et vous l'abattez de toutes vos forces sur son crâne. Rendez-vous au [181](#).

- 132 -

D'un pas assuré, vous franchissez la porte principale de ce véritable château de toile qu'est la demeure de Nintelhot, le prince marchand. Une sentinelle vous somme aussitôt de vous arrêter. Calmement, vous essayez de faire comprendre à ce soldat moustachu et buté le but et l'importance de votre visite. Mais vous avez beau vous montrer conciliant, puis menaçant, il n'y a rien à faire : ce garde stupide se contente d'appliquer stupidement un règlement stupide ! - J'ai ordre de ne laisser passer que ceux qui connaissent le mot de passe ; vous n'êtes pas dans ce cas, donc vous ne passez pas... Ce sont les seules paroles que vous parvenez à lui soutirer malgré votre qualité d'ambassadeur de l'Empire ! Vous commencez à désespérer quand vous voyez passer un sergent que vous hélez bruyamment. Celui-ci s'approche, et l'espoir de pouvoir rencontrer son maître renaît en vous. Cependant, vous devez déchanter, car la même stupidité administrative semble commune à tous les serviteurs de Nintelhot : au bout d'une heure de palabres, vous obtenez un formulaire de

demande d'entretien personnel avec le maître de Sélartz. Vous restez un moment sans voix devant les treize pages du questionnaire et, furieux, vous le déchirez en petits morceaux. Votre geste est fort mal pris et les deux hommes manifestent l'intention de procéder à une arrestation, les armes à la main, pour outrage à chef de service administratif. C'en est trop ! Vous dégainez Assilane et, en deux coups d'une extrême violence, vous brisez leurs vulgaires rapières ! L'effet de surprise est total, ce qui vous permet de déguerpir au plus vite... Une heure plus tard, à l'approche du quartier des Campements, une patrouille tente de vous prendre en chasse, mais vous semez ces lourdauds sans difficulté. Néanmoins, l'idée d'être capturé ne vous sourit guère : vous n'avez aucune envie de perdre votre temps dans les geôles de Nintelhot ! Après vous être caché sous une tente abandonnée, vous quittez discrètement la cité à la nuit tombée. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Sélartz](#).

133

Votre courage et votre ténacité sont une nouvelle fois récompensés : progressivement, la forêt s'éclaircit et se transforme. De longues lianes brunes font leur apparition, remplaçant le vert sombre des chênes. Protégé des ronces par votre cotte de mailles, vous parvenez sans difficulté à proximité d'un cratère dont les mille mètres de circonférence vous impressionne fort. Vous doutez que son origine soit naturelle,

d'autant plus que les timides rayons du soleil semblent être absorbés par les ténèbres qui régissent au fond de la cavité. Vous sortez Assilane de son fourreau et vous la tendez vers le sombre gouffre afin qu'elle vous donne son avis. Vous souriez : elle aussi est partagée entre une insatiable curiosité et le pressentiment qu'il se cache quelque chose d'inquiétant au sein de ces ténèbres. Non ! Il serait dommage de faire demi-tour après un voyage aussi éprouvant ! Résolu, vous commencez votre descente... Rendez-vous au [65](#).

134

Au moment où vous allez toucher le grimoire, une voix familière vous fait sursauter :

- Je suis heureux de voir mon fils atteindre bientôt le vrai but de sa quête...

D'un bond, vous faites volte-face pour découvrir votre père, le seigneur chevalier Siram, en armure, les mains posées sur le pommeau de son épée.

- Toi qui es si respectueux des usages, je suis étonné de te voir ainsi, l'épée à la main, face à ton suzerain et père.

La gorge nouée, vous n'osez répliquer. Lentement, vous mettez un genou à terre et vous commencez à rengainer votre lame. Mais celle-ci ne se laisse pas faire ! Elle vous transmet une onde qui vous fait relever la tête juste à temps pour éviter, d'un ultime réflexe, l'épée de votre père, qui fend l'air et s'abat lourdement sur la

dalle que vous occupiez une seconde auparavant. La violence de l'impact la fait voler en éclats !

- Imposture ! Mensonge ! hurlez-vous en brandissant votre épée ! Vous n'êtes pas mon père, ni son fantôme ! Qui que vous soyez, vous allez mourir pour avoir ainsi utilisé sa mémoire !

Un éclat de rire glacial accompagne vos dernières paroles. La créature opère une repoussante métamorphose : d'un coup, elle se recouvre de larves grouillantes et une chair rose en perpétuel mouvement remplace les plaques de l'armure qui paraissent se liquéfier. La créature ouvre une bouche molle garnie de plusieurs rangées de dents. Dans un infâme gargouillis, elle s'adresse une dernière fois à vous :

- C'est toi qui vas mourir, humain, mais tu auras l'honneur d'être dévoré vif par le démon du lac ! Un horrible glapissement ponctue sa dernière phrase, tandis que des dizaines de tentacules roses se jettent sur vous...

COMBAT AVANCE

DÉMON

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

Ce combat risque fort d'être le dernier, d'autant plus que, chaque fois que le démon parvient à vous toucher, il ajoute 5 points à son total de

Vitalité, sans dépasser son total de départ. Si vous avez la chance de sortir vivant de ce combat, rendez-vous au [85](#).

135

Déclinant encore l'offre du sorcier, vous pressentez que les choses pourraient mal tourner. Vous décidez donc de partir immédiatement. Le sorcier, dépité, vous lance des bordées d'insultes, tandis que vous vous éloignez à grands pas. Lorsque vous l'entendez prononcer des incantations, vous vous mettez à courir. Votre réaction vous a sans doute sauvé la vie car, à quelques mètres derrière vous, un arbre vient de s'enflammer spontanément ! Heureux d'être hors de portée, vous jurez de ne plus jamais remettre les pieds dans un lieu si mal fréquenté ! *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Fenga](#).

136

- Je n'en attendais pas moins de vous, sire Péreim. Vous faites honneur à votre titre de seigneur chevalier.

Comme surgi de nulle part, un vieil homme s'appuie contre un montant de la porte. Le visage joufflu barré par d'épais sourcils broussailleux, un nez long et droit souligné d'une abondante moustache, rien dans ce visage



136 Vous vous trouvez sur une grande esplanade de marbre blanc, face au Palais.

ne signale le moindre danger si ce n'est ce regard étrange, ces yeux d'améthyste qui paraissent habités d'une lueur surnaturelle... Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste, votre épée surgit de sa gaine de cuir, s'envole dans les airs, puis se pose doucement sur les mains tendues du vieil homme.

- Alors, ma belle Assilane, on est heureuse de retrouver son créateur ?

En réponse, la lame vibre d'un ton cristallin puis, comme à regret, elle retourne vers vous. Au moment où elle se pose délicatement sur votre paume, une impression de jubilation intense vous submerge... Votre intuition vous dit que votre épée sait ce qui va se passer. Tout à coup, le vieillard se dresse et, d'un bond prodigieux, il atterrit à une cinquantaine de mètres de la porte ! Il étend lentement les bras et se métamorphose à une vitesse ahurissante : sa taille ne cesse d'augmenter tandis que son corps se recouvre de lourdes écailles multicolores. Deux ailes membraneuses se déploient majestueusement. A la fin de cette étourdissante transformation, une main aussi large que la porte vous prend délicatement pour vous porter au-dessus des nuages et vous faire contempler la tête du dragon. Seuls ses yeux à l'expression douce et amicale vous empêchent de sombrer dans la terreur.

- C'est sous ma vraie forme que je tenais à te remercier. En détruisant la malédiction que j'avais fait peser sur le peuple trop orgueilleux

de la cité du lac, tu me délivres du serment que je m'étais imposé depuis mille ans de ne plus remplir mes devoirs de seigneur protecteur du monde de Dor-gan ! Grâce à toi je vais pouvoir enfin repousser la deuxième tentative d'invasion d'une créature puissante, le Cœur de Haine. A moins, bien sûr, que ta bravoure ne t'ait déjà conduit à le faire... Sans vous laisser répondre, le Dragon vous coupe la parole :

- Mais ceci n'est qu'un point de détail, car une récompense t'attend. Elle est à la mesure de tes qualités de chevalier.

Blotti dans la paume du protecteur, vous voyez défiler le monde de Dorgan à une vitesse incroyable. Les ailes du dragon soulèvent des tempêtes dans les steppes que vous aviez eu tant de mal à franchir par le passé. Votre cœur bat la chamade quand vous reconnaissez les champs, les plaines, les montagnes et les forêts de votre patrie. Vous remarquez que, dans le sillage du dragon, une myriade d'étincelles multicolores se répand sur le sol. Dès qu'elles ont touché terre, les vieux bâtiments impériaux se reconstruisent d'eux-mêmes ! Avant de se poser près de la cité aux mille visages, votre bienfaiteur opère un tour complet. La magie de ces étincelles opère un véritable miracle : la cité a retrouvé sa splendeur d'antan ! Sur la grande esplanade de marbre blanc, face au Palais, la créature fantastique vous dépose en prononçant ses dernières paroles avant de repartir d'un envol gracieux :

- Sire Péreim, j'ai exaucé votre vœu le plus cher. A vous maintenant de rétablir un Empire puissant où régner la justice et la paix. Je l'ai reconstruit avec des pierres, à vous de le peupler avec des hommes...

Ces paroles résonnent encore dans votre esprit après son départ : le plus dur reste à faire, il est vrai. Mais l'essentiel pour l'instant est de serrer dans vos bras votre famille qui se précipite sur l'esplanade tandis qu'une foule de plus en plus importante scande votre nom et qu'un groupe de chevaliers s'apprête à vous rendre hommage. *Fin d'Aventure pour tous.*

137

A peine le soleil a-t-il disparu que la température tombe brutalement. Vous vous dirigez vers l'ouest, où la masse sombre des contreforts des Monts du Bouclier barre l'horizon. Un froid mordant vous saisit, ralentissant votre marche, et vous grelottez malgré la cape dans laquelle vous vous êtes emmitouflé. Vos doigts gourds serrent le pommeau d'As-silane qui vous communique un peu de chaleur. Brr ! Vraiment, le Chaudron est l'un des lieux les plus désagréables que vous ayez fréquentés ! Transi, les lèvres gercées, vous atteignez enfin les Monts du Bouclier, où la température s'avère plus clémente. Par chance, vous découvrez un trou d'eau où vous pouvez éteindre votre soif. Rompu de fatigue, vous chanceliez et vous tombez à terre pour sombrer dans un sommeil profond. Le lendemain,

réveillé par les premiers rayons du soleil, vous décidez de quitter ce lieu sans plus tarder. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous au [Chaudron.](#)

138

A votre réveil, le soleil est haut dans le ciel et il n'y a plus trace des gnomes. Soudain, vous sentez une odeur fort inhabituelle. Mais au fait, que faites-vous à quatre pattes à humer ainsi le vent ? Quelle horreur ! Vous poussez un petit couinement strident à la vue de votre pelage vert, qui se confond avec l'herbe des collines. Par tous les démons, ces bâtards de gnomes vous ont transformé en dogdoye ! Autour de vous, vous remarquez d'autres animaux de votre espèce... Mais votre surprise aura été de courte durée car une volée de flèches vous transperce ! Avant de mourir, vous entendez une voix grasseyante : - Quatre dogdoyes ! Quelle chasse ! Dépêchons-nous de les récupérer avant que les gnomes ne nous surprennent ! *Fin d'Aventure.*

139

Incapable de lutter contre la créature qui vous englobe, vous êtes lentement asphyxié. Votre cadavre rejoint au centre de la boule les squelettes des précédentes victimes. *Fin d'Aventure.*

Vous sentez qu'il vaut mieux disparaître de la vue des trois mages... D'un bond, vous traversez la paroi de toile d'une autre tente, vous courez, vous tournez dans un couloir, vous courez encore, vous déchirez une nouvelle toile, vous entendez des cris de protestation, vous continuez à courir, vous arrivez dans un passage désert, vous vous retournez mais vous n'apercevez aucun poursuivant : vous les avez semés ! Cependant, vous préférez quitter définitivement la ville, de crainte qu'un avis de recherche ne soit lancé à votre rencontre. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à [Sélartz](#).

Brusquement l'eau se remet à tourbillonner violemment. Une force fantastique vous pousse hors du fleuve. Après un vol plané de plusieurs mètres, vous atterrissez brutalement à proximité de votre équipement. Pendant ce temps, une colonne d'eau s'est formée entre les deux rives ! Sans chercher d'explication, vous faites un rapide demi-tour vers la forêt après avoir ramassé vos affaires en toute hâte ! Visiblement, l'esprit du fleuve ne vous permettra pas le passage. Il ne vous reste plus qu'une solution : obliquer plein nord afin d'atteindre les falaises du Bouclier, que vous pourrez ensuite longer sans risque de vous perdre à nouveau. Si le troll de la forêt est mort, rendez-vous à [Odreth](#). Sinon, rendez-vous à [l'Antre Maléfique](#).

D'un coup magistral, votre épée magique a tranché les mandibules du monstre ! Un liquide vert et poisseux jaillit de sa profonde blessure, et la créature marque un temps d'arrêt. Vous en profitez pour lui enfoncer Assilane entre deux yeux, la tuant net. Son corps chitineux s'enfonce maintenant doucement dans la vase. Dans un horrible bruit de succion, l'aquaraignée disparaît à tout jamais au fond des marais. Si vous désirez continuer votre exploration dans cette fange, rendez-vous à la [Terre des Damnés](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous aux [Marais](#).

- 143 -

Malgré votre hâte, vous notez que cette résidence est richement décorée. A mesure de votre progression, vous percevez de plus en plus nettement des gémissements. Vous êtes sur la bonne voie ! Soudain, vous vous jetez derrière une pile de gros coussins de soie au moment où deux soldats débouchent d'un couloir, parlant d'un pari perdu. Ils passent à moins de deux mètres de votre cachette, puis s'éloignent : la voie est libre ! Mais vous avez perdu du temps ! Enfin arrivé à votre but, vous fendez la toile de soie jaune qui vous sépare des malheureux qui continuent de geindre... Surpris, vous découvrez une salle aussi luxueuse que les précédentes : aucun instrument de torture, nul garde, nulle chaîne... Peut-être une « cage dorée

» ? En tout cas, deux hommes et une femme, les mains liées, vous fixent d'un regard bizarre.

- Pas de temps à perdre, je vais vous délivrer de vos infâmes geôliers, je suis un ami !

- Oh, grand merci de liberté nous arracher tous de l'horrible... répond la femme en se mettant à pleurer doucement.

« Sans doute le choc », pensez-vous. Vous poussez sans ménagements les prisonniers vers la sortie : il vous reste peu de temps ! Heureusement, vous parvenez bientôt hors de la résidence. Soudain, la femme vous demande, anxieuse :

- Pensez-vous que le moine me refera un habit ? Dérouté, vous ne savez que répondre... Soudain, les deux hommes se mettent à hurler sans raison tandis que la femme se jette à terre pour vous retirer une botte... Vous comprenez votre méprise : vous avez risqué votre vie pour libérer des fous ! Une sentinelle, alertée par le vacarme, court vers vous ! Rendez-vous au [222](#).

144

Si vous êtes avec l'élémentaliste, refermez votre livre et rendez-vous au 100 dans le livre de Caithness. Sinon, rendez-vous au [161](#).

- 145 -

Malgré toutes vos précautions, le bruit de votre lame réveille la créature qui, à la vitesse de l'éclair, se redresse et plonge sur vous ! Vous

maudissez votre imprudence : le combat est devenu inévitable ! Rendez-vous au [41](#).

146

Images de lumière... Paysages féeriques des bois autour du Palais au lever du jour... Rires de votre famille alors que, enfant, vous chassiez une hermine sur la pelouse royale... Complicité de votre écuyer lors de votre premier tournoi... Siram, votre père, vous remettant l'épée enchantée, apanage de votre lignée royale... La longue campagne militaire contre les barbares du Nord... Le froid, le fracas des armes, la douleur des blessures... Images des ténèbres... Un homme vous fait face : son teint cadavérique provoque l'effroi... Quelque chose de glacé, silencieux, immobile... A nouveau ce spectre habillé de somptueux vêtements : pourpoint au liséré d'or, justaucorps de soie... Puis d'autres formes vous entourent... Vous sentez leur aura magique capter la chaleur de votre corps... Malédiction et mort sont inscrites dans leur regard... L'une d'elles s'approche de vous, elle cherche à vous toucher de ses doigts décharnés... Désespoir et tristesse se lisent dans ses yeux... *Choix 9 du Livre du Pouvoir.*, [.ami9](#), [ruse9](#), [prud9](#), [agre9](#)

147

Encore sous le coup des événements précédents, vous marchez dans la boue et les herbes en maudissant ce vieillard, et plus encore vous-même car, si vous vous étiez montré un peu

plus diplomate, celui-ci vous aurait sûrement indiqué un endroit sec où vous reposer. Au lieu de cela, vous vous retrouvez en train de patauger en plein orage sans avoir une idée bien nette de l'endroit vers lequel vous vous dirigez ! Deux heures plus tard vous faites halte. La pluie a cessé et les rayons du soleil se faufilent entre les derniers nuages noirs qui dérivent lentement vers l'ouest. Dépité, vous vous rendez compte que vous n'avez pas cessé de tourner en rond. Cette plaine est toujours aussi monotone, c'est pourquoi vous la quittez sans regret. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Grande Plaine](#).

148

L'enseigne qui se balance au-dessus de la double porte - un sanglier hilare tenant une énorme chope - ne vous laisse aucun doute : il s'agit bien de Y auberge du Sanglier Ebréché, seul lieu de repos pour un étranger à Kandarith. Non sans une certaine appréhension, vous poussez le battant et vous entrez dans la salle principale : vous tousssez tant l'air est chargé de la fumée des nombreuses pipes. De plus, une forte odeur de sueur mêlée à celle de la bière vous agace les narines, et vous imaginez sans peine que vos vêtements en seront bientôt imprégnés ! Il y a une bonne quarantaine de bûcherons, attablés par groupes de cinq ou six. Un aubergiste chauve et joufflu ne cesse de houspiller deux servantes qui tentent, tant bien que mal, de satisfaire une clientèle perpétuellement

assoiffée. La première, vêtue de haillons, est assez âgée. L'autre, habillée d'une simple robe recouverte d'un tablier, est jeune et semble impressionnée par vos habits de chevalier. A part ces deux serveuses, il n'y a aucune femme dans la salle. Celles-ci s'occupent des enfants et préparent le repas familial en attendant le retour de leur époux. Soudain, un énorme bûcheron ivre vous bouscule et vomit sur votre cote de mailles en tentant maladroitement de s'essuyer avec votre cape. L'auberge devient brusquement silencieuse. Tous les regards se braquent sur vous. *Choix 7 du Livre du Pouvoir.* [.ami7](#), [ruse7](#), [prud7](#), [agre7](#)

149

Il ne reste plus grand-chose des beautés de jadis- Seule la mort habite cette région oubliée des hommes. Vous avez l'impression de déceler une ombre fugitive au détour d'un bloc de cristal. Mais vous mettez cela sur le compte de votre imagination : quelle créature oserait demeurer dans ces sinistres ruines, hormis quelque fantôme surgi d'un passé révolu ?

- Ce passé n'est pas aussi révolu que tu le penses. Si tu étais plus intéressant, je pourrais te conter mon histoire et, si tu en étais digne, t'imposer ma marque.

Le ton glacial de cette voix surgie de nulle part vous fait frissonner. Dès la première parole, votre stupeur passée, vous dégainez votre épée enchantée. Mais aucun danger ne se présente... Les derniers mots résonnent encore entre les

restes des façades effondrées. Vous passez une bonne heure à essayer de reprendre contact avec la créature qui hante ces ruines. Mais tous vos efforts sont vains ! Dépité, vous décidez de quitter cet endroit, persuadé qu'un jour vous serez assez puissant pour éveiller un peu plus d'intérêt chez son gardien éternel. Rendez-vous à [Séléite](#).

150

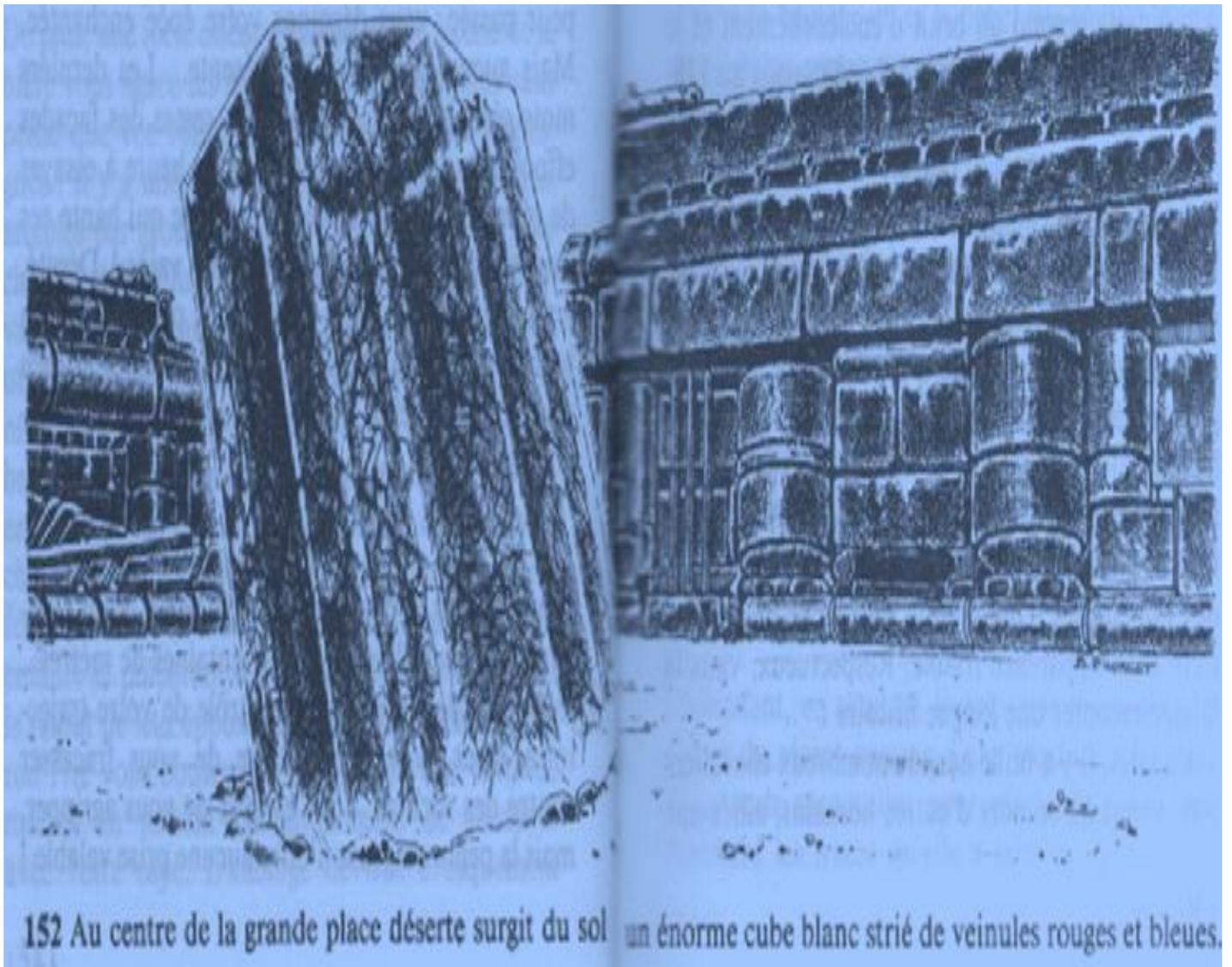
Vous dévalez la pente raide et neigeuse. Vous tombez, puis vous glissez sur des centaines de mètres... Incapable de reprendre le contrôle de votre trajectoire, vous évitez de justesse de vous fracasser contre des rochers. Vous essayez de vous agripper, mais la pente neigeuse n'offre aucune prise valable !

Vous continuez de glisser à une vitesse stupéfiante, roulant de temps en temps sur vous-même, puis reprenant votre équilibre sur le dos. Soudain, la neige devient plus épaisse. Parviendrez-vous enfin à ralentir votre chute et à vous arrêter ? Nullement ! Terrorisé, vous vous rendez compte que vous avez déclenché une fantastique avalanche... Ballotté, écrasé, broyé, vous disparaissiez sous une cataracte blanche. *Fin d'Aventure*.

151

Comme vous n'avez nulle envie de poursuivre une troupe de barbares sanguinaires, vous décidez d'installer sur

place votre bivouac. En fouillant les restes du chariot, vous trouvez une petite pelle avec laquelle vous enterrez les deux cadavres.



Ainsi, vous ne serez pas dérangé par des charognards au milieu de votre sommeil. Après une nuit agitée au cours de laquelle vous vous êtes réveillé plusieurs fois, croyant entendre approcher des cavaliers, vous levez le camp et vous reprenez votre route dans la rosée du petit matin. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants.](#)

Au centre de la grande place déserte, comme surgi du sol, se dresse un énorme cube blanc strié de rouge et de bleu à l'aspect gélatineux. Attentif au moindre détail, vous notez que des traces de pas y mènent directement sans jamais en repartir... L'absence de bruit, l'immobilité totale... Pourtant, à quelques kilomètres de là, vous apercevez de grands éclairs rougeâtres, signes d'une activité volcanique... Rendez-vous au [59](#).

La porte donne sur un petit couloir fermé par une autre porte. Un judas s'ouvre dès que vous entrez :

- Mot de passe !

L'ordre est bref et sans équivoque. Vous faites volte-face en vous excusant de vous être trompé de parcours.

- De quelle section faites-vous partie ? Quel est votre matricule ?

La porte de sortie s'est verrouillée : vous réalisez soudain que vous êtes prisonnier d'une sorte de sas ! Le garde réitère ses questions sèchement en ajoutant une menace à ses propos... Incapable de répondre, vous tentez de lui expliquer votre présence en lui disant la vérité et en déclinant votre identité.

- Chevalier de l'Empire ? Eh bien, moi, je suis le dragon, vois-tu ! Allez, suffit, sale espion, va retrouver tes complices !

A ces mots répond un bruit d'enclenchement et le sol se dérobe sous vos pieds ! Rendez-vous au [118](#).

- 154 -

- Je m'appelle Stellianna, dernière fée du monde de Dorgan. Je suis heureuse de recevoir la visite d'un chevalier, cela faisait si longtemps...

- Mais aucun des miens n'est venu ici depuis la grande catastrophe qui a causé la chute de l'Empire !

Lorsque votre regard croise le sien, vous acquérez la certitude que cette créature féerique vit depuis des millénaires. Une grande sagesse se cache derrière cette apparence frivole. Respectueux, vous la laissez raconter une longue histoire :

En effet, il y a mille ans, de nombreux chevaliers sont venus au secours d'autres humains, alliés aux nains, aux gnomes et à mon peuple, aujourd'hui en exil au royaume des Fées. Nous avons lutté de toutes nos forces et nous sommes parvenus à enfermer la Sphère de Noirceur au milieu des ruines de la cité que des humains assez fous pour la servir avaient construit. Mais plus fous encore étaient les humains de la cité du lac, assez vaniteux pour refuser la protection du dragon ! Cette folie fut punie, et leur cité fut engloutie. Dans cette

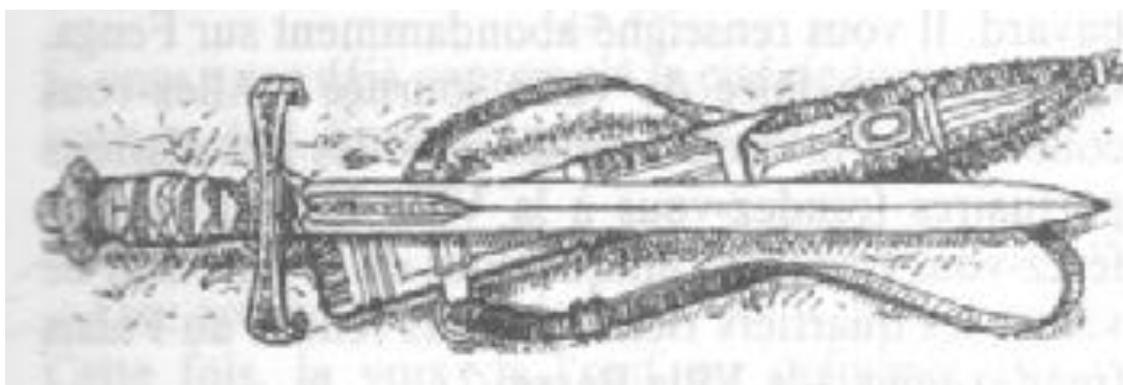
guerre, il n'y eut que des perdants : les nains se replièrent au plus profond de leurs grottes, le peuple gnome se divisa, une partie émigrant au sud, et l'autre choisissant de franchir le désert pour quitter Dorgan. Quant aux chevaliers et à leur Empire, tu dois savoir mieux que moi ce qu'il en est advenu... Voilà tout ce que je peux te révéler. J'espère que cela t'aidera dans ta quête.

A la fin de son récit, la fée baise sa paume puis, la main à la hauteur de sa bouche, elle souffle légèrement. Vous sentez son baiser se poser doucement sur vos lèvres. Votre cœur bat à tout rompre et c'est avec une grande déception que vous la voyez s'envoler et disparaître dans le ciel. Vous comprenez mieux maintenant les très vieilles légendes qui relatent l'histoire de chevaliers renonçant à leur statut pour finir leurs jours au côté d'une de ces charmantes créatures quasi immortelles... Le cœur gros, vous traversez le fleuve pour atteindre les Monts du Bouclier que vous distinguez à l'horizon. Rendez-vous à [Ordreth](#).

- 155 -

Cependant, en scrutant le sol, vous remarquez les signes du récent passage d'une créature... Intrigué, vous vous agenouillez pour examiner plus attentivement les traces qu'elle a laissés est trois fois plus large que celle d'un homme. De plus, il s'agit là d'un bipède, comme le prouve la disposition des traces. Et leur profondeur... Le monstre doit au moins peser cinq cents kilos ! A

présent, vous vous tenez sur vos gardes. Est-ce le fruit de votre imagination, ou l'effet d'un sortilège ? En tout cas, à mesure de votre avance, les arbres nouveaux prennent des formes de plus en plus terrifiantes : ici, vous discernez nettement un crâne humain, là, le corps d'une créature infâme qui ne peut apparaître que dans les pires cauchemars d'un dément. Ajouté à cela, le vent du nord apporte des effluves caractéristiques de la présence de chairs en décomposition. S'il y a un monstre dans la région, il ne saurait être loin ! Rendez-vous au [216](#).



156

Vous avez peine à croire les paroles de l'orque, tant le souvenir de la hideuse boule blanche est vivace dans votre esprit. Pourtant, votre barbe de quatre jours prouve que votre vis-à-vis ne ment pas. A votre air ahuri, l'orque vous donne des explications supplémentaires :

- Aussi incroyable que cela puisse paraître, nous te considérons aujourd'hui comme l'un des nôtres. Vois-tu, malgré nos coutumes sanguinaires, nous sommes plutôt pacifiques, et

l'épreuve de Galdor nous permet de savoir si un étranger est digne de notre confiance. Maintenant, parle et dis-nous ce qui t'amène ici. Cela fait plusieurs siècles que nous sommes réduits à côtoyer des nains agressifs et haineux qui souhaiteraient nous voir tous morts... comprends donc notre curiosité. Rendez-vous au [98](#).

157

Maudits insectes ! Ne finiront-ils jamais de vous harceler ? Vous faites un large moulinet avec le bras... et vous vous effondrez dans une grande gerbe de vase ! Dégoulinant d'une eau saumâtre et nauséabonde, vous vous relevez, essayant tant bien que mal de vous nettoyer. Avec dégoût, vous enlevez de votre haubert une boue brune et collante où grouillent de longs vers noirs. Soudain vous découvrez, fixée sur le dessus de votre main, une grosse sangsue qui pompe avidement votre sang ! Heureusement que le reste de votre corps est à l'abri de ces ignobles parasites. Sinon, vous en seriez déjà recouvert ! D'un geste vif, vous essayez d'arracher la chose gluante et noire. La douleur est beaucoup plus forte que prévu, et vous ne pouvez retenir un cri au moment où vous parvenez à la détacher. Si vous résistez à 1 D de Blessures, rendez-vous au [72](#).

Si l'enchanteur est avec vous, refermez votre livre et rendez-vous au 100 dans le livre de Kandjar. Sinon, rendez-vous au [184](#).

D'un coup d'une violence inouïe, Assilane tranche net le cou du dernier géant. Après un court instant, le corps de l'horrible humanoïde vient rejoindre sa tête dans la poussière de la route. Vous êtes satisfait du combat : voilà des géants qui ne terroriseront plus les pauvres voyageurs qui empruntent la Passe des Rocs ! Cependant, vous imaginez qu'au sein de ces montagnes, doit exister un village entier de ces monstres sanguinaires. Ah, si seulement vous aviez avec vous une bonne douzaine de vaillants chevaliers ! C'en serait terminé de ces raids meurtriers ! Et le nom de : Passe de Sire Péreim, serait bien agréable à vos oreilles ! Mais il est temps de reprendre votre chemin, car de lourds nuages noirs sont apparus, et vous seriez fort chagriné d'être trempé par une averse. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Passe des Rocs](#).

Le Premier Ecu, libéré de l'emprise du cœur, communique avec vous par images mentales. Tout d'abord, c'est l'impressionnant spectacle de l'Empire à son apogée, les centaines de tours et de flèches de la capitale se dressent vers les

cieux, la cité aux Mille Visages comme vous ne l'avez jamais vue : débordante d'une foule colorée où le charme et l'élégance des gentes dames s'allient à la beauté même du Palais. La deuxième image est encore plus grandiose : des centaines de chevaliers et d'écuyers suivent la bannière impériale dans un ordre parfait. Avec émotion vous reconnaissez au milieu de cette redoutable armée le blason azur et or de votre famille... La troisième image fait un contraste saisissant : c'est le chaos. Des chevaliers couverts de sang luttent fièrement aux côtés de gnomes, de nains, de magiciens et de fées contre des hommes vêtus d'une longue robe portant un disque noir. Une aura maléfique se dégage d'eux. De violentes décharges d'énergie traversent le champ de bataille pour s'écraser en d'immenses gerbes de flammes, projetant des membres déchiquetés et brûlés sur d'autres combattants... Les éléments sont pris de folie, air, feu, eau et terre se mettent parfois au service des ravissantes fées alliées aux magiciens, mais le plus souvent ils sont contrôlés par les forces des ténèbres. Dominant cette boucherie, une immense sphère noire semble se repaître du spectacle. La quatrième image vous impressionne plus encore : dans un dernier souffle, l'empereur fait appel à toute la puissance du Premier Ecu pour repousser l'être maléfique. Celui-ci, pour résister à l'attaque, est obligé de concentrer toutes ses forces pour arracher l'Ecu des mains de l'empereur et le projeter

dans l'univers de son maître, le Cœur de Haine. Dernière image : des volcans ; le cœur profite de la faiblesse temporaire de l'Ecu pour s'emparer de lui et en utiliser ensuite les pouvoirs pour son propre compte. Depuis lors, le Cœur de Haine piègeait les voyageurs qui s'aventurent dans la région. Après, une sourde vibration naît et, tandis qu'une implacable vague de destruction s'abat sur l'univers des volcans qui, peu à peu, perdent toute consistance et semblent se transformer en un rêve inoffensif, vous vous sentez glisser dans l'inconscience. Rendez-vous au [102](#).

161

Les lourds feuillages des arbres géants sont agités par un vent humide et chaud : Ordreth ! Qui a bien pu nommer ainsi cette forêt perdue, à l'écart de toute civilisation ? Acculée aux Monts du Bouclier, bornée à l'est par un lac immense et au sud par un marais enveloppé dans des brumes permanentes, ce lieu semble oublié des hommes. Vous écartez de hautes fougères avec votre épée, vous vous frayez un chemin à travers de véritables barrières de champignons géants. Vous regrettez amèrement de vous être enfoncé dans cette forêt vierge en quête de nourriture. Votre sac est toujours vide, et les incessants pépiements et ululements des oiseaux cachés dans les plus hautes branches ne font qu'ajouter à votre énervement. Aïe ! Encore une de ces maudites racines ! Vous massez doucement votre cheville douloureuse, assis sur

un tronc d'arbre. Que faire ? Rebrousser chemin ? Oui, mais il faudrait pouvoir vous repérer ! Et ce n'est pas la voûte végétale qui masque presque entièrement le ciel qui vous facilitera la tâche. Aucun doute : vous êtes bel et bien perdu ! Rendez-vous au [106](#).

162

Ce combat s'est rapidement transformé en une véritable boucherie... La sauvagerie des bûcherons vous a conduit aux pires extrémités. Dégoûté et honteux, vous quittez le village aux premières lueurs de l'aube, sous les regards chargés de haine et de douleur des familles endeuillées. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Kandaroth](#).

163

Vous satisferez votre curiosité une autre fois ! Pour l'heure, votre préoccupation principale est d'échapper à l'enfer du Chaudron. Après plusieurs heures de marche, le soleil commence à décliner à l'horizon. Heureusement, vous n'êtes plus dans le désert, mais sur les contreforts de la chaîne des Monts du Bouclier. Vous vous félicitez de la sage décision qui vous a évité de dormir dans un désert - sans doute aussi glacial la nuit qu'il est torride le jour ! Quant au puits d'eau que vous venez de trouver, il faudra vous en contenter, malgré le goût légèrement saumâtre de l'eau, pour remplir votre outre et calmer votre soif. Après avoir

dégusté un reste de dogdoye séché, vous vous blottissez auprès d'un foyer crépi tant et vous vous endormez d'un sommeil réparateur. Le lendemain, réveillé par les premiers rayons du soleil, vous décidez de quitter ce lieu sans plus tarder. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous au [Chaudron](#).

- 164 -

Vous comprenez mieux maintenant le surnom de Fenga : la cité lumière. Tout ici semble repousser la nuit comme pour nier son existence : des artisans continuent de travailler en sifflotant des airs joyeux, des commerçants hèlent les passants afin de les attirer dans leur échoppe et leur dévoiler les mille merveilles qui y sont cachées... Nombreuses sont les enseignes lumineuses des tavernes et auberges, d'où s'échappent de bruyants éclats de rire, dans une atmosphère bon enfant. Mais le plus étonnant, c'est bien cette substance bleue qui diffuse une douce lumière au fond des moindres recoins des ruelles les plus étroites. Tout à coup, vous débouchez sur une grande place sur laquelle une troupe de saltimbanques divertit les badauds, qui jettent, de temps en temps, des pièces de cuivre ou d'argent en signe de satisfaction. Vraiment, cette ville vous plaît. Jusqu'à la mode vestimentaire de ses habitants, les Fenganis : les femmes sont vêtues de longues robes serrées au buste sur lesquelles sont dessinés des motifs complexes du plus bel effet, les bijoux

scintillent de mille feux dans la nuit et leur chevelure même paraît refléter les nuances colorées de cet environnement féerique. De temps en temps, des passants vous questionnent sur votre présence, vous confondant avec l'un des lieutenants du Palais qui se trouve sur l'autre rive du Koth, dans ce que les Fenganis appellent paradoxalement, la Ville Basse. Vous leur expliquez courtoisement leur méprise, puis vous satisfaites leur curiosité quant à votre origine, amusé de leur étonnement. Après une heure de promenade dans la Ville Haute, vous décidez de vous reposer dans une auberge au nom évocateur. Le tenancier du Plaisir du Palais vous accueille avec un grand sourire, un peu trop affecté à votre goût. Vous prenez une chambre à l'étage. Le mobilier est simple mais assez confortable. Au chevet du lit, une petite lampe éclaire la pièce d'une jolie teinte bleue. Avant de vous coucher, vous la voilez d'une pièce de tissu prévue à cet effet. Dans l'obscurité, vous vous endormez, tandis que, dehors, la pluie commence à tomber. Rendez-vous au [21](#).

- 165 -

Dès que vous exposez votre problème au roi, Gobledilgou entre dans une grande colère :

- Vous avez interrompu notre fanfare pour pouvoir manger en paix et ce dîner, pourtant frugal, vous effraierait ! Allons donc, avouez plutôt que notre présence vous importune !

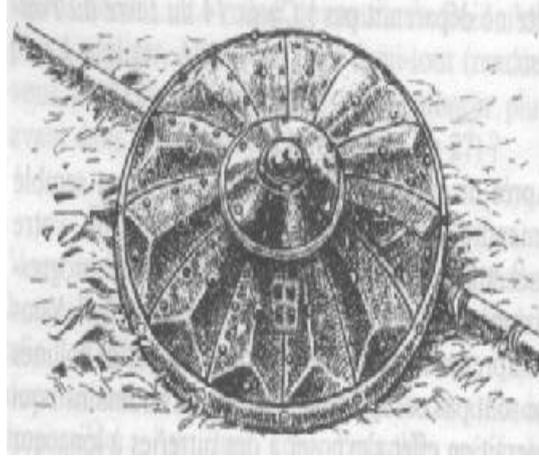
- Mais, je vous assure...
- Taisez-vous ! Ah oui, vous êtes bien comme ces humains qui tentent de s'installer régulièrement sur nos terres pour chasser le dogdoye ou établir des fermes ! Tous les mêmes ! Ma femme Pirandella a raison : mieux vaut vous éviter et vous jouer de méchants tours ! Vous avez abusé de ma confiance, vous allez le payer !

Devant de telles menaces, vous saisissez le pommeau d'Assilane et vous tentez de vous lever. Mais un violent choc sur le crâne vous fait comprendre l'utilité de votre heaume... qui est posé à côté de vous. Vous perdez conscience... Rendez-vous au [138](#).

166

Parcourant les Monts du Bouclier d'est en ouest, la Route des Conquérants semble abandonnée depuis bien des années. A en juger par les nombreux éboulis, peu de voyageurs s'aventurent dans cette passe sombre qui traverse les montagnes. Seuls quelques nids de poules témoignent du passage de chariots dans ce lieu désolé. Ah, les marchands... Nul endroit n'est trop éloigné quand il s'agit d'y vendre des denrées et d'en tirer de gros bénéfices. Le soleil descend lentement à l'horizon, projetant ses dernières lueurs rougeoyantes sur les hautes parois rocheuses. Au loin, une fumée s'élève dans le ciel. Foi de chevalier, voilà un signe de présence humaine qui vous reconforte ! Vous décidez

d'atteindre ce campement avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [13](#).



167

Le combat contre ces monstres a été éprouvant. Une fois sur deux, votre lame passait à travers leur corps ! Heureusement, votre courage n'a jamais faibli et, grâce à vos talents guerriers et à Assilane, vous les avez défaits ! De ces morts vivants, il ne reste que des vêtements déchirés à l'odeur infecte, et de petits médaillons de cuivre qu'ils portaient autour du cou. Vous en examinez un et vous remarquez une série de symboles vaguement familiers. D'après les enseignements que vous avez suivis quand vous étiez jeune, vous parvenez, au bout de deux heures, à les déchiffrer :

Enchanteurs nous étions,
Avant d'expier nos fautes
Et de payer le prix de notre orgueil.
Le repos et la paix nous trouverons,
Quand le démon du lac périra.

Qui que tu sois, obtiens notre pardon
Et hâte notre délivrance.

Une malédiction ! Un démon ! Mais de quel lac s'agit-il donc ? Serait-ce celui qui est indiqué sur votre carte au-delà des marais ? Seule manière pratique de le vérifier : y aller de ce pas ! Vous reprenez donc votre marche, très impressionné par les événements que vous venez de vivre. Lorsque le brouillard se dissipe, vous réalisez que vous quittez enfin les marais. Rendez-vous au [Lac](#).

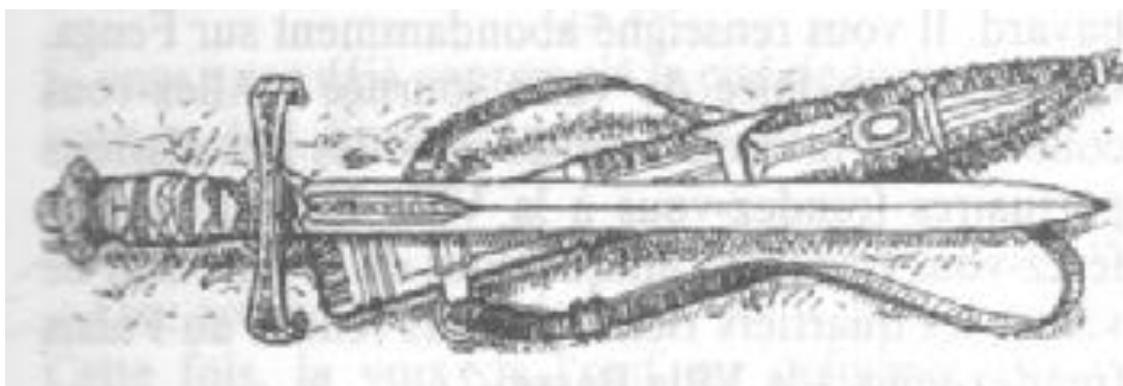
168

Vous n'avez que l'embarras du choix pour visiter la ville : si vous voulez faire un tour dans les échoppes et les auberges, rendez-vous au [quartier des Comptoirs](#). Si vous préférez explorer les quartiers pauvres le long de la forêt, rendez-vous au [quartier de la Cour des Miracles](#). Si vous désirez rencontrer les célèbres cavaliers de Sélartz, rendez-vous au [quartier des Campements](#). Sinon, il vous reste toujours la possibilité de vous présenter à l'entrée des vélariums afin d'être reçu par un des maîtres de la cité, dans ce cas, rendez-vous au [quartier des Hauts Chapiteaux](#).

169

Vous passez d'une porte cochère à une autre, faisant bien attention de ne pas vous faire repérer. Mais il faut maintenant courir sur plus d'une trentaine de mètres en terrain découvert !

Rongeant votre frein, vous attendez que le combat désespéré entre les chevaliers et les dizaines de soldats atteigne son point culminant pour prendre votre course... Ça y est ! De toutes vos forces, vous galopez vers la barricade. A chaque seconde, vous redoutez qu'un carreau d'arbalète ne vous transperce. Mais, au milieu des cris, des chocs des armes qui se croisent, de la fumée d'un bâtiment en flammes, nul ne vous prête attention ! Arrivé enfin auprès du chariot, à l'abri des regards, vous sortez une de vos torches, vous l'allumez, puis vous la faites passer sur la toile du véhicule pour l'enflammer. Mais, par tous les démons ! Que se passe-t-il ? A peine avez-vous touché la toile que celle-ci disparaît lentement ! Renonçant à chercher une explication, vous essayez de mettre le feu directement à la barricade mais, à votre grand effarement, elle aussi s'évanouit dans le néant ! Un rire glacial retentit... Vous perdez conscience. Rendez-vous au [80](#).



Malgré toute votre volonté, vous sentez une torpeur vous gagner tandis que le rire de Gobledilgou résonne dans votre pauvre crâne douloureux. Vous bredouillez :

- M'excuse Votre Séré... Votre Altesse...

Et, à moitié abruti par le vin, vous vous écroulez ensuite sur les restes de votre gâteau. De petites mains vous saisissent aux pieds et aux mains et vous transportent, tandis qu'un concert d'éclats de rire résonne à vos oreilles. Rendez-vous au [201](#).

Avec un sourire narquois, le « maître du monde » vous serre la main avec force en ajoutant :

- Et j'espère que nous nous reverrons car, malgré tout, vous m'êtes très sympathique et je pense que vous avez toutes vos chances pour faire aboutir votre quête !

Un peu étonné par cette affirmation, vous le fixez droit dans les yeux, interrogatif. Seule une lueur de malice apparaît furtivement dans son regard. Mais lorsqu'il vous quitte et disparaît à l'horizon, vous mettez celle-ci sur le compte de votre imagination. L'orage a cessé et de faibles rayons de soleil tentent de se faufiler entre les nuages qui se dispersent au gré des vents. A nouveau seul, vous reprenez votre traversée de la Grande Plaine sans rencontrer d'autre être

vivant pendant trois jours. *Fin d'Exploration.*
Rendez-vous à la **Grande Plaine**.

- 172 -

Si le troll d'Ordreth est toujours vivant, *Fin d'Exploration* d'Ordreth et rendez-vous à **l'Antre Maléfique**. Sinon, rendez-vous au **51**.

173

Le dîner terminé, vous discutez encore un peu avec les orques, parlant passionnément de tactique et de l'efficacité de certains coups au corps à corps. Il est tard dans la nuit lorsque chacun rentre chez lui, e l'Ancien vous invite à partager sa demeure. Le lendemain matin, vous mettez en pratique les conseil: de la veille au cours d'un entraînement avec de jeunes orques. Vous mordez plusieurs fois la pous sière, mais l'expérience acquise en vaut la peine.. Votre total de Combat augmente d'ailleurs d(1 point ! Le soleil est au zénith quand vous quittez le village après avoir salué, comme il se doit, vos hôtes. Dorénavant, vous considérez les orques sous un tout autre jour. *Fin d'Exploration.*
Rendez-vous aux **Entrailles du Rovar**.

174

Enfin, au bout de la route, vous vous tenez face à une immense double porte de bronze où sont

représentées deux colonnes soutenant un énorme linteau dans un paysage de montagne. Sur chacune d'elles est gravée l'image d'une créature reptilienne, au corps couvert d'écaillés, qui déploie deux fantastiques ailes membraneuses. Une voix venue de nulle part s'adresse à vous :

- Te voilà devant moi, la Porte du Pentacle. Tu es arrivé sain et sauf ici grâce à la magie de ton épée, mais elle te sera inutile pour me franchir. Seule ta valeur le permettra !

Malgré votre surprise, vous rengainez votre épée magique et vous tentez de pousser cette porte douée de parole... Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

- 175 -

Plongé dans vos réflexions, il est trop tard lorsque vous réalisez que la troupe qui vient à votre rencontre n'est pas composée d'humains ! Ces humanoïdes poilus à tête porcine, vous les avez déjà rencontrés par le passé : ce sont des orques, terreur des barbares les plus farouches ! Il a fallu vraiment une grande malchance pour en découvrir ici alors que nul ne se doute de leur existence sur ce haut plateau du Rovar ! Ils vous entourent, répieu baissé, prêts à charger au moindre signe belliqueux de votre part. Vous êtes poussé en direction du village. A la vue d'une nouvelle troupe de guerriers orques qui apparaît sur le sentier derrière vous, vous

chassez de votre esprit toute idée de combat. Aucun chevalier, même à l'apogée de l'Empire, n'a réussi à défaire seul plus de six d'entre eux à la fois, et c'est plus d'une trentaine de ces terribles combattants qui sont susceptibles de se ruer sur vous ! Rendez-vous au [11](#)

176

Non ! Jamais vous n'accepterez de laisser la face obscure de votre âme vous contrôler ! Vous êtes un chevalier et non l'un de ces humains égoïstes qui se vendent au premier démon venu ! La loi est votre devoir, le bien est votre droit ! L'Œuf des Ténèbres est furieux de votre refus : il était certain de sa victoire ! Sa voix est maintenant chargée de haine : - Puisque tu refuses ton destin, je t'envoie à mon maître, qui saura bien te faire entendre raison ou te tuer si tu t'obstines. Malgré votre résistance aux vagues de sommeil que vous absorbez, vous succombez et vous perdez connaissance. Rendez-vous aux [Volcans](#).

177

Vous finissez la journée avec sire Arkos, qui vous dévoile l'origine des cris atroces que vous aviez entendus : ce sont ceux des fous que les gens de Sélartz volent dans chaque caravane qui passe le col de la Porte du Levant. Selon eux, cela éloignerait les mauvais esprits des montagnes qui causent les avalanches ; ceux-ci n'oseraient pas enfouir sous les rocs un esprit proche du leur ! Alors que le soleil se couche, vous remerciez sire Arkos de son hospitalité et vous promettez de le revoir si vou:

accomplissez votre quête. *Fin d'Exploration* di quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).

- 178 -

Le vague tracé d'un petit sentier attire votre attention dans ce monde de chaos et de flammes. Vous vous demandez comment il a pu résister aux agressions de la nature. Magie, telle est l'unique réponse possible... Intrigué, vous empruntez cette voie Dans cet univers de feu et de cendres, assourdi par le vacarme d'éruptions proches, déséquilibré par de fréquents tremblements de terre, votre progression est lente. L'atmosphère est presque irrespirable. Vous étouffez dans votre armure sans oser la retirer de peur d'une mauvaise rencontre. Au bout d'un temps indéterminé, votre estomac vous incite à vous restaurer. Mais l'eau est chaude et la viande séchée a un goût de cendre... Impossible de vous repérer ! Votre champ de vision dépasse à peine quelques dizaines de pas. Mais dans quelle partie de Dorgan pouvez-vous bien vous trouver ? La présence de volcans n'est mentionnée nulle part sur votre carte... A moins, bien sûr, que vous ne soyez plus dans le même monde ! Et les événements que vous avez précédemment vécus sont assez étranges pour rendre cette folle hypothèse plausible. Rendez-vous au [191](#).

179

Vous regrettez amèrement d'avoir quitté la Porte du Levant pour vous aventurer dans ce lieu infer

nal ! Le Chaudron forme une gigantesque cuvette qui sépare les Monts du Bouclier et le début du désert blanc. Au fond de la dépression, vous êtes accablé par la chaleur étouffante qui vous fait abondamment transpirer sous votre haubert. Autour de vous s'étend un univers blanc, aride, où la déshydratation guette les créatures vivantes. Déjà, vous avez bu plus du tiers de votre outre, et la soif pourtant vous tenaille encore. Vous remarquez, çà et là, de gros cristaux transparents qui scintillent sous la lumière aveuglante du soleil. Un vent brûlant vient de se lever, soulevant de majestueuses colonnes de sable, hautes de plus d'une trentaine de mètres. Vous vous éloignez en toute hâte de ce phénomène naturel qui pourrait se révéler mortel. Rendez-vous au [35](#).

180

Le combat fut rude. Votre haubert taché de sang vous a sauvé plusieurs fois la vie, ces stupides barbares ne connaissant visiblement pas l'efficacité de la cotte de mailles. Néanmoins c'étaient de courageux guerriers et aucun n'a reculé ! C'est pourquoi vous passez une bonne partie de la nuit à leur creuser une digne sépulture. Le lendemain matin, vous quittez cet endroit transformé en cimetière. La vengeance du marchand est accomplie. Vous n'avez plus rien à faire ici. *Fin d'Exploration pour tous.* Rendez-vous à la [Route des Conquérants](#).

Sous l'impact de votre épée enchantée la substance verte s'enflamme ! En une seconde, il ne reste plus devant vous qu'un petit tas de matière incandescente qui dégage une odeur infecte. Curieux, vous décidez de regarder de plus près la petite masse verte maintenant refroidie. En la sondant de votre épée, vous sentez un noyau résistant. Intrigué, vous le dégagez de sa gangue verdâtre. Il s'agit d'un petit anneau de métal blanc qui luit d'un faible éclat bleuâtre... Que les démons vous emportent si cet anneau n'est point magique ! Confiant en l'héritage laissé par l'infortuné que vous avez délivré de ses tourments, vous le passez à votre doigt. Vous possédez l'anneau de Surforce et nul ne pourra vous le retirer tant que vous serez vivant ! Son pouvoir augmente de 1 D les dommages que vous infligez. Rendez-vous au [31](#).

Epuisé après une telle épreuve, vous vous asseyez et vous contemplez le carnage qui vous entoure. Du sang, du sang, et encore du sang ! Vous frappez la terre de votre poing, puis vous vous relevez. Cela ne finira-t-il donc jamais ? Vous marchez au milieu des cadavres de pillards et de soldats et vous ne pouvez vous empêcher de penser que, malgré leur condition de bandits de grands chemins, ces hommes avaient suffisamment de courage pour risquer leur vie

afin de retrouver leur liberté... Mais, au bout du compte, tout ceci ne vous concerne pas, et vous quittez ce lieu après avoir passé des heures à enterrer les morts. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Porte du Levant](#).

183

Prudent, vous vous dissimulez dans le petit bois après avoir étouffé rapidement votre feu sous une motte de terre. Au fur et à mesure que les sons se précisent, vous êtes tellement surpris que vous n'arrivez pas à en croire vos oreilles puis, quelques minutes plus tard, vous n'en croyez pas vos yeux !

Vous reconnaissez d'abord les battements caractéristiques de plusieurs grosses caisses, accompagnés de vigoureux coups de cymbales, puis les sons plus aigus des trompettes auxquelles se mêlent des flûtes et des pipeaux endiablés. Puis des clarinettes, des hautbois, des violons, des trombones, des cornemuses et d'autres instruments inconnus. L'apparition des musiciens est à la fois irréelle et grotesque car aucun d'eux ne dépasse la moitié de votre taille. Leurs longues barbes fleuries flottent au gré du vent, certains s'y prennent parfois les pieds et ils tomberaient si leurs compagnons ne les retenaient pas au dernier moment, provoquant un éclat de rire général ! Et ce cortège aux mille écharpes colorées défile à quelques dizaines de mètres à peine de vous. Rarement il a été donné à un chevalier d'assister à une fête de gnomes. Car ce sont bien des êtres de cette race féerique

que vous observez, vous n'en doutez pas une seconde ! Vous regardez, amusé, au centre de la procession, un palanquin monté sur le dos d'un âne sur lequel se prélassent un gnome coiffé d'une couronne d'or, tandis que deux gnomettes lui proposent des plats pantagruéliques dont le fumet tentateur porté par la brise parvient jusqu'à vos narines ! Mais, soudain, un des joueurs de fifrelin fixe son regard droit dans votre direction ! Vous êtes repéré ! *Choix 4 du Livre du Pouvoir.* [.ami4](#), [ruse4](#), [prud4](#), [agre4](#)

- 184 -

Le vent s'engouffre dans une passe aux parois abruptes où seules quelques mauvaises herbes s'accrochent désespérément. De temps en temps, des bruits de chutes de pierres vous incitent à rester au centre du sentier sinueux et verglacé que vous empruntez. Quelques vautours vous survolent, dont les cris sinistres résonnent en multiples échos qui se perdent dans les profondeurs du défilé. Dans cet univers de rocailles, un terrible froid règne et maître absolu. De part et d'autre du col que vous gravissez, de hauts pics enneigés veillent depuis des millénaires à séparer le désert du monde de Dor-gan. Rendez-vous au [128](#).

185

Lorsque le soleil se lève, le chant des oiseaux vous réveille. Vous vous extirpez de la racine géante et vous n'en croyez pas vos yeux !

Autour de vous, des centaines d'animaux semblables à celui que vous avez libéré se sont rassemblés. Un des plus jeunes, et sans doute le plus effronté, se juche d'un bond au sommet de votre heaume. Délicatement, vous le prenez et vous l'installez sur votre épaule. Ses longues moustaches vous chatouillent le visage. Vous pouffez de rire et vous refermez votre visière pour ne plus subir un tel supplice ! Pour sa part, votre compagnon ronronne. Ses frères de race paraissent vous indiquer un chemin à suivre vers l'ouest. Au bout d'une heure de marche, les créatures se sont lassées de vous et elles ont disparu dans la forêt. *Fin d'Exploration* d'Ordreth. Rendez-vous à [**l'Esprit d'Ordreth.**](#)

186

Maintenant que vous êtes hors de danger, vous procédez à l'exploration des bâtiments de ce poste frontière à l'abandon. Après une demi-heure de recherches, vous trouvez ce que vous vouliez : un puits ! Par chance, il est encore utilisable et vous vous désaltérez enfin avec une grande joie. Maintenant revigoré, vous vous mettez en quête de nourriture, espérant bien transformer l'un des rongeurs qui doivent pulluler ici en repas acceptable. Mais vous trouvez quelque chose de bien plus étonnant : après avoir enfoncé une porte, vous avez débouché dans une salle en parfait état où sont entreposés armes, rations, eau, ainsi que de multiples objets laissant penser que vous venez

de découvrir une cache de pillards ou de brigands ! En effet, pour les avoir ainsi dissimulés dans un lieu abandonné, leur propriétaire ne doit pas avoir la conscience bien tranquille. Mais vous êtes un chevalier et non un quelconque voleur, vous déposez donc en évidence quelques pièces d'or tandis que vous complétez vos provisions. Alors que le soleil décline à l'horizon, vous vous remettez en marche vers l'est. Les contours lointains d'une forêt se dessinent dans les dernières lueurs du soir. *Fin d'Exploration.* Rendez-vous à la [Voie des Bâisseurs](#).

187

Quelques minutes plus tard, alors que les dernières paroles du vieil homme s'évanouissent dans le vent, tous les oiseaux prennent leur envol dans un bruissement d'ailes et en poussant des petits cris perçants. Après un ballet compliqué au-dessus du promontoire en signe d'au revoir, les rapaces vous laissent seul avec leur maître présumé. Ses habits - une robe de bure, une fourrure à la piètre allure et un vieux chapeau - ne révèlent rien de la puissance de ce vieil homme à la longue barbe qui possède le pouvoir de commander aux majestueux aigles des montagnes.

- Si Favel, mon serviteur, de venir à moi t'a permis, alors aide et repos, je te les donne, si je le puis. La langue archaïque que l'ermite emploie vous fait supposer qu'il vit retiré des hommes depuis bien longtemps. Après l'avoir remercié

de sa proposition et décliné votre titre et votre nom, vous suive l'étrange personnage dans sa demeure, un immense caverne éclairée et chauffée par un blo de cristal vert. Aux livres soigneusement rangés su une étagère creusée à même la roche, aux bocau contenant des liquides inconnus aux vives couleurs vous réalisez que votre hôte doit être familier de arcanes de la magie... Accoudé à un fauteuil d pierre recouvert de petites fourrures cousues le unes aux autres, dévorant à pleines dents une sort de petit rongeur à la chair tendre, vous écoutez ave attention les paroles du vieillard : - Maintenant que bien installé tu es, t'avouer qu j'attendais depuis longtemps ta venue, je puis.. Chose bien normale pour le dernier vrai devin d Dorgan ! Rendez-vous au [198](#).

188

Le combat s'engage en votre faveur, Assilan accomplit des merveilles contre le mauvais acie des lames ennemies. Mais, brusquement, tout bas cule : vos adversaires reçoivent une aide surna turelle qui décuple leur force et rend leurs arme étincelantes de magie. Débordé par la meut' déchaînée, vous ne pouvez résister. *Fin d'Aventure*

189

Au bout d'une bonne heure de marche harassant» dans une végétation embroussaillée, vous débou chez sur un gros monticule de terre haut de plu sieurs mètres. Enfin ! Vous allez

maintenant pour voir vous repérer... Vous gravissez sans difficulté l'amas de terre pour observer les alentours. A quel que centaines de mètres, vous découvrez un lac immense alimenté au nord-ouest par des ruisseaux; qui prennent leur source dans les Monts du Bouclier. A l'ouest, de petites collines marquent la lisière de la grande forêt d'Andaines. A l'est, coincée entre les montagnes et le lac, la forêt d'Ordreth se perd au sud dans la brume permanente qui recouvre les marais. Soudain, une désagréable sensation de piqure vous arrache à vos observations. Du monticule où vous êtes posté, une myriade de fourmis rouges de la taille d'un pouce se mobilisent pour attaquer l'intrus qui piétine ainsi leur demeure... A peine avez-vous compris la situation que déjà plus d'une centaine d'insectes vous ont recouvert depuis les bottes jusqu'au haubert ! Inutile de chercher à se défaire d'une telle armée ! Vous dévalez la fourmilière et vous foncez à toute vitesse vers le lac pour vous débarrasser des hôtes indésirables qui se fauillent sous votre armure et vos vêtements. Rendez-vous au [52](#).

- 190 -

Par tous les diables ! Avec de bons architectes et de solides dalles de pierre, il ne faudrait que quelques années pour transformer ce chemin de terre en une véritable voie impériale ! Mais l'esprit de grandeur manque aux habitants du monde de Dorgan, et vous imaginez sans peine

la tête d'un de leurs riches négociants face à l'impôt qui serait nécessaire pour réaliser un tel projet... Rendez-vous au [42](#).

191

Après plusieurs jours d'une marche harassante, vous commencez à désespérer : ce sentier mène-t-il quelque part ? N'est-ce point, là encore, un vilain tour de sorcier destiné à égarer les voyageurs dans ce monde inhospitalier ? Vos provisions s'amenuisent, votre outre est molle, la fatigue vous gagne. Mais votre obstination est enfin récompensée : un gigantesque mur de brique noire écroulé termine votre voyage. Au bout de deux bonnes heures d'ascension, vous parvenez enfin à son sommet. A travers les nuages de cendre permanents, vous devinez, en contrebas, les formes floues d'un important édifice. Vous vous y rendez immédiatement, espérant bien pouvoir trouver enfin une créature intelligente avec laquelle discuter. Avec surprise vous constatez que l'air redevient respirable, une sorte de bouclier magique semble protéger ce lieu de la fureur des volcans... Rendez-vous au [8](#).

192

Le Turiban-Koth ! L'estuaire de l'unique fleuve de Dorgan s'étend face à vous jusqu'à l'immensité bleue de la Grande Mer, que vous devinez au loin. Le Koth traverse en de sinueuses hésitations les champs riches et

colorés de nombreuses fermes. Alors que la nuit tombe, vous apercevez dans le lointain les lumières de Fenga, l'orgueilleuse cité marchande. La brise qui vous avait accompagné jusqu'ici se transforme peu à peu en un vent violent qui courbe les rares bouleaux, tel un ultime hommage au soleil couchant. Mais il n'est plus temps de rêvasser ; votre bon sens vous conseille de tenir compte de ces signes avant-coureurs d'orage. Vous hâtez donc le pas pour arriver à la ville avant la pluie. Rendez-vous au [164](#).

193

Le cadavre du monstre occupe toute la largeur de la pièce ! Dans un coin, quelques petits cobras disparaissent dans une anfractuosit  du mur : vous comprenez mieux l'agressivit  de votre adversaire. Si vous les aviez aper us avant, vous n'auriez amais p n tr  dans cette pi ce jonch e d' boulis o  devait naturellement se trouver leur m re. Mais, au fait, celle-ci doit avoir un compagnon qui n'est s rement pas loin ! Peu d sireux d'entamer un nouveau combat, vous prenez la d cision d'interrompre vos recherches d s que vous aurez trouv  un puits o  vous d salt rer. Tandis que le soleil d cline doucement   l'horizon, vous quittez ces lieux, votre outre remplie, et vous reprenez votre marche vers l'est. Dans le lointain se dessine la masse d'une for t que votre plan nomme : Andaines. *Fin d'Exploration* de l'Ultime Rempart. Rendez-vous   [la Voie des B tisseurs](#).

194

Soudain c'est le silence complet. Tous sont figés et regardent quelque chose derrière vous. La gorge serrée, vous vous retournez pour voir s'approcher, bondissant mollement sur les flots, une boule d'un blanc laiteux, à l'apparence flasque, haute de plusieurs mètres ! *Choix 17 du Livre du Pouvoir.* [. ami17](#), [ruse17](#), [prud17](#), [agre17](#)

195

Après une feinte, vous enfoncez profondément votre lame dans le cœur de la créature. Assilane s'enflamme à son contact et réduit l'imposant cadavre en un petit tas de cendres. Si vous aviez encore un doute quant à la nature maléfique de ce monstre, vous voilà rassuré ! Plus par curiosité que par appât du gain, vous fouillez la caverne du troll. Comme prévu, vous n'y trouvez rien qui puisse présenter le moindre intérêt et vous quittez ce lieu. Rendez-vous à [Ordreth](#).

196

Les branches des arbres de la forêt d'Andaines forment une voûte végétale au-dessus de la voie, per mettant à quelques rares rayons d'atteindre le sol. Du coup, vous allumez une torche. L'éclat de la lumière fait disparaître une multitude de petits rongeurs aux immenses yeux noirs qui profitaient de l'obscurité pour vous observer. Malgré son aspect sinistre, la forêt ne doit guère receler de créatures monstrueuses. Sinon, cela

ferait déjà longtemps que ces petits animaux auraient déguerpi ! Mais, comme pour vous contredire, un rugissement retentit de nouveau ! Aucun doute, le fauve ne doit pas être à plus d'une douzaine de mètres de vous ! D'un bond, vous foncez à travers les taillis. Cependant, votre manœuvre paraît inefficace : un long feulement se rapproche de votre refuge... *Choix 10 du Livre du Pouvoir.* [ami10](#), [ruse10](#), [prud10](#), [agre10](#)

- 197 -

Votre quête n'est pas terminée ! En effet, Assilane et l'Ecu vous assignent une nouvelle mission : il s'agit de retrouver le protecteur de Dorgan, être fabuleux qui pourrait, à lui seul, rebâtir un empire, pierre par pierre. Malgré toutes les questions que vous posez à vos compagnons magiques, ceux-ci refusent obstinément de répondre, soit qu'ils n'en sachent pas plus, soit qu'une puissance leur ordonne de se taire afin que vous prouviez votre vaillance... *Fin d'Exploration pour tous.* Rendez-vous à [Andaines](#). Si d'autres personnages se trouvent dans les volcans, ils vous rejoignent.

- 198 -

- Ah, je vois qu'Assilane, tu possèdes ! Voilà qui est bien, car, dans l'avenir, d'elle, tu auras besoin. Doubles sont les voies de ton destin, mais par un même et unique lieu, toutes passent. Un esprit maléfique à la puissance terrifiante, son gardien est. A cet endroit, la mort, ou le départ d'une nouvelle vie tu trouveras. Mais près

de ce lieu ne t'aventure point si d'expérience tu manques. Car du Pouvoir, pour affronter ton destin, il t'en faudra. Ce lieu mystérieux, à l'opposé du mien, il se situe. T'en dire plus, je ne le puis, car forte est la malédiction qui, de mes investigations, le protège... Mais lointaine, fort lointaine, son origine est... Dans la vanité blessée, elle se trouve. Mais qu'importe ! Dans l'attente d'une délivrance, son auteur se morfond. Peut-être l'agent de celle-ci, seras-tu ? Bonne chance, sincèrement, je te souhaite, quand le démon du lac tu affronteras ! Rendez-vous au [54](#).

199

Invoquant des forces surnaturelles, le sorcier place devant lui un parchemin qui se couvre de lui-même d'une écriture serrée que vous n'arrivez pas à déchiffrer. Manifestement épuisé, il vous tend une plume d'oie qu'il a plongée dans une encre à la couleur rouge suspecte. Mais ce n'est pas maintenant que vous allez reculer ! Vous saisissez la plume et vous signez. A peine avez-vous terminé que vous ressentez un étrange malaise. Vous vous tournez vers maître Aguil, qui se met à ricaner surnoisement en précisant :
- Heureusement que, sur ce contrat, il est mentionné « lu et approuvé » ! Pauvre crétin, je t'ai bien eu ! Suis-moi maintenant vers ta nouvelle demeure.

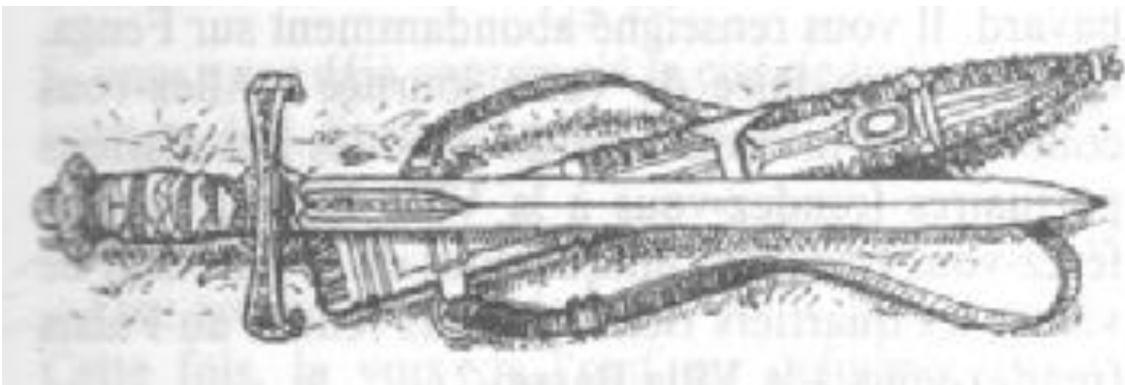
Le pire est que vous êtes conscient de votre condition de marionnette ! D'un fantastique

effort de volonté, vous parvenez à interroger Ertol :

- Combien de temps, resterai-je ainsi ?

La réponse vous consterne : dix ans ! Alors que vous vous placez dans le petit bassin où se trouvaient les dauphins à tête humaine, vous réalisez avec horreur que vous allez partager leur sort ! Et l'ignoble sorcier de ricaner : - Ne t'inquiète pas, la durée moyenne de vie est de six mois pour le travail que je vais exiger de toi selon le pacte que tu as signé librement. Il faudra un jour que je félicite Ascolin, ce brave marin qui me fournit avec une telle diligence des étrangers dont personne ne se préoccupe.

Quelques mois plus tard, vous mourez, déchiqueté par un requin alors que vous rameniez des perles rares au maître des poissons. *Fin d'Aventure.*



Après avoir recommencé votre périple pour descendre au fond du cratère d'Andaines, vous

faites de nouveau face à l'Œuf des Ténèbres. Vous êtes accueilli par la voix caverneuse qui s'est teintée, depuis, d'une légère satisfaction : - Te voici une nouvelle fois devant moi. J'espère que tu seras cette fois digne de ma puissance. Si

vous possédez 8 points de Pouvoir  , rendez- vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

201

Si ce n'était votre estomac tendu, vous penseriez avoir rêvé ! L'aube vient de se lever et vos vêtements sont humides de rosée. Une légère brume flotte dans les vallons entre les collines. Courbatu, vous réalisez que dormir en armure n'est guère confortable ! Vous décidez de quitter ce territoire gnome. Rendez-vous aux [collines des Barbes Fleuries](#).

- 202 -

La créature relâche son étreinte et vous vous sentez à nouveau maître de votre corps. L'Œuf des Ténèbres paraît satisfait :

- Sire Péreim, je te félicite ! Contrairement au bétail humain qui infeste le monde de Dorgan, tu possèdes les qualités nécessaires pour que je te propose un destin inespéré pour un chevalier d'un empire agonisant... Accepte de devenir mon maître et je te donnerai une puissance dont tu ne soupçonnes même pas l'étendue. Ensemble, nous pourrons dominer le monde de

Dorgan et créer un Empire qui se moquera du temps. Regarde au fond de ton cœur, tu sais que je dis la vérité. Laisse la face obscure de ton âme s'exprimer enfin, rejette ce que les faibles t'ont enseigné, renie l'humilité, la pitié et l'amour, et accepte l'honneur, la puissance et la gloire ! Réfléchis bien à ma proposition avant de te décider librement et ne déçois pas mon espérance.

Vous êtes profondément troublé par ce discours. Assilane refuse de prendre part à cette décision. Si vous choisissez de rejeter l'offre de l'Œuf des Ténèbres, rendez-vous au [176](#). Sinon, rendez-vous au [120](#).

- 203 -

Après une bonne heure de recherche, vous découvrez un arbre bizarre, à mi-chemin entre le baobab et le saule pleureur. Une rapide inspection vous ras sure : aucun serpent, aucune créature dangereuse ne semble y avoir élu domicile. En vous installant sur une des larges branches basses du végétal, vous bénissez vos ancêtres de vous avoir guidé vers ce lieu sec et finalement assez confortable. Une fois restauré, vous vous couchez, votre sac sous la tête, Assilane à portée de main. Rendez-vous au [146](#).

204

Après vous avoir écouté longuement, le sorcier acquiesce. Il murmure :

- Oui... Oui... Je crois avoir de très bonnes sources d'information. Le démon Handmar connaît sûrement la réponse. Mais il faudra passer un pacte avec lui. Sans contrat, vous ne pouvez espérer son aide, et c'est bien normal !

La proposition du maître des lieux est claire, vous savez qu'en acceptant vous devrez passer quelques années loyalement sous l'égide d'une créature infernale. Comme vous hésitez, Ertol maugrée :

- Alors, vous vous décidez ? C'est un comble de venir me déranger pour hésiter ensuite comme un paysan devant une bête à acquérir. Allez, dites oui et procédons à l'invocation !

Si vous refusez l'accord, rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

205

Qu'importe de savoir où vous êtes, l'essentiel est de pouvoir ressortir de cette pièce. Or, tous vos efforts pour ouvrir l'unique issue, une grande porte de bronze, s'avèrent vains... A l'autre bout de la salle, un grimoire semblable à celui de la fresque repose sur une écritoire au milieu d'un pentacle rouge. C'est sans doute là que se trouve la solution à votre problème. Peu désireux de moisir ici, vous vous approchez du vieux livre... Si vous êtes seul, rendez-vous au [134](#). Si vous dirigez une alliance, rendez-vous au [29](#).

206

Vous êtes emprisonné dans une simple cabane de bois. Vos geôliers vous laissent vos armes et

vous apportent même un repas à l'odeur suspecte, mais mangeable bien qu'assez fade. En refermant la porte derrière lui, un guerrier vous lance :

- Et ne t'avise pas de t'enfuir sous prétexte que nous ne fermons pas la porte ! Tu rencontreras demain celui que nous vénérons tous. Prépare-toi à cette entrevue, car il n'est pas très commode. Le rire sardonique qui conclut la phrase a pour effet de dissiper votre optimisme renaissant... Allez-vous tenter de vous échapper durant la nuit (rendez-vous au [38](#)) ou préférez-vous attendre sagement (rendez-vous à [Galdor](#)) ?

207

Tous vos doutes s'évanouissent lorsque vous tuez net le rapace. Vous prenez son corps chaud et vous commencez à le plumer. Au bout d'une heure, vous avez terminé ce travail inhabituel pour un chevalier, et vous salivez d'avance. Vous savourez la chair grillée des ailes et des cuisses du volatile. Malgré sa dureté relative, vous faites un bon repas et, ayant retrouvé vos forces, vous réfléchissez sur la direction à prendre. Rendez-vous au [111](#).

- 208 -

Tirant votre épée du fourreau, vous êtes décidé à faire votre repas de cette créature ! Mais la douleur de votre cheville s'amplifie brutalement, votre ventre se contracte d'un coup et une immense fatigue s'empare de vous. La vue des

moustaches de l'animal entourées de petits éclairs verts vous renseigne immédiatement sur l'origine du phénomène ! Sans hésiter, vous donnez un coup d'épée, décapitant net la créature magique. Vous ramassez l'animal encore chaud puis vous rejoignez votre bivouac. Grâce à votre torche, vous parvenez à faire cuire la viande. Bien que calcinée par endroits, elle se révèle excellente. Vous vous sentez déjà mieux : la douleur de votre cheville s'atténue et, rassasié, vous vous endormez. Rendez-vous au [119](#).

209

Après une bonne heure de marche, vous distinguez, au loin, à travers les brumes matinales, la silhouette d'un monument colossal : un titanesque linteau de pierre soutenu par deux gigantesques colonnes de plus de trente mètres de hauteur. Sur chacune d'elles est gravée l'image d'une créature fantastique de forme reptilienne, couverte d'écaillés, aux pattes munies d'énormes griffes, qui déploie deux ailes membraneuses d'une étonnante envergure. Jamais vous n'avez rencontré un monstre aussi majestueux et vous n'avez aucune envie d'affronter un jour une telle créature... Non sans un certain respect, vous imaginez les dimensions de l'édifice qu'ornait une telle entrée... et vous considérez maintenant d'un autre œil les quelques pierres brisées qui jonchent le chemin : témoignages d'une civilisation disparue et oubliée, elles méritent bien un moment de

méditation sur la destinée des œuvres humaines.
Rendez- vous au [43](#).

210

après un long moment un peu irréel sous cette pluie battante pendant lequel vous vous êtes jaugés mutuellement, vous décidez de vous présenter :

- Je m'appelle sire Péreim et je suis chevalier.
- Et moi sire Dorgan, et j'ai le titre de maître du monde !

Interloqué, vous ne savez que répondre à cette affirmation péremptoire !

- Oh, oui, je sais, ce n'est guère courant de nos jours... De plus, je suis en quelque sorte à la retraite. Effet terrible de l'âge et de stupides promesses faites à moi-même !

La voix du vieillard s'affermit peu à peu, et si les propos qu'il tient n'étaient pas aussi délirants, il y aurait une certaine noblesse dans ses paroles.

- Tu n'es guère loquace, l'ami ! Pourtant, je suis la seule personne à qui tu puisses parler à plus d'une trentaine de lieues à la ronde. Mais je sens un doute en toi. Tu te demandes comment j'ai fait pour venir jusqu'ici et, surtout, pourquoi tu ne m'as pas entendu approcher. La réponse est simple : je volais !

Cette fois-ci, il n'y a plus de doute, cet homme est complètement fou ! Franchement, le hasard aurait pu vous attribuer un autre compagnon !

Devant votre mine soucieuse, le vieil homme reprend :

- Peut-être accepteriez-vous de me suivre jusqu'à ma maison. Elle n'est pas très éloignée, c'est l'affaire de quelques lieues.

L'accent de vérité induit un nouveau doute dans votre esprit : et s'il disait vrai ? Une bonne nuit au chaud dans un bon lit de paille bien sèche serait pour vous un véritable délice dans les circonstances actuelles.

- Mais dans cette région déserte, il doit y avoir des bêtes qui rôdent en quête de nourriture et, d'ailleurs, comment faites-vous vous-même pour vous nourrir, car vous m'avez affirmé qu'il n'y avait rien à trente lieues à la ronde ?

- Fort simple, mon bon ami, je possède un adorable jardinet qui me fournit de délicieux légumes, et lorsque la faim me tenaille un peu, je m'envole de l'autre côté des Monts du Rovar pour chasser quelques buffles qui, assaisonnés, font le bonheur du palais. Quant aux dangers de cette plaine, pillards, cavaliers et voyageurs évitent ma petite maison car ils savent qu'il peut être périlleux de déranger le maître du monde pour des broutilles. Inutile d'être méchant avec un vieil homme qui a perdu la raison. Gentiment, vous lui proposez de l'accompagner jusqu'à la ville la plus proche. Un peu surpris, il refuse et réitère son invitation. Malgré votre insistance, il fait preuve d'une rare obstination. Manifestement déçu par votre propre refus, le vieux fou vous signale qu'il préfère prendre

congé maintenant. Soit ! Après tout, vous n'êtes pas responsable de cet homme, et comme il n'a pas voulu de votre aide, vous vous estimez dégagé de toute responsabilité. Rendez-vous au [171](#).

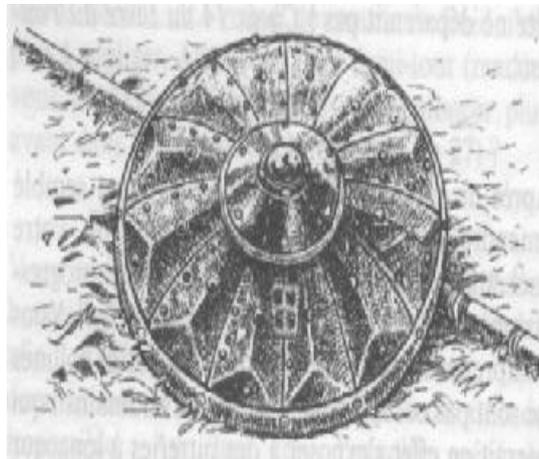
211

Vous glissez tranquillement au fil de l'eau, mais un étrange pressentiment vous assaille. Vous décidez de rejoindre au plus vite la rive sur laquelle se trouve votre équipement. Instantanément, un mur d'eau se dresse devant vous ! Le fleuve se met à tourbillonner et, malgré vos efforts pour vous maintenir à la surface, vous vous sentez aspiré vers le fond sans avoir pu reprendre votre souffle ! Votre étonnement est grand lorsque vous vous apercevez que vous respirez parfaitement sous l'eau ! Votre panique dissipée, vous remarquez une forme humaine, à trois mètres de vous : son visage ne possède ni bouche, ni nez, ni oreilles, vous distinguez à peine ce qui pourrait être ses yeux... Vous ressentez la désagréable impression d'être scruté. Si vous avez 8 points de Pouvoir, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [141](#).

- 212 -

Le sol tremble sous des pas qui se rapprochent : des géants ! Leur taille, leurs traits grossiers, les peaux de bête dont ils sont vêtus et les lourds blocs qu'ils lancent contre leurs ennemis, tout

ceci vous rappelle trop la tragédie qui coûta, par le passé, la vie à votre fidèle écuyer. Un sentiment de haine monte en vous. La main serrée sur le pommeau d'Assilane, vous tentez de vous contrôler. Mais, lorsqu'une des deux créatures exhibe en riant son collier en os humains, vous comprenez le sort qu'a subi la courageuse escorte du convoi. Un puissant sentiment de rage vous submerge. Vous bondissez hors de votre cachette et vous chargez les géants en poussant votre cri de guerre. Rendez-vous au [130](#).



213

C'est votre tour ! Vous êtes conduit par un garde qui ne cache pas sa surprise de voir un soldat s'entretenir avec le gouverneur. Moins vous en direz, moins vous risquez de gaffer et, de toute façon, il ne s'agit que d'un subalterne auquel vous n'êtes pas obligé de répondre. Quelques minutes plus tard, après être passé par de somptueux couloirs aux marbres colorés et aux riches tapisseries, vous entrez dans le bureau du maître de la cité, un homme d'une cinquantaine

d'années aux tempes grisonnantes mais à la stature solide, l'archétype du vétéran. Il se lève pour vous accueillir et vous serre vigoureusement la main en vous souhaitant la bienvenue dans le monde de Dorgan. A votre mine étonnée, il ajoute :

- Ne soyez pas surpris, maître Delaub m'a expliqué votre cas. Alors, comme ça, on recherche les origines de sa baronie ?

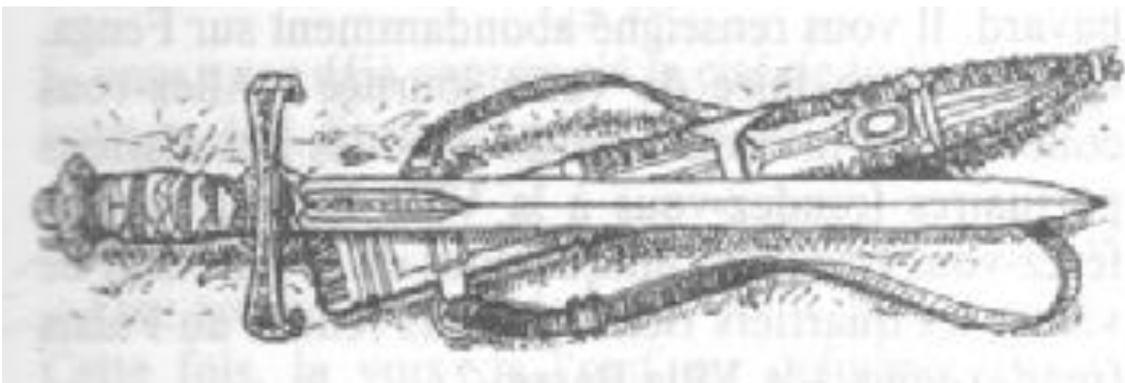
Avant de lui servir l'histoire que vous avez inventée, vous remerciez intérieurement le marchand pour son aide. A la fin de votre monologue, le front du gouverneur se barre d'un pli soucieux. Un peu gêné, il vous dit :

- Bien sûr, je comprends vos motivations, mais personne ne peut confirmer vos dires et beaucoup de gens sont intéressés par notre puissance militaire dans la région. Je sais que notre suzerain, dans le Grand Royaume, n'apprécie guère l'autonomie dont jouit cette colonie, cependant il peut être assuré de notre loyauté. Les rumeurs d'indépendance ne sont que fadaïses propagées par des fauteurs de troubles.

Son opinion est claire à votre sujet : il vous prend pour un espion. Cependant, il envisage la possibilité que vous soyez un émissaire secret de son roi, d'où cette attitude ambiguë, à la fois suspicieuse et courtoise. Rendez-vous au [20](#).

Vous sentez à nouveau une assise ferme sous vos pieds. Ouvrant les yeux, vous vous rendez compte que vous êtes installé sur une plateforme magique suspendue à plus de cent mètres du sol ! La mystérieuse créature se tient dans les airs grâce à deux longues ailes transparentes qui battent doucement. Une fée ! Vous auriez dû vous en douter !

- Je n'aime vraiment pas ce côté agressif des gens de ta race, il suffit d'être différent de vous pour que, immédiatement, vous cherchiez à tuer sans autre forme de procès. Tu ressembles trop à ceux qui ont provoqué l'exil de mon peuple : cruel, stupide et dénué de sens de l'humour. Navrant... Au dernier mot de la fée, la plateforme disparaît et vous tombez ! A toute vitesse le sol se rapproche de vous. Vous adressez une dernière prière à vos ancêtres, honteux d'avoir échoué dans votre quête. *Fin d'Aventure.*



Après un court moment au cours duquel la créature vous a jugé, la même voix caverneuse où perce un sentiment de mépris, résonne à nouveau dans le cratère :

- Tu n'es qu'un chevalier stupide et mal dégrossi. Ta présence est une insulte à ma puissance. Cependant, dans ma grande bonté, je t'offre l'occasion de dépasser le stade de vermisseau qui est le tien... Alors que vous tentez de vous délivrer de l'emprise de l'Œuf des Ténèbres, vous tombez dans un sommeil profond. Rendez-vous aux [Volcans](#).

Le sentier, après avoir monté un talus, atteint le pied de la falaise, où vous distinguez nettement rentrée noire et profonde d'une grotte. En vous approchant sans bruit, vous découvrez des cadavres mutilés qui sèchent au soleil. Vous faites marche arrière et vous trébuchez sur le lit d'ossements blanchis qui recouvre l'entrée de la grotte. Des grognements rauques vous indiquent que le monstre a décelé votre intrusion sur son territoire. Impossible de se cacher, le talus est beaucoup trop loin pour cela ! *Choix 18 du Livre du Pouvoir.* [Ami18](#), [ruse18](#), [prud18](#), [agre18](#)

Au bout d'une demi-journée de voyage, vous commencez à mieux connaître le caractère espiègle de ce petit peuple. Les histoires qu'ils vous content sont souvent drôles, mais parfois

très tristes. Quant à leur musique, le pire côtoie le meilleur et semble également apprécié ! Le soir venu, vous êtes prié de partager la table du roi Gobledilgou, qui se montre fort curieux de rencontrer un humain qui semble aussi raisonnable. *Fin d'Exploration* des collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous à [Gobledilgou](#).

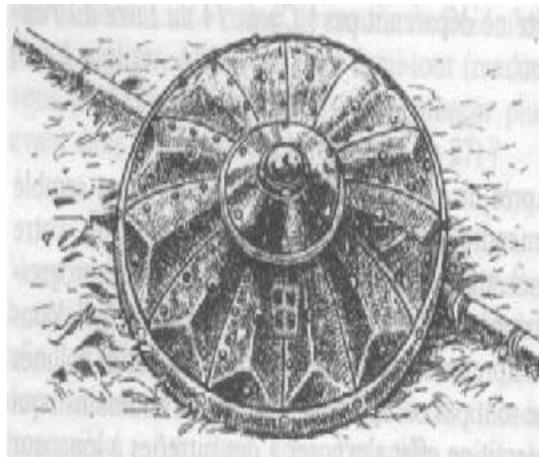
218

Au milieu d'un océan de hautes herbes courbées par le vent, sous un soleil éclatant, la route commerciale qui relie les deux cités, Fenga et Sélartz, trace un chemin rectiligne à travers la prairie. De part et d'autre, à une égale distance, vous distinguez, au sud, les pics enneigés des Monts du Rovar, alors qu'au nord, la masse sombre de la forêt d'Andaines barre l'horizon. Vous regrettez que cette route soit de terre : de profondes ornières la rendent parfois peu praticable. Rendez-vous au [190](#).

219

Soudain, à une vitesse fulgurante, tout se transforme autour de vous ! Le temps d'un battement de cil, vous vous retrouvez, stupéfait, au sein d'une ville où une population armée court, affolée, en tous sens ! Personne ne paraît vous remarquer. Tous sont vêtus d'une longue robe noire et ils brandissent de longs sabres et de petits boucliers ornés d'un disque noir sur fond rouge. Cet emblème, contraire aux règles élémentaires de l'héraldique, vous est familier : il vous a été désigné comme le symbole honni

de l'Empire, il y a des siècles. Brusquement, un galop résonne sur les pavés de la rue. A une centaine de mètres, un groupe de chevaliers impériaux chargent une barricade défendue par une troupe importante de fantassins. Plusieurs cavaliers sont parvenus à franchir l'obstacle, mais ils sont immédiatement encerclés par une piétaille plus nombreuse que prévue. Le piège se referme sur eux ! *Choix 8 du Livre du Pouvoir.* [ami8](#), [ruse8](#), [prud8](#), [agre8](#)



- 220 -

Vous voici de nouveau face au lac. Ses eaux sont toujours aussi boueuses, et les petits champignons blancs dégagent la même odeur prégnante. Soudain, sans vous laisser esquisser le moindre geste, une force terrifiante tente de submerger votre cerveau. Luttant désespérément, vous perdez conscience. Si vous possédez 10 points de Pouvoir, rendez-vous au Pentacle. Sinon, rendez-vous au [88](#).

221

Comme plus rien ne s'oppose à votre marche, vous reprenez votre traversée de la forêt. En moins d'une heure, vous atteignez la lisière et vous la quittez avec pour seul regret de n'avoir pas vu la créature qui poussait de si fantastiques rugissements ! Peut-être un jour aurez-vous le temps de revenir en ce lieu satisfaire votre curiosité. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à la [Voie des Bâisseurs](#).

222

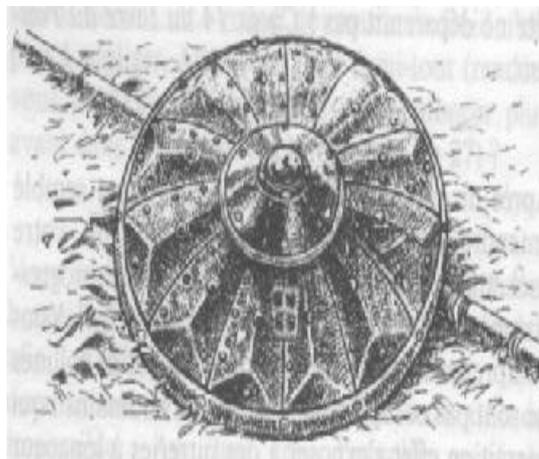
Sans hésiter, votre vis-à-vis appelle la garde de toute la puissance de ses poumons. Vous essayez de le faire taire d'un coup d'épée, mais il esquive votre coup hâtif avec facilité. Une trentaine de gardes, dans le même uniforme jaune et noir, surgissent de l'entrée principale. Au milieu d'eux, trois vieillards à la longue robe de soie rouge et noir forment un cercle et commencent une incantation. Si vous désirez combattre pour les pauvres créatures dont vous entendez les hurlements, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [140](#).

223

La tente dans laquelle vous entrez, trop basse pour vous, vous oblige à vous présenter courbé. Gobledilgou vous souhaite la bienvenue pour ce repas, non sans un pétitement de malice dans les yeux. Sur vos gardes, vous vous installez sur un coussin trop petit sans cesser d'observer le roi, qui se contente d'avaler paisiblement,

morceau par morceau, un petit cochon de lait. Un énorme quartier de bœuf est déposé juste devant vous. A lui seul, il pourrait nourrir une douzaine de chevaliers ! D'une voix douce, Gobledilgou vous dit :

- Je suis désolé, mais c'est tout ce qui nous restait en réserve, j'espère que vous n'êtes pas trop déçu par l'entrée. Heureusement, le plat principal est d'une autre envergure, et je ne parle pas des quatre desserts que vous ont préparés mes huit filles... Imaginant la suite du dîner avec appréhension, vous hésitez entre deux conduites : allez-vous exprimer votre embarras au roi (rendez-vous au [165](#)), ou préférez-vous éviter de le vexer et faire de votre mieux (rendez-vous au [60](#)) ?



D'une voix douce, vous rassurez la petite bête, qui dresse vers vous deux grandes oreilles qu'elle tenait couchées le long de son corps. En

défaisant le collet, une impression étrange vous envahit, un sentiment de bien-être vous submerge. Une fois libérée, la créature disparaît dans la nuit en quelques bonds. Force vous est de constater que vous êtes en pleine forme : votre cheville se porte comme un charme et votre ventre ne vous tenaille plus ! Seule la magie peut expliquer un tel phénomène. Satisfait de la tournure qu'ont pris les événements, vous bâillez et vous vous recouchez. Rendez-vous au [185](#).

225

Depuis plusieurs jours, vous progressez le long d'un étroit sentier rocailleux qui serpente entre les Monts du Rovar aux pics perpétuellement enneigés. Bientôt, la température glaciale vous oblige à sortir une couverture pour atténuer la morsure du froid. Le soir venu, vous dormez près d'un petit feu dont les flammes dansent une folle farandole sous l'effet du vent qui balaie les hauts plateaux du Rovar. Après quatre jours de marche, le sentier débouche sur une cuvette abritée du vent par les hautes falaises qui la cernent. Un lac scintillant s'étend à côté d'un village de huttes grossières. Vous apercevez des enfants jouant dans une cour avec des sortes de balles de peau. Le tintement du marteau du forgeron se confond avec leurs rires joyeux. Plus loin, un groupe de chasseurs est accueilli par des femmes qui s'occupent aussitôt à dépecer le gibier. Des villageois vêtus de peau et

de haillons s'affairent sans vous prêter la moindre attention. En vous approchant, de nouveaux détails apparaissent : vous remarquez l'absence de toute barque, mais une étrange construction flotte à quelques coudées d'un ponton. Circulaire, elle ressemble à une énorme coupe oubliée par un géant. Rendez-vous au [175](#).

226

Enfin débarrassé de cet aigle des montagnes, vous décidez de vous plier aux exigences de votre estomac. Vous fouillez votre sac à dos et vous en retirez deux morceaux de viande séchée que vous dévorez à pleines dents. Tout à coup, vous avez le sentiment d'être observé ! Doucement, vous vous retournez afin de vérifier si votre impression est fondée. Elle l'est ! Plus d'une trentaine de rapaces, silencieux et immobiles, vous fixent d'un regard étrange... comme s'ils attendaient quelque chose de précis de votre part. Impossible de leur donner de la nourriture : vu leur nombre, vos provisions y passeraient sans pour autant les rassasier ! Que faire ? Si vous restez immobile, attendant patiemment leur départ, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

Le Livre du Pouvoir





1 -

Calmement, vous répondez :

- Je suis prêt à partir, mais avant, pouvez-vous me dire ce que signifie ce hurlement, qui ne vous a pas troublé le moins du monde ?

- Il n'en est pas question. Cette demeure est strictement privée et ce qui se passe à l'intérieur ne regarde pas un étranger. J'ai déjà trop discuté avec vous, j'ai une ronde à faire et aucune envie de déranger la garde pour un curieux obstiné. Alors, pour la dernière fois, partez !

Le ton cassant de votre interlocuteur laisse présager des ennuis si vous n'obtempérez pas. Mais de nouveaux hurlements de souffrance

vous glacent d'effroi. Si vous voulez sauver les malheureux qui poussent de tels cris, quitte à combattre, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez vous mêler de vos affaires, rendez-vous au [92](#).

2

Inutile d'effrayer cet animal par des mouvements brusques : avec délicatesse, vous ôtez votre sac, vous le posez à terre et, après l'avoir fouillé, vous en retirez un petit morceau de viande séchée que vous déposez lentement devant vous. L'aigle des montagnes hésite quelques instants, puis il se décide à accepter votre présent. En deux coups de bec, il attrape la nourriture et l'avale goulûment ! Rassasié, il déploie ses longues ailes et prend son envol. Cependant, il ne s'éloigne pas immédiatement : il décrit dans le ciel de larges cercles, invitation à le suivre sur l'autre versant neigeux du mont où vous vous êtes arrêté. Si vous acceptez l'invitation, rendez-vous au [Pic du Rovar](#). Si vous préférez le laisser disparaître et songer à la nouvelle direction à prendre, rendez-vous au [111](#).

3 -

Votre sang ne fait qu'un tour ! Vous avez toujours haï profondément l'esclavage et vous ne pouvez supporter de voir des créatures ainsi emprisonnées. Vous bondissez vers la manette qui commande l'ouverture de la grille et vous l'abaissez d'un coup ! Au même moment, un cri de rage retentit :

- Par tous les démons, que faites-vous ?

Trop tard ! Les deux dauphins s'échappent à toute vitesse en une succession de bonds joyeux ! Vous vous retournez pour découvrir un homme brun d'une quarantaine d'années, aux yeux injectés de sang, que vous trouvez immédiatement antipathique dans sa longue robe noire brodée de symboles cabalistiques. Il est furieux et il vous met sous le nez une feuille de papier couverte de caractères minuscules et incompréhensibles, en vociférant :

- Et qui va exécuter ce contrat, maintenant ? Je risque d'avoir de gros ennuis avec le terrible Hand- mar le démon, qui exigera l'exécution de son contrat !

Excédé par les glapissements du sorcier, vous saisissez Assilane et, d'un coup rapide comme l'éclair, vous tranchez la feuille en deux ! Ertol Aguil n'en revient pas... Il ramasse les deux bouts de la feuille. Après une intense réflexion, il vous regarde d'un autre œil : la convoitise passe dans ses yeux à chaque fois qu'ils croisent Assilane :

- Très belle épée, soldat, je peux t'en offrir un bon prix car son pouvoir est unique.

- Elle n'est pas à vendre, répliquez-vous sèchement. Néanmoins, je suis prêt à vous payer pour des informations qui pourraient m'intéresser.

- Non, non, reprend la voix tremblante d'Ertol, seule l'épée je désire.

Rendez-vous au [135](#).

Les gnomes sont facétieux, rarement méchants. C'est pourquoi vous quittez votre cachette pour rejoindre le cortège, frappant des mains au rythme de leur musique. Naturellement, vous vous intégrez à cette foule de gnomes sans que ceux-ci s'offusquent de votre présence. L'un d'eux vous adresse la parole :

- J'suis Fadebedeldilguebeldil, et toi ? Chouette, cette fête, n'est-ce pas ? Hop là !

Malgré ses propos décousus, vous hurlez pour couvrir le vacarme :

- Je suis sire Péreim et j'avoue apprécier...

Mais vous ne terminez pas votre phrase car, dès vos premiers mots, tous se sont tus, vous laissant hurler seul dans un silence complet ! L'effet est des plus comiques, et la plupart des gnomes se tordent de rire et se roulent par terre. Même le roi se tient le ventre et s'esclaffe bruyamment. Votre situation ridicule a au moins le mérite de renforcer la bonne humeur générale. Finalement, vous vous joignez aux rieurs : se vexer ne servirait à rien ! Rendez- vous au [53](#).

Avec des gestes très lents, vous fouillez votre besace et vous en tirez l'un de vos derniers morceaux de viande séchée. Vous le posez délicatement devant le monstre sifflant de colère. Au bout de quelques minutes, le cobra se calme et avale votre présent. Vous en profitez pour rejoindre lentement l'extérieur, évitant

soigneusement de glisser sur les pierres instables du bâtiment. Rendez-vous au [186](#).

- 6 -

- Oui, je te le jure ! Tu peux maintenant reposer en paix.

Dans un dernier souffle, l'homme vous remercie et s'affaisse dans vos bras. Jamais vous ne vous êtes senti aussi seul. Les dernières flammes du chariot s'éteignent. Vous achevez d'enterrer les deux cadavres. Après avoir recommandé leur âme à leurs ancêtres, vous vous mettez en route pour accomplir votre serment. Rendez-vous au [94](#).

- 7 -

Inutile de provoquer une bagarre : vous enlevez votre cape des mains de l'ivrogne et vous criez : Aubergiste, tournée générale !

Une acclamation salue votre offre ! Tous les villageois se ruent au bar ; tandis que la bière coule à flots. Un groupe de solides bûcherons vous apporte votre chope et vous invite à sa table.

- Etranger, ne savais-tu pas que la tradition veut que chaque homme qui accepte ta tournée a l'obligation d'en offrir une... s'il est encore en état ? Grâce à toi, c'est nuit de fête !

Au bout d'une dizaine de pintes, vous braillez avec eux des chansons paillardes en frappant la table du plat de votre épée tandis que la jeune serveuse danse sur le bar une gigue endiablée. Vous perdez peu à peu toute notion du temps.

La fête se prolonge et les chopes vides s'accumulent sur la table. Danses, chants et tournées générales, se succèdent à un rythme infernal ! Ah, si dame Eluande, votre mère, vous voyait, elle ne s'en remettrait pas ! Mais l'Empire est loin, et ce n'est pas souvent qu'on rencontre de telles occasions de se détendre... Rendez- vous au [30](#).

- 8 -

Vous n'êtes pas homme à laisser vos semblables se faire massacrer ! Mieux vaut mourir dans l'honneur que de vivre dans la honte ! Assilane à la main, vous foncez sur les fantassins en poussant votre cri de guerre. Aucun d'eux ne semble réagir ! Puisque ces manants vous tournent le dos et vous traitent par le mépris, vous n'hésitez pas à les frapper par- derrière ! Assilane haut dans le ciel, vous l'abattez de toutes vos forces sur votre premier adversaire. Stupéfait, vous voyez votre lame passer à travers son corps et elle manque de voler en éclat contre le pavé. Par tous les diables ! Quelle magie est- ce là ? Vous vous jetez furieusement dans la mêlée, sans réfléchir, mais vos coups sifflent dans le vide ! Vous avez beau hurler, personne ne vous entend ! Vous avez beau gesticuler, personne ne vous voit ! Pendant ce temps, les chevaliers tombent l'un après l'autre, sans que vous puissiez rien y faire ! Vous enragez de ne pouvoir agir, de vous retrouver ainsi comme un

fantôme dans une bataille vieille de plusieurs siècles ! Rendez-vous au [96](#).

- 9 -

Tant de tristesse, tant de désespoir vous émeuvent profondément. Avec une grande douceur, vous prenez la main tendue vers vous, prêt à faire preuve de compassion envers cette créature. A votre contact, le spectre est réduit à néant. Les autres murmurent d'une voix profonde :

- Le bien est mortel pour nous, nous ne pourrons jamais t'approcher, chevalier de l'Empire...

Rendez-vous au [76](#).

10

La raison qui pousse un animal à attaquer l'homme est la faim. Vous sortez donc de votre sac la moitié de vos provisions, que vous étalez devant vous. Déjà, par le passé, lorsque vous étiez écuyer, vous aviez réussi ainsi à éviter d'affronter l'ours qui terrorisait chaque hiver un village perdu dans les montagnes. Depuis ce temps les villageois lui fournissent suffisamment à manger en automne pour qu'il puisse hiberner en paix. Convaincu de l'efficacité de votre méthode, vous reculez de quelques pas et vous plantez votre épée derrière un arbre, à votre portée sans être visible de la bête. Rendez-vous au [84](#).

- 11 -

Ces gens ont besoin d'aide, c'est certain ! L'absence de l'escorte laisse supposer qu'elle couvre la fuite de la caravane... D'ailleurs, maintenant que vous y faites attention, vous percevez, malgré le vacarme des chariots, les bruits étouffés d'un combat. Pas de temps à perdre ! Vous courez, l'épée à la main, prêt à secourir les courageux gardes du convoi. Vous découvrez, horrifié, un véritable charnier. Rendez- vous au [82](#).

12

La main sur la garde de votre épée, vous hésitez. Finalement, cette chose repoussante ne semble pas agressive. Inutile de la provoquer. Mieux vaut essayer de dialoguer. Le résultat est surprenant : dès vos premières paroles, le visage reprend un aspect humain et deux longues ailes transparentes apparaissent dans le dos de la créature. Une fois que vous vous êtes présenté, vous attendez que cette jeune femme ailée fasse de même. Rendez- vous au [154](#).

13

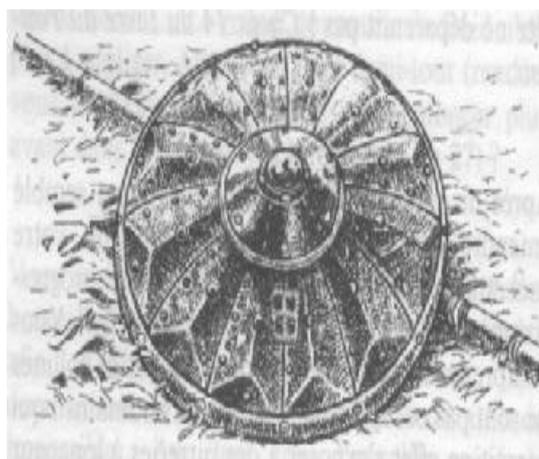
Face à un tel comportement, vous exprimez votre étonnement :

- Mais quel est cet accueil ? Je suis un chevalier et non un quelconque brigand ! Si je vous dois des explications, je suis prêt à les fournir, mais sachez que si vous voulez m'occire, je me défendrai comme mon rang l'exige : jusqu'à la mort !

A ces mots, le capitaine des gardes semble confus. Les cris reprennent sans que les guerriers y prêtent la moindre attention.

- Sire chevalier, veuillez accepter toutes mes excuses, c'est moi qui vous dois des explications et non le contraire...

Rendez-vous au [66](#).



- 14 -

Aucun doute : si vous vous laissez faire, vous allez finir la tête tranchée. Vous vous arrêtez brusquement, la main sur le pommeau d'Assilane, et vous apostrophes les orques qui vous escortent : - A quoi sert de faire couler le sang ? Je ne vous veux aucun mal, laissez-moi rencontrer votre chef et je m'expliquerai avec lui.

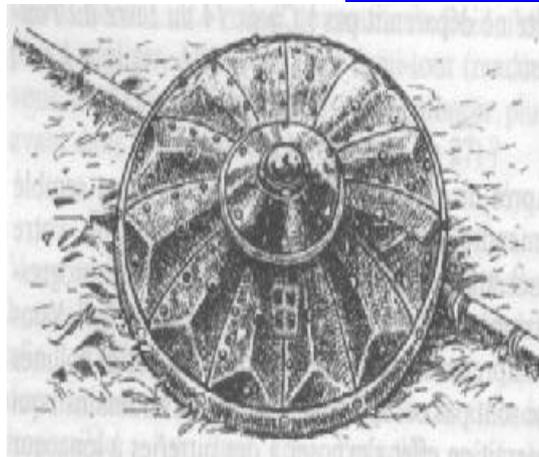
Un vieil orque au groin humide, coiffé d'un casque étrange orné de plumes et surmonté de la corne d'un animal inconnu, se met à ricaner :

Laissons-le rencontrer celui que nous vénérons tous.

Le chef de l'escorte acquiesce de la tête et vous pousse sans ménagements vers les rives du lac. Rendez-vous au [206](#).

15

Immédiatement, vous éteignez votre torche et vous retombez dans la pénombre. Vous sortez un baume pour apaiser la douleur et vous l'appliquez doucement sur la brûlure du couloir, dont les parois se rapprochent dangereusement. Les cris de douleur laissent place à un faible gémissement... Votre baume fait de l'effet ! Après un court moment, le passage s'élargit et s'illumine : à quelques pas, vous apercevez la sortie. Vous débouchez sur une grande place et vous comprenez que vous avez traversé l'enceinte. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).



16

Vous comprenez la terrible erreur que vous avez commise en abaissant vos défenses mentales face à cette monstrueuse créature. Des pensées inconnues se glissent en vous... Inutile de

résister, la brèche est ouverte... Une transformation s'opère, votre esprit est envahi par une haine sans objet qui vous submerge. Le Cœur de Haine est maintenant un compagnon, et vous partagez son inextinguible haine. Dorénavant, il vous est impossible de vous rendre aux sections  AMICALE ou  PRUDENTE du Livre du Pouvoir. Vous savez que le Premier Ecu est sous bonne garde avec le cœur pour gardien. Avant de quitter les lieux, la créature vous confie :

- Pars à l'aventure et lorsque tu te sentiras assez puissant, assez mauvais, reviens à Andaines et libère mon avatar, la Sphère de Noirceur, de sa gangue de ténèbres. Va, mon serviteur, va servir ton maître, le Cœur de Haine.

Sur ces derniers mots, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [89](#).

- 17 -

Il ne faut pas se fier aux apparences. Malgré son aspect repoussant ce « chef » des orques possède une intelligence élevée. Vous posez donc votre épée à terre et vous ouvrez votre esprit pour entrer en contact avec la sphère, qui bondit dans la coupe. Lorsqu'elle vous englobe, un grand frisson d'effroi vous parcourt l'échiné. Les yeux fermés, tendu et concentré, vous essayez de communiquer. Malgré tous vos

efforts, vous n'y arrivez pas. Déçu, vous ouvrez les yeux pour constater que vous vous trouvez dans une hutte, entouré par une demi-douzaine d'orques hilares !

- Te voici enfin revenu parmi nous ! Cela fait trois jours que tu erres dans notre village comme un bébé. Félicitations, tu as surmonté avec succès l'épreuve de Galdor ! Bienvenue dans notre communauté, je suis heureux de t'accueillir, au nom de toute la tribu de Galdor. Rendez-vous au [156](#).

18

Amical ? Face à une telle créature et à tant de cadavres dont certains sont humains ? Auriez-vous perdu la raison ? Ne cochez pas de case



AMICALE

sur votre Feuille de Personnage, et faites donc un autre choix ! *Choix 18 du Livre du Pouvoir.* [Ruse18](#), [prud18](#), [agre18](#)



AMICALE



AMICALE



AMICALE



1

Ce garde remplit bien son rôle : éloigner les curieux. Mais vous n'êtes pas homme à vous laisser écarter aussi facilement. Après vous être éloigné selon les désirs de la sentinelle, vous revenez en cachette pour noter la fréquence des tours de garde. Au bout d'une heure, vous possédez un minutage assez précis : une fois assommée et dissimulée, il vous restera quinze minutes avant que la prochaine sentinelle ne s'aperçoive de la disparition de la précédente... Déterminé, vous passez à l'action. Tout se déroule comme prévu : vous déchirez la toile de la tente et vous vous dirigez le plus discrètement possible vers la source des hurlements, Assilane fermement tenue en main. Rendez-vous au [143](#).

- 2 -

Cet aigle ne semble guère effarouché par votre présence. Il a l'habitude de côtoyer des

humains, ou bien il n'en a jamais rencontré. Afin de chasser les doutes de votre esprit, vous vous relevez et vous vous approchez du rapace en lui parlant d'une voix douce, une main néanmoins posée sur le pommeau d'Assilane. Sa réaction est immédiate : il s'envole et entame de larges cercles. Il s'éloigne, puis recommence... Une nouvelle fois vous trouvez son attitude ambiguë : est-il en train de vous indiquer un chemin, ou fait-il des signaux à d'autres rapaces pour qu'ils viennent vous attaquer en nombre ? Si vous désirez détalier au plus vite, rendez-vous au [150](#). Si vous suivez l'aigle des montagnes, rendez-vous au [Pic du Rovar](#).

- 3 -

Avant de libérer les pauvres créatures, il est utile de s'informer sur les causes de leur situation. Elles vous expliquent qu'elles étaient, avant de signer un pacte avec le sorcier, des humains comme vous et qu'elles se sont laissé duper. Mais, brusquement, elles deviennent silencieuses et nagent à l'autre bout du bassin. Intrigué par leur changement d'attitude, vous tentez de renouer un contact avec elles, en vain ! La porte de la maison grince, vous vous éloignez rapidement de l'enclos marin et vous marchez vers la demeure du sorcier comme si vous veniez juste d'arriver. Un homme brun aux yeux injectés de sang, qui paraît épuisé, se tient sur le seuil de la maison. Dès qu'il vous voit

arriver, il vous propose d'entrer. Rendez-vous au [204](#).

- 4 -

Pour se promener ainsi, les gnomes doivent être les maîtres de la région. De plus, la présence de leur roi vous donne une idée : pourquoi ne pas vous faire passer pour un ambassadeur impérial, et profiter de leur orgueil légendaire pour vous introduire parmi eux ? Vous sortez de votre cachette et vous vous dirigez d'un pas décidé directement vers le palanquin royal. A votre approche, les musiciens se taisent et certains gnomes dégainent leur épée courte d'un air suspicieux. Arrivé à cinq mètres du roi, vous mettez un genou à terre et vous vous présentez :

- Tous mes respects au peuple gnome et à son roi. Je suis sire Pércim, envoyé extraordinaire du seigneur chevalier, porte-parole de l'Empire !

De l'Empire ! Et tu oses te présenter ainsi devant moi, sans une montagne de cadeaux et de présents ? Pour qui prends-tu mon peuple ? Nous ne sommes pas l'une des trois cents provinces arriérées de ton Empire ! Après mille ans de silence et de mépris, nous envoyer un simple chevalier ! Quel impudence ! C'est vraiment incroyable de voir à quel point les humains ont la mémoire courte ! Après avoir provoqué la désunion chez les gnomes, il fallait être fou ou téméraire pour se présenter de la sorte ! Va-t'en dire à tes maîtres que nous attendons plus de l'Empire que l'un de ses prétentieux chevaliers !

Le ton du roi est sans équivoque et vous n'êtes pas surpris de voir apparaître autour de vous une multitude d'étincelles magiques qui ne présagent rien de bon. Rendez-vous au [124](#).

5

Surtout ne pas bouger, éviter le moindre geste, rester complètement immobile jusqu'à ce que le serpent se calme et disparaisse... Au bout de trois longues minutes, votre tactique porte ses fruits : le monstre s'enroule sur lui-même et s'endort paisiblement à quelques pas de vous. Si vous désirez vous éclipser sans bruit, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez porter un coup mortel sur le cobra assoupi, rendez-vous au [145](#).

- 6 -

- Je te le promets.

A l'heure de sa mort, vous voyez le visage de l'homme se détendre. Ce qu'il ne sait pas, c'est que vous avez promis et non juré ! Ainsi, son âme trouve le repos et, de votre côté, il vous suffira de rompre une simple promesse donnée à un inconnu et non de vous parjurer, chose de tout temps interdite à un chevalier ! Rendez-vous au [151](#).

- 7 -

Une bagarre n'arrangerait guère vos affaires. Repoussant l'homme d'un geste lent mais ferme, vous vous exclamez : En voilà un qui ne tient pas la bière ! Est-elle si traîtresse ? Aubergiste une double pinte ! Votre réaction obtient l'assentiment de l'assemblée qui se remet

bruyamment à boire et à fumer. Rapidement, vous trouvez de la compagnie : l'habituel pilier de bar qui, entre deux chopes débordant de mousse, vous livre de nombreuses informations sur la région. Rendez-vous au [86](#).

- 8 -

Au moment de secourir vos semblables, une idée surgit en vous : et si tout ceci n'était qu'une mise en scène destinée à étudier votre comportement ? Après tout, vous arrivez dans cette bataille d'une manière plutôt inattendue, n'est-ce pas ? Persuadé d'avoir trouvé l'explication de votre présence ici, vous interrogez à voix haute la créature intelligente responsable de votre situation. Pour toute réponse, les combattants, la barricade, les bâtiments, la ville entière, tout disparaît progressivement, comme happé par un passé qu'ils n'auraient jamais dû quitter... Brusquement, vous perdez conscience. Rendez-vous au [80](#).

- 9 -

Que se passe-t-il ? Tournant la tête à droite et à gauche, vous n'arrivez pas à distinguer nettement ce qui vous entoure, sauf ces créatures monstrueuses. Avant que l'une d'elles ne vous touche, vous vous pincez fortement. Aucune douleur ne répond à votre geste ! Maintenant, vous en êtes certain : tout ceci n'est qu'un cauchemar ! Vous éclatez de rire, vous insultez les créatures surgies de votre

inconscient, puis vous vous concentrez afin qu'elles se transforment en gigantesques fleurs multicolores... Vous êtes surpris par le résultat de votre tentative : les formes spectrales se mettent aussi à rire, mais d'un rire démoniaque et, avant de se dissiper, l'une d'elles vous fixe d'un regard haineux et clame d'une voix glaciale :

- D'une certaine façon, tu as cherché à nous détruire, nous t'en remercions, car la destruction appelle la mort, et nous sommes les messagers de l'un de ses plus puissants serviteurs ! Rendez-vous au [122](#).

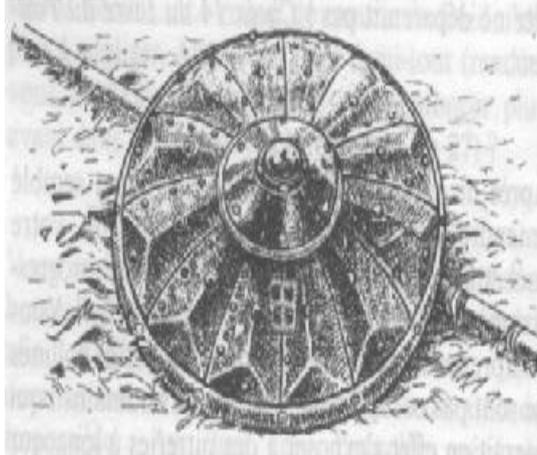
- 10 -

Seule une vieille ruse de chasseur peut vous sauver la vie : faire le mort et espérer que l'animal n'aura pas trop faim... Votre décision est prise ! Vous jetez votre torche et vous vous allongez, prêt à retenir votre respiration si la bête s'approche. Néanmoins prudent, vous gardez votre lame magique à portée de la main. Quelques secondes plus tard, une créature s'approche doucement, mais vous n'osez ouvrir un œil de peur de commettre une erreur fatale. De longues moustaches vous frôlent le visage : il vous faut toute votre concentration pour rester impassible. Puis, quelque chose fouille votre sac, visiblement à la recherche de nourriture. Vous bénissez votre heaume et votre cotte de mailles d'avoir dissuadé l'appétit du monstre... Il se contente de vos rations de viande séchée, et

s'éloigne en poussant un grognement que vous interprétez comme la satisfaction procurée par un bon repas. Il était temps ! Vous étiez à deux doigts de l'asphyxie ! Rouvrant les yeux, vous inspirez profondément l'air frais de la forêt, chargé de senteurs salines. Vous êtes intimement persuadé d'avoir échappé à un combat mortel avec un énorme félin. Vous rengainez Assilane et rallumez votre torche, puis vous inspectez les dégâts causés par l'animal à votre équipement. Au bout du compte, vous vous en tirez plutôt bien : il n'a dévoré que la moitié de vos provisions... Une chance qu'il n'ait pas été affamé ! Rendez-vous au [221](#)

11

Vous vous doutez que la cause de cet indescriptible chaos sera bientôt devant vous. Les hautes herbes, le long de la route, sont suffisamment denses pour vous dissimuler et vous allez pouvoir donner libre cours à votre curiosité. Une fois caché, vous observez la route, les sens aux aguets. Lentement, le nuage de poussière soulevé par la caravane se disperse. Rendez-vous au [212](#).



12

Croisez le regard de ce monstre, et vous resterez pétrifié pour l'éternité ! Ah, si vous possédiez un miroir, vous pourriez lui renvoyer son regard maléfique et le prendre à son propre piège ! Eurêka ! Vous faites volte-face et vous courez vous plonger dans les eaux du fleuve. Qui pourrait en effet rêver meilleur miroir ? Rendez-vous au [68](#).

13

Prenant votre souffle, vous laissez libre cours à votre inspiration du moment :

- Derrière chacun des rochers qui vous surplombent est dissimulé l'un de mes archers. Je ne veux pas de sang inutilement versé. Si vous jetez vos armes et que vous vous rendez, je vous promets la vie sauve !

Votre tentative de bluff est audacieuse. Néanmoins, l'effet n'en est pas celui que vous escomptiez. Au lieu de jeter leurs armes à terre, les gardes se précipitent sur vous en clamant :

- Mort aux pillards !

Profitant de leur charge désordonnée, vous arrivez à en occire deux avant qu'ils ne soient tous sur vous ! Rendez-vous au [101](#).

- 14 -

Ces orques ne doivent pas manquer d'amour-propre ! Après une longue inspiration, vous hurlez :

- Bande de lâches, vous êtes comme des loups ! En groupe, assoiffés de sang, mais seuls, vous fuyez comme un dogdoye... Je défie votre chef !

A ces paroles, un orque aux muscles noueux et au regard d'acier vous répond :

- Très bien, tu vas affronter celui que nous vénérons tous, suis-moi.

Vous êtes poussé sans ménagements vers les rives du lac. Rendez-vous au [206](#).

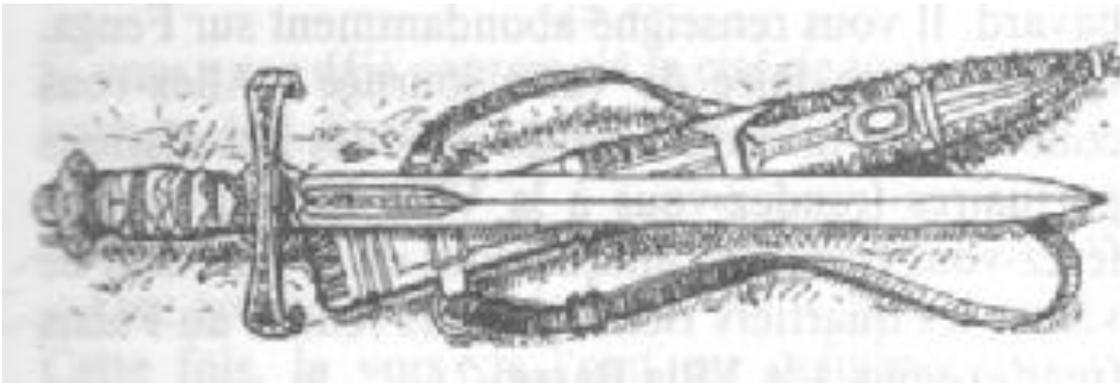
15

Puisque cette chose monstrueuse ne semble guère apprécier le feu, vous répandez de l'huile sur le sol frémissant et vous y plongez votre torche afin que les murs s'écartent et vous permettent d'atteindre rapidement l'autre côté. Sous vos pieds le sol bouge et vous fait perdre l'équilibre. En une série de contractions phénoménales, le passage essaie d'étouffer les flammes à l'aide de votre corps ! Ballotté de mur en mur, plongé dans l'huile brûlante, vous n'êtes pas assez résistant pour supporter un tel traitement et vous mourez sans pouvoir réagir...

Fin d'Aventure.

Erigeant une véritable barrière mentale grâce à votre inflexible volonté, vous tentez de prendre prudemment contact. Quelques sentiments étrangers essaient en vain de s'infiltrer dans votre esprit mais ils se heurtent à un bloc sans faille. Une pensée visqueuse et froide s'adresse à vous :
- Je suis le cœur, je sais tout, je vois tout, je peux tout trouver et tout donner. Ouvre ton esprit et je réaliserai ton plus cher désir. Si vous acceptez le

marché, rendez-vous au [16](#)  Sinon, rendez-vous au [97](#).



- 17 -

Vous vous allongez au fond de la coupe de bois en tenant fermement votre épée dressée. « Lorsque cet horrible monstre bondira dans la coupe, il s'empalera de lui-même sur ma lame », pensez-vous. Rendez-vous au [78](#).

- 18 -

Le combat semble inévitable, à moins que... Bien sûr ! Vous rassemblez quelques bouts de bois mort, puis vous les allumez le plus vite

possible, tandis que les grognements se rapprochent. Une épaisse fumée noire envahit l'accès de la grotte. Vous vous jetez à terre pour en éviter les bouffées, chose que la créature ne pense pas à faire. La fumée s'élève lentement, portée par un courant d'air ascendant le long de la falaise. Vous l'entendez tousser bruyamment et proférer des jurons dans une langue inconnue. Mais, contrairement à votre prévision, le monstre ne bouge pas ! Dès que le feu s'éteint, vous vous ruez à l'attaque, profitant de son affaiblissement temporaire. Rendez-vous au [69](#).





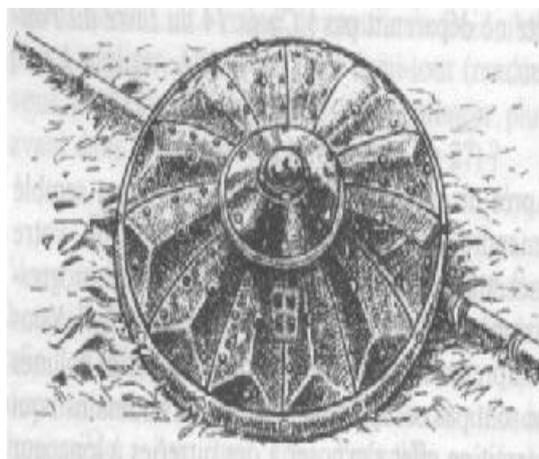
1

Après tout, vous n'êtes pas responsable des méfaits commis dans le monde de Dorgan, votre quête est plus importante et il vous semble peu raisonnable de chercher à découvrir ce qu'on surveille si bien. De plus, ce soldat ne doit pas être seul. Vous ne vous faites donc pas prier pour quitter cet endroit sans plus attendre. Au bout du compte, ces campements ne sont pas aussi sympathiques que vous le pensiez, votre cotte de mailles est salie par la poussière, et il s'en est fallu de peu pour que vous soyez renversé par un cavalier trop pressé ! Vous quittez donc ce quartier sans regrets. *Fin d'Exploration* du quartier des Campements. Rendez-vous à [Sélartz](#).

- 2 -

Vous êtes persuadé que le moindre geste déclencherait une attaque du prédateur. Bien sûr, il ne peut pas vous tuer mais, même s'il parvenait seulement à vous blesser, l'immensité glacée et la tourmente auraient sans nul doute raison de vous... Immobile, vous observez l'oiseau plus en détail : son envergure doit dépasser les trois mètres, les longues plumes blanches de son dos forment un contraste

saisissant avec celles, bleu clair, de son ventre. Vous comprenez qu'avec un tel plumage, il doit être aussi invisible du sol que du ciel, et c'est sans doute pourquoi vous ne l'avez pas vu approcher. Vous avez la désagréable impression que cet aigle des montagnes vous examine lui aussi. Ses yeux dorés détaillent chaque élément de votre équipement... Brusquement, il pousse un nouveau cri perçant et il s'élance dans les airs, déployant ses larges ailes, puis disparaît dans le ciel azuré des Monts du Rovar. Rendez-vous au [226](#).



- 3 -

Ignorant tout de ces créatures bizarres, vous flairez un piège. D'ailleurs cette maison ne vous inspire aucune confiance. Laissant pour une fois votre instinct vous guider, vous quittez les lieux malgré les supplications des dauphins à tête d'homme. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Fenga](#).

Vous frissonnez : il est connu que les gnomes sont espiègles à souhait. On ne compte plus les histoires de voyageurs à oreilles de lapin, à sabots de chèvre ou à crête de coq ! Malgré leur aspect inoffensif, ces petits êtres peuvent se montrer très dangereux, surtout dans le délire d'une fête ! C'est pourquoi vous faites volte-face et vous disparaissiez au plus profond du bosquet, espérant ainsi échapper aux gnomeries surnaturelles. Rendez-vous au [12](#).

5

L'idée du venin vous panique : vous faites volte-face mais vous glissez une nouvelle fois et vous vous étalez lamentablement tandis que le serpent plonge sur vous ! Rendez-vous au [41](#).

6

- Mais avant de jurer, je voudrais en connaître le nombre.

L'homme redresse la tête et vous répond, dans un rictus de douleur :

- Une quinzaine !

Une quinzaine... Cela donne à réfléchir. Mais vous sentez la tête de l'homme retomber sur votre bras ; vous savez qu'il est désormais inutile de jurer quoi que ce soit puisqu'il vient de mourir... Rendez-vous au [151](#).

7

N'osant agir, de peur de déclencher la bagarre, vous regardez avec effarement l'ivrogne se

nettoyer les lèvres avec votre cape, tandis que la salle entière se met à rire ! Honteux, vous quittez l'auberge sous les quolibets et une pluie de chopes vides. Arrivé au fleuve, vous commencez à nettoyer votre armure et votre cape dans les eaux boueuses. Dégoûté, vous décidez de quitter ce village de manants pour vous reposer dans la quiétude des bois. *Fin d'Exploration*. Rendez-vous à [Kandaroth](#).

- 8 -

Si votre situation était normale, vous n'hésiteriez pas un instant à vous jeter dans la bataille... Mais tel n'est justement pas le cas ! Que faites-vous ici ? Comment y êtes-vous arrivé ? Autant de questions qui restent sans réponse. De plus, les fantassins combattent des chevaliers vêtus comme vous, et vous ne comprenez pas pourquoi personne ne vous attaque... Seriez-vous devenu invisible à leurs yeux ? En tout cas, vous ne prendrez pas le risque de le vérifier et vous préférez vous diriger vers la porte d'une maison pour vous y réfugier et réfléchir en paix. Mais, quand vous posez la main sur la poignée, votre main se referme sur le vide ! Quelle est donc cette fantaisie ? Curieux, vous tentez de passer carrément à travers la porte... avec succès ! Vous réalisez alors que, non seulement vous devez être invisible mais, de plus, vous êtes immatériel ! En quelque sorte un fantôme égaré dans une bataille vieille de plusieurs siècles... Rendez-vous au [96](#).

- 9 -

Tout ceci ne peut être qu'un rêve, ou plutôt un cauchemar ! Avant que le spectre ne vous touche, vous sortez Assilane de son fourreau et vous vous entaillez légèrement la main. L'effet escompté se produit : tout se dissipe autour de vous mais, juste avant d'émerger de ce songe terrifiant, vous entendez distinctement une voix à l'intonation glaciale : - Tu nous échappes cette fois, mais un jour tu rencontreras notre maître et notre bourreau et là, la mort sera ta seule issue... Rendez-vous au [76](#).

- 10 -

Il ne reste plus qu'une chose à espérer : que cette créature ne sache pas grimper aux arbres ! Lâchant votre torche, vous vous élancez hors des taillis et, sans vous retourner, vous courez jusqu'à un arbre proche puis vous l'escaladez à une vitesse dont vous ne vous seriez jamais cru capable ! Arrivé au niveau des plus hautes branches, vous jetez un coup d'œil en dessous, priant vos ancêtres que votre souhait se réalise... Ouf ! Vous n'entendez ni ne voyez rien monter vers vous : vous êtes sauvé ! Prudent, vous patientez deux bonnes heures. Ce temps vous paraît assez long pour décourager n'importe quel fauve qui aurait la mauvaise idée d'attendre votre descente. Les muscles endoloris par votre position inconfortable, en équilibre précaire, vous prenez la décision de quitter votre refuge. Une fois en bas, vous rallumez votre torche.

Tout danger semble écarté... Rendez-vous au [221](#).

- 11 -

Vous n'avez aucune envie de connaître la cause de la fuite éperdue d'une caravane de cette importance. Vous faites donc volte-face, et vous tentez de monter dans l'un des chariots qui passent à votre portée. Mais ils sont bien trop rapides et leurs passagers sont trop terrorisés pour penser à vous aider. Au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez seul, au milieu du nuage de poussière soulevé par le passage du convoi. Avant qu'il ne se dissipe, vous rejoignez les hautes herbes dans lesquelles vous vous dissimulez prudemment. Rendez-vous au [212](#).

12

Avant tout, ne pas regarder les yeux : ils vous pétrifieraient instantanément ! Cependant, il vous paraît inutile d'engager le combat car, au bout du compte, si cette créature avait voulu vous transformer en pierre, elle l'aurait fait dès votre sortie du fleuve. Brusquement, le sifflement des serpents s'interrompt. Est-ce une ruse ? Vous vous risquez à jeter un coup d'œil : c'est à nouveau une jolie femme qui se tient devant vous ! Vous vous rappelez les vieilles légendes que Siram vous contait le soir, lorsque vous étiez enfant, au sujet de ces gracieuses créatures qui avaient la fâcheuse habitude de jouer de vilains tours aux chevaliers et de les ridiculiser : les fées ! Vous vous présentez et

vous laissez la parole à celle-ci. Rendez-vous au [154](#).

13

Demi-tour et fuite immédiate ! Aucune envie de combattre dans ce lieu désolé des inconnus nombreux et belliqueux ! La vitesse de votre réaction semble surprendre les gardes, ce qui vous laisse une avance décisive sur vos poursuivants éventuels. Soulagé, vous constatez qu'ils ne cherchent même pas à se lancer à vos trousses. Vous bénissez la promptitude de vos réflexes, qui vous a permis de vous en tirer à si bon compte. Après vous être suffisamment éloigné, vous vous retournez et vous voyez disparaître la caravane dans la passe. Rendez-vous au [209](#).

- 14 -

S'ils avaient voulu vous tuer, vous seriez déjà mort et votre tête se balancerait au bout d'une pique ! Que diable ! Un peu de sang-froid, vous n'allez tout de même pas trembler devant les manifestations morbides de ces êtres à peine civilisés qui cherchent seulement, pour l'instant, à vous impressionner. Obéir et attendre une meilleure occasion de s'échapper : voilà une attitude intelligente. Vous vous laissez donc conduire docilement vers les rives du lac. Rendez-vous au [206](#).

15

Pris de panique, vous lâchez la torche et vous courez vers l'entrée de ce passage vivant... Mais

la réaction de la créature est bien plus rapide ! Les parois se rapprochent brusquement et vous emprisonnent sans vous laissez le temps de saisir votre fidèle épée ! Des milliers de petites bouches vous mordent et commencent à vous dévorer vif ! Hurlant de terreur, vous tentez vainement de vous réveiller de ce cauchemar pourtant bien réel... *Fin d'Aventure.*

16

Horrifié, vous faites volte-face et vous courez à perdre haleine. Englué dans une substance corro- sive et visqueuse, vous réalisez avec effroi que le cube se matérialise rapidement... Dans un ultime hurlement, vous tentez vainement de vous dégager, mais cette matière vivante s'engouffre dans votre bouche, votre nez et vos oreilles. Vous perdez conscience... Quelques heures plus tard, la seule trace de votre passage est une nouvelle veine reliant le lieu de votre mort au cœur du cube translucide. *Fin d'Aventure.*

- 17 -

Cette créature se dirige vers la coupe de bois, peut- être pas sur vous ! Vous plongez immédiatement pour vous éloigner de la construction flottante. En remontant à la surface, vous distinguez, au-dessus de vous, le globe : vous avez commis une grave erreur et vous ne pouvez éviter l'ignoble chose... Rendez-vous au [139](#).

Face à une telle créature, sans doute aussi furieuse que stupide, le combat semble inévitable. Les grognements, accompagnés de paroles proférées dans une langue inconnue, se rapprochent. Vous réfléchissez à un moyen de fuite. Brusquement, une idée simple jaillit en vous : grimper sur la falaise ! Le monstre ne pensera sûrement pas à lever la tête, et ce n'est pas dans une telle puanteur qu'il parviendra à vous sentir ! A peine vous êtes-vous hissé au-dessus du seuil de la grotte que les ossements craquent sous le poids énorme de la chose. Vous réprimez l'envie de jeter un coup d'œil : ce n'est pas le moment de dévoiler votre présence ! Votre position devient inconfortable et la sueur perle sur votre front tant l'effort est pénible. Néanmoins, vous arrivez à rester ainsi, accroché à la falaise, jusqu'à ce que le monstre rejoigne sa tanière. Au bout d'un moment, vous redescendez et vous enroulez du tissu autour de vos bottes pour assourdir le craquement des os brisés. Vous vous éloignez en jurant de ne plus remettre les pieds à cet endroit ! Rendez-vous à [Ordreth](#).



PRUDENTE PRUDENTE PRUDENTE



1

L'outrecuidance du soldat vous met en colère : - Visiblement, manant, tu ne sais pas à qui tu t'adresses si brutalement ! Je suis sire Péreim, chevalier de l'Empire aux Trois Cents Provinces. Je n'ai point l'habitude de converser avec des subalternes : conduis-moi à ton chef ! Votre ton est tranchant et vous le fusillez du regard. Décontenancé, le garde hésite un instant puis, de mauvaise grâce, il obéit à votre injonction tout en grommelant des menaces qui seront sûrement exécutées si votre entretien avec son supérieur venait à mal tourner. Rendez-vous au [95](#).

2

D'un bond, vous vous relevez et vous dégainez Assilane ! Malgré vos mouvements brusques et

le faible éclat bleuté de votre lame enchantée, l'oiseau n'a pas bougé d'un pouce ! Serait-ce la première fois qu'il voit un être humain ? Peu importe, car votre estomac crie famine et ce volatile fera un festin royal ! Doucement, vous vous approchez de l'animal, prêt à lui trancher le cou... Lorsque vous levez votre lame, la créature vous fixe d'un regard narquois. Est-ce l'effet de votre imagination ? Troublé, vous interrompez votre mouvement. Rendez- vous au [207](#).

3

Pourquoi feriez-vous confiance à ces créatures fantastiques ? Si elles sont enfermées, c'est sans doute pour une bonne raison ! Autant demander directement au sorcier Ertol Aguil ce qu'il en est. Vous revenez face à la maison, vous frappez à la porte puis, en l'absence de réponse, vous criez de toutes vos forces afin d'être sûr d'être entendu. Un volet s'ouvre et vous voyez apparaître la tête d'un homme brun d'une quarantaine d'années, aux yeux injectés de sang, qui vous lance d'une voix fatiguée :

- Ce n'est pas bientôt fini ce vacarme ?
 - Je suis sire Péreim et je voudrais m'entretenir avec vous !
 - Ah, et qu'est-ce que vous voulez que cela me fasse ? Je ne vous connais pas et je ne vous dois rien. A moins que vous n'ayez quelque chose à vendre ou à échanger.
- Vous doutant bien que c'est le seul moyen de discuter avec lui, vous répondez par

l'affirmative. Plusieurs verrous grincent et la porte s'ouvre, maître Aguil vous invitant à franchir le seuil de sa demeure. Rendez-vous au [204](#).

4

Il ne sera pas dit qu'un chevalier fuit devant une bande de gnomes. Afin de vous donner de l'assurance (car vous pensez non sans frayeur aux gnomeries surnaturelles qu'ils peuvent vous faire subir) vous hurlez en sortant du bois :

- Eh, vous ne pourriez pas faire un peu moins de bruit ? Vous me dérangez dans mon repas ! Interloqués, les gnomes cessent leur fanfare et se tournent vers leur chef, attendant sa décision. Vous êtes étonné par la puissance de sa voix qui couvre sans difficulté les murmures de ses compatriotes.

- Bravo ! Voici un humain digne de notre hospitalité. Il respecte l'heure des repas et il a sacrément raison ! Frères gnomes, prenez exemple sur cet humain peu commun que je considère comme mon invité !

A ces mots, un groupe de gnomes vous prie de rejoindre la procession. Vous acceptez l'invitation avec joie, d'autant plus qu'un festin de viandes vous changera agréablement de vos derniers repas. Rendez-vous au [217](#).

5

Inutile d'hésiter dans une telle situation ! Vous dégainez promptement votre épée au moment où le serpent plonge sur vous. Rendez-vous au [41](#).

6

Diantre oui, je te le jure ! Et ces mécréants vont regretter leur forfait !

Pour toute réponse, l'homme sourit avant de rendre son dernier souffle. Immédiatement, vous prenez la route sur la piste des barbares. Dans un défilé, vous n'aurez aucun mal à les retrouver ! Rendez-vous au [94](#).

7

Excédé par cette bande de demeurés qui vous font attendre une demi-heure à l'entrée de leur cloaque pour, finalement, vous souiller, vous arrachez votre cape des mains de l'homme que vous repoussez violemment sur une table. Celle-ci s'effondre en projetant des chopes pleines sur le visage des bûcherons accoudés au bar ! Immédiatement, une chaise vole vers vous, puis une autre. Des hommes à moitié saouls hurlent à pleins poumons :

Dehors, l'étranger !

- Jetons-le dans la rivière, attaché à un arbre !
- Attachons-lui un sac sur la tête !
- A mort le sorcier !

Si ces brutes avinées pensent réaliser leurs projets, ils se fourvoient gravement : vous défendrez votre honneur jusqu'à la mort s'il le

faut ! Mais la vue de la lame étincelante d'Assilane que vous venez de dégainer ne produit pas l'effet escompté : l'alcool embrume l'esprit de ces bûcherons et, au lieu de se calmer, ils se ruent sur vous, armés de chaises, de bouteilles et de pieds de table ! Rendez-vous au [90](#).

8

Votre sang ne fait qu'un tour ! A cinq contre un, ces chevaliers n'ont aucune chance d'en réchapper. En revanche, la barricade est moins bien défendue : si vous parveniez à vous glisser discrètement près d'un des chariots renversés qui bloquent la voie, peut-être auriez-vous le temps d'y mettre le feu. La panique permettrait à d'autres chevaliers de porter secours à leurs frères d'armes ! L'issue du combat compte plus que la vie de quelques-uns car, une fois la cavalerie dans la ville, les défenseurs se feront massacrer s'ils ne se rendent pas à la première injonction ! Rendez-vous au [169](#).

9

Peu désireux d'apprécier le contact d'un mort vivant, vous hurlez, l'épée haute :

- Arrière, créature damnée ! Un pas de plus et je t'occis !

Néanmoins, le monstre continue son avance, ignorant votre avertissement. Inutile de tergiverser ! Vous frappez d'un ample coup de

taille cette chose repoussante qui se volatilise instantanément en fumée ! Toutes les créatures se mettent alors à rire lugubrement et l'une d'elles s'esclaffe :

- Oui ! Toujours plus de haine, plus de combat et de souffrance ! Nous en tirons notre pouvoir et nous pouvons alors agir dans la réalité ! Rendez-vous au [122](#).

10

- Il ne sera pas dit qu'un chevalier reculera devant un fauve, aussi puissant soit-il ! Assilane dans une main, votre torche dans l'autre, vous jaillissez des taillis pour frapper la bête par surprise. Mais vos coups ne rencontrent que le vide ! Aucune créature à l'endroit prévu... Pourtant, vous êtes bien sûr de l'avoir entendue à quelques pas de vous ! Quel est ce mystère ? Vous vous adossez au tronc d'un arbre, l'épée en garde. Nulle attaque du monstre, que vous pensez invisible. Prudent, vous restez ainsi près d'une demi-heure, tous les sens en alerte : à l'exception d'une espèce de petite belette rousse, vive comme l'éclair, et l'envol effrayé d'oiseaux au gilet blanc et aux pattes bleues qui s'étaient posés à proximité sans vous voir, votre attente se solde par un échec ! Rendez-vous au [221](#).

11

- Vous n'êtes pas homme à fuir ainsi le danger ! Vous dégainez votre épée et vous continuez votre route, bien décidé à occire quiconque

oserait vous barrer le chemin. A un moment, il semble que deux silhouettes humaines passent au loin, parallèlement à la route. Mais vous mettez cela sur le compte de la fatigue du voyage, d'autant plus que ces formes se déplaçaient bien trop rapidement pour être réelles. Après une demi-heure de marche, vous découvrez, horrifié, un véritable charnier. Rendez-vous au [82](#).

- 12

Sortant Assilane de son fourreau, vous êtes bien décidé à occire ce monstre au plus vite ! Mais à peine avez-vous brandi votre lame qu'une bourrasque se lève sur la berge du fleuve. Le vent est si fort que vous pouvez à peine tenir debout ! La Méduse s'est retransformée en belle jeune femme ! Le vent vous soulève dans les airs et, rempli d'effroi, vous vous envollez à une vitesse stupéfiante. Pris de vertige, vous fermez les yeux. Rendez-vous au [214](#).

13

Vous allez défendre chèrement votre vie ! Profitant du court moment de surprise provoqué par votre réaction, vous pourfendez d'un coup de taille le garde le plus proche ! D'un bond, vous vous jetez dans la mêlée et vous tranchez d'un seul coup la tête d'un autre adversaire ! Aussitôt, les guerriers se ressaisissent et décident de charger... Rendez-vous au [101](#).

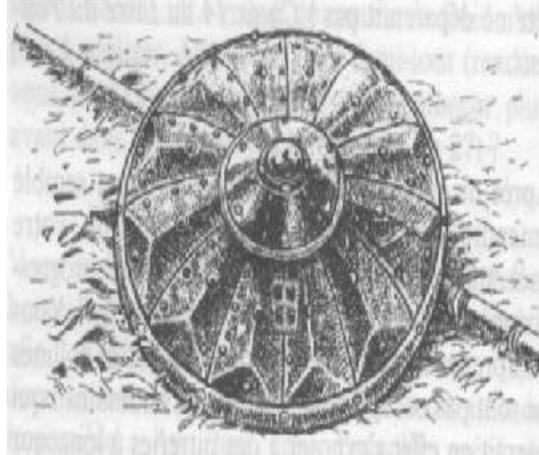
14

Ces orques vous prennent visiblement pour un voyageur égaré et le sort qu'ils vous réservent ne fait aucun doute à vos yeux. Puisqu'il faut mourir, autant le faire avec noblesse, et non comme un lâche. Dégainant votre épée scintillante vous hurlez d'une voix ferme :

- Par Assilane, je vais défendre ma vie et raser ce morbide village. Préparez-vous tous à mourir ! Rendez-vous au [188](#).

15

Assurant votre épée à deux mains, vous frappez de toutes vos forces les parois vivantes qui se rapprochent pour vous broyer. Votre lame s'enfonce dans la chair. Un sang violet vous éclabousse alors que vous vous frayez un chemin à l'intérieur même de ce corps démesuré. Rien n'arrête vos coups puissants mais, peu à peu, l'air commence à manquer et "épuisement vous guette... Vous puisez au plus profond de vous des ressources et vous redoublez d'efforts ! Au bout d'une éternité, votre épée rencontre enfin le vide : vous avez réussi ! Épuisé, vous contemplez la grande place sur laquelle vous avez débouché. Rendez-vous au [Cœur de Haine](#).



16

« Œil pour œil, dent pour dent ! » Cette infâme créature veut un combat, elle l'aura ! Vous foncez sur la répugnante chose rouge en brandissant votre épée enchantée. En réponse à votre réaction, un nouveau choc vous ébranle l'esprit ; cependant, votre rage est bien plus forte que la haine du cœur et vous résistez à l'assaut ! Vous savez qu'un combat sans merci s'engage, mais vous n'avez pas peur car votre mort sera héroïque. Rendez-vous au [6](#).

17

Un chevalier n'a pas peur de la mort. Au contact de l'immonde créature, vous frappez de toutes vos forces. Mais la surface est molle et vos coups de taille se révèlent complètement inefficaces. Rendez-vous au [139](#).

18

Seule solution honorable : le combat ! Les grognements se rapprochent et vous vous

apprêtez à l'affrontement, Assilane fermement calée dans votre main.

- Montre-toi, vile créature ! Aujourd'hui, c'est toi la victime !

Votre voix résonne dans les profondeurs de la grotte. Tout à coup, votre adversaire surgit des ténèbres... Rendez-vous au [69](#).



AGRESSIVE



AGRESSIVE



AGRESSIVE

Péreim le Chevalier

Défis et Sortilèges / 3

Vous, sire Péreim, intrépide seigneur chevalier de l'Empire, vous êtes prêt à toutes les audaces pour retrouver le légendaire Premier Ecu, source de la puissance perdue de votre caste. La quête que vous allez entreprendre va vous conduire dans une nouvelle région du monde de Dorgan. Un monde profondément marqué par la lutte implacable des forces des Ténèbres contre celles du bien — que vous devrez faire triompher !

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

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

Couverture illustrée par Christian Broutin



9 782070 335046

ISBN 2-07-033504-6


folio junior



A. 33504
catégorie

5