

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

Les Héritiers de Dorgan

Défis et Sortilèges



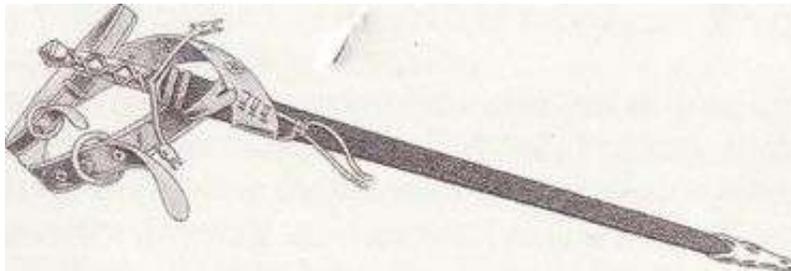
folio
junior

Gildas Sagot

Les Héritiers de Dorgan

Défis et Sortilège / 5

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard



Défis et Sortilèges

Certains d'entre vous, joueurs et lecteurs de l'un des quatre premiers livres de la série Défis et Sortilèges, connaissent déjà le monde de Dorgan. Cette seconde série de quatre livres va de nouveau vous plonger dans ce monde aujourd'hui disparu. Dans cet univers d'aventures à vivre en solitaire, vous présiderez à la destinée des Héritiers de Dorgan : Laurin le barde, Valkyr le paladin, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. Car cette nouvelle série a été conçue afin de vous permettre de diriger non pas un, mais quatre héros; bien que vous devriez, dans certaines conditions, confier la destinée de votre compagnie de héros à un seul d'entre

Ce cinquième livre de la série Défis et Sortilèges va vous entraîner au sud-ouest du monde de Dorgan, dans une contrée sauvage et mystérieuse dans laquelle quelques pionniers courageux se sont récemment établis.

Bien entendu, ce livre est indépendant des autres titres de la série. Toutefois, il est conseillé de le lire en respectant l'ordre des aventures de vos héros. Afin que vous revienne le périlleux honneur de conduire vos héros au faite du succès... ou de les précipiter vers un sort fatal, il ne vous reste plus qu'à prendre connaissance des faits marquants de l'évolution du monde de Dorgan au cours des cinquante dernières années, des règles du jeu et de l'histoire de vos quatre héros.

Cinquante ans d'histoire du monde de Dorgan

Cinquante ans se sont écoulés depuis que Caïthness l'élémentaliste, Keldrilh le ménestrel, Kandjar l'enchanteur et sire Péreim le chevalier ont découvert et exploré le monde de Dorgan. En ce temps-là, rares étaient les voyageurs qui osaient s'aventurer sur cette terre peuplée de créatures étranges, souvent redoutables.

Mais rien ne résista à la volonté et à la vaillance des quatre héros qui, au terme d'une route semée d'embûches et de dangers, parvinrent à libérer un fabuleux dragon de la malédiction millénaire qui le retenait prisonnier. Puis, grâce aux pouvoirs bénéfiques de cette créature fantastique, ils détruisirent l'Œuf des Ténèbres, une puissance maléfique venue d'un autre univers, qui avait élu domicile au cœur de la forêt d'Andaines et menaçait le monde de Dorgan d'une impitoyable destruction. Aujourd'hui, le pays ne ressemble guère à ce qu'il était à cette époque. Tout d'abord, le Dragon Prolecteur du monde de Dorgan avait réalisé le vœu le plus cher de ceux qui l'avaient délivré. C'est ainsi qu'Elfham, le royaume des Fées, apparut dans la forêt d'Ordreth ; qu'au-delà de l'immuable Porte du Levant, jusqu'au lointain village des gnomes de (iuinpelforth, le désert du Chaudron devint une région de collines verdoyantes ; que la Cité du Lac ressurgit des eaux et que la Cité des Mille Visages, vestige de l'Empire des trois cent cinquante Provinces du Ponant, située à deux années de marche de Dorgan, fut restaurée.

Mais l'histoire des cinquante dernières années du monde de Dorgan ne s'arrête pas à ces miracles. Au sud du pays, les nains de Mildrilh, la cité sous la montagne, associés aux gnomes des Collines des Barbes Fleuries, commandés par Keldrilh, menèrent une guerre sans merci contre les géants des Monts des Bêtes et leurs alliés, les orques des Entrailles du Rovar. Ces monstres, mangeurs de chair humaine, furent vaincus lors de la bataille du Cirque, puis chassés au-delà de la Mer des Remous, dans la

chaîne des Monts des Tourbillons. La paix, synonyme de prospérité revint alors sur cette contrée du monde de Dorgan. Nulle embuscade ne fut plus tendue au voyageur imprudent de la Passe des Rocs. Et le fortin qui commandait le chemin allant de Fenga à Sélartz fut transformé en vaste ferme fortifiée dans laquelle, le premier jour de chaque mois, se déroule une grande foire dont la notoriété a depuis longtemps dépassé les frontières de Dorgan.

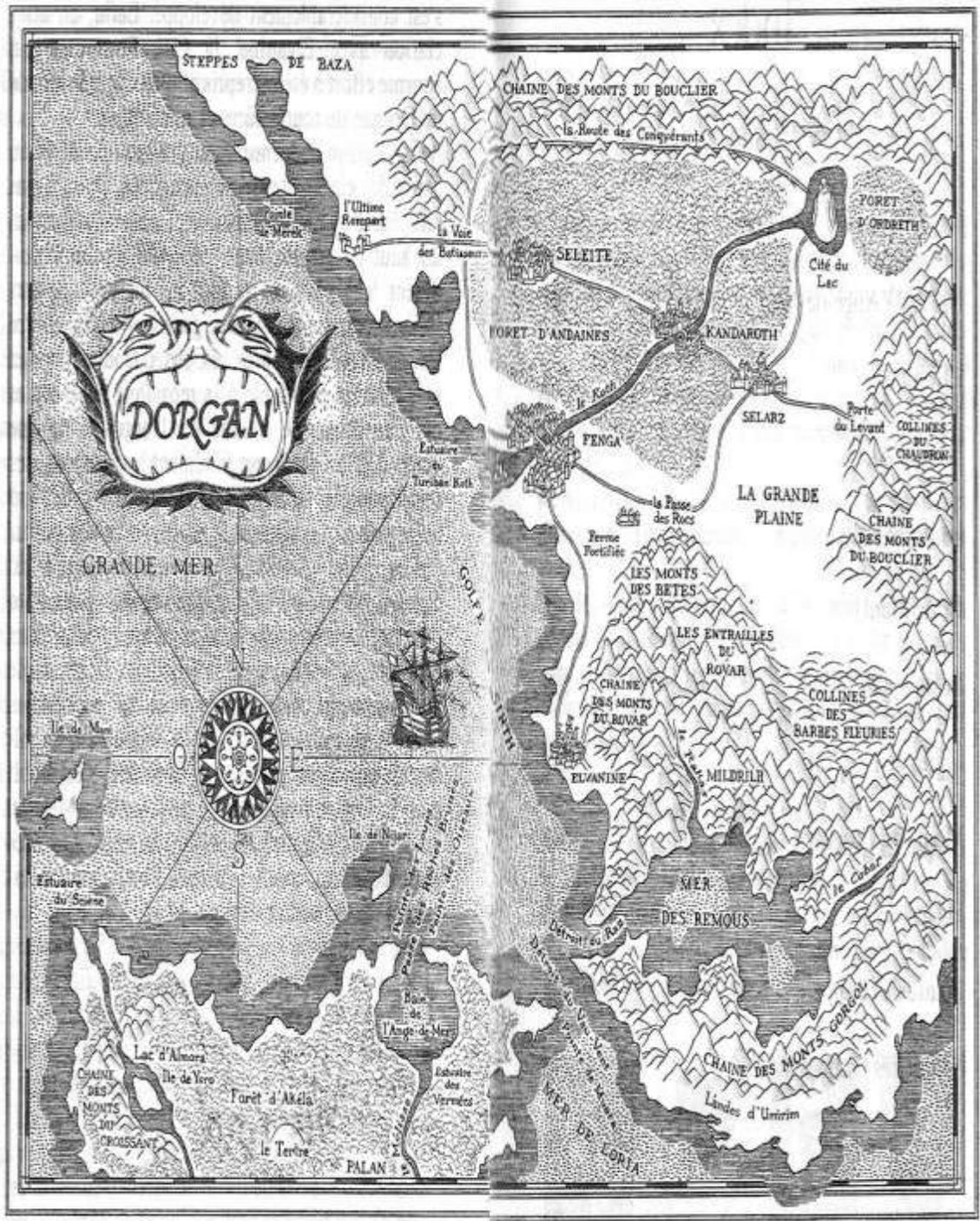
Pendant ce temps, le nord-est du pays connut une incroyable métamorphose. Au centre du lac s'élève désormais un piton rocheux titanesque, au sommet duquel trône la Sixième École de Magie des enchanteurs de la Cité des Nuages. Les soldats de Sélartz, grâce aux savantes machines construites par les disciples de Kandjar, vinrent à bout des marais fétides qui entouraient le lac. Il fallut deux ans d'un travail acharné pour assécher ce marécage et débarrasser la région des créatures malfaisantes qui le hantaient. A quelques pas du lac, comme l'avait souhaité Caïthness, la forêt d'Ordreth devint le domaine des fées et des lutins. Par superstition autant que par crainte des farces parfois scabreuses du petit peuple de Dorgan, les hommes, les gnomes et les nains ne s'y aventurent guère.

Toujours à l'est du monde de Dorgan, mais plus au sud, la transformation du désert du Chaudron en région de collines eut d'importantes conséquences. La ville de Sélartz perdit d'un seul coup ses principales sources de revenus. Privés du sel et des cristaux de yap qu'ils tiraient du désert, les habitants de la ville des Hauts Chapiteaux s'égaillèrent comme une volée d'oiseaux. Certains partirent pour le port de Fenga, d'autres pour le village de Kandarith. D'autres enfin, sous la conduite de Ninteloth, ancien maître de Sélartz, s'installèrent sur les ruines de Séléite, où ils bâtirent une nouvelle cité. Soudain vidée de sa population, Sélartz devint alors ville militaire. Les soldats de l'ancien fortin de la Passe des Rocs s'y installèrent afin de remplir une triple mission de surveillance des enchanteurs de la Cité du Lac, d'assèchement des marais et de préparation d'une guerre contre les tribus barbares du Nord.

Cette guerre, dont la Route des Conquérants fut le théâtre principal, secoua le nord du pays pendant plus de dix ans. Dix années terribles d'une guérilla au cours de laquelle l'expérience de la montagne permit aux tribus barbares de repousser les attaques des troupes de Dorgan commandées par Atrid, gouverneur de Fenga et membre du Conseil des Seigneurs d'Elvanine, la Cité Forteresse. Puis vint le jour où, par un pur hasard, un éclaireur de Dorgan découvrit le repaire de l'ennemi. Profitant de l'effet de surprise, la troupe livra une ultime et victorieuse bataille. En un jour, les hordes sauvages furent décimées. Seuls les plus forts d'entre ces humains dégénérés parvinrent à s'échapper vers les terres désolées du Grand Nord, laissant derrière eux de nombreux prisonniers parmi lesquels une dizaine de prêtres de Malmort, île lointaine du monde de Dorgan réputée pour abriter un peuple de sorciers maléfiques et surnois. Intrigués par la présence de ces hommes dans les rangs des tribus barbares, les soldats tentèrent de les interroger. En vain ! Car les prêtres, sans avoir dit un seul mot, succombèrent en trois jours à une terrible maladie qui n'affectait qu'eux.

Dans la forêt d'Andaines, outre la reconstruction de Séléite par les hommes de Sélartz, les habitants de Kandaroth s'employèrent à reboucher le cratère qui avait autrefois abrité l'Œuf des Ténèbres. Le travail, guidé par Méthel, ancien bûcheron devenu chef du village, fut de longue haleine. Il mobilisa, durant plus de cinq années, des centaines d'hommes et de femmes venus des quatre coins du pays. Ce faisant, le village de Kandaroth grandit tant et si bien qu'il devint une véritable ville, autant qu'une plaque tournante du monde de Dorgan. Car, du point de vue de l'importance de sa population comme de celui de son activité forestière, artisanale et agricole, Kandaroth sut convaincre les marchands les plus exigeants de Fenga. Mais si Kandaroth peut à juste titre se vanter d'avoir su croître et embellir, Fenga, premier port du monde de Dorgan, a véritablement accédé à la prospérité. En cinquante ans, en nouant des relations d'affaires avec de lointains royaumes, la cité est devenue le centre du commerce de toute la région. Cinq fois plus nombreux qu'ils ne l'étaient il y a un demi-siècle, les Fenganis peuvent aujourd'hui

se féliciter de l'ouvrage accompli. Un second pont relie désormais les deux quartiers de la cité. Les maisons pauvres de la Ville Haute ont été rénovées. Le long de l'estuaire du Turiban Koth, le port s'est considérablement développé. Enfin, en association avec Elvanine, la Cité Forteresse, un énorme effort a été entrepris afin de doter le monde de Dorgan de routes sûres et praticables. Aussi, lorsqu'ils pensent au travail accompli au cours des cinquante dernières années, ce n'est pas sans fierté que les seigneurs du Conseil de Dorgan, du haut de la plus haute tour d'Elvanine, considèrent leur pays. Et si tout ne fut pas toujours facile, notamment lors des guerres menées contre les géants et les barbares, le Conseil trouva toujours une solution profitable à la mosaïque des peuples qui constituent le monde de Dorgan. Plus que jamais, Elvanine dresse fièrement ses donjons, ses tours crénelées et ses échauguettes vers un ciel d'où nulle créature maléfique n'est plus venue troubler l'ordre du monde. Plus que jamais, les regards du Conseil se tournent aujourd'hui vers le sud-ouest en direction de terres inexploitées, riches de promesses d'avenir pour un pays attentif au formidable accroissement démographique de sa population. Dans le plus grand secret, il y a déjà un an, un village de pionniers, pêcheurs et forestiers, s'est établi dans la forêt d'Akéla, sur la rive ouest du Mélisse, au-delà du Golfe de Sinh et de la Baie de l'Ange-de-Mer, dans cette contrée baptisée Terrah par les seigneurs du Conseil de Dorgan.



Index

Baie de l'Ange-de-Mer	<u>181</u>
Elvanine	<u>1</u>
Forêt d'Akéla	<u>22</u>
Golfe de Sirth	<u>50</u>
Ile de Mani	<u>32</u>
<u>Ile de Nijar</u>	<u>150</u>
Mines de Doz-Tal	<u>137</u>
Monts du Croissant	<u>62</u>
Palan	<u>165</u>
Pointe des Loups	<u>33</u>
Pointe des Oiseaux	<u>172</u>
Tertre	<u>128</u>
Vallée des Griffes	<u>73</u>



Règles du jeu

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

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

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

Choix du Livre des Héros

Cette mention indique que vous confiez temporairement la destinée des Héritiers de Dorgan à l'un des quatre héros qui la composent : Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon ou Galidou l'illusionniste.



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

Fin d'Aventure

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

Galidou l'Illusionniste



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

Dague

BL

1D

ARMES DE JET

Fronde

BL

1D

OBJETS MAGIQUES

Armure de Mildrilh

Potion de Soins

GNOMERIES SURNATURELLES

Ballade de la Tortue

Camouflage

Fou Rire

Terrain Mouvant

Laurin le Barde



IN : 16

CO : 14

MA : 14

VIT : 26

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague de Racha

2D

ARMES DE JET

BL

Arc

1D

OBJETS MAGIQUES

Yeux de Méluve

LE LIVRE DES ÉLÉMENTS

Chant

Engourdissement

Soins

Valkyr le Paladin



IN : 11	CO : 11	MA : 15
---------	---------	---------

VIT : 30	BL : 0
----------	--------

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING BL

Dague 1D

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

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Enchantements

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

MALÉFICES DIABOLIQUES

Affaiblissement

Brasier

Désespoir

Plaies Sanglantes

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

Yanraël le Démon



IN : 15

CO : 16

MA : 7

VIT : 28

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Assilane

3D

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

OBJETS MAGIQUES

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

POUVOIRS D'ASSILANE

Courage

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

Feuilles de Personnages

La compagnie des Héritiers de Dorgan compte quatre héros : Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. A chacun correspond une Feuille de Personnage qui présente ses caractéristiques, ses possessions et les sortilèges dont il dispose au départ de l'aventure. apportez aucune modification au départ, même si vous avez lu l'un des autres livres de la série.

Initiative, Combat et Magie

L'Initiative (in) représente la vitesse de réaction. La capacité à prendre des décisions. Le Combat (co) mesure la compétence dans la maniment des armes ainsi que l'expérience affrontements au corps à corps. La Magie (ma) évalue l'efficacité des sortilège ainsi que la connaissance des arcanes de la magie. A chacune de ces trois caractéristiques est asso^{CK'} un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus le héros est compétent.

Ainsi, vous constatez que Valkyr le paladin possède de fortes capacités de combattant (co : 16), que ses réflexes atteignent la moyenne (in : 15), mais que sa connaissance du domaine de la magie est tout à fait médiocre (ma : 7). D'autre part, en comparant les Feuilles de Personnage de vos quatre héros, vous pouvez observer que Laurin le barde est le plus vif (in: 16), que Valkyr le paladin est assurément le meilleur combattant (co : 16), que Dilgou l'illusionniste maîtrise mieux que ses compagnons les arcanes de la magie (ma : 16) et que Yamaël le démon possède la meilleure vitalité (vit : 30).

Vitalité, Blessures et Repos

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

Les points de Blessures (bl) déterminent l'importance des dommages que subit un héros. Lorsque le total de Blessures d'un

héros dépasse son total de Vitalité, le personnage meurt. A l'inverse, quand le total de Blessures est nul, comme au départ de l'aventure, le héros est dans la meilleure lui nie possible, prêt à Affronter tous les dangers. Au cours du jeu, le repos permet à vos héros de soigner leurs blessures. Ce repos intervient quand vous consultez l'index de votre carte du monde de Dorgan, après y avoir été invité par un rendez-vous à un lieu donné. Dans ce cas, vous déduisez du nombre de points de Blessures de chaque héros présent au dernier paragraphe le résultat du lancer d'un dé (1D en abrégé). D'autre part, le nombre de points de Blessures peut être réduit grâce à des sortilèges de soins ou à des objets magiques au pouvoir curatif.

Équipement

Les principales possessions de chaque héros -armes, armes magiques et objets magiques - sont inscrites sur sa Feuille de Personnage. Par exemple, au départ de l'aventure, Laurin le barde possède une arme ordinaire : un arc, une arme magique : la dague de Racha, et un objet magique : les Yeux de Méluve.

Au cours du jeu, Laurin aura l'occasion de trouver de nouvelles armes, magiques ou non, et de nouveaux objets magiques. S'il ne s'agit pas d'une arme, vous inscrirez son nom et ses pouvoirs dans la partie « Objets magiques » de la Feuille de Personnage de Laurin. Si vous décidez que Laurin donne une de ses possessions à un autre de vos héros, n'oubliez pas d'en prendre note. Les pouvoirs des armes magiques et des objets magiques possédés par les héritiers de Dorgan au départ de l'aventure sont détaillés dans le Livre des Héros, en fin de volume.

Points de Légende

La Légende (le) fixe la valeur de l'expérience, de la renommée et du pouvoir acquis par un héros. Les points de Légende se gagnent :

- individuellement, quand vous consultez le Livre des Héros, après y avoir été invité par la mention *Choix du Livre des Héros*.

Dans ce cas, le héros que vous avez choisi pour poursuivre l'aventure gagne 1 point de Légende ;

- collectivement, lorsque vous consultez l'index de la carte, après y avoir été invité par la mention rendez-vous. Dans ce second cas, une étape de l'aventure venant d'être franchie avec succès, les Héritiers de Dorgan présents au dernier paragraphe gagnent chacun 1 point de Légende. C'est en fonction de leur total de Légende que les héros acquerront, dans les livres suivants, de nouveaux sortilèges.

Combats

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

IXKJDOYE IN: 18 CO:20 VIT: 70 BL:9D

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

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

Maniement d'une arme

Si votre héros manie une arme de poing (épée, dague, etc.), vous devez réussir un Tour de Combat armé pour atteindre l'ennemi. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat (co), le Tour de Combat est victorieux. Le

nombre de points de Blessures que vous infligez dépend alors de l'arme employée (l'abréviation 1D signifie que vous lancez un dé pour déterminer combien de points de Blessures vous infligez à votre adversaire). La même règle s'applique aux créatures qui combattent votre héros. En ce qui concerne les armes de jet (arc, fronde, etc.), des règles spécifiques d'utilisation vous seront communiquées au cours de l'aventure. Ces règles dépendent de la situation dans laquelle se trouve votre héros au moment où il envisage d'employer ce type d'arme.

Recours à un sortilège

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

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

Magie

Les sortilèges qu'utilisent les Héritiers de Dorgan proviennent de plusieurs sources. Ainsi, Laurin le barde possède le Livre des Éléments, l'objet le plus précieux du royaume des Fées, qui contient le Mvoir acquis par des créatures féeriques depuis la nuit des temps. Yamaël le démon utilise le Bâton **des** Enchantements, qui lui permet d'employer des sortilèges d'enchanteur sur un monde qui n'est pas le sien. Galidou l'illusionniste a acquis la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles.

Il Jouit du pouvoir de transformer certains aspects **de** la réalité. Enfin, Valkyr le paladin tire l'essentiel de ses pouvoirs magiques de son épée, Assilane, qui lui permet de développer certains dons.

Vos héros possèdent, au départ de l'aventure, la **maîtrise** des sortilèges inscrits sur leur Feuille de **personnage** et ils pourront en acquérir de nouveaux s'ils gagnent des points de Légende (le). Chaque «sortilège est caractérisé par son niveau, son total d'Initiative, sa durée et son effet. Outre ces contraintes et conséquences d'utilisation d'un sortilège, trois remarques s'imposent : d'une part, les **sortilèges** peuvent être cumulés s'ils agissent sur **une même** caractéristique ; d'autre part, un **sortilège** ne peut être utilisé deux fois au cours d'un **combat** ; enfin, un sortilège peut affecter des adversaires sans toucher les alliés de celui qui l'utilise. Les sortilèges sont détaillés, pour chacun des Héritiers de Dorgan, dans le Livre des Héros, en fin de volume.

Les Héritiers de Dorgan

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

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

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

- donner un statut de chef à l'un des Héritiers de Dorgan. Dans ce cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant ce chef, et lui seul. Au cours du jeu, vous devrez toujours le choisir lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre des Héros*. Cette formule permet de rejouer plusieurs fois l'aventure, depuis son commencement, avec chacun des Héritiers de Dorgan ;
- privilégier l'esprit d'équipe. Dans ce second cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant les quatre Héritiers de Dorgan. Au cours du jeu, vous pourrez choisir n'importe lequel d'entre eux lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du livre des Héros*.

Ces deux formules peuvent, bien entendu, être employées l'une après l'autre, à votre convenance. Cela dit, dans tous les cas,

voire aventure commence au cœur de la capitale de Dorgan.
Aussi, dès que vous aurez fait connaissance du ou des héros avec
qui vous allez vivre cette aventure, rendez-vous à Elvanine.





1 *Votre guide murmure le mot de passe qui permet d'accéder à la salle du conseil.*

1

A la suite de l'homme qui vous a accueilli à l'entrée de la plus haute tour d'Elvanine, la Cité Forteresse, vous gravissez les dernières marches de l'escalier en colimaçon, étroit et raide, qui vous séparent encore de la salle du Conseil des Seigneurs de Dorgan. C'est hors d'haleine que vous traversez, un instant plus tard, en reprenant difficilement votre souffle, une vaste antichambre aux murs couverts de lourdes tentures de velours cramoisi. Au fond du vestibule, quatre hommes vêtus du pantalon bouffant, de l'ample chemise jaune et de la cape noire des soldats de Dorgan, montent la garde devant une massive porte de bronze à double battant, gravée à l'effigie d'un reptile ailé, couvert d'écaillés et doté île griffes puissantes: le Dragon Protecteur du monde de Dorgan. Votre guide, après avoir glissé nu creux de l'oreille de l'une des sentinelles ce qui doit probablement être le mot de passe qui permet (l'accéder à la salle du Conseil, obtient l'ouverture île a portes. Au-delà, sous un dôme sculpté en forme d'étoile de mer, vous découvrez une grande salle circulaire aux murs lambrissés de petits panneaux de chênes. Au centre de la pièce, autour d'une large table ronde à douze pieds, couverte de cartes géographiques et de livres, douze personnes sont en discussion. Puis, tournant leurs regards dans votre direction, tous se taisent. Le silence règne dans la salle du Conseil quand votre guide annonce votre arrivé, d'une voix forte au timbre clair. *Choix 1 du livre des Héros.*



2

Dix minutes plus tard, c'est porté en triomphe que vous arrivez devant l'entrée d'un tunnel creusé à même un roche d'une éminence d'une vingtaine de mètres de hauteur. Puis, pressé de tous côtés par la foule, vous pénétrez dans ce corridor étroit et sombre dont vous apercevez la sortie, fermée par une imposante grille de bois. Vous vous équipez sans perdre un instant,

désormais convaincu d'avoir à livrer un combat dont vous espérez que le vainqueur obtiendra la vie sauve. Une fois prêt, vous avancez à pas comptés vers la grille qui se lève lentement. Rendez-vous au [161](#).

3

A peine avez-vous déposé un écu d'or de l'Empire dans la main ouverte de la statue qu'un sentiment indéfinissable vous envahit. Frappé de stupeur, vous voyez la main de la sculpture se refermer sur votre présent tandis qu'un sourire creuse lentement l'or de son visage. Un instant plus tard, alors que vous vous sentez incapable de bouger le moindre muscle, c'est dans votre langue que la statue s'exprime. - Il est fort rare qu'un cœur pur franchisse le seuil de l'une de mes demeures et ose honorer la tradition du don. En échange de la pièce d'or que tu viens de m'offrir, je te donne ce bouclier. Une fois en ta possession, il revêtira l'apparence de l'acier. Son pouvoir magique, fruit de la connaissance du peuple des elfes de Miklemres, te rendra encore plus résistant que tu ne l'es. Mais je lis dans ton cœur les questions qui te traversent l'esprit. Tu te demandes qui je suis, ce que fut autrefois cette bâtisse aujourd'hui ruinée et cette contrée sauvage, qui sont les elfes dont je viens de te parler, où ils se trouvent et pourquoi je montre tant de sollicitude à ton égard. Je peux d'ores et déjà te dévoiler une partie du mystère. Tu te trouves dans la forêt d'If, sur l'emplacement du Temple de Colchique, sous la protection d'Enora, déesse de la Guerre et de la Paix des elfes de Miklemres, cité dont tu trouverais les ruines en poursuivant ton chemin en direction du sud. Je ne puis t'en dire plus car, si ta cause me semble juste et tes ennemis dangereux et hostiles pour toutes les créatures vivantes, je ne sais pas si les elfes, aujourd'hui établis sur l'île de Mani, décideront ou non d'intervenir sur cette terre qu'ils ont volontairement quittée voici plus d'un siècle à la mite d'une guerre longue et destructrice. Quant à mes bonnes intentions envers Valkyr, paladin de l'Empire... disons qu'il y a fort longtemps que mon cœur ne s'était ému en la présence d'un simple mortel. Cela dit, le temps n'est plus à la paix, mais à la

guerre dans laquelle toi et moi avons notre rôle à jouer. Aussi, je te fais mes adieux, chevalier. Que l'étoile d'Enora t'accompagne et que son bouclier te protège.

Sur ces derniers mots, les lèvres de la statue se figent tandis que son corps reproduit exactement l'attitude qui était la sienne lorsque vous l'avez aperçue pour la première fois. La seule différence, c'est l'absence du bouclier qui couvrait ses pieds, objet magique que vous portez au bras, fièrement, tandis que vous marchez prudemment dans l'obscurité de la forêt d'Akéla pour rejoindre vos compagnons. L'écu d'Enora ajoute 10 points à votre total île Vitalité et ramène à zéro vos points de Blessures. Rendez-vous au [43](#).

4

Vous avez donné l'ordre de sortir toute la toile, des perroquets à la voile d'étai en passant par le grand flocc, le diabolin, la petite voile d'étai et de perroquet... rien n'y fait ! Le brick est plus rapide que votre caravelle. L'Estuaire des Vermées est encore loin quand le voilier des pirates lâche sa bordée de projectiles mortels sur le *Dragut*. L'un d'eux fait un gros trou dans votre chemise, une fraction de seconde avant de mettre un terme à votre existence. *Fin d'Aventure*.

5

Quelques minutes plus tard, vous entrez dans une petite salle dans laquelle, au premier regard, rien d'autre ne retient votre attention que quelques sièges et une statue d'or représentant une elfe armée d'une lance et d'un bouclier. Puis, intrigué par l'incroyable lumière qui baigne cette salle, vous levez la tête pour découvrir, interloqué, un plafond transparent en forme de coupole. D'une petite porte située à l'opposé de celle qui vous a permis d'entrer dans cette pièce, apparaissent alors trois elfes vêtus d'habits de soie aux couleurs changeantes. S'ils ne vous semblent guère différents physiquement de ceux que vous avez déjà rencontrés, leurs yeux trahissent un grand âge. De leurs

regards se dégage une expression de puissance et d'intelligence hors du commun. Opal attend que ses maîtres se soient assis pour vous proposer d'en faire autant. Une fois que vous êtes installés, l'un des elfes prend la parole dans votre langue.

- Je suis Ilones. A ma droite se trouve Morgen ; à ma gauche, Ciric. Nous sommes les trois sages de Miklemrès. Nous souhaitons vous recevoir un par un, puis tous ensemble. Lequel d'entre vous désire passer le premier ? *Choix 6 du Livre des Héros.*



6

Sans aucun ménagement, le pirate qui vous a porté le coup fatal jette votre corps sur le pont, aux pieds de vos compagnons. La mer, pour laquelle vous avez quitté la douceur de votre forêt natale, sera votre dernière demeure. *Fin d'Aventure.*

7

Le dernier coup de massue que vous a porté le géant à deux têtes fut d'une telle violence que les os de votre crâne se sont disloqués. Cette attaque fatale ne vous a même pas laissé le temps de regretter l'échec de votre mission, si près du but... *Fin d'Aventure.*

8

Sur les ordres du capitaine, les marins descendent deux chaloupes. Bien qu'il ait tenté de vous dissuader de quitter le navire, vous prenez place dans l'une d'elles avec dix soldats, dont l'officier Archibald, et les trois compagnons de voyage qui vous ont été désignés par le Conseil de Dorgan. Puis vous souquez ferme, à vous rompre les os, dans la direction présumée de la côte nord de la Pointe des Loups. Peu après, vous constatez avec joie que vous aviez raison. Vous accostez maintenant sur la grève,

à quelques pas d'une haute falaise creusée de nombreuses cavités. Sans hésiter, vous décidez de reprendre la mer afin d'avertir le capitaine du *Dragut*, resté à bord avec son équipage, l'officier Keans et dix soldats de Dorgan. Mais à peine avez-vous replongé vos rames dans la mer, jusqu'alors étrangement calme, que vous entendez un mugissement bestial, bientôt suivi d'un craquement sinistre et de cris. Tandis que vous courez à perdre haleine en direction de la grotte la plus proche, comme tous ceux qui ont suivi votre conseil, un véritable cyclone s'abat sur le *Dragut*. Rendez-vous à la [Pointe des Loups](#).

9

Votre seconde flèche part un instant avant que Gaiidou retire son deuxième projectile. Touché en plein cœur par votre trait, le gworl déjà blessé au bras par votre ami gnome s'effondre. Celui qui scrute l'obscurité à la recherche de ses agresseurs est plus chanceux. La pierre lancée par la fronde de Gaiidou siffle à ses oreilles sans le toucher. Pris de panique, le monstre lance ses deux couteaux. L'un se plante dans un arbre, à dix centimètres de votre bras gauche. L'autre va se perdre derrière vous, dans les fougères.

- Occupe-toi de lui régler son compte, déclarez-vous à l'intention de votre compagnon. Je file porter secours à Yamaël.

- Avec plaisir, répond Gaiidou, un sourire aux lèvres. Tu peux compter sur moi.

En pensant que vous avez vraiment de la chance d'avoir un allié de cette trempe, vous courez prêter main forte à l'enchanteur. Rendez-vous au [102](#).

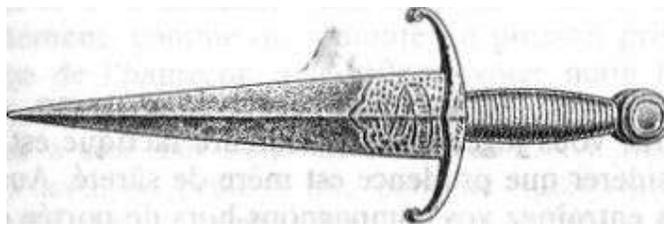
10

Ce n'est pas sans surprise, au début de la soirée, que vous voyez entrer dans la caverne vos compagnons de voyage, ainsi qu'une vingtaine de soldats de Dorgan, dont l'officier Archibald. Tous sont visiblement surpris de vous retrouver ici, mais personne ne

vous pose de questions. Vous ne tardez pas à comprendre pourquoi quand, venant de la mer, provient le bruit d'un mugissement bestial suivi, quelques secondes plus tard, de cris et de sinistres craquements. Avec vous, ces hommes silencieux, au visage blême, sont les seuls survivants du *Dragut*. Rendez-vous à la [Pointe des Loups](#).

11

Cinq minutes plus tard, alors que la pluie a enfin cessé de tomber sur la région, vous vous demandez si les épreuves subies depuis votre départ d'Elvanine ne vous ont pas rendu complètement fou. D'un ciel encore couvert de nuages surgissent une vingtaine d'aigles géants montés par des créatures vêtues d'armures et armées de lances. Tout ce qu'elles portent brille d'un éclat si intense que la clairière est soudain inondée d'une lumière dorée. La vitesse à laquelle elles piquent droit sur l'armée des monstres est stupéfiante. Cinquante mètres plus bas, les gworls, les orques et leurs alliés semblent pris de panique. Des cris s'élèvent, des bagarres éclatent entre orques et gworls tandis que les araignées à tête humaine et les loups s'égaillent comme une volée de moineaux. Un instant plus tard, le combat entre ces légions tombées du ciel et les serviteurs de Malmort s'engage. Si vous souhaitez y prendre part, rendez-vous au [69](#). Si vous jugez plus raisonnable d'attendre la fin de cette bataille pour prendre une décision, rendez-vous au [99](#).



12

En décidant de mettre le cap sur l'île de Nijar, le capitaine Shod ne s'attendait pas que le brouillard rattrape si vite son bateau. Deux heures ont suffi au mur de brume pour obstruer le ciel. Et comme un malheur ne vient jamais seul, alors qu'il vous faut

compter encore une heure de navigation pour atteindre l'île, le vent faiblit. Sur une mer presque sans écume, en l'absence de courant, seulement poussé par une légère brise, le *Dragut* avance très lentement, entouré d'un nuage rosé qui lui confère une étrange beauté.

- Cela ne me semble pas très naturel, vous confie le capitaine Shod. Mais comme c'est beau ! Soudain, coupant court à la rêverie de son capitaine, l'un des marins postés à la proue du navire accourt.

- Que se passe-t-il, matelot ? demande le capitaine à l'homme d'équipage.

- Y'a que la mer est couverte d'algues et que le *Dragut* fonce droit dedans, commandant. Et dans cette purée, pas moyen de savoir si l'île entière n'en est pas entourée. Faudrait changer de cap. Sinon, on va s'encalminer.

Allez-vous appuyer la requête du matelot auprès de son capitaine en proposant de dérouter le navire en direction de la côte nord de la Pointe aux Loups (rendez-vous au [130](#)) ou conseiller au maître du *Dragut* de poursuivre vers l'île de Nijar en dépit des algues (rendez-vous au [91](#)) ?

13

Après avoir longuement observé le camp des gworls, vous jugez que la meilleure tactique est de considérer que prudence est mère de sûreté. Aussi, vous entraînez vos compagnons hors de portée des oreilles ennemies, à une centaine de mètres de la clairière, afin de les convaincre de prendre un minimum de précautions.

- A ventre plein, point d'oreille ! déclarez-vous en souriant. Les gworls seront d'autant plus faciles à battre qu'ils auront eu le temps de se gaver. Je vous propose donc d'attendre deux bonnes heures avant de passer à l'attaque et d'utiliser ce laps de temps pour vérifier qu'aucun gworl ne se cache dans les environs du

camp. Chacun de nous, à un point cardinal de la clairière, devra consacrer environ une heure à cette tâche. Puis nous nous retrouverons, ici même, afin de déterminer les modalités de notre

Vos compagnons hochent la tête en signe d'assentiment. Votre proposition fait l'unanimité. *Choix 8 du Livre des Héros.*



14

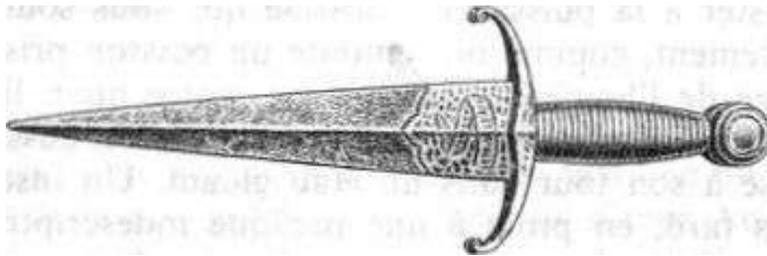
A califourchon sur une branche, l'arc bandé, vous concentrez toute votre attention, prêt à tirer en direction du moindre bruit suspect. C'est alors que vous vous rendez compte, avec terreur, que la créature ne se trouve pas au-dessous mais au-dessus de vous, dans l'arbre où vous venez de vous installer ! Vous pointez aussitôt votre arc en l'air, mais une chose visqueuse s'enroule autour de votre bras, à la manière d'un fouet. Vous tirez de toutes vos forces pour vous libérer de l'emprise... sans parvenir à résister à la puissance colossale qui vous soulève lentement, comme on remonte un poisson pris au piège de l'hameçon. Par réflexe, votre main libre tente de dégainer votre dague mais elle est aussitôt prise à son tour dans un étau gluant. Un instant plus tard, en proie à une panique indescriptible, vous faites la connaissance d'une créature sans doute aussi vieille que le monde de Terrah. La bête hideuse, sournoise et intelligente, autrefois baptisée fléau des elfes de la forêt d'If, vous entoure déjà de toute son affection. Car, dans le cocon qu'elle tisse amoureusement autour de vous, si serré que vous ne pouvez bouger le moindre muscle, naîtra sa future progéniture. Sans trop y croire, vous espérez que vos compagnons retrouveront votre trace avant qu'il ne soit trop tard... Avant que les œufs n'éclosent ! *Fin d'Aventure.*

15

« L'heure de défi a enfin sonné », pensez-vous en entrant dans la lumière du feu de camp. Vous êtes prêt à faire usage de votre fronde pour la troisième fois tandis que votre adversaire dégainé ses deux derniers couteaux en avançant rapidement vers vous. Vous devez lancer les dés pour savoir si votre pierre touche le monstre et, si tel est le cas, pour connaître le nombre de points de Blessures que vous lui infligez en utilisant votre fronde. Puis le combat s'engage, sachant que le gworl, ambidextre, se bat avec un couteau dans chaque main. Il mène donc deux attaques à chaque Tour de Combat.

GWORL IN: 17 CO:15 VIT: 20 BL:1D/1D

Si vous réussissez à vaincre votre ennemi, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).



16

Après avoir inspecté votre chambre de fond en comble, et constaté que rien ne manque au contenu de votre malle, il ne vous reste plus qu'à faire amende honorable. Votre imagination vous a joué un bien mauvais tour... Vous avez vraiment besoin de quelques heures de repos. Rendez-vous au [47](#).

17

A l'échelle des siècles de votre existence démoniaque, vous avez eu maintes fois l'occasion d'apporter la preuve de votre capacité à surprendre un adversaire en apparaissant dans son dos, après vous être dématérialisé. Hélas, votre nouveau corps ne vous permet plus ce genre de fantaisie ! Cependant, en matière de

discrétion, de capacité à vous mouvoir dans le silence le plus total, vous n'avez rien à envier à personne, bien que l'expérience de Laurin en cette matière vous ait vraiment surpris. Aussi n'avez-vous aucun mal à vous approcher sans vous faire remarquer de la tente dans laquelle se trouve le gworl que vous devez neutraliser. Une fois à pied d'œuvre, malgré les bruits que font les trois créatures installées près du feu, vous entendez distinctement les ronflements de l'occupant de la tente. Votre ennemi dort ! Sans hésiter, tout doucement, vous déchirez la toile de la pointe de votre dague afin de vous ouvrir un passage. Puis vous pénétrez dans l'obscurité de la tente, assez haute pour que vous puissiez vous y tenir debout. Vous vous apprêtez à faire le pas qui vous sépare encore de votre victime quand un sombre pressentiment vous envahit. Quelque chose ne va pas ! La forme qui se trouve presque à vos pieds n'est pas un gworl. La tente ne sent pas l'odeur de ces bêtes aux mœurs répugnantes, mais celle d'un homme. Voilà qui change tout, pensez-vous en considérant qu'il est maintenant préférable de faire un prisonnier plutôt que de tuer sans autre forme de procès. Mais, comme toute médaille a son revers, vous vous rendez également compte que vous pourriez avoir affaire à plus forte partie qu'un gworl. Aussi décidez-vous de ne pas donner immédiatement le signal de l'attaque du camp. Si vous décidez de profiter de l'obscurité pour vous approcher doucement et silencieusement de la tête de l'inconnu afin de poser votre dague sur sa gorge, rendez-vous au 24. Si vous préférez prendre le risque d'éclairer faiblement l'intérieur de la tente à l'aide de votre Bâton des Enchantements, dans l'hypothèse où quelque danger invisible vous menacerait dans l'obscurité, rendez-vous au [135](#).

18

Faute d'adversaires et soucieux de conserver ce qu'il vous reste de flèches, vous décidez de redescendre sur le pont. Ce faisant, vous éprouvez un réel sentiment de joie. A une centaine de pieds au-dessous de vous, les hommes du *Dragut* prennent l'avantage sur leurs agresseurs. Hélas ! en arrivant au pied du grand mât, vous savez que les efforts de vos compagnons d'infortune vous

permettront peut-être de remporter une brillante victoire contre les pirates, dont le second navire s'apprête maintenant à aborder le *Guimaraens*, mais ils ne pourront rien face à la tempête. Le mur de brume, signe annonciateur d'un formidable cyclone, est entré dans la baie. Bientôt, il vous enveloppera, occultera le ciel et se déchaînera sans faire la moindre distinction entre les bons et les méchants. Rendez-vous au [78](#).

19

Laissant derrière vous de profondes marques dans une neige molle et fraîche, vous suivez une étroite bordure qui longe un à-pic vertigineux. Deux heures plus tard, vous débouchez de ce dangereux sentier à l'entrée d'un goulet verglacé. Vous vous trouvez maintenant juste au-dessus des nuages. Encordés, afin d'éviter une chute malencontreuse dans une crevasse, vous entrez, en tête, dans un brouillard si épais que vous n'y voyez pas à plus de trois pas. Soudain, il vous semble voir quelque Chose bouger devant vous. Réagissant par instinct, vous faites halte et dégainez votre arme, tous vos sens en éveil. Mais le souffle glacé d'un vent violent ne vous permet pas de prêter l'oreille à un éventuel bruit. Quant à voir quoi que ce soit dans cette purée de poix... Si vous souhaitez alerter vos compagnons, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez garder le silence et reprendre votre marche, rendez-vous au [108](#).

20

Tous sont arrivés lorsqu'un coup de gong annonce le début de la réunion extraordinaire du Conseil des Seigneurs de Dorgan. Methven, les sourcils froncés sous un front barré de nombreuses rides, attend encore un instant, assis, le temps que les vibrations de l'instrument finissent de se propager. Puis il se lève lentement, redresse d'un mouvement des épaules son dos voûté par la charge des ans, et accorde un regard à l'assemblée, bref et circulaire, avant de rompre le silence. - En ce jour de réunion du Conseil, Elvanine s'enorgueillit d'accueillir Valkyr, paladin de l'Empire du Ponant, chevalier de l'ordre du Premier Écu,

Keldrilh, roi des gnomes des Collines du Chaudron, Gaiidou, prince des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, Aria et son fils Laurin, représentants du peuple des fées et des lutins d'Elfham, Kandjar, maître des enchanteurs de la Cité du Lac, et Yamaël son disciple, Thorgoïn, troisième fils du roi sous la montagne, ambassadeur des nains de Mildrilh, ainsi que Méthel, Nintelhot et Atrid, respectivement gouverneurs de Kandarothe, de Sélartz et de Fenga.

D'un geste, le sénéchal invite alors le gouverneur Atrid à poursuivre.

- Devant une si noble assistance, en présence de Methven, sénéchal d'Elvanine et commandeur des armées de Dorgan, je regrette de n'avoir que de bien mauvaises nouvelles à annoncer. Certains d'entre vous savent déjà que le Conseil s'intéresse, depuis environ cinq ans, aux terres situées au sud-ouest d'Elvanine, au-delà du Golfe de Sirth. A ce jour, sous le sceau du secret, le Conseil a envoyé cinq missions d'exploration dans cette région. La première, voici trois ans, a permis d'établir une première carte de la contrée qu'on a baptisée Terrah. La seconde, un an plus tard, confirma l'absence de réels dangers. La troisième, l'an passé, établit un village de pêcheurs et de forestiers dans la forêt d'Akéla, à deux lieues de l'embouchure de l'Estuaire des Vermées. Les quatrième et cinquième, parties respectivement voici six et trois mois, auraient dû rentrer depuis bien longtemps. A ce jour, nous ne savons pas ce qu'elles sont devenues. Devant vous, sur la table, vous trouverez plusieurs exemplaires de la carte tracée à partir des renseignements glanés par les trois premières expéditions.

Si vous souhaitez obtenir de plus amples informations sur l'une des missions d'exploration de Terrah, rendez-vous au [172](#). Si vous jugez plus opportun de laisser la réunion du Conseil se poursuivre sans intervenir, rendez-vous au [66](#).



21 *Vous vous rendez compte que ces loups
sont d'une taille incroyable.*

Tandis que les derniers rescapés du *Dragut* atteignent le sommet de la falaise, vous détaillez le paysage qui s'offre à vous. A l'est, au-delà de la Baie de l'Ange-de-Mer, vous apercevez les contours de la Pointe des Oiseaux. Au sud, votre regard, en suivant la falaise qui borde la baie, aboutit à l'Estuaire des Vermées. A l'ouest, une plaine d'herbe rase et de caillasses vous sépare des premiers arbres de la grande forêt d'Akéla d'où proviennent des hurlements qui vous glacent le sang. « Des loups ! » pensez-vous en dénombrant une douzaine de formes sombres qui, sortant de l'abri des arbres, se dirigent maintenant vers vous à vive allure. Mais comment se peut-il que ces animaux attaquent en plein jour un groupe d'hommes presque deux fois plus nombreux qu'eux ? Question qui ne reste pas longtemps sans réponse. Car, au fur et à mesure que la meute s'approche, vous vous rendez compte que ces loups sont d'une taille incroyable. Quelques minutes plus tard, les douze monstres forment un cercle autour de vous et de vos compagnons. Les poils de leur fourrure, d'un noir d'ébène, sont hérissés. Leurs babines sont retroussées sur des crocs d'une longueur impressionnante. Dans leurs yeux féroces, il vous semble discerner une lueur d'intelligence. *Choix 2 du Livre des Héros.*



Deux jours se sont écoulés depuis votre départ de Palan. Deux jours d'une marche éprouvante dans une forêt aussi dense que sombre. A trois reprises, là où aucun rayon de soleil ne parvenait à traverser la voûte végétale, vous avez craint de perdre la trace des gworls et de leurs prisonniers. Mais les kidnappeurs, sans doute convaincus que personne ne les suivrait, n'ont pris aucune précaution. Et comme nulle goutte de pluie n'est venue effacer leurs empreintes, c'est finalement sans grande difficulté que vous arrivez enfin au bout de vos peines. La nuit tombe quand vous

entendez des bêlements, des meuglements et des beuglements. Rendez-vous au [106](#).

23

- Les ailes de la nuit ! Pour avoir lu le récit des voyages de sire Péreim dans cette région, je connaissais l'existence de ces monstrueuses créatures aux griffes empoisonnées, qui se laissent tomber du ciel, la nuit, de si haut et avec une telle rapidité que le voyageur solitaire, surpris, n'a qu'une chance infime de survivre. Trois d'entre elles nous avaient choisis pour proies, mon cheval et moi. J'imagine sans peine que, dans la nuit, chevauchant, je n'aurais même pas eu le temps de sortir mon épée. Ces bêtes étaient si larges qu'elles occultaient les étoiles au-dessus de mon campement. Prévenant l'attaque imminente, j'ordonnai à mon destrier de se coucher. Puis, je le recouvris totalement de ma toile de tente que je n'hésitais pas à arracher de ses piquets. Le pauvre animal, terrifié, semblait comme paralysé. Enfin, je m'éloignai d'une cinquantaine de mètres, une torche à la main, et tirai Assilane de son fourreau, heureux de constater que les trois monstres ailés piquaient droit sur moi sans se préoccuper de mon cheval. Et le combat fit rage ! Fort heureusement, aucune des attaques de mes adversaires, becs et griffes, ne me toucha. Mais je ne parvenais pas non plus à faire mieux que blesser ces géants ailés, rapides et rusés. Deux heures s'écoulèrent ainsi, sans que les trois prédateurs montrent la moindre trace de fatigue. Avec angoisse, je constatai qu'il n'en allait pas de même pour moi. Mes muscles, presque tétanisés par l'effort, me faisaient atrocement souffrir. C'est alors que je vis poindre à l'horizon les premières lueurs de l'aube. Mes adversaires aussi, je crois, qui redoublèrent leurs attaques comme s'il leur fallait me tuer avant que le jour ne se lève. J'allais succomber, cela ne faisait pas le moindre doute, quand se produisit un phénomène des plus étranges. Une nuée d'oiseaux, providentielle, s'abattit du ciel sur les monstres qui se préparaient à achever leur besogne. De robustes oiseaux blancs au gilet noir et aux pattes écarlates, en si grand nombre que les ailes de la nuit, après avoir vainement

tenté de résister à leurs coups de becs, prirent la fuite en abandonnant leurs proies. Rendez-vous au [42](#).

24

Vous faites un pas en direction de l'homme endormi... pour ressentir aussitôt une douleur atroce. Des pieds à la tête, il vous semble que votre corps vient d'être piqué par des milliers d'aiguilles. Vous venez d'entrer dans un pentacle de protection magique d'une puissance extraordinaire. Si vous survivez à 3D de Blessures, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

25

Stupéfait, vous assistez à un phénomène insolite et inquiétant. Comme autant de flèches, les oiseaux se laissent maintenant tomber du ciel, un à un, puis de plus en plus nombreux, pour se poser dans un grand bruissement d'ailes. Sciemment, toujours silencieux, ils forment un large cercle autour de votre troupe, coupant toute possibilité de fuite. Au fond de leurs yeux, il vous semble voir une lueur étrange que vous espérez n'être pas l'expression du désir de becqueter de la viande fraîche! Rendez-vous au [109](#).

26

Ce n'est qu'une fois armé d'un vilain crochet de fer que vous prenez pleinement conscience de la difficulté du combat que vous allez livrer. Nouvelle pour vous, cette arme vous semble fort inconmode. D'autant que la règle des marins de Dorgan veut que les deux protagonistes ne puissent se servir que d'une seule main ; la seconde étant attachée par le poignet à celle de l'adversaire. Le vainqueur sera celui qui, le premier, aura touché trois fois l'épaisse pièce de cuir qui est lacée autour de l'abdomen de chaque combattant.

GAYL LE MARIN in : 12 co : 14

Comme la règle de ce combat interdit de faire couler le sang, aucun des lutteurs ne subira de blessures. En outre, compte tenu de votre totale méconnaissance du maniement du crochet, vous perdez 2 points de Combat (co) pour la durée de ce duel. Si, malgré ce handicap, vous remportez le défi que vous a lancé Gayl, rendez-vous au [98](#). Si vous perdez, rendez-vous au [152](#).

27

Deux minutes plus tard, le boyau fait une fourche. Sa première ramification prend la direction du nord-est ; sa seconde, celle du sud-est. En vous guidant au bruit, vous poursuivez vers le nord-est, pour déboucher à l'entrée d'une immense caverne dans laquelle vous apercevez un spectacle qui vous glace les sangs. Une centaine d'hommes, de femmes et de petits êtres de la taille d'un enfant gnome, au visage imberbe et aux pieds recouverts d'une épaisse toison, travaillent sous la surveillance de créatures armées de fouets et de haches. Des orques ! pensez-vous en regardant ces monstres aux cheveux noirs, à la peau brune et au visage porcine, habillés de vêtements qu'ils ont sûrement dû voler à leurs victimes. Quant aux prisonniers, tous portent aux chevilles des anneaux d'acier reliés par une chaîne à un gros boulet. Leur visage exprime un sentiment de désespoir. Leur corps, qui harcèle la pierre à l'aide de lourds marteaux, de pioches, de pelles et de larges paniers d'osier, semble avoir oublié la fatigue, la faim et la souffrance. Négligeant pour un moment ceux que vous êtes venu libérer, vous remarquez que vous bloquez l'unique sortie de la caverne. Aussi, après vous être rapidement partagé les gardiens, vous lancez l'assaut. *Choix 12 du Livre des Héros.*



28

Six loups ont déjà mordu la poussière quand, une fois votre combat achevé, vous courez prêter main forte à vos compagnons. Ces monstres, plutôt que de tenter de prendre la fuite, vous livrent un combat acharné. Mais, dominés par le nombre, ils succombent enfin, un à un. Au soupir de soulagement qui suit la mise à mort de la dernière bête succède un sentiment de profond désarroi. Deux soldats et trois marins de Dorgan ont payé de leur vie la férocité surnaturelle de ces créatures. Vous prenez le temps d'enterrer ces hommes et de leur rendre un dernier hommage avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [187](#).

29

Le combat fut si âpre que vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri de joie libérateur à l'instant où vous arrachez de la gueule de l'ours une dent semblable à celle que vous aviez choisie dans le village. Mais vous n'avez guère le temps de savourer votre victoire. Car les créatures entrent maintenant dans l'arène et vous entourent de nouveau pour vous entraîner hors de l'enceinte. Rendez-vous au [117](#).

30

Une heure plus tard, alors que le *Dragut* franchit en second la Passe des Roches Brunes, toutes voiles hissées et ses matelots à la manœuvre, le pressentiment du capitaine Shod se confirme. Deux bricks, des petits voiliers à deux mâts grésés à voiles carrées, qui se cachaient derrière la Pointe des Loups, surgissent dans la baie. Le premier se lance, par tribord, à la poursuite du *Guimaraens* tandis que le second vous prend en chasse par tribord arrière. Inquiet, le capitaine vous indique que ces deux bateaux sont d'une rapidité et d'une manœuvrabilité largement supérieures à celles de vos caravelles. Il précise également que tous deux battent le pavillon rouge et or du royaume des Saraïs, un anneau d'or sur fond de gueules. Que ce royaume, situé à plus d'un mois de navigation à l'ouest de Terrah, entretient pourtant,

depuis deux ans, de pacifiques relations commerciales avec Dorgan. Fait que contredit la présence sur le pont des deux navires (comme vous pouvez le constater après avoir emprunté sa longue vue au capitaine Shod) d'un nombre important d'hommes (une cinquantaine par bateau) armés de grappins, de sabres, de haches d'abordage, de crochets et de longs poignards. A leurs bords, vous apercevez également d'étranges objets, comme des sortes de cylindres évasés vers le bas, d'environ deux mètres de long. Dans la gueule de ces curieuses machines, les pirates placent d'imposantes boules noires qui semblent faites de métal. Rendez-vous au [167](#).

31

Cinq minutes plus tard, alors que vous envisagez sérieusement de mettre un terme définitif à votre exploration, votre attention est attirée par un bruit suspect. Vous avez l'impression désagréable que quelque chose vient de bouger dans les feuilles, juste au-dessus de vous. Réagissant d'instinct, vous avez empoigné votre dague. Si vous souhaitez prendre vos jambes à votre cou, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez attendre et voir venir, rendez-vous au [156](#).

32

- Je suis Opal. Au nom des elfes de Miklemrès, la cité éternelle, j'ai l'honneur de vous souhaiter la bienvenue sur l'île de Mani. Vous vous trouvez dans la cour des huit portes. Chacune d'elles permettait autrefois d'atteindre l'un des mondes dans lesquels vivait mon peuple. Mais ceci est une histoire qu'il ne m'appartient pas de vous conter. Car vous rencontrerez dès demain les sages de Miklemrès. Ils souhaitent vous voir et vous parler le plus vite possible, mais doivent auparavant entendre les rapports de nos espions. Cela dit, afin de vous permettre d'attendre sereinement l'heure de ce rendez-vous, j'ai d'ores et déjà pour mission de vous assurer que les villageois, les soldats et les marins du village que vous appelez Palan se portent bien et qu'aucun danger ne les menace plus. Jusqu'à demain, je serai

vosre guide. Notre ville sera la vôtre et le festin qui se prépare le premier témoignage de notre amitié.

A la suite d'Opal, vous sortez de la cour par l'une des huit portes, puis vous empruntez une enfilade de couloirs éclairés par des globes qui distillent une lumière douce et bleutée. Sur les murs sont accrochés maints tableaux représentant toutes sortes de créatures: humaines, animales ou fantastiques. Puis, après vous avoir montré votre chambre dans laquelle vous déposez vos affaires, servi un breuvage qui vous donne un véritable coup de fouet, laissé le temps de faire un brin de toilette et de passer des vêtements propres, Opal vous guide jusqu'à une vaste salle dans laquelle, autour d'une grande table, une vingtaine de convives vous attendent. Le repas, d'autant plus agréable qu'il vous a donné l'occasion d'admirer des spectacles de danse et de jonglage, puis d'écouter des musiques et des chants d'une beauté rare, fut en tout point remarquable. Les plats, raffinés et admirablement cuisinés, se sont succédé durant trois heures. Quant au vin, jamais vous n'avez goûté pareil nectar! Seule ombre au tableau de cette merveilleuse soirée : la barrière du langage. S'ajoutant au mutisme d'Opal concernant l'histoire de son peuple, elle ne vous a pas permis d'en apprendre plus sur le compte de vos hôtes. Votre guide est apparemment l'un des rares elfes à être capable de converser avec vous. Le jour s'est levé depuis longtemps quand, le lendemain, après une longue nuit de repos, Opal vous propose de visiter Miklemrès. Deux heures plus tard, après que vous avez découvert la plus fantastique des bibliothèques ainsi qu'une incroyable salle d'armes, un messenger vous informe, par l'intermédiaire de votre interprète, de la volonté des sages à vous recevoir dans la grande salle du conseil de Miklemrès. Rendez-vous au **5**.

33

Au cours de la nuit passée, vous avez cru à plusieurs reprises que votre vie était en péril. D'une violence extrême, la tempête avait provoqué une marée montante. En moins d'une heure, le niveau de l'eau s'était considérablement élevé. A tel point que les flots

entraient bientôt dans la caverne dans laquelle vous aviez trouvé refuge. Une heure de plus, et l'écume atteignait déjà votre ceinture. Vous aviez l'horrible sentiment d'être pris comme un rat dans un piège ! Peu après, votre découverte d'une fissure dans la roche, à moins de deux mètres de hauteur, assez grande pour permettre le passage d'un homme, était saluée par une salve de hourras. Au-delà s'ouvrait une nouvelle grotte, assez grande pour accueillir les vingt rescapés du *Dragut*. Il était temps ! Car la panique gagnait des hommes déjà durement éprouvés par la perte de leurs compagnons. Fort heureusement, le reste de la nuit se passa sans qu'aucun autre incident vienne troubler l'esprit tourmenté des survivants. Le lendemain matin, au petit jour, les flots se retirèrent enfin, lentement, comme à regret, laissant sur la grève quelques témoignages du passage d'un véritable cyclone. Du *Dragut*, il ne restait que des planches de bois brisées, des pièces de voile déchirées et des cordages sectionnés. Deux corps seulement furent retrouvés, arrachés aux oiseaux de mer, puis enterrés avec les honneurs que réservent habituellement les soldats de Dorgan aux plus valeureux des combattants. Une fois la cérémonie achevée, allez-vous proposer l'escalade de la falaise pour grimper jusqu'à la Pointe des Loups (rendez-vous au [72](#)) ou une marche le long de la côte jusqu'à l'Estuaire des Vermées (rendez-vous au [183](#)) ?

34

Lorsque vous pénétrez sous la tente, la tête vous tourne comme si vous aviez bu ! Vous secouez vos compagnons, l'un après l'autre mais aucun ne se réveille. L'angoisse vous noue l'estomac quand vous vous rendez compte, un instant avant de tomber dans les bras de Morphée, que vous êtes victime d'un puissant sortilège d'ensommeillement. Rendez-vous au [100](#).

35

Un sortilège de désintégration ! Abasourdi, vous mettez deux bonnes minutes avant d'envisager avec lucidité les conséquences de l'événement auquel vous venez d'assister. Qui donc a pu

envoûter ainsi ce pauvre marin et le placer sous la coupe d'un sortilège aussi puissant ? A votre connaissance, seuls deux hommes de ce monde sont capables d'une telle prouesse : Kandjar l'enchanteur et Synaps le prêtre sorcier. Mais Kandjar n'aurait pas tué le matelot. Il se serait contenté de lui faire perdre la mémoire. Non, la manière est bien celle du maître de Malmort. Mais alors, cela signifierait que Synaps est informé des projets du Conseil de Dorgan et qu'un traître se cache parmi les seigneurs d'Elvanine. De plus, vous redoutez que le prêtre n'ait percé le secret de votre nouvelle identité. Quoi qu'il en soit, tout ceci ne vous dit rien qui vaille, bien qu'une rapide inspection du navire vous apporte la preuve qu'aucun autre marin du *Dragut* ne porte d'anneau à l'oreille. Rendez-vous au [47](#).

36

Deux heures se sont écoulées depuis que vous avez récupéré votre équipement et quitté le village, escorté par une vingtaine de créatures dont l'attitude ne vous laisse pas d'autre choix que de les suivre. Alentour, la végétation s'est considérablement modifiée. Les arbres, plus petits, portent des branches noueuses et tordues, dénuées de feuilles.

Les fougères ont cédé la place à un entrelacs de buissons d'épineux qui vous contraint à utiliser votre lame pour vous frayer un chemin. Soudain, alors que vous cherchez en vain une explication au silence de mort qui règne en ce lieu, les êtres qui vous y ont entraîné grimpent au faite des arbres. Rendez-vous au [182](#).

37

Une fois hors de son fourreau, Assilane émet une vive lumière blanche. Aussitôt, la vingtaine de créatures qui vous entouraient dans l'obscurité sans que vous vous soyez aperçu de leur présence, prennent la fuite en tous sens avec des gémissements plaintifs. A l'idée de l'attaque sournoise que vous réservaient sans doute ces créatures nyctalopes, un frisson vous parcourt de

la tête aux pieds. De la taille d'un gros chat qui aurait perdu sa fourrure, ces bêtes aux yeux de braise, capables de se déplacer sur leurs pattes postérieures, possèdent, outre une gueule garnie de dents acérées, des griffes assez longues pour infliger de sérieuses blessures. Oubliant la horde de ces redoutables prédateurs de la nuit, vous découvrez un décor imprévu. Si vous vous attendiez à voir les vestiges d'une construction, vous ne pensiez tout de même pas trouver dans cette forêt, au-delà des ruines d'un mur d'enceinte, une bâtisse aux dimensions d'un palais. A la lumière d'Assilane, malgré la fantastique végétation d'arbustes, de plantes grimpantes, de hautes herbes, de mousses et de lianes qui recouvrent la pierre, vous appréciez les formes gracieuses de ce qui pourrait avoir été, selon les critères de votre peuple, un temple ou la résidence de chasse d'un puissant seigneur. Si vous souhaitez explorer ce bâtiment, au risque de retarder l'attaque du camp des gworls, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez rebrousser chemin, quitte à revenir plus tard en ce lieu avec vos compagnons, rendez-vous au [126](#).

38

Vous avez à peine achevé votre combat contre l'homme à la hache que deux nouveaux pirates vous assaillent. Le premier, d'une maigreur squelettique, est armé d'un crochet de fer. Le second, plus lourd et plus lent que son compagnon, vous attaque en utilisant un long coutelas. Vous devez combattre à deux contre un, sans avoir le temps d'utiliser votre fronde.

PIRATE AU CROCHET IN: 14 CO: 12 VIT: 8 BL:1D

PIRATE AU COUTELAS IN: 7 CO:8 VIT: 12 BL: 1D

Si vous venez à bout de vos ennemis, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [58](#).

39

En revanche, sur le sol, outre la sphère de cristal, objet magique dont vous savez déjà qu'il peut vous fournir une source de lumière, vous trouvez une dague d'une grande beauté. Sa lame recourbée est couverte d'inscriptions étranges. Son pommeau, en forme de champignon, est juste assez long pour que vous puissiez tenir fermement l'arme dans votre main. Si vous vous emparez de ces deux objets, ou d'un seul, prenez-en note sur votre Feuille de Personnage. A l'avenir, peut-être aurez-vous l'occasion de trouver d'autres pouvoirs à la Sphère de Lumière. Quant à la dague, que vous baptisez Dague d'Akéla, vous avez suffisamment d'expérience en ce domaine pour savoir qu'elle vous permettra d'occasionner 2D de Blessures à vos adversaires lors des combats au cours desquels vous l'utiliserez. Une fois votre fouille achevée, vous regagnez votre cachette. Vous attendez un long moment dans les fougères en espérant que le bruit des branches cassées par le serpent n'aura pas éveillé l'attention des gworls au point de les inciter à quitter leur camp pour venir jusqu'à vous. Dix minutes plus tard, rassuré, vous quittez cet endroit pour vous rendre à votre rendez-vous, au [43](#).

40

Ce n'est pas par peur du ridicule que vous n'osez pas déclarer votre sentiment de crainte au capitaine. Mais cet homme, seul maître à bord du *Dragut*, n'est pas de nature à se fier à une intuition, aussi néfaste soit-elle; surtout quand son navire vogue sous un ciel clément. En outre, vous ne pouvez raisonnablement pas le confronter à l'usage de votre magie. L'esprit élémentaire que vous avez invoqué ne ferait de lui qu'une bouchée. Car, s'il est exact que vous possédez d'ores et déjà des pouvoirs fabuleux, vous n'êtes pas encore assez expérimenté pour tenter de contrôler un esprit élémentaire... surtout de cet acabit ! Aussi, vous préférez regagner votre cabine dans l'attente du dîner, en réfléchissant à la conduite que vous devrez adopter quand apparaîtront les prémices de la tempête. Rendez-vous au [47](#).

41

Le souffle coupé, les muscles presque tétanisés par l'effort intense que vous venez de fournir, vous arrivez enfin au bout de vos peines. Vous êtes au sommet du piton rocheux, sur une plateforme occupée, au centre, par un nid dans lequel vous apercevez deux œufs semblables à celui que vous aviez pris sur le plateau, dans le village, voici maintenant deux heures. Une fraction de seconde vous suffit pour vous rendre compte de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Vous levez les yeux au ciel... pour apercevoir la créature ailée qui pique droit sur vous, sans vous laisser d'autre choix que de vous préparer à la combattre. Un court moment, vous pensez que vous allez devoir affronter un grand rapace, farouchement déterminé à protéger son nid. Mais, au fur et à mesure que l'animal s'approche, vous comprenez que vous avez affaire à une créature autrement redoutable. « Un hippogriffe ! » pensez-vous en découvrant ce monstre qui, à l'exception des ailes, de la tête et des pattes antérieures, est le portrait craché d'un cheval !

HIPPOGRIFFE IN: 17 CO: 14 VIT: 25 BL:2D

Le peu d'espace dont vous disposez pour vous battre rend votre situation des plus précaires. Aussi, comme il vous faut lutter en faisant très attention à ne pas tomber dans le vide, vous perdez 1D d'Initiative et 1D de Combat pour la durée de cette bataille. Si vous survivez, malgré ce handicap, aux attaques aériennes de ce monstre légendaire, rendez-vous au [94](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

42

- Voilà mon récit achevé, annoncez-vous à la tablée tout en acceptant de bonne grâce les questions et le verre que vous tend la main généreuse du capitaine Shod.

Puis, après vous, chacun y va de son histoire, de sa chanson, de son poème ou de son morceau de musique. « Comme le danger de ce voyage semble lointain », pensez-vous en regagnant votre

cabine à une heure avancée. Rendez-vous à la Baie de [l'Ange-de-Mer](#).

43

Vous arrivez le dernier au lieu fixé du rendez-vous, à environ deux cents mètres à l'est de la clairière. Chacun rend alors compte de son exploration des environs. Et, s'il apparaît que cette forêt réserve bien des surprises au voyageur audacieux, il n'en demeure pas moins vrai qu'aucun d'entre vous n'a détecté la présence d'autres gworls dans les environs du camp. Les comptes sont simples. Vous êtes quatre et vous devez vaincre cinq adversaires. L'effet de surprise jouera bien sûr en votre faveur. D'autant que vous pouvez compter sur un arc et une fronde pour diminuer le potentiel de vos ennemis.

- Les choses se présentent plutôt bien, déclarez-vous en proposant d'attaquer sur tous les fronts. L'un d'entre nous devra s'introduire sous la tente où se trouve apparemment le chef de ces créatures. Une fois qu'il y sera, il donnera le signal de l'assaut. Les trois autres entreront alors en action. Le premier pour se débarrasser de la sentinelle, puis libérer les prisonniers. Les deux autres afin d'attaquer les trois gworls qui se trouvent réunis autour du feu. *Choix 14 du Livre des Héros.*



44

En poursuivant votre progression dans le tunnel, après avoir franchi le cadavre du géant à deux têtes, vous arrivez à l'entrée d'une grotte sans autre issue que le boyau dans lequel vous venez de livrer combat. Là, vous découvrez une vision qui vous inspire le plus profond dégoût. Dans la caverne, il ne reste que peu de chose des quatre corps humains suspendus à des crochets, atrocement mutilés, au-dessus d'un tas d'ossements qui vous permet de comprendre que ce massacre ne date pas d'hier. Réprimant à grand-peine un haut-le-cœur, vous faites demi-tour,

vous laissez derrière vous la dépouille du monstre puis vous filez en direction de l'est. Rendez-vous au [27](#).

45

Une bonne vingtaine de minutes se sont écoulées lorsque vous quittez Umfry, le cuisinier du *Dragut*. Faute d'informations supplémentaires à celles que vous avait fournies le Conseil avant votre départ, vous avez au moins eu l'occasion de goûter une part d'un succulent gâteau et de porter un toast à la santé de la marine de Dorgan. Rendez-vous au [67](#).

46

Vous poussez un hurlement, conscient de donner ainsi le signal attendu par vos compagnons pour l'assaut du camp des gworls. D'un bond, tandis que vous récupérez lentement du choc que vous venez de subir, l'homme que vous vouliez surprendre s'est levé. Aussitôt la petite tente est inondée d'une sinistre lumière rouge. Devant vous se tient maintenant un prêtre sorcier de Malmort, homme dont le visage n'exprime qu'un seul sentiment : la haine ! Soudain, alors que vous êtes encore incapable de contrôler efficacement vos muscles, le prêtre sorcier détourne le regard. Il vient de se rendre compte que sa troupe fait l'objet d'une attaque en règle. Il tire aussitôt d'un pli de sa robe un parchemin dont vous pressentez qu'il signifie votre mort, et probablement celles de vos compagnons. Vos cheveux se dressent sur votre tête quand les yeux du prêtre sorcier se posent sur la feuille de papier. Il ouvre la bouche... d'où coule tout à coup un mince filet de sang ! Le visage marqué d'une expression de stupeur, l'homme lâche son parchemin, qui s'enflamme aussitôt, puis il s'effondre à vos pieds, dévoilant Laurin qui se tient derrière lui, une dague ensanglantée à la main. Vous l'avez échappé belle ! pensez-vous en considérant combien ce geste va coûter de remords à cet homme si peu enclin à frapper un ennemi dans le dos. Pour la première fois depuis la naissance de Yamaël sous sa forme humaine, vous refusez de réprimer les

larmes qui vous montent aux yeux. La tête posée sur l'épaule de Laurin, vous pleurez à chaudes larmes. Rendez-vous au [151](#).

47

Vous sortez de votre cabine quelques secondes après qu'a sonné la cloche du repas du soir, pour vous rendre au salon. A la table du capitaine Shod, les conversations vont déjà bon train. Autour des quelques bonnes bouteilles qui accompagnent un excellent repas de poissons et de viandes fumées, le tout couronné d'un délicieux gâteau aux noix d'An-daines, les langues se délient. Le repas achevé, chacun raconte une histoire. *Choix 13 du Livre des Héros.*



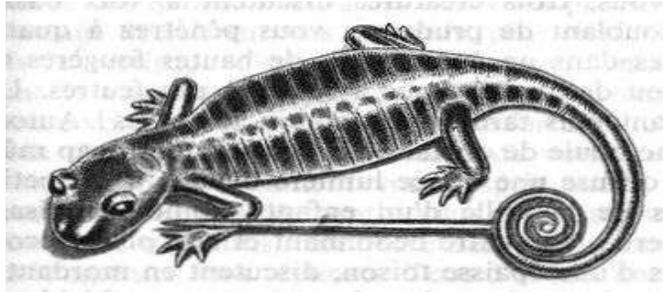
48

Immobile, empêtré dans un réseau inextricable de lianes, vous êtes doucement mais sûrement attiré vers la gueule noire du monstre végétal. Un instant plus tard, après que l'ignoble créature vous a avalé comme un serpent le ferait d'un rat, vous priez pour que vos compagnons de voyage ne connaissent jamais la lente torture que vous subissez à l'intérieur du corps de cette créature tandis qu'elle vous digère, si lentement que votre raison chavire bien avant que votre corps, rongé par un puissant acide, ne cesse de vivre. *Fin d'Aventure.*

49

Prêt à décocher une flèche, vous avancez à pas de loup vers l'endroit d'où provient l'odeur nauséabonde. Cent mètres plus loin, caché derrière un arbre, l'estomac retourné, vous observez un spectacle digne de vos pires cauchemars. Une bête hideuse, sorte d'araignée géante à tête d'homme, s'affaire au-dessus d'un grand sac, tandis qu'à côté d'elle, à la lumière d'une torche piquée dans le sol, une créature humanoïde, au visage porcine, vêtue de la robe des prêtres sorciers de Malmort, fouille le

contenu d'une large besace. Soudain, vous vous rendez compte avec horreur que ce que vous aviez pris pour un grand sac est en réalité une toile que l'ignoble monstre est en train de tisser autour d'une forme dont vous ne pouvez éviter de penser qu'il s'agit sûrement de celle d'un corps humain. Quant à l'autre créature, votre connaissance des chants gnomes datant de l'époque de la guerre contre les géants des Monts des Bêtes vous permet d'affirmer qu'il s'agit bel et bien d'un orque ! Un instant, vous envisagez d'aller chercher de l'aide. Mais l'orque, après avoir jeté rageusement la besace dans des fougères, apparemment mécontent des résultats de sa fouille, s'approche maintenant de la bête en poussant des grognements entrecoupés de chuintements. Puis, tandis que le monstre fixe sa toile, sans doute collante, à son abdomen, l'orque grimpe sur son dos comme s'il s'agissait d'un cheval. Si vous vous sentez de taille à affronter ces deux adversaires, rendez-vous au [177](#). Si le combat vous paraît inégal et perdu d'avance, rendez-vous au [116](#).



50

Des pirates ! Telle était la menace qu'évoquait à mots couverts le sénéchal Methven au Conseil des Seigneurs de Dorgan. Ce danger, vous vous apprêtez à l'affronter depuis dix jours tandis que votre navire, le *Dragut*, traverse le Golfe de Sirth en direction de la Baie de l'Ange-de-Mer. Mais, pour l'heure, vous avez beau scruter l'horizon, rien ne vient troubler la tranquillité de votre voyage. Poussé par une brise légère, votre bateau vogue sous un ciel d'azur. Ainsi, comme vous vous en doutiez avant de franchir les portes du Conseil, les seigneurs de Dorgan souhaitent vous confier une mission. Vous devez apporter aide et protection aux habitants de Palan, fortifier leur village et, si

l'occasion se présente, mettre un terme à la menace qui pèse sur Terrah. Dans ce but, le Conseil n'a pas lésiné sur les moyens. Votre expédition compte deux des plus beaux fleurons de la flotte militaire de Dorgan : le *Dragut* et le *Guimaraens*. Chacune de ces caravelles à trois mâts transporte trente soldats placés sous les ordres de deux officiers, vingt marins, dont le capitaine et le second, et une importante cargaison destinée aux villageois de Palan. « Les pirates n'ont qu'à bien se tenir ! » pensez-vous en quittant la dunette du *Dragut* où manoeuvrent les gabiers d'artimon. *Choix 7 du Livre des Héros.*



51

D'un cri, vous donnez le signal qu'attendaient vos compagnons pour l'attaque du camp des gworls. Réveillé, le prêtre sorcier de Malmort se lève d'un bond, un bâton surmonté d'une tête de mort à la main. Dans les orbites de ce crâne lugubre, deux rubis brillent d'un éclat surnaturel. A l'instant où vous repérez les deux bijoux flamboyants, vous sentez votre Bâton des Enchantements s'animer d'une vie propre. Une myriade d'étincelles blanches jaillissent du globe de cristal de votre compagnon magique tandis qu'un tourbillon de fumée noire, qui va en s'élargissant, enveloppe progressivement votre ennemi. C'est sur le terrain de la magie que vous allez devoir affronter votre adversaire. Car chacun des deux objets magiques en présence, sans vous laisser d'autre choix que de participer à la lutte, puise dans l'énergie de son possesseur pour détruire son ennemi. Au cours de ce combat, chaque Tour de Combat magique réussi inflige 3D de Blessures à celui qui en est la victime.

SORCIER in: 14 ma: 13 vit: 15 bl:2D

Si votre Bâton des Enchantements parvient à dominer le Sceptre de la Tête de Mort, rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

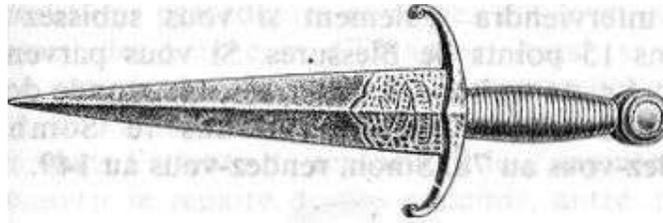
52

Il est environ deux heures du matin quand, comme il en a été convenu à l'issue du conseil des survivants de la sixième expédition de Terrah, vous prenez le troisième tour de garde, à l'ouest du campement. Vous surmontez sans peine la fatigue supplémentaire que vous impose cette corvée. Comme bon nombre de vos compagnons, vous ne parveniez pas à trouver le sommeil. Une fois seul, vous pensez encore et encore au fruit des recherches entreprises dans les décombres. Il y a maintenant deux jours, une troupe de gworls, des êtres à l'apparence simiesque dévoués corps et âme aux sorciers de Malmort, a enlevé les villageois. Puis elle les a entraînés dans la forêt, en direction de l'ouest, après avoir incendié Palan et sacrifié à leur dieu Kokharsa les deux soldats chargés de la sécurité de ses habitants. Ainsi, votre expédition est arrivée trop tard pour mener à bien sa mission de protection. Mais les villageois ne sont pas morts ! Et s'il vous faut attendre que Dorgan envoie une septième expédition à Terrah pour donner l'alerte - ce dont vous ne doutez pas un instant - rien ne vous empêche de tirer les habitants de Palan des griffes de leurs geôliers... même si, comme vous le redoutez, vous avez affaire à une manigance des prêtres sorciers de Malmort. Après tant d'épreuves et confronté à une sombre perspective, les seize soldats et marins rescapés du *Dragut* ne se sentent plus d'attaque pour mener une telle entreprise. D'autant qu'il ne vous reste pratiquement plus de vivres. Aussi a-t-il été décidé que seuls les Héritiers de Dorgan partiront à la recherche des villageois. Pendant ce temps, leurs compagnons devront, sous les ordres de l'officier Archibald, s'organiser pour vivre sur le site de Palan, puis rebâtir le village. Au petit jour, vous ne serez donc plus que quatre pour affronter les dangers de cette contrée inconnue. Rendez-vous à [Akéla](#).

53

Une fois sorti du tumulus, vous foncez droit à la tente sous laquelle vos compagnons dorment toujours à poings fermés. Vous les réveillez l'un après l'autre pour leur raconter

l'incroyable histoire que vous venez de vivre. Mais, en voyant s'afficher sur leurs visages une expression mi-amusée mi-agacée, vous comprenez qu'ils ne croient pas un mot de votre récit. D'ailleurs, vous êtes vous-même à deux doigts d'admettre finalement que votre voyage à l'intérieur du tumulus n'a été qu'un rêve. Rendez-vous au [186](#).



54

- Et de trois ! clamez-vous en enjambant les corps des pirates que vous venez d'occire. A qui le tour ? ajoutez-vous d'une voix forte, en défiant vos adversaires du regard.

- A moi ! répond d'une voix haineuse un homme immense à la peau brune devant lequel les autres pirates s'écartent.

Son visage, au-dessus d'un cou énorme et au-dessous d'un crâne chauve, est défiguré par de profondes cicatrices dont l'une passe sous le bandeau qui cache une orbite probablement vide. Votre exploit n'est pas passé inaperçu ! C'est Maddas le Sombre en personne, capitaine des pirates des Saraïs, qui vient d'accepter votre défi. Violent, cruel et fourbe, ce pirate s'est forgé une légende de tueur sanguinaire dans les nombreuses mers sur lesquelles il a déjà fait régner la terreur. Ses hommes craignent son sabre bien plus qu'ils ne redoutent la maladie ou les requins.

MADDAS LE SOMBRE IN: 16 CO:14 VIT: 22 BL:2D

Bien sûr, Maddas n'est pas un adversaire honnête. La lame de son sabre est enduite d'un poison qu'il extrait d'une glande que l'on trouve dans le ventre du téné, poisson rare des mers du Sud. Mais comme ce barbare aime faire souffrir ses victimes, il n'utilise qu'une faible dose de son poison. L'effet mortel,

interviendra seulement si vous subissez au moins 15 points de Blessures. Si vous parvenez, malgré cette trahison, à débarrasser le monde de ce fléau des mers qu'est Maddas le Sombre, rendez-vous au 78. Sinon, rendez-vous au [149](#).

55

Peu après, vous poussez un soupir de soulagement en constatant que vos compagnons sont sortis sains et saufs de l'attaque du camp et qu'aucun gworl n'a survécu à la bataille. Les remerciements et les applaudissements des villageois de Palan vous vont droit au cœur. Et si l'atmosphère n'est pas à la fête, car aucun d'eux n'a encore oublié comment les deux soldats de Dorgan ont été brûlés vifs par les gworls, vous pouvez lire sur les visages un réel sentiment de soulagement. Pour cette vingtaine d'hommes et de femmes qui ne semblent pas trop marqués physiquement par leurs journées de détention, votre intervention marque la fin d'un cauchemar épouvantable. En interrogeant certains, tandis que les autres sacrifient un xur afin de compenser cinq jours de privations, vous n'apprenez que peu de choses. De toute évidence, la troupe, après s'être divisée deux jours plus tôt, se dirigeait vers l'ouest. Pour le reste, leurs informations proviennent du seul humain présent dans la horde sauvage qui attaqua leur village : un homme inquiétant, cruel avec ses soldats et méprisant à l'égard des prisonniers. A deux reprises, pour humilier et effrayer encore plus ses victimes, il avait fait allusion aux mauvais traitements qui les attendaient dans les Mines de Doz-Tal, qui se trouveraient sur l'île de Yoro, dans le Lac d'Almora. De l'avis des villageois, c'est sans doute dans ces mines que doivent se trouver les pionniers des expéditions précédentes envoyées à Terrah par le Conseil des Seigneurs d'Elvanine. Ainsi, si vous avez rempli votre mission de sauvetage des habitants de Palan, votre quête est loin d'être achevée. Car, dans l'attente de renforts, il faut maintenant découvrir le repaire de vos ennemis, antre d'une alliance contre nature entre des hommes et des bêtes apparemment prêtes à tout pour prendre possession des biens de cette terre. S'ils avaient connu la présence sur Terrah des prêtres sorciers de

Malmort et de leurs monstrueuses créatures, c'est une armée, et non une simple expédition, que les seigneurs du Conseil d'Elvanine auraient envoyé dans cette contrée. Dès demain, les Héritiers de Dorgan poursuivront leur route vers l'ouest, laissant aux villageois le soin de regagner Palan par leurs propres moyens, sachant qu'ils y seront accueillis par les soldats de Dorgan et les marins du *Dragut* qui ont déjà dû reconstruire une partie du village. Rendez-vous au [Tertre](#).

56

Vu l'état d'excitation dans lequel se trouvent ces stupides volatiles, une approche intempestive risquerait de déclencher une attaque généralisée. Aussi, vous avancez vers les navires en compagnie de quatre hommes, en évitant avec soin de vous approcher des masses grouillantes qui, çà et là, indiquent la présence d'un cadavre sur lequel les oiseaux se repaissent avec avidité. Une heure plus tard, après avoir soigneusement examiné les épaves en passant par les nombreuses ouvertures des coques des trois navires, force vous est de reconnaître qu'il reste bien peu de choses des voiliers et de leurs cargaisons. Outre l'eau qui a, bien sûr, envahi les cales, les couples et les bordages se sont désolidarisés des ponts. Quant aux mâts, ils se sont tous brisés comme fétus de paille en arrachant voiles et cordages. En définitive, le seul trésor que vous pouvez tirer de ce naufrage repose sur la grève, à la ceinture des morts. Il s'agit d'armes de toutes sortes, plus que vous ne pourrez jamais en emporter. Les oiseaux, repus, ne constituant plus une menace sérieuse, nombreux sont les rescapés du *Dragut* qui saisissent cette occasion de s'équiper. Si vous décidez d'en faire autant, sachez qu'un sabre ou une hache d'abordage infligera 2D de Blessures lors d'un combat contre 1D seulement pour un coutelas ou un crochet. Une heure plus tard, après avoir dignement enseveli les quelques cadavres des soldats et marins du *Guimaraens* encore identifiables, vous quittez ce lieu pour tenter l'escalade de la falaise. Rendez-vous au [72](#).

57

Vous combattez le sommeil de toutes vos forces, en vous demandant si l'épuisement peut être responsable d'hallucinations. Car, à moins que vous ne soyez en train de rêver, comment expliquer cette musique mélancolique et solennelle qui semble s'élever du tumulus, cette fragrance subtile qui flotte dans l'air et cette lumière qui recouvre peu à peu la surface du tertre d'une couleur lumineuse, bleu cobalt. Tout à coup, en un point situé à cinq mètres de vous, un passage semble s'ouvrir dans le monument funéraire. Vous songez un instant à réveiller vos compagnons... pour vous rendre compte, effrayé, que vous vous approchez lentement de l'ouverture. Pas à pas, contre votre volonté, une force vous attire à l'intérieur du tertre. Si vous criez, de façon à alerter vos compagnons, rendez-vous au [173](#). Si vous pensez que tout ceci n'est qu'un cauchemar à mettre sur le compte de votre imagination et qu'il ne sert à rien de vouloir le contrarier, rendez-vous au [119](#).

58

A l'instant où vous exhalez votre dernier soupir, le sourire triomphant du pirate qui vient de vous asséner le coup de grâce vous indiffère. Car vos dernières pensées vont à Gobledilgou, votre père, et à Keldrilh, votre meilleur ami, que vous reverrez bientôt, quand, à leur tour, ils entreront pour l'éternité dans le panthéon des héros du peuple gnome. *Fin d'Aventure.*

59

A l'instant où vous poussez votre cri, provoquant une réaction immédiate de vos compagnons qui se portent aussitôt à votre hauteur, vous êtes certain que plusieurs créatures se cachaient dans le brouillard, en embuscade, prêtes à fondre sur votre groupe. A quelques pas de vous, plusieurs silhouettes immenses, de forme humaine, se sont enfuies lorsque vous avez crié pour s'évanouir en un instant dans le brouillard. Tout danger semble

maintenant écarté, mais vous prévenez cependant vos compagnons de rester très attentifs. Rendez-vous au [133](#).

60

- A la hâte, je halais l'unique voile de mon navire, dans l'espoir que le faible vent arrière qui s'était levé une heure plus tôt me permettrait de quitter les tourbillons. Quelques minutes plus tard, je poussais un soupir de soulagement. Mon bateau s'éloignait petit à petit des remous, quittant la zone dangereuse. Ma manœuvre m'avait si bien réussi que je n'ai finalement jamais su si j'avais été le jouet d'une hallucination ou si j'avais failli rencontrer quelque créature diabolique.

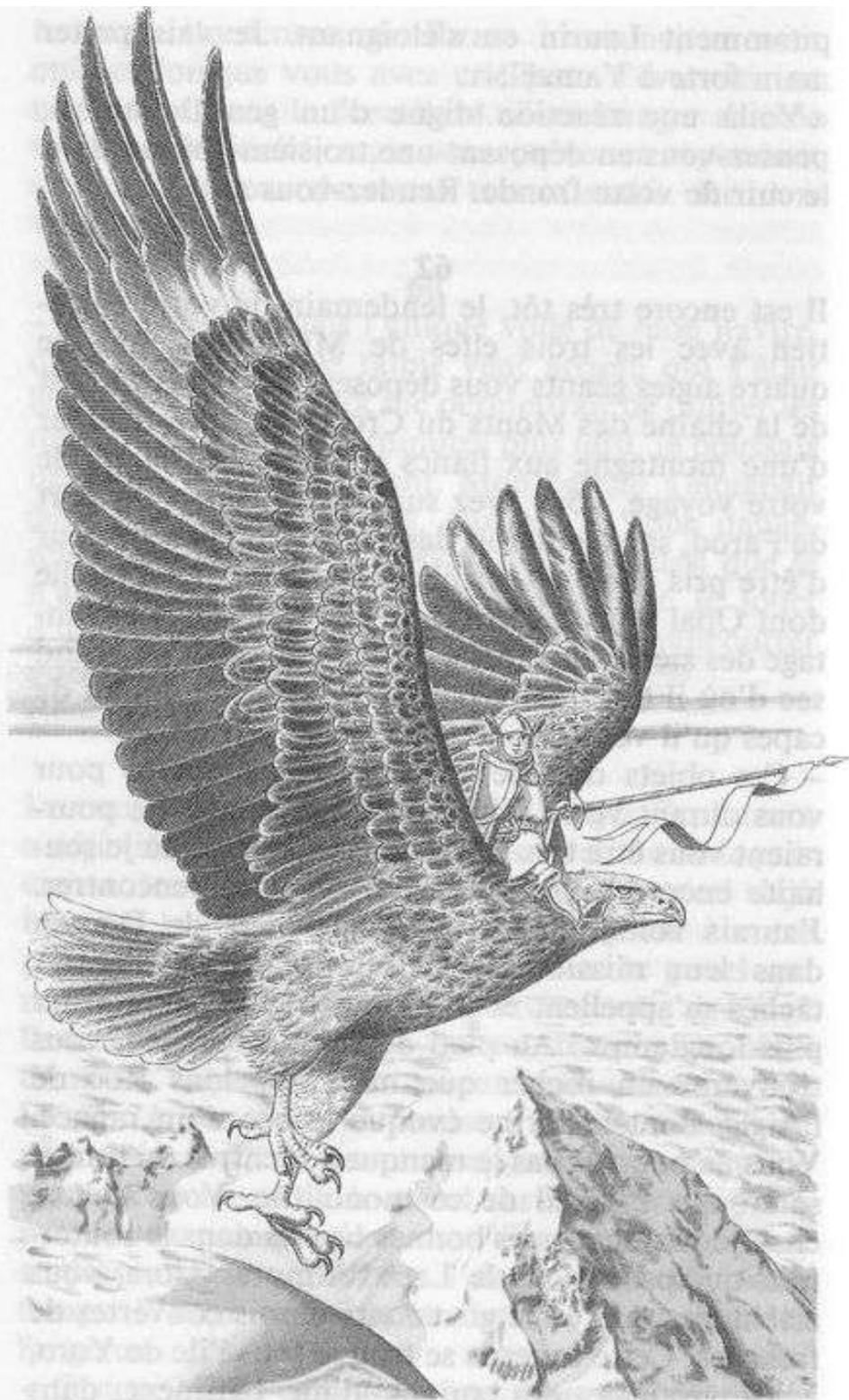
Rendez-vous au [42](#).

61

Le temps que parte votre second projectile, Laurin a déjà tiré deux nouvelles flèches. Victime de la précision des tirs de votre ami archer, le gworl déjà blessé à la jambe s'effondre, mort. Quant à votre pierre, plutôt que de l'utiliser contre le gworl qui scrute l'obscurité à votre recherche, vous préférez l'employer pour abréger les souffrances de celui dont le crâne flambe maintenant comme une torche. A son tour, le monstre tombe, touché en pleine tête par une pierre aussi grosse qu'un œuf de picte. A ce moment, le gworl survivant, sous l'emprise de la panique, lance ses deux couteaux. L'un se plante dans un arbre, à deux doigts de votre tempe. L'autre va se perdre derrière vous, dans les fougères.

- Occupe-toi de celui qui reste, vous déclare précipitamment Laurin en s'éloignant. Je vais prêter main forte à Yamaël.

«Voilà une réaction digne d'un gentilhomme», pensez-vous en déposant une troisième pierre dans le cuir de votre fronde. Rendez-vous au [15](#).



62 *Opal et ses compagnons grimpent sur le dos de leurs insolites montures.*

Il est encore très tôt, le lendemain de votre entretien avec les trois elfes de Miklemrès, lorsque quatre aigles géants vous déposent sur le versant est de la chaîne des Monts du Croissant, à mi-hauteur d'une montagne aux flancs enneigés. Au cours de votre voyage, vous avez survolé les ruines du port de Farod, sans toutefois descendre trop bas, de peur d'être pris dans le tourbillon d'une terrible bataille dont Opal vous a certifié qu'elle tournait à l'avantage des siens. Une fois à terre, l'elfe saisit un grand sac d'où il tire quatre paires de bottes et autant de capes qu'il vous donne avec plaisir et fierté. - Ces objets ont été spécialement préparés pour vous durant votre séjour dans notre cité. Ils pourraient vous être très utiles dans un avenir où je souhaite encore avoir l'occasion de vous rencontrer. J'aurais volontiers suivi les Héritiers de Dorgan dans leur mission de délivrance, mais d'autres tâches m'appellent et je ne puis, hélas, m'attarder plus longtemps ! Au pied de cette montagne, vous trouverez un rocher que nous appelons Roc de l'Aigle, dont la forme évoque le bec d'un rapace. Vous ne pourrez pas le manquer. L'entrée du tunnel se trouve au pied de ce monolithe. Vous devrez ensuite marcher trois bonnes heures dans le souterrain qui passe sous le Lac d'Almora. Alors, vous atteindrez une vaste grotte aux parois couvertes de fresques. Cette caverne se trouve sous l'île de Yoro, à la verticale des ruines d'un bâtiment dans

lequel, jadis, nos bûcherons entreposaient et travaillaient le bois. Un vaste orifice, que vous verrez dans le plafond de cette cavité naturelle, leur permettait autrefois d'acheminer les troncs coupés, par un système de monte-charge, jusqu'à la surface. Sur la paroi nord de la grotte, l'une des fresques représente un elfe qui porte au front une étoile à huit branches. En appuyant sur cette étoile, vous ouvrirez le passage secret qui vous permettra d'atteindre les mines. Puis, ce sera à vous de jouer ! Qu'Enora, déesse de la Guerre et de la Paix, veille sur vous.

Sur ces mots, Opal et ses trois compagnons grimpent sur le dos de leurs insolites montures, qui s'envolent aussitôt et prennent rapidement de l'altitude. Les aigles ne sont plus qu'un point lointain à l'horizon quand vous mettez vos bottes et votre cape elfiques. Ces deux vêtements, fruits de l'art magique des habitants de Miklemrès ajoutent 2 points à votre total d'Initiative. A vos pieds, maintenant chaussés d'un cuir d'une souplesse étonnante, s'étend une mer de nuages, témoin du mauvais temps qui vous attend sûrement quelques centaines de mètres plus bas, lorsque vous atteindrez les premiers contreforts de la chaîne des Monts du Croissant. Rendez-vous au [19](#).

63

Quelques minutes plus tard, seul sur la hune du *Dragut*, à plus de cent pieds du sol, c'est le fils du royaume d'Elfham qui, debout, les bras tendus vers le ciel, invoque les esprits élémentaires. Aussitôt, l'air semble vibrer autour de vous, tandis qu'un frisson vous parcourt de la tête aux pieds. En mer, plus qu'en tout autre endroit du vaste monde, dame Nature possède une puissance fantastique, inégalée.

Vous attendez ainsi un moment qui vous semble une éternité. Soudain, un vent glacé vous fouette le visage. Puis une pensée s'impose à vous avec tant de force qu'il vous faut faire un violent effort pour ne pas en devenir le jouet. C'est à l'esprit d'un vent redoutable que vous avez affaire, un véritable cyclone qui vous révèle, par sa seule présence, qu'une formidable tempête se prépare. « Mais qui me croira? » pensez-vous en libérant celui qui, bientôt, s'abattrait sur le *Dragut* sans que vous soyez en mesure de le maîtriser. Si vous décidez de prévenir le capitaine Shod, rendez-vous au [142](#). Si vous pensez qu'une telle démarche est parfaitement inutile, rendez-vous au [40](#).

64

En un instant, vous sentez un froid glacial vous saisir de la tête aux pieds. Cette caverne est très humide, comme en témoignent les nombreuses stalactites qui descendent d'une voûte minée vers autant de stalagmites qui montent du sol boueux. Soudain, un bruit suspect éveille vos sens. Vous prêtez une oreille attentive... un grincement de dents ! Vous levez la tête. Sur la voûte de la caverne se profile l'ombre d'une forme qui vous enveloppe lentement. Vous faites aussitôt volte-face pour découvrir une chose qui a l'apparence d'une stalagmite, mesure trois mètres de haut, possède une bouche immense garnie de plusieurs rangées de longs crocs effilés, et dirige vers vous de longues excroissances en forme de pinces. Un instant, vous pensez prendre la fuite. Mais cette créature, contrairement à ce que pourrait laisser supposer son apparence, se déplace très rapidement.

MONSTRE DE PIERRE IN: 10 CO:10 VIT: 40 BL:4D

Contre ce monstre minéral, une arme magique n'infligera que la moitié des dommages habituels. Une arme non magique n'en infligera pas du tout. Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

65

Tout à coup, alors que vous n'y voyez pas à plus de trois pas, apparaît devant vous, à quelques mètres, une silhouette de forme humaine d'une blancheur aveuglante. « Un spectre ! » pensez-vous en observant le fantôme qui reste à bonne distance. Votre connaissance du monde de l'au-delà des créatures mortelles, si elle ne vous permet pas de savoir qui manipule cette soudaine apparition, est cependant suffisante pour comprendre que ce fantôme qui s'éloigne lentement de vous, est là pour vous guider auprès de son maître. Si vous acceptez l'invitation, rendez-vous au [129](#). Si vous laissez partir le spectre sans le suivre, rendez-vous au [96](#).

Le gouverneur Atrid se rassied quand Methven se lève pour reprendre la parole. - Il serait presque souhaitable que nos deux dernières expéditions aient purement et simplement été englouties par les flots car, pour Dorgan, la recherche de nouvelles terres et de nouvelles ressources est aujourd'hui vitale. Certes, notre pays est riche. Et nous pourrions vivre encore de nombreuses années sur nos acquis. Mais notre population s'accroît si vite que déjà réapparaissent les premiers stigmates de la pauvreté et du désordre. Nos villes seront bientôt surpeuplées. Que ferons-nous alors ? Nous faudra-t-il exiler de pauvres gens aux confins de Dorgan sous quelques fallacieux prétextes ? Non ! Nous gâcherions en quelques mois cinquante années d'un travail acharné, fait de courage et de solidarité. Ainsi, quelle que soit la nature de la menace qui pèse sur nos navires, notre projet ne doit en aucun cas être abandonné. Terrah nous offre l'occasion unique d'insuffler aux Dorganais l'esprit d'aventure indispensable à la fondation d'une grande civilisation. Cette région méconnue doit devenir l'horizon de nos générations futures avant que d'autres ne songent à s'y installer. Voilà pourquoi le Conseil a décidé qu'une nouvelle expédition partira, dès demain, pour Terrah. Je sais que certains membres de ce Conseil donneraient cher pour y participer. Mais ils savent, tout comme moi, combien le pouvoir prive de liberté ceux qui l'exercent. A cet instant précis, le sénéchal d'Elvanine tourne son regard dans votre direction. Rendez-vous au [Golfe de Sirth](#).

En flânant, vous arrivez à proximité du grand mât, au pied duquel Valkyr s'entraîne en compagnie des deux officiers de l'armée de Dorgan. Quel spectacle ! La compétence du chevalier au maniement de l'épée est telle que ses adversaires, même à deux contre un, souffrent le martyre. Voilà, pensez-vous, qui est plutôt de bon augure pour la réussite de votre mission. Si Yamaël et Laurin, vos autres compagnons de voyage, sont à moitié aussi puissants que vous et Valkyr, votre expédition devrait être une

véritable partie de plaisir. S'ils existent, les pirates feraient bien de prendre le large avant que vous ne les rencontriez! Fort de cette certitude, plein d'assurance, vous laissez le chevalier à ses passes d'armes pour descendre dans votre cabine afin de vous y reposer une heure ou deux avant le dîner. Rendez-vous au [47](#).

68

Vous êtes bel et bien mort. Cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Et pourtant, vous sentez que votre esprit continue de vivre... dans un corps qui n'est pas le vôtre! Vous découvrez alors avec horreur que vous êtes devenu un loup semblable à celui qui vous a tué. Un instant, vous imaginez que tout ceci n'est qu'une illusion, un cauchemar ! Soudain, tandis que vous détendez vos pattes l'une après l'autre, en bâillant pour dissiper une étrange sensation de paresse, vous prenez conscience de la présence auprès de vous d'une dizaine de vos congénères. Dans la nuit, sous le couvert des arbres de la forêt d'Akéla, tous semblent humer l'air avec la plus grande attention. Alors, tandis que s'évanouissent vos souvenirs d'antan, vous sentez pour la première fois l'odeur de votre plus grand ennemi, l'homme, et de son secret, le feu. *Fin d'Aventure*.

69

D'un commun accord avec vos compagnons, vous foncez droit sur les fuyards qui, complètement désarmés, n'offrent qu'une piètre résistance. Aucun d'eux ne se défend, tant et si bien que vous vous livrez avec les chevaliers du ciel à un véritable carnage. Un instant, vous pensez que l'état de panique et de confusion dans lequel se trouvent ces monstres n'est sûrement pas le fait du hasard. Ce qui signifierait que leurs agresseurs utilisent des sortilèges d'une puissance terrifiante, capables de décupler la peur ressentie par leurs ennemis. Quoi qu'il en soit, magie ou pas, le combat est bref et impitoyable. Vous êtes bientôt maître du champ de bataille, jusqu'à ce que trois aigles se posent, à quelques pas de vous, dans un grand bruissement d'ailes. Rendez-vous au [100](#).

70

Ce n'est qu'en déployant des trésors de patience, de séduction et de persuasion, bénéficiant en cette occasion d'un soutien inconditionnel de Laurin, que vous parvenez à persuader le capitaine Shod de chercher un abri pour son navire. Un quart d'heure d'une âpre discussion avec le vieux loup de mer aura été nécessaire pour qu'il donne enfin l'ordre à ses marins de mettre le cap sur la côte nord de la Pointe aux Loups. Rendez-vous au [130](#).

71

A peine avez-vous refermé le passage et fait quelques pas en direction de l'ouest qu'une créature hideuse apparaît devant vous. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle marque un temps d'arrêt, vous laissant la possibilité de détailler son physique: sa taille, si grande qu'elle doit voûter le dos pour marcher dans le tunnel ; son corps, vêtu d'une peau de bête qui ne parvient pas à cacher sa puissante musculature; ses deux têtes aux visages défigurés par un groin semblable à celui d'un orque. Portrait que complète la lourde massue cloutée qu'elle lève en grognant, aussi haut que le lui permet le tunnel, un instant avant de courir à votre rencontre. *Choix 4 du Livre des Héros.*



72

Deux marins se portent aussitôt volontaires pour cette dangereuse mission. Car, si la distance est courte - une cinquantaine de pieds seulement vous séparent du bord de la falaise - la paroi s'élève presque verticalement et l'humidité de la roche rend la montée périlleuse. Au moindre faux pas, ces hommes risquent de se briser les os. Cependant, pour des matelots coutumiers des travaux dans la mâture, une telle escalade ne relève pas de l'exploit. D'autant que la pierre offre de nombreuses prises. Aussi, après avoir réuni et mis bout à bout

toute la corde abandonnée sur la grève par la tempête, puis s'être méticuleusement encordés, les deux marins entreprennent l'ascension. Gayl, vieux matelot d'une agilité stupéfiante, passe en tête, suivi de Stoph, jeune mousse habitué des quarts de vigie. Une demi-heure plus tard, sous un soleil de plomb, vous grimpez à votre tour en vous servant de la corde que Gayl et Stoph ont assurée en haut de la falaise. Vous parvenez sans peine à atteindre votre but, d'où vous découvrez un paysage accidenté et rocailleux. Rendez-vous au [21](#).



73

Si vous venez de perdre connaissance dans la forêt d'Akéla, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

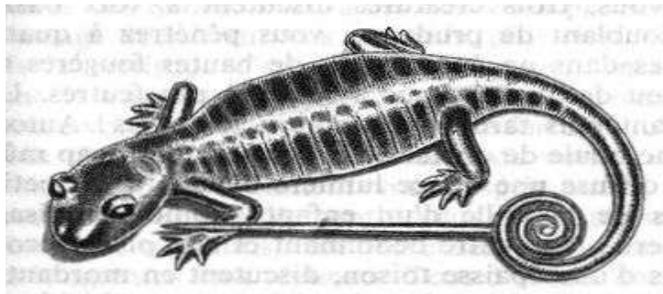
74

- En prenant le risque d'une exploration approfondie, vous auriez découvert que les géants préparaient, non pas une simple embuscade, mais une offensive concertée et meurtrière. En plusieurs points de la forêt, ils entassaient des tonnes de blocs de pierre qu'ils comptaient lancer sur notre armée dès qu'elle se trouverait à portée, brouillard ou pas. Nul doute qu'une telle attaque aurait, pour longtemps, mis un terme à la volonté des gnomes de débarrasser le monde de Dorgan des géants des Monts des Bêtes. Pour éviter ce piège, il fallait avant tout repérer précisément les positions de tir ennemies. C'est ce que je fis, en toute modestie, grâce à mes deux armes favorites : la ruse et le rire ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'un gnome possède parfois quelques pouvoirs que ceux de mon peuple nomment Gnomeries Surnaturelles. L'un d'eux me fut, en cette occasion, fort utile. Connaissant quelques mots de la langue barbare qu'emploient les géants, pour les avoir tirés de la bouche de nos prisonniers et

traduits grâce aux connaissances de Kel-drilh, j'étais en mesure de jouer à ces créatures un tour à ma façon. M'approchant le plus possible d'une position ennemie, je modifiai ma voix, qui devint grave et rocailleuse, pour raconter une histoire dans laquelle il était question - les géants ne sont pas réputés pour leur intelligence - de l'un d'eux qui confondit, à l'heure du déjeuner, l'un de ses enfants avec le gnome qu'il voulait dévorer. Le résultat de mon petit sortilège ne se fit pas attendre. Les géants partirent d'un rire irrésistible. Ce qui me permit, sans danger, de les dénombrer. Et comme ma plaisanterie avait eu l'honneur de plaire à ces monstres, je ne fus qu'à moitié surpris d'entendre de nouveaux rires, peu après, à une centaine de mètres, puis d'autres, encore plus loin... En somme, c'est en rigolant que les géants me dévoilèrent leurs positions. Je n'avais plus alors qu'à prévenir Keldrilh de préparer une mission de commandos qui permettrait d'attaquer simultanément toutes les positions de nos adversaires. Tactique qui nous permit de mener un assaut victorieux. Rendez-vous au [42](#).

75

Vous portez l'instrument à vos lèvres, lentement, pour ne pas effaroucher votre étrange interlocuteur. Puis, vous improvisez un air gai et entraînant. Le résultat de votre initiative ne se fait pas attendre. A peine avez-vous distillé les premières notes de votre ballade que l'oiseau, qui vous observe toujours de ses petits yeux dorés, se met à dodeliner de la tête, doucement, tandis qu'au-dessus de vous ses congénères dansent maintenant un merveilleux ballet aérien. Rendez-vous au [25](#).



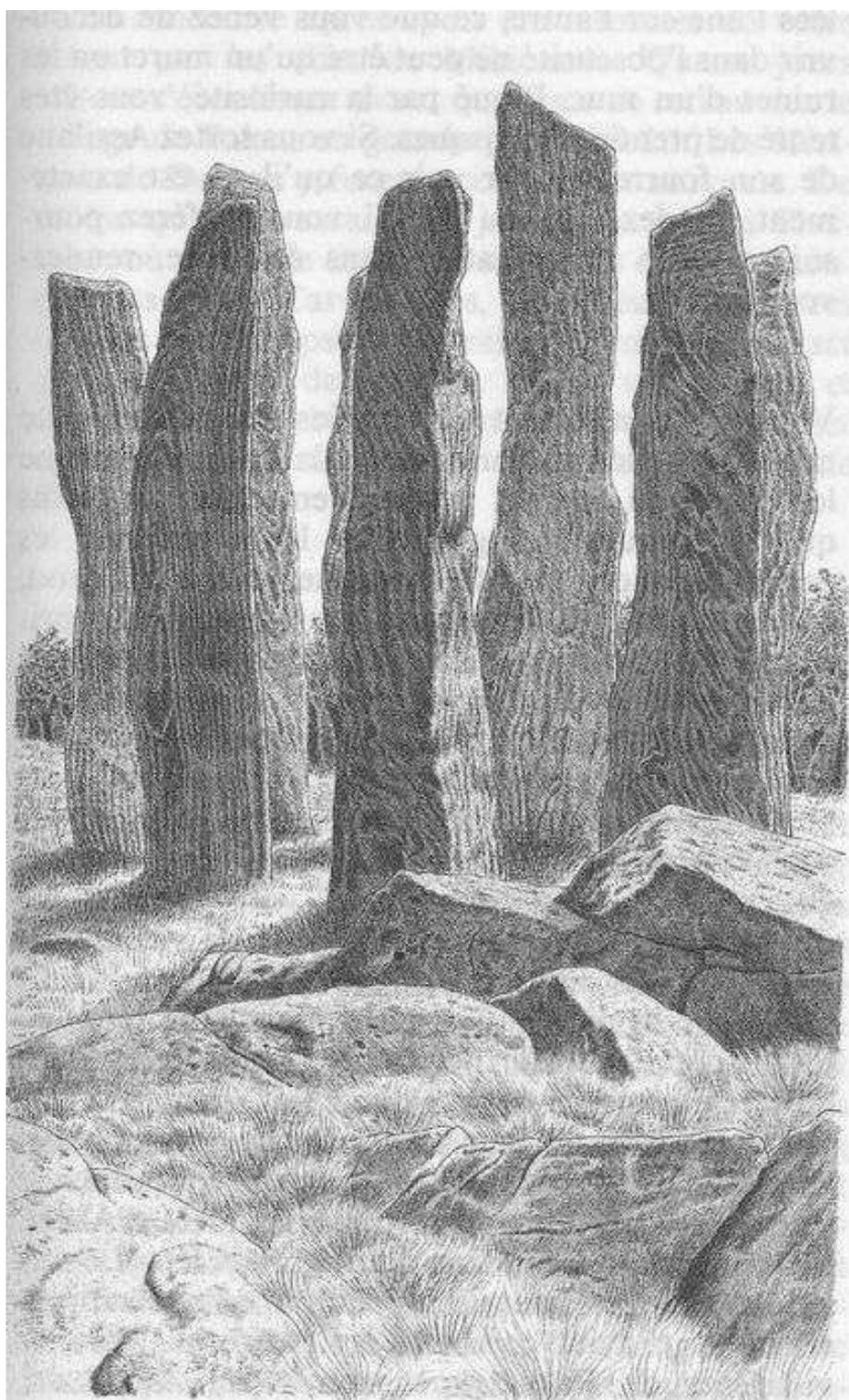
Des pierres, encore des pierres, rien que des pierres ! « Que de temps perdu », pensez-vous en considérant avec inquiétude que vous allez être en retard sur l'heure fixée pour l'attaque du camp des gworls. Au bout du compte, votre seule découverte intéressante dans les décombres de cette bâtisse aura été celle de la statue d'or, sculpture que vous désirez revoir avant de rebrousser chemin en direction de la clairière. Un instant plus tard, vous éprouvez une sensation mêlée d'angoisse et de stupeur. Là où vous comptiez retrouver la statue d'or se trouve maintenant une sculpture de pierre rongée par le lierre et à moitié recouverte de mousse. Sans perdre un instant de plus, vous quittez ce lieu sinistre pour rejoindre vos compagnons. Rendez-vous au [43](#).

Par tous les dogdoyes ! A moins que l'inquiétude que vous avez ressentie il y a quelques minutes ne vous ait fait perdre toute lucidité, il vous semble bien entendre des voix ! En concentrant toute votre attention, vous obtenez aussitôt confirmation de vos soupçons. A moins d'une vingtaine de mètres de vous, trois créatures discutent à voix basse. Redoublant de prudence, vous pénétrez à quatre pattes dans un épais taillis de hautes fougères au milieu desquelles vous avancez à pas feutrés. Un instant plus tard, vous tombez des nues ! Autour d'une boule de cristal de la grosseur d'un yap mûr, qui diffuse une douce lumière bleutée, trois petits êtres de la taille d'un enfant gnome, au visage imberbe, au ventre bedonnant et aux pieds recouverts d'une épaisse toison, discutent en mordant à belles dents dans des champignons semblables à ceux que vous avez repérés voici deux jours, sans oser toutefois les cueillir pour les manger, de peur de vous empoisonner. Ce comportement pourrait fort bien signifier que ces créatures sont natives de Terrah, comme le laissent également penser la langue qu'ils emploient, à laquelle vous n'entendez rien, et les vêtements qu'ils portent, de couleurs vives, sur lesquels vous retrouvez des plumes d'oiseaux que vous n'avez

vous nulle part ailleurs que dans cette contrée. Soudain, de votre poste d'observation, vous voyez que le feuillage s'agite anormalement à la verticale des trois inconnus qui, selon toute apparence, ne se sont aperçus de rien. Allez-vous crier afin de les alerter (rendez-vous au [111](#)) ou rester silencieux (rendez-vous au [147](#)) ?

78

Lorsque vous reprenez connaissance, ce sont les visages désormais familiers de vos compagnons de voyage que vous apercevez avant toute autre chose, à la lueur d'un feu de camp. Des visages aux traits tirés, qui expriment à la fois la joie de vous savoir en vie et une profonde douleur. Vous vous souvenez très bien, non sans éprouver une réelle fierté, de la manière dont vous avez combattu ces maudits pirates des Saraïs. Puis, alors que vous preniez un avantage décisif sur vos ennemis, plus rien... hormis la certitude d'avoir reçu un coup ! Un choc dont la violence explique la douleur qui martèle encore votre tête sous le bandeau de fortune qu'une main charitable a enroulé autour de votre crâne. Mille questions assaillent votre esprit tandis que vous parvenez péniblement à vous accroupir sur le sable. Interrogations, fort heureusement, ne restent pas longtemps sans réponses. Tout d'abord, comme le laissait entendre le regard de vos compagnons d'infortune, le bilan est lourd, très lourd : des cent hommes embarqués sur les deux caravelles de Dorgan, il n'en reste que quinze. Ensuite, vous apprenez que vous vous trouvez sur la côte sud de la Pointe des Oiseaux, à moins de deux lieues de l'embouchure du Mélisse. Enfin, Archibald, second du *Dragut*, vous précise que vous devez la vie à la tempête née du mur de brume qui, en s'abattant sur la Baie de l'Ange-de-Mer, a contraint les pirates à une fuite irraisonnée. Car leurs voiliers, s'ils s'étaient montrés plus rapides que les vôtres, étaient également beaucoup plus fragiles. Dans la tourmente, ils avaient sombré corps et biens, tandis que les deux vaisseaux de Dorgan, désormais inutilisables, s'étaient seulement abîmés contre les rocs qui bordent la grève. Rendez-vous à la [Pointe des Oiseaux](#).



79 Au centre d'une petite clairière, huit menhirs forment un cercle.

79

Au-delà des arbres nains et des fougères géantes, vous découvrez une petite clairière au centre de laquelle huit menhirs forment un cercle d'environ cinq mètres de diamètre. L'attitude des villageois vis-à-vis de cet endroit, apparemment sacré à leurs yeux, et l'intervalle régulier qui sépare les rochers, ne vous disent rien de bon. D'autant que vous n'êtes pas en mesure, pas plus que vos compagnons, d'affirmer qu'aucun danger ne vous menace si vous osez passer entre deux menhirs. Et pourtant, vous n'avez pas le choix ! Car, s'il vous est impossible de détecter de la magie en ce lieu, vous êtes en revanche certain de vous attirer les foudres de vos geôliers si vous tentez de revenir sur vos pas. Votre courte expérience de ces êtres primitifs vous a déjà enseigné qu'ils vénèrent, avant toute chose, la vaillance et le courage. Votre retour au village serait sûrement considéré comme un sacrilège. C'est pourquoi vous entrez le premier dans le cercle, après avoir pris le temps de saluer vos compagnons, au cas où vous ne les reverriez plus jamais. Rendez-vous au [186](#).

80

Non seulement il s'agit d'une pierre, mais elle n'est pas seule. Et, à moins que le hasard ne les ait empilées l'une sur l'autre, ce que vous venez de découvrir dans l'obscurité ne peut être qu'un muret ou les ruines d'un mur. Piqué par la curiosité, vous êtes tenté de prendre des risques. Si vous sortez Assilane de son fourreau pour voir ce qu'il en est exactement, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez poursuivre votre investigation sans éclairage, rendez-vous au [140](#).

81

Vos craintes n'étaient pas fondées. Sans doute cette mine était-elle trop lointaine de la surface pour que les bruits du combat y soient entendus. A moins que les orques, les gworls et leurs maîtres, les prêtres sorciers de Malmort, ne soient à Farod, n'ayant laissé que dix orques pour surveiller les prisonniers des

Mines de Doz-Tal. Quoi qu'il en soit, le fait est que vous êtes parvenu, sans rencontrer d'obstacle, de la caverne des mines au passage secret, puis du passage secret à l'ancienne salle des bûcherons et, pour finir, de cette salle au Roc des Aigles dans lequel une surprise de taille vous attendait. A la sortie du souterrain, vous avez trouvé dix gros sacs débordant de vivres et de vêtements. «Un cadeau des elfes, signé Opal», avez-vous pensé sur le moment. Quatre jours plus tard, au terme d'une longue marche, les petits êtres vous quittaient, non sans vous avoir fait promettre que vous viendriez un jour visiter le pays des hobbits, les Collines des Enfants, contrée située à moins de trois lieues au nord du tertre de la forêt d'Akéla. Leur départ fut l'occasion d'une grande fête. Le surlendemain de ce jour de séparation, à l'endroit précis où vous aviez combattu les gworls et libéré les villageois de Palan, vous retrouviez Archibald, ainsi qu'une dizaine de soldats de Dorgan, venus à votre rencontre après avoir été informés de votre retour par les elfes de Miklemrès. Quatre jours encore s'écoulèrent avant que vous ne retrouviez le village de Palan, en grande partie rebâti. Les Héritiers de Dorgan y furent accueillis en sauveurs. De même qu'une trentaine de jours plus tard, à Elva-nine, où une ville en liesse, seigneurs en tête, attendait ses héros. Car les elfes, vainqueurs des forces réunies par Synaps sur Terrah, avaient pris contact avec le Conseil de Dorgan, louant vos mérites et exprimant votre besoin d'un navire pour regagner votre pays. *Fin du Premier Livre des Héritiers de Dorgan.*

82

Au cours des dix minutes qui suivent votre combat pour la conquête de la hune, vous tirez huit flèches. Tour à tour, vous sauvez six hommes d'une mort certaine, dont Gaïidou, qu'un pirate s'apprêtait à frapper dans le dos, Yamaël, aux prises avec un homme presque deux fois plus grand que lui, et Valkyr qui, un court instant, menaçait de ployer sous le nombre de ses assaillants. Où que vous visiez, vos traits sèment le désordre ou la mort dans les rangs de vos ennemis. Mais vos exploits ne passent pas inaperçus ! Après s'être débarrassés de Keans et des

matelots qui jusque-là protégeaient votre retraite, trois pirates, le couteau entre les dents, grimpent maintenant en file indienne le long du mât. Vos neuvième et dixième flèches atteignent leur cible : le premier pirate, gravement blessé trépassé un instant plus tard en s'écrasant sur le pont du *Guimaraens*. Mais les deux autres avancent toujours... et il vous faut le temps de changer d'arme avant qu'ils ne prennent pied sur la hune. Cependant, vous vous trouvez dans une position de combat avantageuse. Vous infligez 2D de Blessures au premier des deux pirates avant qu'il ne monte sur la vigie. Votre second agresseur n'intervient qu'après deux Tours de Combat.

Premier PIRATE DES SARAIS in: 12 co:12 vit: 11 bl:1D

Second PIRATE DES SARAIS in: 10 co: 10 vit: 10 bl: 1D

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

83

Une heure plus tard, sans que la vingtaine de créatures qui vous guident vous aient laissé la moindre chance de prendre la poudre d'escampette, vous arrivez au pied d'un piton rocheux d'une cinquantaine de mètres de hauteur. Par gestes, vos geôliers vous invitent à escalader la surface qui, fort heureusement, offre de nombreuses prises. Vous entreprenez l'ascension, presque curieux de savoir ce que vous allez rencontrer au sommet. Rendez-vous au [41](#).

84

- M'aurais-tu déjà oublié ? demande une voix qui semble surgir du passé tandis que tous les muscles de votre corps d'emprunt se figent. Moi, j'ai souvent pensé à toi, et à la joie du moment où je te retrouverais.

- Par tous les diables! Ephraïm, le vampire des landes de Fyx ! Mais comment...

- Allons, calme-toi. Je ne suis pas venu pour te tuer, bien que tu mérites mille morts pour m'avoir dérobé mon diamant de braise, mais seulement pour t'empêcher de nuire. C'est un certain Synaps, que tu connais bien je crois, qui m'a fait venir sur ce monde sans grand intérêt. Il s'inquiétait de ne pas avoir de tes nouvelles et se demandait même si tu ne lui préparais pas quelque mauvaise surprise. Au fait, à propos de surprise, ton nouveau corps te sied à ravir. Crois-moi, j'ai vraiment eu un mal de diabolin à te retrouver. De plus, ce ne fut pas sans danger. Mettre la main sur le pacte que tu as signé avec Kandjar a bien failli me coûter la vie. Mais trêve de discours. Si je ne peux rien contre la magie qui a transformé ton corps, il m'est en revanche possible de te permettre de rompre l'accord qui te lie à ce maudit enchanteur.

- Si j'accepte?

- Alors, tu retrouveras la liberté, moyennant un siècle de bons et loyaux services sous mon commandement.

- Et si je refuse ?

- Dans ce cas, fais confiance à mon imagination. Tu sais combien j'aime le sang...

- Tu ne me laisses pas le choix. Quand partons-nous?

- Tout de suite, répond le démon qui, après vous avoir saisi dans l'une de ses serres, prend son envol pour le monde de Fyx.

Fin d'Aventure.

85

Nijar... Pour avoir à plusieurs reprises consulté la carte du monde de Dorgan qui vous a été donnée par le sénéchal Methven, vous savez que cette île, fort heureusement, ne se trouve pas sur votre route. Vous continuez donc votre

promenade sur le pont, sans plus penser aux dangers de la navigation à proximité des algues de Nijar. Rendez-vous au [67](#).

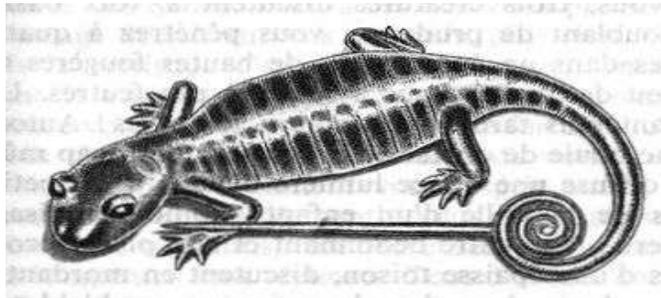
86

Vous retombez trois mètres plus loin, à proximité du globe de cristal. Les muscles et les os, sous l'armure de Mildrilh (à qui vous devez une fière chandelle) vous font atrocement souffrir. Mais vous trouvez encore assez de ressources pour vous relever, vous retourner et menacer ce maudit reptile géant en brandissant votre lame en direction de sa tête. Sans doute peu coutumier d'adversaires aussi résistants et acharnés que vous, le serpent abandonne le combat. Il repart comme il était venu, préférant se contenter des deux proies qu'il a déjà acquises. Mais il n'est pas le seul à s'être évanoui dans la nature. Car le petit être à qui vous avez sauvé la vie, sans doute bouleversé par la perte de ses amis, s'est enfui dans la forêt, sans même prendre le temps de ramasser son sac. Quelques secondes vous suffisent à fouiller le contenu des trois besaces dans lesquelles, hormis une gourde pleine à ras bord d'un alcool au goût suave, dont vous ne parvenez pas à déterminer le fruit d'origine, des petits pains au fromage et divers ustensiles de cuisine, vous ne trouvez rien qui retienne votre attention. Rendez-vous au [39](#).

87

L'après-midi s'achève quand, de la toile de tente récupérée lors de l'attaque du camp des gworls, votre attention est attirée par des bruits sans équivoque. Une troupe, venant de l'ouest, vient de sortir de la forêt pour fouler l'herbe verte de la clairière. En un clin d'œil, vous quittez votre abri et vous courez vous poster derrière un arbre d'où vous apercevez, quelques minutes plus tard, un spectacle qui défie l'entendement. Un frisson glacé vous parcourt l'échine ! C'est une véritable armée de monstres qui se dirige droit vers le tertre. De votre cachette, vous comptez une trentaine de gworls montés sur des loups géants, ainsi qu'une dizaine d'orques installés sur le dos de monstrueuses araignées à tête humaine. Outre leurs armes, parmi lesquelles des lances et

des masses en grand nombre, la horde de ces créatures bestiales transporte également des outils de terrassement, dont des pelles, des pioches et des seaux. Pour une raison inconnue de vous, les prêtres sorciers de Malmort ont donné l'ordre à leurs serviteurs de détruire ce qui reste du monument funéraire. Allez-vous faire retraite dans la forêt pour ne revenir à la lisière de la clairière qu'à la nuit tombée (rendez-vous au [121](#)) ou rester afin d'observer les agissements de cette ignoble compagnie, au risque de vous faire repérer par le flair de leurs étonnants animaux domestiques (rendez-vous au [11](#))?



88

- Est-il envisageable, gouverneur, que les deux dernières expéditions aient fait naufrage ? E - Si la mer, dans les eaux du Golfe de Sirth, nous a j déjà pris quelques navires, aucun de nous ne croit sérieusement à cette éventualité. Pour mener à bien ces deux missions, nous avons choisi d'excellents t bateaux et des marins expérimentés. La quatrième expédition transportait vingt nouveaux pionniers ainsi qu'une cargaison composée de bétail, de semences et d'outils de paysans, de pêcheurs, de bûcherons et de charpentiers. Quant à la cinquième, elle convoyait cinquante marins et soldats que nous avons décidé d'envoyer à la recherche du vaisseau disparu.

Allez-vous maintenant vous intéresser aux autres missions d'exploration de Terrah (rendez-vous au [172](#)) ou assister, attentif et muet, à la suite du Conseil (rendez-vous au [66](#)) ?

89

Sous vos yeux ahuris, une fissure s'ouvre lentement dans le corps du monstre minéral dont la gueule se referme. Partant du sol, elle s'élève en se ramifiant. Guidé par l'intuition autant que par l'étrangeté de cette vision, vous sautez derrière un rocher... juste à temps pour éviter les milliers de fragments propulsés dans la caverne par l'éclatement de la pierre. Un instant plus tard, tandis que vous vous relevez en vous époussetant, votre attention est attirée par des reflets brillants. Là où se tenait votre adversaire un instant auparavant, il n'y a plus qu'un amas de pierres au sommet duquel vous apercevez deux diamants semblables à ceux qui se trouvaient enchâssés dans le bijou que vous aviez choisi sur le plateau, dans le village. Peu après, alors que vous retrouvez la lumière du jour, les créatures qui vous ont imposé cette épreuve vous entourent, menaçantes. Mais toute expression d'agressivité s'efface de leur visage quand vous leur montrez les deux diamants. Puis, tandis que vous reprenez la direction de leur village, vous avez le sentiment que ces curieuses créatures vous ont adopté. Rendez-vous au [117](#).

90

Utilisant Assilane pour vous frayer un chemin dans un entrelacs de racines et de buissons d'épineux, vous parvenez enfin à l'entrée de l'édifice. La porte est tombée, il y a bien longtemps, lorsque la voûte qui la surplombait s'est écroulée. Vous pénétrez à l'intérieur de la construction pour découvrir, sous un toit en forme de dôme, crevé en de nombreux endroits, une véritable forêt vierge. Le bâtiment est à ce point dévoré par le lierre et envahi par les mauvaises herbes qu'il est difficile d'imaginer ce qu'a pu être jadis cet endroit. Cependant, vous entrez, en marchant prudemment sur un sol de dalles brisées, recouvertes d'une épaisse plaque de mousse. Vous n'avez fait que quelques pas quand votre regard s'arrête. A moins d'une dizaine de mètres de vous, il vous semble que quelque chose reflète la lueur de votre épée. Contournant un énorme amas de pierres, vous vous approchez pour découvrir un spectacle qui dépasse

l'entendement. Car, à moins que votre raison n'ait chaviré, c'est bien une statue d'or que vous observez à la lumière de votre fidèle compagne. Ébahi, les yeux écarquillés, vous vous approchez de la sculpture. Plus petite que vous d'une bonne trentaine de centimètres, elle représente une femme qui se distingue surtout par sa grande beauté; qu'il s'agisse de son visage coiffé d'une magnifique chevelure à travers laquelle pointent de longues oreilles, ou de son corps vêtu d'une courte tunique. Son bras gauche est tendu dans votre direction, main ouverte, paume tournée vers le haut en forme de coupelle. Dans la main droite, elle tient une lance. A ses pieds repose un bouclier. Après avoir longuement détaillé la statue, une idée folle vous traverse l'esprit. Vous n'êtes pas superstitieux, mais la position de la main gauche de cette sculpture vous incite à y déposer une offrande. Allez-vous placer une pièce d'or dans la main de la statue (rendez-vous au [3](#)) ou poursuivre votre exploration de ce bâtiment qui, vous en êtes maintenant persuadé, devait être un temple dans un passé lointain (rendez-vous au [76](#)) ?

91

Comme l'avait redouté le marin, il s'écoule à peine une demi-heure avant que le *Dragut* ne soit totalement immobilisé dans l'immense désert de mauvaises herbes qui entoure l'île de Nijar sur plusieurs lieues, étendue désolée que vous découvrez au fur et à mesure que se dissipe le nuage de brume qui vous entourait depuis la veille. La tempête tant redoutée s'est apparemment apaisée sans se soucier de vous, même si vous avez entendu un mugissement bestial dans le lointain... Rendez-vous à [l'île de Nijar](#).

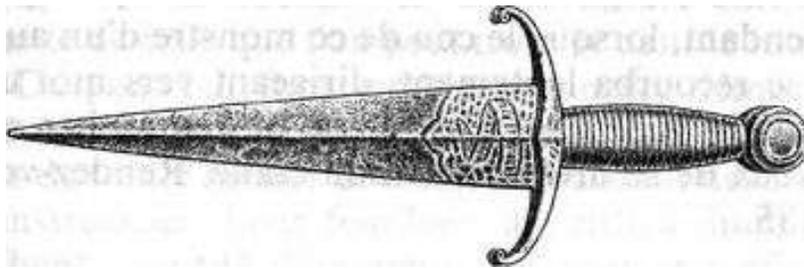
92

Au terme d'un voyage inoubliable, sous un ciel plein d'étoiles, vous arrivez en vue des feux d'une ville bâtie au sommet d'un pic enneigé. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Cette cité est une pure merveille d'architecture. Droit devant vous, au-delà d'une grande

esplanade cernée de fragiles colonnades, se dresse un merveilleux palais de marbre blanc. Vous survolez bientôt l'édifice, au toit en forme de coque de bateau renversée, pour atterrir derrière, dans une cour fermée de huit portes. Là, une fois les aigles posés, vous êtes entourés par dix êtres revêtus d'une armure identique à celle des chevaliers de l'air. L'un d'eux s'adresse alors à vous, d'abord dans un langage qui vous est inconnu, puis dans votre langue. Rendez-vous sur [l'île de Mani](#).

93

A peine êtes-vous parvenu à vous défaire de ce colosse qu'un nouveau groupe de quatre pirates s'approche. « Dommage ! » pensez-vous en abandonnant les canons pour prendre la poudre d'escampette. Mais après les combats que vous venez de livrer, vous n'êtes plus de taille à affronter si forte partie. Vous regagnez donc le pont du *Guimaraens*, aussi vite que vous le pouvez, sans que vos assaillants parviennent à vous rattraper. Puis, une fois de retour auprès de vos compagnons, vous avez la satisfaction de constater que la bataille tourne maintenant à l'avantage des hommes du *Dragut*. Rendez-vous au [78](#).



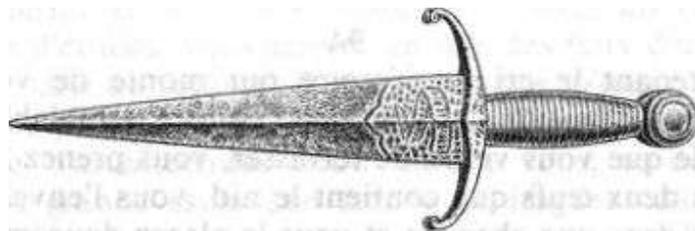
94

Retenant le cri de victoire qui monte de votre gorge, de peur d'alerter une créature semblable à celle que vous venez de terrasser, vous prenez l'un des deux œufs que contient le nid, vous l'enveloppez dans une chemise et vous le placez doucement dans votre besace. Puis, toutes affaires cessantes, sans prendre un instant pour récupérer de votre fatigue, vous commencez la descente du piton rocheux. Peu après, alors que vous retrouvez le plancher des xurs, vous êtes aussitôt entouré par les créatures

qui vous ont imposé cette épreuve. Toute expression de menace disparaît de leurs regards quand vous sortez l'œuf du petit sac de toile. Aussi vos mains acceptent-elles de bonne grâce la gourde de peau qui passe de pattes en pattes. Puis, une fois désaltérées, visiblement satisfaites, les créatures vous entraînent en direction de leur village. Rendez-vous au [117](#).

95

- A peine avais-je eu le temps d'encocher une flèche à mon arc qu'une bête immense, tel un diable sorti de sa boîte, surgit devant la proue de mon embarcation. Levant la tête, j'apercevais la sienne, hideuse, à plus de trois mètres de hauteur, qui se balançait mollement au bout d'un cou énorme. Évidemment, dans ma situation, toute fuite était exclue. Seul l'instinct de survie me permettait de faire face à l'ignominieuse créature sans paniquer. Cependant, lorsque le cou de ce monstre d'un autre âge se recourba lentement, dirigeant vers moi une tête de la taille d'un baril, je ne pus empêcher mes cheveux de se dresser sur mon crâne. Rendez-vous au [185](#).



96

Au fur et à mesure que la vision fantomatique s'évanouit, votre Bâton des Enchantements retrouve petit à petit son pouvoir éclairant. Autour de vous, rien ne semble avoir changé. En tout cas, vous vous trouvez toujours dans la forêt d'Akéla. Quelques minutes plus tard, tandis que vous revenez vers la clairière, absolument convaincu qu'aucun gworl ne se trouve caché dans la forêt, vous repensez à l'étrange aventure que vous venez de vivre. Avec le recul, vous regrettez presque d'avoir refusé l'invitation de ce messenger de l'au-delà. Rendez-vous au [43](#).

97

La nuit tombe lorsque vous apercevez enfin le petit pont de bois qu'il vous faudra traverser pour atteindre le village de Palan. Fort heureusement, nul incident n'est venu troubler la marche de deux jours qui vous a conduit de la Pointe des Oiseaux à la forêt d'Akéla dans laquelle vous marchez depuis des heures en suivant la rive est du Mélisse. Au bout du compte, la seule véritable surprise de ce voyage fut la découverte d'une nature fort différente de celle que l'on peut trouver dans le monde de Dorgan. Ici, tout semble immense, démesuré. Des arbres aux troncs volumineux, qui mesurent plus de trente mètres de hauteur, pendent des lianes monstrueuses. Leur feuillage, au milieu duquel se cachent quantité d'animaux sauvages et méfiants, est d'une densité telle qu'il vous a épargné la chaleur qui règne dans cette région. Au sol, entre d'énormes racines, poussent de hautes herbes, des champignons géants et des fleurs d'une taille inouïe. Rendez-vous à [Palan](#).

98

Tout le temps qu'aura duré votre combat, vous avez éprouvé un réel plaisir à affronter Gayl. Le marin, malgré son âge, a fait preuve d'une vivacité, d'une ruse et d'un art des feintes tout à fait exceptionnels. Grâce à lui, vous en avez appris beaucoup sur le maniement du crochet. Et si vous n'aviez eu l'atout d'une force physique supérieure à la sienne, vous n'auriez probablement pas eu la moindre chance de vaincre le vieil homme. C'est pourquoi vous avez accepté de bon cœur la main qu'il vous a tendue à l'issue de votre duel, comme vous avez apprécié le long moment passé en sa compagnie à examiner les différentes armes dont se servent les matelots de Dorgan : le crochet, la hache d'abordage et le couteau de lancer. Deux heures se sont écoulées lorsque vous quittez votre nouvel ami afin de retrouver l'intimité de votre cabine, d'y faire un brin de toilette et de changer de vêtements en prévision du dîner. Rendez-vous au [47](#).

99

- Aïe! criez-vous en sentant quelque chose vous piquer.

Vous portez aussitôt la main à votre cou pour en retirer une petite flèche de bois, noire à l'extrémité, qui s'est enfoncée dans votre chair. Puis, en une fraction de seconde, vous sentez tous vos muscles

- Du poison ! jurez-vous en constatant que votre vue se brouille, un instant avant de perdre connaissance.

Rendez-vous à la [Vallée des Griffes](#).

100

Si de grandes créatures ailées viennent de se poser à quelques pas de vous, rendez-vous au [163](#). Si vous venez de pénétrer dans un petit bois, rendez-vous au [79](#). Si vous venez de sombrer dans un profond sommeil, rendez-vous au [125](#). Si vous venez d'entendre une voix d'outre-tombe, rendez-vous au [53](#).

101

Sûr de votre avantage, vous décidez d'affronter votre adversaire à visage découvert. Vous sortez de l'ombre des arbres d'Akéla pour entrer dans la lumière du feu de camp. Deux couteaux partent aussitôt dans votre direction. Vous devez lancer les dés pour savoir si les deux couteaux du gworl vous atteignent et, si tel est le cas, pour connaître le nombre de points de Blessures que ces armes vous infligent. Puis, tandis que Laurin, resté à la lisière de la clairière, achève de ses flèches les deux gworls déjà blessés, vous engagez le combat, sachant que la créature qui vous fait face est ambidextre et se bat avec un couteau dans chaque main. Elle mène donc deux attaques par Tour de Combat.

GWORL in: 17 co:15 vit: 20 bl: 1D/1D

Si vous parvenez à vous défaire de votre adversaire, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

102

Un instant plus tard, tandis que Gaiidou engage le combat contre le dernier gworl, vous contournez le feu de camp pour vous approcher de la tente. A l'intérieur vient de s'allumer une étrange lumière rouge à la faveur de laquelle vous distinguez deux silhouettes. L'une d'elles ne peut être que celle de Yamaël. L'autre, qui tourne le dos à l'entrée de la tente vous semble trop grande pour être celle d'un gworl. « Quelque chose ne va pas ! » pensez-vous en voyant que l'ombre de Yamaël demeure immobile tandis que celle qui lui fait face paraît libre de ses mouvements. A la vitesse de l'éclair, vous atteignez la tente sous laquelle vous pénétrez aussitôt. Une fois entré, vous avez la certitude que la vie de votre ami est en grand danger. L'homme qui lui fait face, dont vous ne voyez que le dos, rit à gorge déployée. La mort dans l'âme, vous le poignardez entre les omoplates et ce geste vous coûte car il n'est pas dans votre nature de commettre un acte aussi vil. Mais vos scrupules s'effacent devant la nécessité de sauver votre ami. L'inconnu s'effondre, découvrant à votre regard un Yamaël visiblement éprouvé dont l'attitude, pour le moins surprenante de la part d'un homme aussi distant, vous émeut : il s'approche de vous lentement, puis pose la tête sur votre épaule pour pleurer à chaudes larmes. Rendez-vous au [151](#).

103

- Gouverneur, pouvez-vous nous indiquer dans quelles conditions le village de Palan s'est établi à Terrah ?

- Palan est un village peuplé d'une vingtaine d'âmes; soit une dizaine de couples d'humains, agriculteurs, bûcherons et pêcheurs, auxquels il convient d'ajouter une dizaine de têtes de bétail. Le village se situe précisément à deux lieues de l'embouchure de l'Estuaire des Vermées, sur la rive ouest du

Mélicse, dans une vaste clairière de la forêt d'Akéla. Deux soldats de Dorgan se trouvent également à Palan, choisis parmi les meilleurs pour chasser et assurer la sécurité des villageois. Une fois de retour à Elvanine, le capitaine de l'expédition nous rassura tout à fait. Tout s'était bien passé. Les maisons et dépendances du village avaient été bâties en un rien de temps et les colons se montraient fort satisfaits. Comme vous pouvez le penser, nous étions tous très fiers de la réussite de notre projet. Et nous échafaudions déjà de nouveaux plans, visant à utiliser Palan comme point de départ de nouvelles implantations et expéditions. Allez-vous maintenant vous intéresser aux autres missions d'exploration de Terrah (rendez-vous au [172](#)) ou assister, attentif et muet, à la poursuite du Conseil (rendez-vous au [66](#)) ?

104

Échouer si près du but... et avoir devant soi l'éternité pour le regretter ! Vous quittez ce monde, amer et déçu, en maudissant cet orque qui vient de vous asséner le coup fatal, et ses maîtres, les prêtres sorciers de Malmort, sans lesquels tout ceci ne serait jamais arrivé. *Fin d'Aventure.*

105

Cédant à la panique, vous vous éloignez aussi vite que vous le pouvez. Mais pas assez, hélas, pour éviter l'attaque fulgurante d'une créature de dix mètres de long dont la tête, au bout d'un corps dépourvu de pattes, se détend à une vitesse prodigieuse. Le choc brutal vous frappe dans le dos et vous propulse en avant. Vous tombez face contre terre, incapable d'empêcher votre chasseur de planter ses deux crochets à la base de votre cou. Au prix d'un effort de volonté colossal, vous parvenez à vous relever. Mais le serpent que vous cherchez derrière vous s'est déjà dégagé. D'expérience, il sait que sa proie ne survivra pas longtemps au poison mortel qu'il a injecté. D'ailleurs, il vous regarde, titubant comme un gnome qui aurait un peu trop abusé de la douce bière d'automne. « Ah ! Mon royaume pour une

dernière chope », pensez-vous une seconde avant de perdre l'équilibre... pour ne plus jamais vous relever ! *Fin d'Aventure.*

106

Vous vous approchez discrètement en vous guidant aux cris des vaches, des chèvres et des xurs volés par les gworls lors de leur razzia au village de Palan. Cent mètres plus loin, caché derrière un arbre de la forêt avec vos compagnons, vous apercevez, au centre d'une petite clairière, une tente de toile, large et haute, dressée à proximité d'un enclos fait de grossiers piquets reliés par des cordes. Les villageois, ligotés les uns aux autres, et leur bétail, libre de tout mouvement, se trouvent dans cette enceinte. Vous tentez vainement de dénombrer les prisonniers. Car, malgré le feu qui brûle devant la tente, la distance qui vous sépare d'eux ne vous permet pas de les compter, et encore moins de savoir s'ils sont en bonne santé. Mais là n'est pas votre principale source de préoccupation du moment. Pour l'heure, c'est avant tout aux gworls que vous accordez toute votre attention. La laideur de ces créatures a vraiment de quoi soulever le cœur le mieux accroché ! A la lumière du feu de camp, vous pouvez détailler trois de ces êtres tandis qu'ils dévorent un quartier de viande heureusement trop gros pour être autre chose qu'une imposante pièce de bœuf. A mi-chemin de l'homme et du singe, ces créatures dégénérées portent une sorte d'armure de cuir, composée d'un justaucorps à manches courtes et d'un pantalon qui descend jusqu'aux genoux. Sous cette protection, comme en témoigne un examen de leurs avant-bras, si longs que leurs mains touchent presque leurs pieds, la peau est couverte d'une fourrure de couleur brune. Quant à leur visage... jamais vous n'avez rencontré créatures plus déshéritées par la nature ! De part et d'autre d'un front étroit et ridé se trouve un semblant d'oreilles, petites et rondes. Leur bouche, au-dessus d'un menton pratiquement inexistant, n'est qu'une gueule proéminente qui découvre trois rangées de dents aiguës et verdâtres. Leurs yeux énormes et globuleux, sont d'une blancheur laiteuse. Outre les trois gworls que vous venez d'observer, vous en repérez un quatrième qui surveille l'enclos, et un cinquième, dont vous



106 *A la lumière du feu de camp, les gworls dévorent un quartier de viande.*

n'apercevez que la silhouette, dans la tente. Ainsi, à moins que d'autres ne fassent le guet dans les environs du camp, vous n'avez pas affaire à si forte partie que vous ne puissiez envisager de combattre. Sans doute, la troupe des agresseurs de Palan s'est-elle divisée, ne laissant derrière elle que cinq geôliers pour conduire les prisonniers vers une destination qui vous est encore inconnue. Cependant, vous savez qu'il ne vous faut surtout pas sous-estimer vos adversaires, car ces créatures sont dangereusement armées. Chacune possède quatre couteaux de lancer, répartis également entre deux ceintures portées en bandoulière. Rendez-vous au [13](#).

107

- Une mort certaine m'attendait si j'avais choisi de contraindre mon fidèle compagnon à un effort supplémentaire. Car, comme je l'appris après avoir monté ma tente, préparé un bon feu et un repas frugal, mon cheval s'était blessé à une patte. Il n'était donc pas question de le monter plus avant, et encore moins de le faire aller, de nuit, sur une terre creusée de maintes ornières. Dans ces conditions, l'accident était inévitable. Mon destrier aurait sûrement trébuché. Je n'aurais probablement plus eu alors d'autre solution que de l'abattre. En outre, un grave péril me menaçait. Cela, je ne pouvais l'apprendre qu'en scrutant attentivement les étoiles. Ce que je n'aurais pas eu le temps de faire si, d'aventure, je m'étais engagé dans une chevauchée nocturne. Rendez-vous au [23](#).

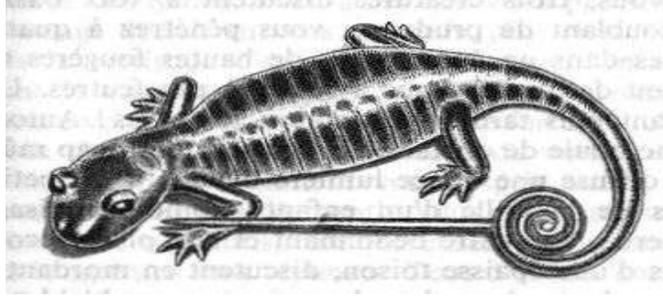
108

Quelques secondes s'écoulaient avant que vous ne vous trouviez face à une créature étrange. Comme elle s'approche, vous apercevez qu'elle est couverte d'une épaisse fourrure qui la rend presque invisible. Elle doit bien peser dans les trois cents kilos ! Ses dents et ses griffes ont la blancheur de l'ivoire. Ses yeux sont d'une merveilleuse couleur bleu pâle... *Choix 9 du Livre des*

Héros.



C'est alors que l'oiseau qui vous fait face s'évanouit dans un nuage de fumée. A sa place apparaît aussitôt une curieuse créature, plus petite qu'un homme et plus grande qu'un gnome. En fait, son apparence physique est proche de celle d'un adolescent humain, d'une grande beauté malgré des oreilles pointues d'une longueur exceptionnelle. Elle porte des vêtements riches de couleurs vives et, sur une longue chevelure blonde, un chapeau pointu orné de plusieurs plumes blanches et noires. Dans sa main droite, elle tient un petit sceptre surmonté d'une sculpture représentant un oiseau. A sa ceinture se trouve une dague finement ouvragée, au pommeau incrusté d'or et de pierres précieuses. Sans plus attendre, vous tentez de communiquer avec cet être, mais sans succès, car vous ne comprenez pas un traître mot de la langue qu'il vous parle, pas plus qu'il ne saisit le sens de vos paroles. Visiblement contrarié par ce regrettable incident, le magicien, car il s'agit sans le moindre doute d'un maître des arcanes de la magie, touche discrètement votre jambe de son sceptre. Tout à coup, une douce sensation de bien-être vous envahit. De la tête aux pieds, un frisson délicieux vous parcourt. Les épreuves que vous avez endurées au cours de ces deux derniers jours vous semblent lointaines et la vie vous paraît plus belle qu'elle ne l'a jamais été. Vous comprenez alors sans peine que la créature, qui s'est transformée en oiseau pendant le sortilège de son sceptre, vient de vous faire un cadeau extraordinaire. En effet, vous améliorez votre total de Vitalité de 5 points et réduisez à zéro votre total de Blessures. En regardant votre nouvel ami prendre son envol en direction de la Pointe des Loups, aussitôt suivi des autres oiseaux, vous pensez que votre bravoure, lors de l'attaque des pirates, n'est pas étrangère à cette récompense. Rendez-vous au [97](#).



110

Vous dégainez votre dague tout en poussant un cri strident. En un instant, sortant de sa cabine, mitoyenne de la vôtre, Galidou le gnome se trouve à vos côtés, une hache d'abordage à la main. Levant la tête, il vous interroge du regard.

- Il y a quelqu'un dans ma cabine, répondez-vous d'une voix feutrée.

- Enfin de l'action ! clame le gnome en donnant, sans l'ombre d'une hésitation, un vigoureux coup de pied dans la porte de votre chambre, la hache prête à frapper.

Surpris par la réaction de votre compagnon de voyage, aussi prompt qu'inattendue, vous expliquez en quelques mots, à deux marins descendus précipitamment du pont par l'échelle du salon, la raison de tout ce tapage. Pendant ce temps, Galidou a déjà franchi le seuil de votre cabine. Sans perdre une seconde de plus à expliquer aux nouveaux venus les raisons de votre hurlement, vous poussez la porte qui s'est refermée derrière le gnome. Rendez-vous au [138](#).

111

- Attention ! criez-vous en bondissant de votre cachette tout en indiquant du doigt, bras tendu, l'endroit où il vous semble avoir détecté la présence d'une créature qui n'attend que le moment propice pour attaquer.

Aussitôt, la conversation s'interrompt. Les trois petits êtres vous regardent en se levant, hébétés. L'un d'eux, d'une remarquable

vivacité d'esprit, se ressaisit et recule précipitamment de cinq pas... juste à temps pour éviter d'être pris dans l'anneau qui tombe du feuillage dans un vacarme de branches brisées, enserrant aussitôt ses deux amis. Vous vous précipitez en sortant votre dague de son fourreau. Mais vous n'avez pas fait plus de trois pas que vous vous trouvez face à deux énormes yeux verts à l'iris jaune. Deux ovales dans lesquels votre regard plonge tandis que l'anneau remonte aussi brusquement qu'il s'était laissé choir des arbres, emportant ses deux victimes. Vous sentez sur votre visage l'haleine fétide et la langue sifflante du plus incroyable des serpents que vous ayez jamais vu. Vous soutenez sans défaillir le regard de cette bête, sachant fort bien qu'elle n'a aucune chance d'hypnotiser l'illusionniste que vous êtes. Vous tentez même de lui rendre la monnaie de sa pièce. Mais, totalement absorbé par le duel mental qui tourne à votre avantage, vous ne voyez pas venir le coup que vous porte ce corps sans fin. La bête vous frappe dans le dos, sans doute avec sa queue. La violence du choc est telle que vous êtes projeté dans les airs. Si vous survivez à 2D de Blessures, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).

112

Si jamais un troubadour raconte un jour l'épopée des Héritiers de Dorgan, vous y tiendrez probablement le meilleur rôle. Car, comme tout héros mort au service d'une cause juste, vous serez, aux yeux d'un public enchanté et larmoyant, celui qui a payé de sa vie pour la liberté des siens et la conquête d'un monde meilleur. L'auditoire retiendra que sans vous, jamais vos compagnons n'auraient pu poursuivre leur mission et réussir à... mais ceci est une autre histoire ! *Fin d'Aventure.*

113

Vous brûlez d'envie de donner une leçon à cet humain stupide et borné, mais la précarité de la situation ne s'y prête guère. Vous bouillonnez de colère tandis que le *Dragul* se lance, toutes voiles dehors, à la poursuite du *Guimaraens*. Rendez-vous au [30](#).

114

Vous avez quitté la grande salle depuis une dizaine de minutes quand l'escalier que vous montez s'arrête devant un mur sur lequel vous retrouvez, en miniature, le bas-relief représentant l'elfe porteur de l'étoile à huit branches. « Haut les cœurs », pensez-vous en poussant l'étoile dans la pierre. Puis, tandis qu'une portion du mur pivote vers l'extérieur, vous dégainez votre arme. Un instant plus tard, vous entrez dans un tunnel perpendiculaire à celui que vous quittez, assez haut, mais si étroit que vous ne pouvez vous y introduire et y progresser qu'en file indienne. Un à un, vos compagnons vous rejoignent. Rassuré par la présence du bas-relief des deux côtés de la porte du passage secret, vous décidez, d'un commun accord avec vos compagnons d'armes, de refermer l'ouverture. Si vous avez choisi de sortir du passage secret sur la droite, vers l'est, d'où proviennent les bruits de la mine, rendez-vous au [27](#). Si vous avez préféré l'ouest, à votre gauche, rendez-vous au [71](#).

115

Vous pointez deux des quatre canons du voilier de vos ennemis en direction du navire qui s'approche du *Dragut*, éprouvant un réel plaisir à l'idée de battre ces pirates en employant leurs propres armes... voilà qui mérite bien d'entrer dans la légende ! D'autant que l'un de vos deux boulets fait mouche, creusant un trou dans la coque du brick avant qu'il n'ait eu le temps de lâcher sa bordée sur le *Dragut*. Satisfait du résultat de votre initiative, vous vous apprêtez à recharger les canons. Mais un pirate immense, presque deux fois plus grand que vous, ne vous en laisse pas le temps : sans toutefois vous surprendre, il se jette sur vous, une hache d'abordage à la main.

PIRATE DES SARAIS in: 10 co:10 vit: 16 bl:2D

Si vous parvenez à vous défaire de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

Vous attendez quelques minutes après le départ de l'ignoble créature et de son non moins hideux cavalier pour sortir de votre cachette. Puis, à la lueur de la torche abandonnée par l'orque, vous fouillez les fougères, dans l'épaisseur vous retrouvez sans mal la besace. A l'intérieur du sac de toile, vous mettez la main sur divers objets métalliques, dont des ustensiles de cuisine et des pointes de flèches. Vous trouvez aussi un peu de nourriture, sous forme de galettes enveloppées dans un tissu blanc, qui ne sont pas sans vous rappeler celles que fabriquent les fées d'Elfham. Mais là n'est pas l'essentiel : car vous dénicher aussi un livre, une fiole d'encre et un plumier. L'ouvrage contient des notes personnelles, écrites dans une langue qui vous est inconnue, et quelques dessins tracés d'une main experte qui représentent, outre des espèces animales et végétales de Terrah, des gworls, des orques et des hommes : certains vêtus de la robe des prêtres sorciers de Malmort ; d'autres arborant les couleurs du royaume des Saraïs, une terre située à deux mois de navigation de votre monde natal. En regrettant Misris, dont les connaissances en matière de langues anciennes vous font aujourd'hui cruellement défaut, vous rangez soigneusement le livre dans votre sac, ainsi que le plumier, la bouteille d'encre, les pointes de flèches et les galettes. Puis vous rebroussez chemin en direction de la clairière, intimement persuadé que ces objets ont appartenu à une créature, humaine ou non, chargée d'une mission d'espionnage. Ce qui vous fait d'autant plus amèrement regretter de ne pas l'avoir rencontrée. Rendez-vous au [43](#).

De retour au village, ce n'est pas sans surprise, ni sans émotion, que vous retrouvez vos compagnons de voyage. A leurs traits tirés, vous constatez que tous semblent aussi fatigués que vous l'êtes. Il y a fort à parier qu'ils ont dû, comme vous, subir une épreuve et en sortir vainqueur. Mais si vous avez maintenant la certitude que les êtres qui vous entourent sont devenus amicaux, le temps n'est pas encore venu de raconter à vos amis les

péripéties de votre combat. D'autant que la créature qui vous avait tout à l'heure proposé le choix d'un objet, vous présente maintenant son plateau, vide. Vous comprenez sans peine que vous devez y déposer le fruit de votre quête. Un concert de feulements accueille votre geste. Puis vous êtes porté en triomphe jusqu'à un petit bois d'arbres nains et de fougères géantes, cerné de toutes parts par les arbres immenses de cette partie de la forêt. A l'orée de ce grand bosquet se trouve une large pierre de granit, plate, couverte de grandes corbeilles débordantes de fruits, d'oiseaux déplumés et de poissons fraîchement pêchés. Après avoir déposé son plateau sur cette pierre, la créature vous invite, d'un geste, à pénétrer dans le bois. Rendez-vous au [100](#).

118

Vous tentez de conseiller le capitaine Shod mais celui-ci, totalement dépassé par la situation, reste sans voix et vous regarde comme si vous veniez d'une autre planète. Sans perdre un instant de plus à essayer de sortir le marin de son cauchemar, vous lui arrachez son porte-voix pour crier vos ordres, d'un ton ferme et autoritaire. Le résultat ne se fait pas attendre. Obéissant à leurs réflexes plus qu'à leur raison, les hommes d'équipage et les soldats de Dorgan accomplissent les tâches que vous leur confiez. Mais qu'avez-vous décidé? Si vous essayez, coûte que coûte, de sauver l'équipage du *Guimaraens*, rendez-vous au 160. Si vous considérez que le *Guimaraens* est d'ores et déjà perdu et qu'il faut tenter d'atteindre l'Estuaire des Vermées avant que votre assaillant ne vous tire dessus, rendez-vous au [4](#).

119

Ce que vous voyez, une fois entré dans le tumulus d'Akéla, vous pose un réel problème. Tout d'abord, vous marchez dans l'eau, entre des rochers. Ensuite, devant vous brille une intense lumière blanche, une sorte de tourbillon lumineux qui s'éloigne au fur et à mesure que vous avancez vers lui. Mais là n'est pas le plus renversant. Car en ce lieu, votre vision des choses et de

vous-même est totalement inversée. Le sombre est clair, le noir est blanc, et vice versa. Soudain, une question vous vient à l'esprit : depuis combien de temps marchez-vous ainsi dans ce monde déroutant ? Interrogation à laquelle vous n'êtes pas en mesure d'apporter de réponse. Ici, le temps ne semble obéir à aucune règle. A certains moments, vous avez l'impression qu'une seconde vous suffit à franchir une distance considérable. A d'autres, vous avez le sentiment qu'il vous a fallu un jour plein pour faire moins de dix pas. Seriez-vous mort ? A l'instant précis où vous vous posez cette question, le tourbillon de lumière s'évanouit. Vous êtes plongé dans l'obscurité la plus totale quand une voix profonde et grave s'adresse à votre esprit.

- Rassure-toi, ton heure n'est pas encore venue. C'est pourquoi je ne te souhaiterai pas la bienvenue dans mon royaume. En fait, je t'ai fait venir en ce monde, que peu de mortels ont jamais visité, à la demande des nombreuses âmes qui, jadis, trouvèrent la mort lors de la grande bataille de la forêt d'If. Dans cette forêt que les tiens ont rebaptisée Akéla, se trouve la sépulture dans laquelle furent autrefois ensevelis les elfes de Miklemrès. Aujourd'hui, leurs âmes se lamentent, leurs ossements sont souillés par des créatures répugnantes et leur descendance est gravement menacée. A mes yeux, leurs plaintes sont légitimes car les ennemis de leur peuple outrepassent le droit des humains à commander la vie et la mort. Tu seras leur messager. Va, remonte le chemin de l'oubli et rassure tes compagnons lorsqu'ils ouvriront de nouveau les yeux. Car tu te trouveras alors sur l'île de Mani, là où résident les elfes qui habitaient autrefois cette contrée. Dis-leur que la guerre est imminente et que les os de leurs pères sèchent au soleil. Rendez-vous au [100](#).

120

Une fois que les sages vous ont tous rencontré individuellement, vous êtes de nouveau réunis par Opal dans la salle du conseil de Miklemrès. Alors, Ilones reprend la parole.

- S'il m'est pénible d'évoquer des souvenirs douloureux, je vous dois cependant quelques explications. Sans doute l'aviez-vous compris, ou appris, les elfes n'ont pas toujours vécu sur cette île où leurs forces déclinent peu à peu, sans que rien ne puisse apaiser leur tristesse. Car, à l'aube des temps, les habitants de la forêt d'If, que vous nommez aujourd'hui Akéla, possédaient la Couronne des Huit, joyau à nul autre pareil, le plus précieux qu'une main elfique ait jamais fabriqué. Ce trésor ouvrait huit portes sur huit mondes dans lesquels notre peuple vécut heureux, en paix.

- Notre déclin, poursuit Morgen, a commencé bien avant que l'homme n'apparaisse sur cette terre, le jour où celui que vous connaissez sous le nom de Synaps déroba la Couronne des Huit. A son front, le joyau devint maléfique. Et celui qui n'était alors qu'un elfe déraisonnable devint un monstre d'une puissance d'autant plus terrifiante que la couronne exerce sur notre peuple un pouvoir de suggestion qui, s'il ne nous réduit pas en esclavage, nous empêche d'attenter à la vie de son possesseur. A la guerre que nous devons livrer contre les créatures infernales de Synaps s'ajoutaient ainsi les pertes dues à maintes traîtrises et félonies. Peu d'entre nous ont survécu en se cachant, en apprenant à vivre traqués et en se méfiant de tous et de tout.

- Pour lutter contre ce fléau, ajoute Ciric, nous avons employé tous les moyens. Mais la Couronne protège son maître. Outre sa capacité à annihiler l'esprit des elfes, elle possède un pouvoir de résurrection. Ainsi, à six reprises, des héros choisis par nos soins hors de notre peuple, parfois même sans qu'ils aient conscience de notre existence et de l'importance de leurs actes, parvinrent à détruire Synaps, qui revint chaque fois sous une nouvelle forme, plus puissant, tel le phénix qui renaît de ses cendres.

- Hélas! déclare Ilones, à chacune de ces morts, une porte s'est fermée à jamais. Il n'en reste donc plus qu'une. Nous sommes à la croisée des destins. Nous voulons quitter ce monde, que nous vous laisserons sans regrets à condition que Terrah revienne à Dorgan et l'île de Mani à l'Empire. Mais nous ne pourrons le faire

qu'au moment où notre ennemi perdra sa huitième et dernière vie. Car il a fait serment de détruire tous les elfes, jusqu'au dernier. Mais il sait aussi qu'il ne lui reste plus que trois vies pour parvenir à ses fins. Son huitième décès sera le dernier. Alors, la couronne disparaîtra, ainsi que la huitième porte, et son serment se retournera contre lui. En revanche, s'il vit trop longtemps sous sa huitième et dernière réincarnation, il y a fort à craindre que ce monde ne bascule à jamais dans la barbarie tant son pouvoir sera grand. - Voilà, conclut Morgen. Vous savez presque tout de la triste histoire des elfes de Miklemrès. Sinon qu'une fois de plus, l'ennemi se trouve à nos portes. A l'est de Terrah, la bataille fait rage. Nos troupes sont engagées dans les ruines du port de Farod, qui fut notre première grande cité en ce monde, contre une armée d'orques et de gworls associés à des humains venus du royaume des Saraïs. Opal vous l'a sans doute déjà dit, les villageois de Palan ne risquent plus rien. En revanche, nous ne savons pas si ceux qui se trouvent dans les mines de l'île de Yoro sont encore en vie. Tous nos soldats étant occupés par la bataille de Farod, vous allez devoir achever ce que vous avez si brillamment commencé en libérant les villageois de Palan. Votre monde peut déjà être fier de ses héritiers. Opal vous emmènera donc jusqu'aux Monts du Croissant. Au pied des montagnes, vous emprunterez un tunnel qui servait autrefois aux bûcherons pour passer sous le lac sans devoir utiliser de bateau, puis un passage secret qui vous permettra d'entrer dans les mines sans être repéré. Qu'Enora vous donne force et courage. L'avenir de ce monde a besoin de vous. Les elfes aussi, qui feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous aider dans votre noble mission. Rendez-vous aux [Monts du Croissant](#).

121

En un instant, la tente est démontée, pliée et rangée. Puis, vous vous enfoncez dans la forêt, en direction du sud, pendant une heure. La pluie cesse quand vous jugez pouvoir réinstaller votre camp sans danger. Bien que vous soyez trempé de la tête aux pieds, vous n'osez cependant pas prendre le risque d'allumer un feu. Soudain, alors que vous discutez sous la tente avec vos

compagnons de la meilleure manière d'approcher vos ennemis à la faveur de l'obscurité, une sensation de malaise vous étreint. D'un geste, en portant un doigt à votre bouche, vous obtenez le silence. Un silence troublant car, malgré le retour du beau temps, vous n'entendez aucun bruit. Inquiet, vous constatez que nul oiseau ne pépie dans le feuillage des arbres d'Akéla. Vous sortez aussitôt de la tente, suivi de vos compagnons. Le mystère ne reste pas longtemps inexpliqué. Votre tente est entourée de créatures humanoïdes qui, comme en témoignent celles qui se trouvent dans les arbres, au-dessus de vos têtes, se déplacent sans aucun bruit, de branche en branche, avec une agilité fantastique. D'une taille moyenne, selon des critères humains, ces créatures sont couvertes de la tête aux pieds d'une fourrure grise et soyeuse. Leurs vêtements, décorés de plumes de toutes les couleurs, se composent de pièces de cuir reliées entre elles par des boyaux tressés. La physionomie de ces curieux visiteurs n'est pas sans vous rappeler celle de l'archimède, cet animal domestique que l'on utilise beaucoup dans les navires de Dorgan afin de se débarrasser des rabhs et des risous. En regardant le visage de celui qui vous fait face, vous remarquez tout d'abord ses yeux en forme d'amande, prolongés par de courtes oreilles, droites et triangulaires, puis son nez, long et étroit, de part et d'autre duquel frémissent de grandes moustaches. Enfin, votre regard s'arrête sur sa bouche, entourée de lèvres épaisses, qui semblerait sourire si elle ne s'ouvrait sur des dents coniques, de petite taille, mais très acérées. Mettant un terme à votre observation, vous prêtez une oreille attentive aux feulements qui semblent servir de langage à ces êtres morphologiquement situés à mi-chemin de l'homme et de l'animal. Mais, s'il vous est impossible de comprendre les propos tenus par ces créatures, leurs gestes sont clairs. Elles veulent que vous les suiviez dans la forêt, en direction du sud, invitation que vous n'êtes pas en mesure de refuser, à moins que vous ne souhaitiez finir votre existence sous la forme d'un hérisson ou d'une pelote de laine piquée d'aiguilles. Car ces créatures sont toutes armées d'un arc ou d'une sarbacane. Rendez-vous à la [Vallée des Griffes](#).

122

Dans l'agitation qui règne sur le *Dragut*, vous & n'avez aucun mal à vous éclipser sans que l'on vous aperçoive. Puis, une fois arrivé dans votre cabine, vous ouvrez votre malle afin de remplir votre sac à dos d'effets et d'objets dont vous aurez besoin quand vous vous trouverez seul sur Terrah. Car rien ne vous oblige à partager le sort de ceux qui se préparent à mourir au combat. Quant au pacte conclu avec Kandjar, vous avez une vie entière pour le réaliser. A peine avez-vous épelé le nom du seul démon à qui vous ayez jamais sauvé la vie qu'apparaît devant vous une créature qui vous fixe 1 regard de braise. Elle marche sur trois jambes, tout en battant l'air de ses longues ailes membraneuses. Quelques secondes plus tard, le démon vous emporte sur son dos squameux. Vous voyagez, durant un instant qui vous semble durer une éternité, dans un monde hors du temps, puis vous prenez pied sur la grève de la côte nord de la Pointe des Loups, au pied d'une haute falaise percée de maintes cavités. Le démon vous quitte alors, non sans vous avoir fait remarquer qu'il ne vous doit plus rien et que la prochaine fois... il faudra le payer ! Il est vrai que cet être vous devait une fière chandelle pour l'avoir tiré, autrefois et sur un autre monde, des griffes du sorcier qui le retenait prisonnier. Le démon parti, vous vous installez sur le sable à proximité d'une caverne. Rendez-vous au [10](#).

123

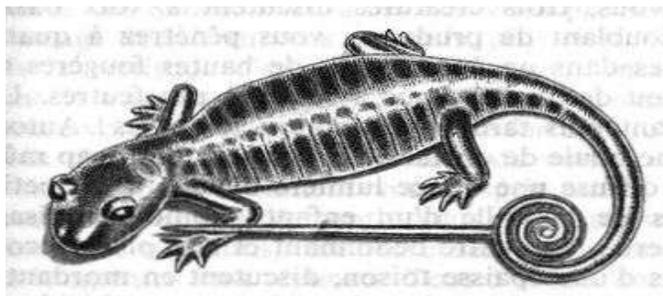
Au bout de trente minutes d'une marche sans encombre dans la forêt, sous la garde d'une vingtaine de créatures, vous arrivez en vue de l'entrée d'une sombre caverne naturelle creusée dans la roche d'une haute falaise percée de maintes galeries. A distance respectable de l'ouverture, les êtres vous font comprendre, en vous donnant une torche allumée, que vous devez y pénétrer. « L'heure de vérité est arrivée », pensez-vous en vous dirigeant vers la grotte, prêt à y affronter quelque redoutable prédateur souterrain. Rendez-vous au [64](#).

124

Ce n'est pas par peur du risque, pas plus que par mépris, que vous refusez la proposition du marin, en le remerciant toutefois de vous l'avoir faite. Mais il est tout simplement hors de question pour vous de vous livrer à un duel, même amical, sans Assilane, votre fidèle compagne. En faisant cela, vous auriez le sentiment de trahir un être cher. Vous préférez donc mettre un terme à votre entraînement, quitte à subir le regard ironique des matelots. Un instant plus tard, vous prenez un peu de repos dans votre cabine dans l'attente du dîner. Rendez-vous au [47](#).

125

Lorsque vous recouvrez le plein usage de vos sens, une dizaine de créatures humanoïdes vous entourent. Plus petites qu'un homme, elles portent une armure de mailles, un heaume, un bouclier et des gantelets qui semblent faits d'or et d'argent. Même la pointe de leurs lances brille de mille feux. Leur visage, dont vous n'apercevez que la face, est d'une grande beauté. Revenu de votre surprise, vous découvrez alors que vous vous trouvez au centre d'une vaste cour entourée de huit portes. L'un des êtres s'adresse à vous dans un langage qui vous est inconnu, avant de poursuivre dans votre langue. Rendez-vous sur [l'île de Mani](#).



126

La liberté des villageois de Palan passe avant le plaisir de la découverte de ce lieu insolite. A regret, vous revenez donc sur vos pas, décidé à reporter votre exploration à une autre occasion.

Pour remettre Assilane au fourreau, vous attendez d'avoir franchi le mur d'enceinte qui cerne les ruines. Puis, de nouveau plongé dans les ténèbres, vous piquez plein nord. Vous marchez depuis cinq bonnes minutes quand un sombre sentiment, insufflé par l'esprit qui anime votre épée, vous étreint. Quelque chose ou quelqu'un vous épie dans l'obscurité ! Votre main se referme instinctivement sur le pommeau d'Assilane, mais rien ne se produit, sinon un bruit, une sorte de feulement dans un arbre, à une dizaine de mètres de vous, en hauteur. « Sans doute un animal », pensez-vous en poursuivant votre chemin, rassuré. Rendez-vous au [43](#).

127

- Gouverneur, pouvez-vous m'expliquer, au sujet de la seconde mission d'exploration de Terrah, ce que vous entendez exactement par absence de réels dangers ?

- Comme vous pourrez le constater en lisant le journal de bord du capitaine de cette expédition, que vous trouverez sur cette table, les seuls véritables dangers rencontrés par les marins et les soldats de Dorgan qui y participèrent furent des loups et des ours. Mis à part ces animaux, ils n'eurent aucun obstacle à surmonter, sinon ceux qu'imposent la navigation dans les eaux d'un fleuve inconnu et la marche dans une nature inviolée. Mais les conclusions de cette expédition ne s'arrêtent pas à ce seul constat. En remontant les fleuves Sabir et Mélisse sur une dizaine de lieues, sans hésiter à s'aventurer à l'intérieur des terres, la mission confirma les espoirs que nous fondions sur cette région. A l'ouest elle repéra un site idéal d'implantation d'une première colonie de pionniers. Le village de Palan s'y trouve établi aujourd'hui. A l'est, au milieu d'un lac, elle localisa une île apparemment propice à l'exploitation minière. Outre ces trouvailles, l'expédition confirma l'existence des ruines, désertes, d'une cité portuaire à l'embouchure du fleuve Sabir et découvrit une curiosité dans la forêt d'Akéla, à mi-chemin des deux fleuves. Il s'agit d'un tertre à demi effondré d'où nul ossement ne put être

exhumé. Les os, sans doute millénaires, tombaient en poussière si l'on cherchait à s'en saisir.

Allez-vous maintenant vous intéresser aux autres missions d'exploration de Terrah (rendez-vous au [172](#)) ou assister, attentif et muet, à la poursuite du Conseil (rendez-vous au [66](#)) ?

128

Deux jours après avoir quitté les villageois de Palan, non sans leur promettre de les retrouver bientôt, vous atteignez l'orée d'une vaste clairière, d'un périmètre au moins égal à cinq cents mètres, au centre de laquelle se dresse une haute colline. Pour avoir pris connaissance du compte rendu de la I troisième expédition de Dorgan à Terrah, vous savez qu'il ne s'agit pas en fait d'un mont, mais d'un gigantesque tumulus, en grande partie dévasté - souvenir d'une époque lointaine où la guerre, sinon une épidémie, a certainement ravagé cette contrée et les peuples qui y vivaient. Lorsque vous parvenez en ce lieu, six heures vous séparent du moment de votre dernière halte. Une marche éprouvante car la pluie s'est mise de la partie depuis la veille au soir. Dans cette sombre forêt, la moindre averse transforme rapidement le sol en pataugeoire, et il devient très vite pénible d'avancer dans la boue épaisse et collante. Aussi, au beau "milieu de l'après-midi, vous avez faim, froid et vraiment envie de masser vos muscles endoloris par l'effort. C'est pourquoi, plutôt que de poursuivre votre chemin jusqu'à la nuit tombée, vous jugez plus raisonnable, en complet accord avec vos compagnons, d'installer votre camp sans plus tarder. Si vous souhaitez l'établir à l'ombre des premiers arbres de la forêt, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez la clairière, à proximité du tertre, rendez-vous au [157](#).

Si vous connaissez la sensation que l'on éprouve en se déplaçant dans les airs pour avoir eu maintes fois l'occasion de voyager ainsi sous votre forme de démon, c'est totalement fasciné que vous découvrez le monde qui vous entoure. A la suite du spectre, vous entrez dans un univers situé hors des temps et des espaces que vous avez déjà eu l'occasion d'explorer. Vous comprenez cependant très vite que ce monde, qui désoriente tous vos sens, possède ses lois. Sous l'apparence du chaos, les règles sont strictes. La première, de toute évidence, exclut le corps physique comme moyen d'action. Ici, la pensée est reine. C'est par elle et grâce à elle que vous pouvez communiquer, vouloir, agir... en un mot, être ! Soudain, une entité invisible et immatérielle, s'adresse directement à votre cerveau et met un terme à votre réflexion.

- Bienvenue, homme de chair et de sang. A moins qu'il ne me faille t'appeler Yamaël le démon. Moi, je préfère le premier. Sinon, je n'aurais jamais consenti à sa création. Mais je ne t'ai pas fait venir pour te parler du droit de vie et de mort que j'exerce sur les êtres vivants nés de la matière. Non, je voulais seulement te prévenir que Synaps te cherche partout, et qu'il a invoqué tes pires ennemis parmi les démons - et dieu sait que tu n'en manques pas - pour les lancer sur ta trace. Et s'il ne se doute pas encore que tu as changé d'apparence, ses serviteurs finiront tôt ou tard par le découvrir. C'est la raison pour laquelle je t'ai fait venir dans mon royaume. Car jamais je ne renonce à sauver une âme. Celle de Yamaël en vaut bien une autre, même s'il lui reste bien du chemin à parcourir avant d'oublier sa nature démoniaque. En outre, je ne porte pas ce Synaps dans mon cœur. De lui, il faudra un jour que je me venge. Mais son temps n'est pas encore venu. Maintenant, ferme les yeux. Lorsque tu t'éveilleras, tu trouveras, accroché à ton I cou, un médaillon qui te progèrea des démons I qu'invoque Synaps. Tant que tu porteras ce bijou, aucun ne sera en mesure de percevoir ta présence. Lorsque vous rouvrez les paupières, après un instant qui vous sembla avoir duré une éternité, vous I retrouvez, à la lumière du Bâton des Enchante-ments, les arbres géants de la

forêt d'Akéla. Un court moment, tandis que vous rebroussez chemin en direction de la clairière, vous pensez avoir été le jouet de votre imagination. Mais le médaillon d'argent que vous portez autour du cou dément l catégoriquement cette hypothèse. Comme en témoigne cet objet, que vous baptisez Médaillon du \ Spectre, qui vous permet d'oublier les démons lancés à vos trousses et d'accroître de 2 points votre total de Magie, vous n'avez pas rêvé ! Rendez-vous au [43](#).

130

, Deux bonnes heures se sont écoulées lorsque le I capitaine Shod estime que le *Dragut* se trouve à environ trois cents brasses de la Pointe des Loups. Vous n'y voyez pas à plus de trois pas, tant le brouillard flotte maintenant autour de vous en volutes denses, teintées du rouge le plus vif. Soudain, au milieu du silence, une musique s'élève, douce et vibrante comme une plainte. La vigie pousse alors un cri, avertissant l'équipage d'observer, à l'arrière du navire, une incroyable vision. En prenant place parmi les guetteurs postés sur le gaillard d'arrière, vous assistez à un spectacle stupéfiant ! Ce que vous voyez venir de l'est, malgré la brume environnante, ressemble à s'y méprendre à une fleur, d'une taille surnaturelle. Au sommet d'une tige flamboyante, vous apercevez une large corolle noire dont les pétales, à leur extrémité, semblent s'embraser. Si vous demandez au capitaine de faire mettre les canots à la mer, pariant sur le fait que vous atteindrez la grève avant que la tempête ne se déchaîne, rendez-vous au [8](#). Si vous croyez qu'il est plus prudent de rester à bord du *Dragut* pour affronter le danger, rendez-vous au [179](#).

131

C'est le cœur léger que vous expirez votre dernier soupir. Tout d'abord, vous avez toujours pensé qu'il n'existe pas de mort plus digne que celle que l'on rencontre lors d'un duel. Et puis, vous ne pouvez réprimer un sourire en formulant la blague la plus idiote que vous ayez jamais imaginée : cet animal avait sûrement une dent contre vous! *Fin d'Aventure*.

132

Conscient de votre ignorance des choses de la vie dans ce monde végétal, il vous semble fort imprudent de vous éloigner davantage de la clairière. D'autant que, jusqu'à présent, vous n'avez rien détecté qui puisse mettre en péril l'attaque du camp des gworls. Aussi hésitez-vous sur la conduite à suivre. Allez-vous rebrousser chemin sans délai (rendez-vous au [43](#)) ou attendre quelques minutes de plus avant de faire demi-tour, sans tenter pour autant d'aller plus avant (rendez-vous au [170](#))?

133

Une heure s'est écoulée lorsque vous émergez enfin de la masse nuageuse. Vous vous trouvez maintenant aux premiers contreforts de la chaîne des Monts du Croissant, à moins de deux lieues du Lac d'Almora, au centre duquel vous apercevez l'île de Yoro. Comme vous l'avait indiqué Opal, vous n'avez aucune difficulté à repérer le Roc de l'Aigle. Vous l'atteignez en début d'après-midi, après une marche rendue difficile par la végétation folle qui règne en maître dans cette partie de la forêt d'Akéla. Une fois à pied d'œuvre, vous mettez encore une heure à rechercher l'entrée du souterrain, tant les abords du monolithe sont envahis par d'imposants buissons de ronces. Enfin, vous trouvez le tunnel. Aussi haut qu'un homme de grande taille et assez large pour que vous puissiez y marcher à trois de front, il s'enfonce en direction de l'est en suivant une pente douce. Rendez-vous aux [Mines de Doz-Tal](#).

134

Hélas, la prudence n'est pas toujours bonne conseillère. Si vous aviez décidé de regagner le camp de base de votre armée sans délai afin de prévenir Kel-drilh de stopper l'avancée de ses troupes dans l'attente d'un coup de vent suffisamment fort pour chasser la brume, votre peuple aurait subi de lourdes pertes. Rendez-vous au [42](#).

135

Utilisant le Bâton des Enchantements, vous éclairez l'intérieur de la tente. Comme vous l'aviez supposé un instant plus tôt, ce n'est pas un gworl qui est allongé à vos pieds, mais un homme et, qui plus est, ainsi qu'en atteste la longue robe qu'il n'a pas ôtée pour se coucher, un prêtre sorcier de Malmort. Par chance, l'homme a le sommeil lourd. La lumière ne l'a pas réveillé. Aussi décidez-vous de vous approcher doucement et silencieusement de lui, dans le but de le neutraliser en posant la lame de votre dague sur sa gorge. Vous allez mettre votre projet à exécution quand vous apercevez un trait de couleur rouge tracé sur le sol autour de la couche de celui qui, hélas, n'est pas Synaps, mais sans doute un de ses nombreux lieutenants. « Un pentacle ! » pensez-vous en vous souvenant que c'est à un sortilège de cette espèce que vous devez les longues années d'emprisonnement au cours desquelles Kandjar vous a façonné un nouveau corps. Si, malgré ce souvenir cuisant, vous prenez le risque de briser la protection magique, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez rester en dehors du pentacle et affronter le prêtre sorcier tandis que vos compagnons attaqueront le camp, rendez-vous au [51](#).

136

Immobile, vous observez le volatile plus en détail. Il s'agit apparemment d'un rapace dont l'envergure doit dépasser les trois mètres. Les longues plumes noires de son dos forment un contraste saisissant avec celles, blanches, de son gilet. Vous avez la désagréable impression que ce volatile vous examine de la tête aux pieds. Ses yeux dorés semblent détailler attentivement chaque pièce de votre équipement.

- Là-haut ! hurle tout à coup, à quelques pas de vous, un soldat visiblement affolé en tendant un bras vers le ciel.

Intrigué, vous levez les yeux pour découvrir, à plusieurs centaines de pieds au-dessus de votre campement, une multitude

d'oiseaux étrangement silencieux, qui décrivent de larges cercles.
Choix 11 du Livre des Héros.



137

Quatre heures de marche vous permettent d'atteindre la salle dont Opal vous avait fait une fidèle description. Les fresques, bien qu'abîmées, l'orifice dans le plafond... rien ne manque. Si bien que vous n'avez aucun mal à trouver le bas-relief qui représente l'elfe portant au front l'étoile à huit branches. ¹ Un instant plus tard, vous enfoncez l'étoile dans la roche une portion de la paroi pivote dévoilant, comme prévu, un passage secret dans lequel deux < personnes peuvent marcher de front. Sans plus , attendre, vous vous engouffrez dans le tunnel qui ! suit la pente raide et ascendante d'un escalier creusé dans la roche. Cinq minutes plus tard, vous prêtez l'oreille aux premiers échos, encore faibles, de bruits à la fois inquiétants et rassurants : inquiétants, car dans le vacarme des coups portés sur la pierre par le métal, il vous semble bien entendre des sifflements de fouets, suivis de claquements et de cris de douleur ; rassurants, car le silence commençait à vous peser, et vous redoutiez que les prêtres sorciers de Malmort n'aient tué leurs prisonniers. Rendez-vous au [114](#).

138

Seul au centre de la petite pièce, caressant d'une main les longs poils de sa barbe, Galidou vous , accueille d'un regard sévère avant de partir d'un rire tonitruant qui le secoue de haut en bas. Puis, après vous avoir invité à entrer dans votre cabine d'une révérence moqueuse que vous n'appréciez guère, le gnome quitte la pièce en refermant doucement la porte derrière lui. Une discussion s'engage aussitôt dans le couloir, ponctuée de quelques rires. « Que la peste emporte cette créature ridicule ! » jurez-vous en ouvrant votre malle, vexé de l'attitude du gnome à

votre égard. Si vous pensez avoir été le jouet d'une hallucination, à mettre sur le compte de cette interminable traversée, rendez-vous au [16](#). Si vous avez la certitude de ne pas avoir rêvé, rendez-vous au [162](#).

139

Lorsque vous reprenez conscience, vous vous trouvez seul dans une cabane de bois, vide à l'exception de la paille sur laquelle vous êtes couché, d'un broc d'eau et d'un plat dans lequel se trouvent d'appétissants fruits rouges. Tour à tour, trois pensées s'imposent avec force à votre esprit. Premièrement, vous êtes vivant. Deuxièmement, vous vous sentez en excellente forme. Troisièmement, vos possessions vous ont été dérobées. Conclusion : vous êtes prisonnier. Mais de qui? Et pourquoi? De la réponse à ces deux questions dépend, au-delà de la réussite de votre mission, votre avenir en ce monde. C'est pourquoi vous vous levez sans plus attendre pour vous diriger vers l'unique fenêtre de votre geôle. Là, c'est un spectacle incroyable que vous découvrez. Vous ne vous trouvez pas dans un cabanon, mais dans un arbre ! Ce que vous aviez pris pour une cahute est en fait une cavité aménagée à mi-hauteur d'un tronc énorme, droit et lisse. Surmontant la sensation de vertige que vous ressentez en constatant que cinquante mètres au moins vous séparent de la terre ferme, vous observez les environs. Dans chacun des arbres de cette forêt sans aucun doute aussi vieille que le monde de Terrah, se trouvent des habitations semblables à la vôtre, mais reliées entre elles par des ponts de lianes tressées. Des créatures humanoïdes vont et ; viennent entre ces demeures. Vous regrettez que la distance qui vous sépare d'elles ne vous permette pas de les observer quand, alerté par un bruit étrange, une sorte de feulement, vous vous rendez compte que quelqu'un vient d'entrer dans votre prison. Vous vous retournez pour découvrir un être dont l'apparence dépasse votre compréhension des miracles de la nature. D'une taille moyenne, selon des critères humains, cette créature est couverte, de la tête aux pieds, d'une fourrure grise et soyeuse. Ses vêtements, décorés de plumes de toutes les couleurs, se composent de pièces de cuir reliées entre

elles par des boyaux tressés. Dans ses yeux en forme d'amande, prolongés par de courtes oreilles droites et triangulaires, il ne vous semble pas détecter la moindre trace d'agressivité à votre égard. Mais les apparences, vous le savez fort bien, sont parfois trompeuses. D'autant que sous un nez long et étroit, de part et d'autre duquel frémissent de grandes moustaches, vous découvrez, dans une bouche entourée de lèvres épaisses, des dents coniques, de petite taille, mais très acérées. D'un geste, cet être à mi-chemin de l'homme et de l'animal vous invite à le suivre à l'extérieur du cabanon où vous attend une sorte de monte-charge. Au terme d'une interminable descente, vous êtes accueilli par deux autres créatures. Rendez-vous au [171](#).

140

Vous tâtonnez dans l'obscurité, utilisant votre bâton pour suivre les contours de ce qui pourrait fort bien être un mur d'enceinte. Soudain, vous ressentez une vive douleur derrière le mollet. Quelque chose vient de vous mordre ! Puis, vous poussez un nouveau cri de douleur. Cette fois, c'est votre main droite qui vient d'être prise dans l'étau d'une mâchoire aux dents aiguës, avant que vous n'ayez pu tirer Assilane de son fourreau. Vous essayez de dégager votre main, mais l'emprise exercée par une créature de la taille d'un gros chat qui aurait perdu sa fourrure est si puissante que vous risquez de vous briser les os. Vous luttez, tandis que c'est au tour de votre cou d'être la cible de vos invisibles ennemis. Bientôt, une vingtaine de ces créatures nyctalopes se sont accrochées à vous, aux endroits où votre armure ne vous protège pas. Vous combattez de toutes vos forces, parvenant même à détruire cinq de ces monstres en leur broyant la tête dans votre main encore valide. Mais les nombreuses blessures que vous infligent leurs dents acérées et leurs longues griffes viennent à bout de votre résistance. Vous succomez sous le nombre. *Fin d'Aventure.*

141

La situation vous paraît à ce point catastrophique que vous n'hésitez pas à employer les grands moyens. Levant les bras vers le ciel, vous invoquez les esprits de la nature, espérant que votre connaissance de la magie élémentaire vous permettra de contrôler et de diriger la tempête dont vous avez détecté les prémices la veille, dans le Golfe de Sirth. Mais vous n'y parvenez pas ! Car ce n'est pas à une tempête ordinaire que vous avez affaire, mais à la plus violente qu'aucun élémentaliste ait jamais rencontrée. Un cyclone d'une force terrifiante ! Répondant à votre appel, il entre maintenant à une vitesse incroyable dans la Baie de l'Ange-de-Mer, précédé de ses nuages vermeils. A cet instant, les pirates ne vous préoccupent plus, car vous savez qu'ils mourront tous, sans exception, comme vous d'ailleurs, puisqu'il ne restera rien des navires présents dans la baie. C'est en vous préparant à découvrir ce que les fées appellent le monde d'ailleurs que vous assistez à un spectacle grandiose, apocalyptique. Cette mer tant aimée, maintenant déchaînée, sera, comme vous l'avez toujours souhaité, votre dernière demeure. *Fin d'Aventure.*

142

Deux heures plus tard, vous avez obtenu la réponse à votre question. Le capitaine Shod, seul maître à bord du *Dragut* après Dieu, ne prend pas au sérieux la menace d'une tempête. Sûr de sa science de la navigation et convaincu de votre ignorance, le marin s'est montré inflexible. Son navire ne se déroutera pas. La mort dans l'âme, vous rejoignez votre cabine pour y faire un brin de toilette avant le dîner, en réfléchissant à la conduite que vous devrez adopter quand apparaîtront les prémices de la tempête. Rendez-vous au [47](#).

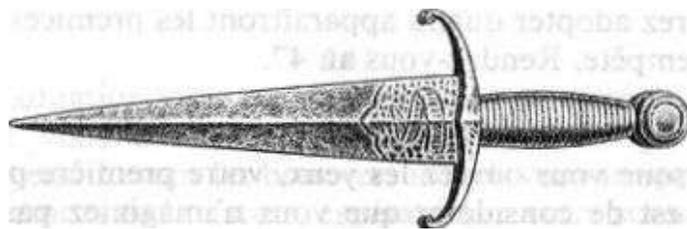
Lorsque vous ouvrez les yeux, votre première pensée est de considérer que vous n'imaginiez pas le panthéon des gnomes comme il vous apparaît maintenant. Car, non seulement vous êtes couché sous d'épaisses fourrures, mais surtout, vos pieds dépassent ! Les dieux n'auraient-ils pas de lits assez grands pour accueillir ceux de votre peuple ? C'est alors que vous prenez conscience de la présence à vos côtés, dans une petite pièce où toute chose semble minuscule, du petit être de la forêt à qui vous avez sauvé la vie. Une expression de joie s'inscrit sur son visage lorsqu'il s'aperçoit que vous êtes réveillé.

- Bienvenue, déclare-t-il dans votre langue. Je m'appelle Typo. Je suis un hobbit. Tu te trouves dans mon logis que tes amis Valkyr, Laurin et Yamaël ont nommé Collines des Enfants. Je suis heureux de te voir revenir du grand voyage. Et, comme tu peux le voir, j'ai vite appris ta langue.

- Mais, soupirez-vous, depuis combien de temps...

- Quatre lunes, peut-être cinq. Je ne le sais plus moi-même. Tes amis seront bientôt avertis de ton retour. Ils ont promis de venir te rechercher. Aussi, sois patient. En attendant, considère cette maison comme la tienne.

« Quatre lunes ! Tant pis pour la mission », pensez-vous en considérant que si vos amis sont toujours vivants, c'est qu'ils ont dû la mener à bien. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, vous remerciez votre hôte, acceptant avec joie de trinquer avec lui d'une bonne pinte de bière, et vous replongez aussitôt dans un profond sommeil. *Fin d'Aventure.*



144

Dix minutes se sont écoulées quand un de vos hommes pousse un hurlement de terreur. D'un tas de cendres, il vient de sortir un os à demi calciné. Vous accourez auprès de lui aussi vite que vous le permettent vos petites jambes de gnome. Le soldat vous accueille d'un regard dans lequel perce une lueur de folie, puis marmonne des propos incohérents. Après avoir confié le pauvre bougre aux bons soins de l'un de ses compagnons, vous entreprenez une fouille plus minutieuse. Cette tâche macabre vous permet, vingt minutes plus tard, d'avoir la certitude que deux hommes seulement ont péri dans les flammes de ce qui semble bien avoir été un bûcher. Sans doute, pensez-vous, s'agit-il des deux soldats qui devaient se charger de la sécurité des villageois. Une demi-heure plus tard, n'ayant rien trouvé de plus dans les décombres du village, à l'exception de morceaux de poteries brisées ou de pièces de toile déchirée, vous regagnez le campement établi par Valkyr. Rendez-vous au [52](#).

145

Sous la menace de vos geôliers, vous marchez durant quatre heures en direction du sud, dont deux dans une obscurité totale qui n'occasionne apparemment aucune gêne aux créatures qui vous ont enlevés. En accord avec vos compagnons, vous avez décidé de ne pas employer la magie afin d'éclairer votre chemin, de peur de la réaction que pourraient avoir les étranges habitants de la forêt d'Akéla... par crainte de signer votre arrêt de mort ! Soudain, tandis que vous ruminez de sombres pensées, vous êtes entouré de tous côtés, soulagé de vos armes et de votre sac, puis séparé de vos amis. Un instant plus tard, la porte de votre prison se referme derrière vous. A la lueur d'un brasero disposé au centre de l'unique pièce d'un cabanon de bois, votre regard ne rencontre qu'une paillasse, un broc d'eau et un plat rempli de fruits rouges. Un court moment, cette nourriture vous tente. Mais l'idée qui vous vient à l'esprit, que vous pourriez finir votre vie dans une grande marmite, vous coupe irrémédiablement l'appétit. Après une nuit fort fort agitée au cours de laquelle vous

avez difficilement pu trouver le sommeil, deux créatures vous réveillent et vous conduisent à l'extérieur de la hutte. Rendez-vous au [171](#).

146

- Gouverneur, pouvez-vous être plus précis quant aux conclusions des membres de la première expédition ?

- Cette mission n'était en fait composée que de marins. Ils longèrent la côte en cabotant, de l'Estuaire des Vermées à l'Estuaire du Sciène. Jamais ils ne rencontrèrent âme qui vive, à l'exception d'espèces animales connues du monde de Dorgan, comme des loups ou de nombreuses espèces d'oiseaux. A dire vrai, dans le journal de bord du capitaine que vous trouverez sur cette table, les seuls faits véritablement inattendus et marquants concernent les ruines désertes d'une cité portuaire, située à l'embouchure du fleuve Sabir, l'île de Mani, cernée d'une dangereuse barrière de corail, et l'île de Nijar, entourée d'une véritable mer d'algues. A ce jour, nous n'avons rien appris des ruines du port. Quant aux îles, aucune de nos expéditions ne les a encore accostées.

Allez-vous maintenant vous intéresser aux autres missions d'exploration de Terrah (rendez-vous au [172](#)) ou assister, attentif et muet, à la suite du Conseil (rendez-vous au [66](#)) ?

147

Le bruit que vous aviez entendu tout à l'heure n'était donc pas le fruit de votre imagination... et ceux que vous entendez maintenant, en assistant à un spectacle stupéfiant, sont bien réels ! En cassant de nombreuses branches sous son poids, la lourde masse de l'anneau d'un serpent géant tombe sur le sol. Surpris, comme pétrifiés, les petits êtres n'ont même pas le temps de saisir leurs armes. L'anneau qui les entoure les enserre en une fraction de seconde. Leurs cris, pris comme ils le sont dans l'étau de ce corps couvert d'écaillés, couvrent à peine le bruit des sifflements terrifiants du monstrueux reptile dont vous

ne voyez ni la tête ni la queue. Sans que vous ayez eu le temps de faire le moindre geste, l'anneau est déjà remonté, aussi rapidement qu'il était tombé, plaçant ses trois victimes hors de votre portée. Sur le sol, la présence de la sphère de cristal lumineuse, de trois besaces et de divers objets témoigne encore de l'existence à Terrah d'un peuple de petits êtres dont vous ne savez rien, sinon qu'ils mangent des champignons et parlent une langue que vous ne comprenez pas. Vous n'êtes pas vraiment fier de vous quand, quelques secondes après que le monstre a disparu, vous entreprenez une fouille rapide des sacs dans lesquels, hormis une gourde pleine à ras bord d'un alcool au goût suave, dont vous ne parvenez pas à déterminer le fruit d'origine, des petits pains au fromage et divers ustensiles de cuisine, vous ne trouvez rien qui retienne votre attention. Rendez-vous au [39](#).

148

Si vous n'avez jamais craint la créature que vous venez d'affronter, vous n'avez rien pu faire contre sa vaillance. Pour protéger son nid, l'animal n'a pas hésité à foncer sur vous, tel un bélier contre une porte. Une attaque certes suicidaire, puisqu'elle vous a permis de plonger votre lame droit au cœur de votre adversaire, mais définitive car ce coup de boutoir vous a fait perdre l'équilibre. En maudissant les créatures qui vous ont contraint à combattre un ennemi aussi justement courageux, vous pensez aux quelques mètres qui vous séparent encore d'une mort certaine. «Comme le temps s'écoule lentement », pensez-vous un instant avant que votre corps ne s'écrase au sol. *Fin d'Aventure.*

149

Au moment où vous passez de vie à trépas, votre seule satisfaction est de sentir que l'esprit qui animait Assilane n'appartiendra pas à un pirate des Saraïs. Car vous le sentez, une dernière fois avant de mourir, qui abandonne son enveloppe d'acier pour... *Fin d'Aventure.*

150

Hélas ! comme le pensaient les matelots du *Dragut* avant que vos ennuis ne commencent, il semble bien que le mauvais œil se soit emparé de votre navire. Tous les efforts que vous avez entrepris pour tirer le bateau de sa prison végétale se sont avérés vains. Un mois après vous être aventurés dans cet insondable bournier, vous, vos compagnons, les soldats de Dorgan, le capitaine Shod et son équipage, vous avez abandonné tout espoir. De plus, entre vous et l'île de Nijar, sur laquelle vous auriez pu envisager de vous installer dans l'attente d'un secours, d'épouvantables créatures marines veillent. Déjà, un canot emportant six hommes a sombré, corps et âmes, sous le poids du tentacule monstrueux de ce qui était sans doute un poulpe géant. Ainsi, à moins qu'un sort funeste ne s'abatte encore sur le *Dragut*, il ne vous reste plus qu'à espérer une aide... avant que vos provisions ne s'épuisent ! Quant à votre mission, en ce dernier instant de votre vie, c'est bien le cadet de vos soucis. *Fin d'Aventure.*

151

Au cours de votre vie, vous n'avez que rarement ressenti une émotion aussi forte qu'en ce moment inoubliable. Votre cœur bat à tout rompre tandis que vous serrez contre vous un être qui, désormais, compte beaucoup pour vous. Aussi avez-vous le plus grand mal à relâcher votre étreinte pour sortir de la tente du prêtre sorcier de Malmort afin de prendre des nouvelles de vos deux autres compagnons et des villageois de Palan. Rendez-vous au [55](#).

152

, Comme vous le redoutiez avant d'engager le premier Tour de Combat, votre ignorance du maniement du crochet, associée aux surprenantes qualités de vivacité et de ruse de votre adversaire, vous ont été fatales. Et si vous craigniez que cette défaite ait quelque peu terni votre image auprès des matelots et des soldats du *Dragut*, vous appréciez à sa juste valeur la liesse qui s'est

emparée des hommes. A peine aviez-vous félicité Gayl et dénoué les liens qui vous unissaient au marin qu'une petite troupe s'emparait du vieil homme, transfiguré par le bonheur de sa victoire, pour le porter en triomphe. Laissant les matelots à leur joie, vous récupérez Assilane, que vous aviez confiée à Archibald, vous faites une révérence à votre vainqueur, puis vous prenez le chemin de votre cabine. Une heure de repos vous fera le plus grand bien avant que ne sonne l'heure du dîner. Rendez-vous au [47](#).

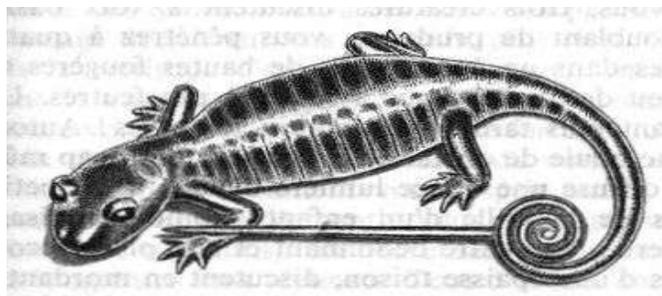
153

- « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ! » lancez-vous à l'intention de Galidou en quittant l'ombre des arbres d'Akéla pour entrer dans la lumière du feu de camp. Je te laisse celui que tu as blessé. Je prends l'autre.

Les deux couteaux du gworl partent aussitôt dans votre direction. Vous devez lancer les dés pour savoir si les armes du gworl vous atteignent et, si tel est le cas, pour connaître le nombre de points de Blessures qu'elles vous infligent. Puis, tandis que Galidou, resté à la lisière de la clairière, achève avec ses pierres le gworl déjà blessé au bras, vous engagez le combat, sachant que la créature qui vous fait face, ambidextre, se bat avec un couteau dans chaque main. Elle mène donc deux attaques à chaque Tour de Combat.

GWORL in: 17 co:15 vit: 20 bl: 1D/1D

Si votre adversaire rend l'âme, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).



154

C'est un bien triste bilan que vous allez devoir dresser lorsque la troupe se trouvera réunie dans le campement que vous avez établi avec vos hommes. Et ce n'est pas sans inquiétude que vous recueillez les informations que vous transmettent Laurin, Yamaël et Galidou au fur et à mesure de leurs recherches. Mais, envers et contre tout, vous devez redonner courage à une troupe physiquement fatiguée et moralement éprouvée. Rendez-vous au [52](#).

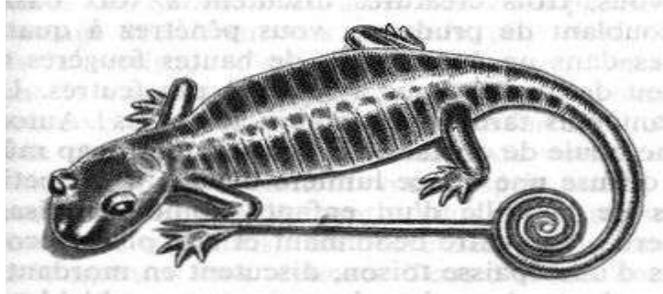
155

Quand les prisonniers comprennent que leur dernière heure n'est pas venue et qu'ils se rendent compte que, bien au contraire, de courageux aventuriers viennent les délivrer de leurs tortionnaires, ils se ruent brusquement à l'assaut, munis de leurs pioches, de leurs pelles et de leurs marteaux. Sous vos yeux ébahis, vous voyez alors les orques tenter en vain de se défendre, puis ployer sous le nombre de leurs assaillants. En quelques minutes, il ne reste plus un seul orque vivant dans la caverne. Hélas, dix prisonniers ont payé de leur vie ce moment de vaillance et de vengeance. Une fois le combat achevé, tandis que les prisonniers se libèrent de leurs chaînes en utilisant les clefs trouvées sur les cadavres des orques, puis se désaltèrent, vous reprenez les choses en main. Aidé de vos compagnons, vous les informez de la situation, de la nécessité de quitter cet endroit rapidement et silencieusement. Ceux qui vous doivent la liberté vous écoutent avec attention, tout en vous remerciant chaleureusement de les avoir sauvés. Rendez-vous au [81](#).

156

Tous vos sens sont en éveil tandis que vous scrutez l'obscurité, immobile, votre dague à la main. Un instant plus tôt, vous avez vraiment craint que quelque créature tapie dans le feuillage ne se laisse tomber sur vous. Mais rien de tel ne s'est produit. Sans doute ne s'agissait-il que du passage d'un animal, d'un coup de

vent ou d'une branche tombée du faite d'un arbre. Rassuré, bien que conscient de votre état de nervosité, vous replacez votre dague dans son fourreau. Allez-vous maintenant poursuivre votre exploration (rendez-vous au [77](#)) ou revenir à proximité de la clairière (rendez-vous au [43](#))?



157

Une heure s'est écoulée depuis que vous avez pris votre tour de garde auprès de la tente, souvenir de votre attaque du camp des gworls, dans lequel vos trois compagnons dorment à poings fermés. Supportez-vous mal la fatigue accumulée au cours de ces derniers jours ? A moins que vous ne digérez difficilement votre maigre dîner du soir... Toujours est-il que vous bâillez à vous en décrocher la mâchoire et qu'aucun exercice d'assouplissement ne semble plus être de nature à réveiller vos muscles engourdis. Pire encore, vos yeux, lourds de sommeil, se ferment contre votre volonté. Bref, vous piquez du nez ! Allez-vous réveiller un de vos compagnons pour abrégé cette torture (rendez-vous au [34](#)) ou continuer votre lutte solitaire (rendez-vous au [57](#)) ?

158

Vous avez lutté de toutes vos forces humaines, regrettant amèrement votre corps de démon. Avec lui, vous n'auriez fait qu'une bouchée de cette créature de chair et de sang. Hélas, le temps n'est plus aux regrets ! Vous allez maintenant pouvoir vérifier s'il est vrai qu'un démon possède sept réincarnations car, en ce qui concerne la première, c'en est fini ! *Fin d'Aventure.*

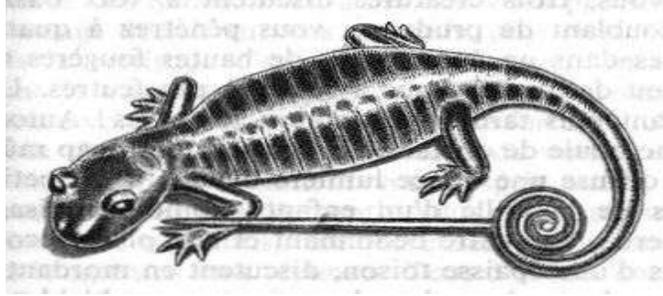
159

Vous n'êtes pas à plus de trois pas de votre redoutable adversaire lorsque vous lui portez le coup fatal. Aussitôt, les lianes qui tentaient de vous attirer à lui se rétractent, puis semblent se dessécher. Vous assistez alors à un incroyable spectacle. Une à une, les feuilles qui recouvrent le corps du monstre végétal tombent. En quelques minutes, il ne reste plus de lui qu'un long bâton de bois, droit et lisse, au bout duquel vous apercevez une feuille dorée, semblable à celle que vous avez choisie sur le plateau, dans le village. D'un pas prudent, vous vous approchez de l'étrange squelette, qui tombe en poussière lorsque vous cueillez la feuille. Une feuille assez lourde pour que vous obteniez la confirmation de votre intuition : il s'agit bel et bien d'une feuille d'or ! Un instant plus tard, les créatures qui vous ont imposé cette épreuve vous entourent de nouveau pour vous entraîner en direction du village. Dans leurs yeux, il vous semble lire une expression qui témoigne d'un grand respect à votre égard. Rendez-vous au [117](#).

160

Votre manœuvre intrépide a complètement surpris vos agresseurs. Sûrs de leur victoire, ils n'avaient pas prévu que vous feriez face au danger. Ils pensaient sans doute que vous tenteriez de prendre la fuite sans vous soucier du sort de l'équipage du capitaine Craf. Ainsi, vous avez pu aborder le *Gui-maraens* par bâbord avant d'être dans la ligne de mire des projectiles mortels qu'utilisent vos ennemis. Hélas, une fois monté sur le pont du second vaisseau de Dorgan, une vision atroce s'impose à votre regard. Les pirates des Saraïs se sont livrés à un véritable carnage ! Hormis un ultime carré d'une dizaine de défenseurs regroupés à la proue du navire, il ne reste aucun survivant. *Choix 5 du Livre des Héros.*





161

Vous sortez du tunnel pour entrer dans une véritable arène à ciel ouvert, creusée dans la roche. Un instant attirée vers le haut par les créatures à qui vous devez votre présence en ce lieu et qui se sont préparées pour le spectacle, votre attention revient très vite à d'autres préoccupations. Juste en face de vous, une portion de rocher pivote, ouvrant un passage d'où proviennent de sourds grognements. Un instant plus tard, vos cheveux se dressent sur votre tête. Debout sur ses pattes postérieures dans une position qui ne laisse aucun doute quant à ses intentions agressives, un ours immense avance rapidement vers vous. Au cours de ce combat, tenez compte de la capacité de l'ours à éteindre son adversaire. Ainsi, à chaque Tour de Combat que réussit cet animal, lancez un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, l'ours parvient à vous prendre en tenaille avec ses deux pattes antérieures et vous inflige 4D de Blessures au lieu de 3D.

OURS IN: 18 CO:16 VIT: 30 BL:3D

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [131](#).

162

C'est étrange... S'il ne manque rien dans votre malle, il vous semble, sans que vous puissiez l'affirmer avec certitude, que certains objets ne se trouvent pas exactement à l'endroit où vous les aviez rangés. Quelqu'un ou quelque chose se trouvait dans votre cabine avant que le gnome n'y pénètre, et le diable seul pourrait expliquer comment il ou elle a pu disparaître sans

laisser de traces. S'il s'agissait d'un démon, vous le sauriez. Son odeur familière ne vous aurait pas échappé. «Voilà un mystère bien préoccupant», pensez-vous en refermant votre malle, agacé d'entendre une fois de plus le craquement sec de la planche qui se trouve à vos pieds. «Diantre!» pestez-vous lorsque votre regard, attiré par le bruit, découvre un petit tas de cendres sur le plancher. Voilà qui va peut-être vous permettre d'élucider cette énigme.

Un genou à terre, vous fouillez le résidu gris dans lequel vous trouvez un petit anneau d'or. Il ne vous en fallait pas plus! L'anneau dans votre poing fermé, vous concentrez toute votre énergie. Aussitôt, sur l'écran noir de vos paupières closes, apparaît l'image d'un homme vêtu à la manière des marins du *Dragut*. Il fouille dans votre malle, puis se lève précipitamment en se tournant vers la porte de votre cabine. Alors, un rictus au coin des lèvres, le regard halluciné, il arrache la boucle d'or qu'il portait à l'oreille. En une fraction de seconde, un nuage noir enveloppe son corps... qui tombe en poussière ! Rendez-vous au **35**.

163

Si les trois aigles géants qui viennent de se poser près de vous, puis un quatrième, vous impressionnent par leur taille et l'intelligence qu'il vous semble lire dans leurs yeux, vous êtes encore plus étonné par l'apparence de leurs cavaliers. Plus petites qu'un homme, ces créatures portent une armure de mailles, un heaume, un bouclier et des gantelets qui semblent faits d'or et d'argent. Même la pointe de leurs lances brille de mille feux. Leur visage, dont vous n'apercevez que la face, est d'une grande beauté. D'un geste, après avoir vainement tenté de communiquer avec vous, l'une des créatures, sans doute le chef de cette expédition aérienne, vous demande de prendre place derrière elle. Tout comme vos compagnons, qui s'installent chacun sur le dos de l'un des fabuleux rapaces, vous ne vous faites pas prier. Un instant plus tard, les oiseaux prennent leur envol. Rendez-vous au **92**.

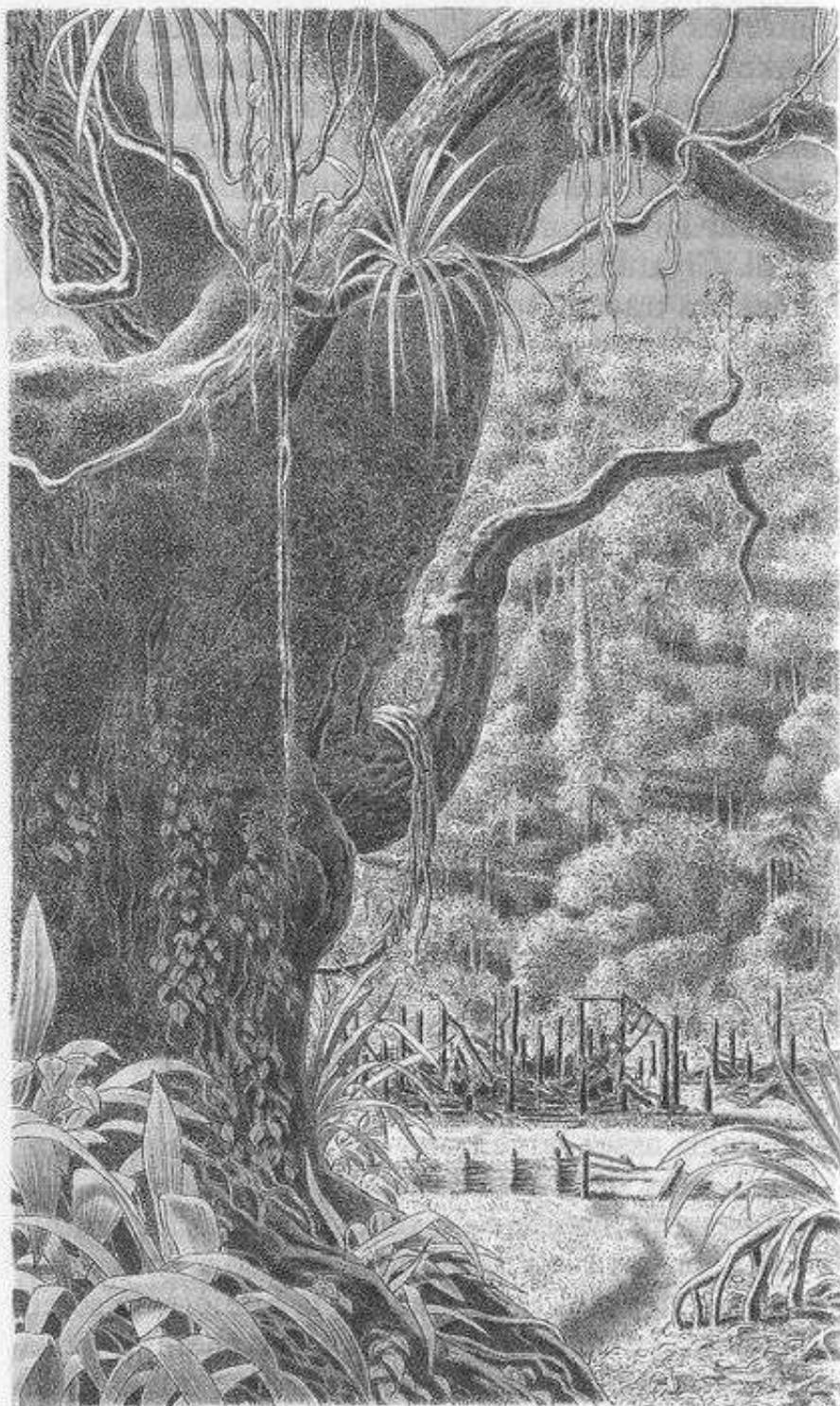
164

L'obscurité s'installe lorsque vous trouvez enfin ce que vous recherchez depuis une bonne demi-heure.

Entre les vestiges du village et la lisière de la forêt d'Akéla, des traces partent en direction de l'ouest. En les examinant de plus près à la lumière d'une torche, vous êtes bientôt en mesure d'affirmer qu'une vingtaine de créatures humanoïdes sont passées par ici, accompagnées de nombreuses têtes de bétail. Créatures humanoïdes : assurément, car certaines des traces, étrangement larges, sont trop profondes pour avoir été imprimées dans le sol par les pieds des villageois. De plus, les habitants de Palan sont reconnaissables à la forme des semelles de leurs sandales de corde. Les intrus, sans doute les responsables de l'incendie qui a ravagé Palan, ne portent pas de chaussures. Votre étude des empreintes vous conduit également à considérer que cette troupe a quitté le village il y a moins de deux jours. Il fait nuit noire lorsque vous décidez de cesser vos recherches pour rejoindre le campement installé par Valkyr. Rendez-vous au [52](#).

165

Laissant derrière vous le pont de bois construit par les villageois de Palan pour traverser le Mélisse, étroit à cet endroit, vous empruntez un petit sentier qui s'enfonce dans la forêt en direction de l'ouest. De part et d'autre du chemin, la nature cède maintenant le pas à l'ouvrage des hommes. Des troncs d'arbres coupés bordent les bas-côtés du sentier, désormais assez large pour que vous puissiez marcher à trois de front. Sans y prêter attention, les hommes ont accéléré le pas, comme s'ils redoutaient... la terrible vision qui s'impose à vous quelques minutes plus tard quand, à la lumière du soleil couchant, au détour d'un lacet du chemin, vous débouchez à l'orée de la vaste clairière qui abritait le village de Palan. Abritait... car des bâtisses de la première colonie de Terrah, il ne reste que des cendres. *Choix 15 du Livre des Héros.*



165 Des bâtisses du village de Palan, première colonie de Terrah, il ne reste que des cendres.



166

Vous libérez un prisonnier de ses liens puis, sans perdre un instant, vous lui commandez de délier ses compagnons à l'aide de l'un des couteaux du gworl qui gît à quelques mètres de vous. Les yeux écar-quillés, les villageois de Palan vous regardent foncer en direction de l'endroit où Yamaël, Galidou et Laurin devaient combattre les autres gworls. Rendez-vous au [55](#).

167

«Qu'ils viennent ou non d'un royaume ami, ces marins ont bel et bien l'intention de vous attaquer», pensez-vous en détaillant l'accoutrement grotesque et crasseux de ces hommes au sourire carnassier. Tous portent un vêtement composé de hardes et de fourrures dans lequel vous remarquez, sans grande surprise, la présence de pièces d'uniformes des soldats et des marins de Dorgan. Comme vous vous y attendiez, chacun des deux bricks tente maintenant de se porter à hauteur de sa proie. Et si le *Dragut* parvient à tenir son adversaire à distance respectable, bien qu'il perde progressivement du terrain sur son poursuivant, il n'en va pas de même pour le *Guimaraens*, car la manœuvre du voilier qui le menace est parfaitement réussie. Vous estimez les chances de victoire de l'équipage du capitaine Craf, à qui rien ne pourrait désormais éviter l'abordage de son vaisseau, quand des explosions retentissent, brutales et assourdissantes, aussitôt suivies de craquements sinistres et de cris. Sous vos yeux horrifiés, le grand mât et le mât d'artimon du *Guimaraens*, brisés, tombent à la mer en même temps qu'une fumée blanche sort des curieux cylindres que vous aviez repérés sur le navire de son agresseur. *Choix 10 du Livre des Héros.*



168

La rude bataille qui s'est engagée entre votre Bâton et le Sceptre de votre ennemi s'achève à votre avantage. Sous vos yeux, le Sceptre de la Tête de Mort se consume tandis que son possesseur vieillit à une vitesse terrifiante, jusqu'à ne plus être qu'un squelette qui s'effondre sur le sol où il devient poussière. Rendez-vous au [55](#).

169

Vous marchez depuis une vingtaine de minutes, votre dague à la main, tous les sens en éveil, quand vous prenez conscience de l'odeur puante que vous apporte la légère brise qui, parvenant à s'infiltrer sous l'épais feuillage des arbres d'Akéla, souffle d'ouest en est. Le danger se trouve donc devant vous, probablement à moins d'une centaine de mètres. S'il s'agissait d'un simple animal de la forêt, comme pourrait le laisser croire cet effluve bestial, vous auriez la certitude de ne pas avoir été repéré. Car le vent souffle à votre avantage. Mais vous avez le sentiment qu'il s'agit d'autre chose tant l'odeur est nauséabonde. Si vous souhaitez grimper dans un arbre du sommet duquel, en cas de besoin, vous pourriez faire usage de votre arc, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez vous approcher de la source de ces émanations pestilentielles, rendez-vous au [49](#).

170

Soudain, votre sixième sens de démon vous avertit de l'imminence d'un danger, impression que confirme, un instant plus tard, un phénomène des plus étranges. La lumière du Bâton des Enchantements s'affaiblit, comme si les ténèbres qui vous entourent s'obscurcissaient. Aucun doute n'est possible ! Vous êtes victime d'un sortilège ! Si vous pensez que votre salut réside dans une fuite éperdue, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez prendre le risque de mesurer l'étendue des pouvoirs de la créature dont vous êtes apparemment la victime désignée, rendez-vous au [65](#).

Avec joie, vous constatez que l'une d'elles trans-j porte votre équipement tandis que l'autre sort de sa | besace un petit plateau de bois sur lequel elle dispose cérémonieusement une dent, sans doute la i canine d'un animal de grande taille, une feuille j dorée, dont vous ne savez si elle a été peinte ou si i elle est vraiment en or, un gros œuf, si étrangement rond que vous avez peine à croire qu'il puisse être (celui d'un oiseau, et un bijou où brillent deux superbes diamants. Puis elle met un genou à terre et J vous présente le tout comme on le ferait d'une offrande. Un bref regard sur le visage des habitants du village, plusieurs dizaines, de tous âges et de toutes tailles, qui ont formé un cercle silencieux autour de vous et de vos deux interlocuteurs, vous permet d'interpréter le geste de la créature qui se trouve à vos pieds. Il ne s'agit pas d'un acte de soumission mais d'un rituel dont vous allez être l'acteur principal et auquel vous ne pouvez vous dérober. A l'instant où vous saisissez l'un des objets, la créature dépose son plateau à terre et se relève. Aussitôt, un son puissant et grave retentit, sans doute émis par une corne située dans l'un des arbres qui vous entourent. Alors, tandis que le cercle des villageois se referme, la créature vous rend votre équipement. Si vous avez pris la dent, rendez-vous au [2](#). Si vous avez saisi la feuille, rendez-vous au [36](#). Si votre choix s'est porté sur l'œuf, rendez-vous au [83](#). Si vous avez préféré la pierre, rendez-vous au [123](#).

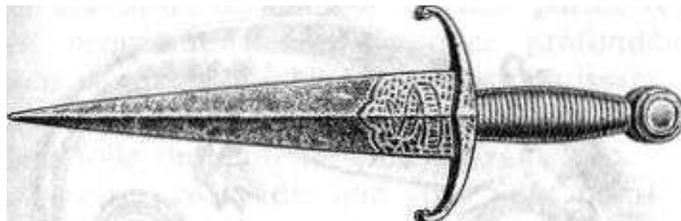
A propos de quelle expédition voulez-vous poser une question? S'il s'agit de la première, rendez-vous au [146](#). S'il s'agit de la seconde, rendez-vous au [127](#). S'il s'agit de la troisième, rendez-vous au [103](#). S'il s'agit des quatrième ou cinquième, rendez-vous au [88](#).

173

Vous criez, mais aucun son ne sort de votre gorge. Vous tentez de résister à l'énergie qui commande les mouvements de votre corps, mais vos muscles ne répondent plus à votre cerveau. Quel qu'en soit le dénouement, vous espérez vraiment que tout ceci n'est qu'un rêve. Rendez-vous au [119](#).

174

Ce n'est qu'au terme d'une bonne demi-heure de recherches infructueuses que l'un des hommes que vous dirigez trouve enfin ce que vous recherchez dans les décombres des maisons dévastées par le feu. Car cette pièce de toile que vous examinez à la lueur d'une lanterne provient certainement d'une vieille bannière qui a dû servir à allumer l'incendie. Elle représente une silhouette noire dévorée par les flammes, symbole de Kokharsa, dieu de la guerre des tribus de gworls inféodées aux sorciers de Malmort. Tout en prenant le chemin du campement dressé par Valkyr, afin de faire part de votre trouvaille à vos compagnons de voyage, vous réfléchissez à ce que vous ne leur direz pas. En effet, comment pourriez-vous leur avouer que votre découverte vous comble de joie, alors qu'elle signifie que vous devrez d'ici peu affronter de redoutables adversaires. Mais à vos yeux, le plus important, c'est le pacte que vous avez signé avec Kandjar l'enchanteur ! Ce maudit pacte qui vous lie à ce monde tant que vous n'aurez pas trouvé et détruit Synaps, le grand prêtre de Malmort responsable de tous vos tourments. Quelle chance vous auriez si vous le trouviez ici, sur Terrah ! Rendez-vous au [52](#).

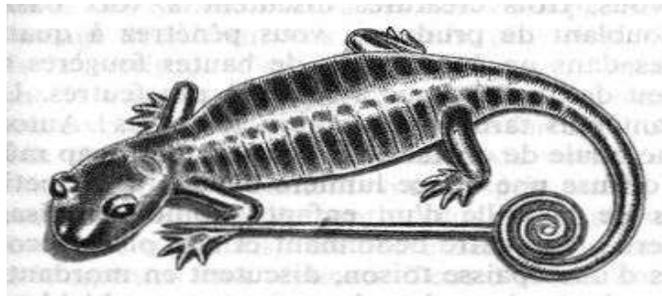


175

; - C'est ce que je fis, à contrecœur, poussé par le besoin de prendre quelques heures de repos autant que par sollicitude envers mon fidèle compagnon. J'établis donc un campement et préparai un bon feu sur lequel je mis ma maigre pitance à chauffer. Puis, je nourris mon cheval, avant de m'apercevoir, en le bouchonnant, qu'il souffrait d'une profonde blessure à la patte. J'avais donc bien fait de ne pas poursuivre ma chevauchée. Une fois mon cheval pansé, je m'installai sous la tente. J'y somnolai quelques heures, en sortant pour ranimer le feu de temps à autre. A dire vrai, je ne parvins pas à trouver le sommeil. Aussi décidai-je de passer le reste de la nuit à l'exercice d'un de mes loisirs favoris : l'étude des étoiles. Rendez-vous au [23](#).

176

Nul ne saurait décrire, sans avoir de mots trop durs, la façon dont votre vie s'achève dans cette caverne si lointaine de votre monde natal. Car, avant qu'il ne vous broie dans son horrible gueule, le monstre minéral a pris un plaisir sadique à déchiqueter votre corps à l'aide de ses pinces. Votre vie s'achève tristement par une mort sans gloire. *Fin d'Aventure.*



177

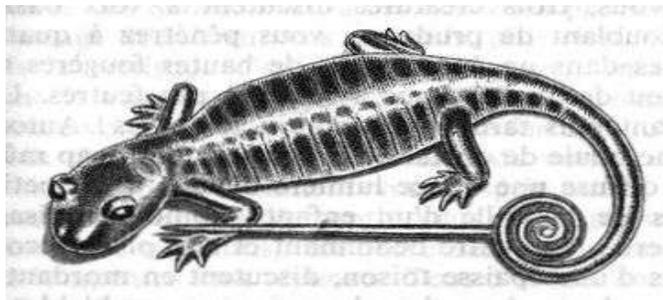
Par tous les vents ! Vous n'allez tout de même pas laisser ces deux monstres impunis de leur forfait ! En outre, avec un peu de chance, peut-être pouvez-vous encore sauver l'infortunée créature qu'ils transportent. Après tout, vous ne savez pas si elle est morte ou vivante. Surmontant à grand peine la peur et le

dégoût que vous inspire l'ignoble monture, vous ajustez posément son cavalier. Votre flèche vengeresse part, puis une seconde. Tour à tour, toutes deux atteignent leur cible, comme en témoignent les hurlements de douleur poussés par l'orque qui tombe de son destrier. Vous êtes déjà prêt à tirer une troisième fois quand la bête, l'effet de surprise passé, stoppe sa marche et se retourne. Un court instant, elle regarde l'orque étendu sur le sol puis, levant sa tête humaine, fouille l'obscurité à la recherche de son agresseur. Par intuition, vous pressentez que vous n'échapperez pas à un combat contre ce monstre dont le regard s'est d'instinct posé sur l'endroit où vous vous trouvez caché. Aussi décidez-vous de faire front au danger avec noblesse. Vous abandonnez votre cachette pour tirer votre troisième trait. Aussitôt, l'immonde créature, une lueur de folie dans les yeux, une étrange bave blanchâtre au bord des lèvres, court à votre rencontre du haut de ses huit pattes velues. Votre troisième flèche s'enfonce profondément sous la carapace noir d'ébène. Ce tir puissant, l'un j de vos meilleurs à ce jour, n'arrête pourtant pas la course folle de l'ignoble créature. Un frisson parcourt votre dos tandis que vous vous préparez à livrer un combat dont vous redoutez qu'il ne soit le dernier. Soudain, une volée de flèches s'abat sur la bête qui s'effondre à vos pieds. Stupéfait, vous ne savez où donner de la tête. Un instant, votre regard s'arrête sur le corps du monstre criblé de traits, et sur les nombreuses blessures d'où s'écoule un liquide blanchâtre et poisseux. Puis vous scrutez l'obscurité, d'où proviennent des cris trop aigus pour être poussés par des gworls, des orques ou même des hommes. Rendez-vous au [184](#).

178

Le soleil est déjà haut dans le ciel lorsque vous émergez d'un profond sommeil. Une fois debout, vous faites un double constat. D'une part, le crâne ne vous fait plus souffrir. D'autre part, les rescapés du *Dragut* ont bien meilleure mine que la veille au soir. Vous envisagez donc avec une relative sérénité la longue marche qui devrait vous permettre d'atteindre le village de Palan à la fin de la journée. En observant le paysage alentour, accidenté et

rocaillieux, vous découvrez tout d'abord l'escarpement sur lequel vos compagnons, durant votre inconscience, ont établi un camp de fortune. L'éminence rocheuse descend en pente douce sur une centaine de mètres jusqu'au rivage. De l'autre côté de la baie, vous apercevez les contours de la Pointe des Loups que vous suivez en direction du sud jusqu'à l'Estuaire des Vermées, de part et d'autre duquel se dressent les grands arbres de la forêt d'Akéla. Soudain, un cri perçant vous tire de votre inspection. Un grand oiseau vient de se poser à quelques mètres de vous. Rendez-vous au [136](#).



179

Quelques minutes plus tard, dans un mugissement terrifiant, un cyclone s'abat sur votre navire. La fleur que vous aviez aperçue, née d'un appel d'air, était en réalité un fabuleux tourbillon d'eau. Du *Dragut*, après le passage de cette tempête de feu, il ne restera rien qui puisse témoigner du sort fatal qui met un terme définitif à votre mission et à vos ambitions. *Fin d'Aventure*.

180

Sans hésiter, vous ouvrez la porte de votre cabine d'un solide coup de pied. Puis vous pénétrez d'un bond dans la petite pièce, l'arme à la main. A l'intérieur, vous trouvez un homme vêtu à la manière des marins du *Dragut*. Un étrange rictus au coin des lèvres, le regard halluciné, il arrache la boucle d'or qu'il porte à l'oreille. Puis il se jette sur vous sans prêter la moindre attention au risque de s'empaler sur votre dague. Vous marquez un instant d'hésitation, surpris de l'attitude suicidaire du matelot, quand un nuage noir, que vous identifiez comme étant le fruit d'un

sortilège maléfique, enveloppe le corps de l'homme, puis le vôtre. Vous vous rendez alors compte, mais un peu tard, que vous ne reverrez jamais les splendeurs de votre monde natal. Votre corps se désagrège rapidement, et tombe en cendres sur le plancher de votre cabine. Amère ironie du sort pour un démon né du feu. *Fin d'Aventure.*

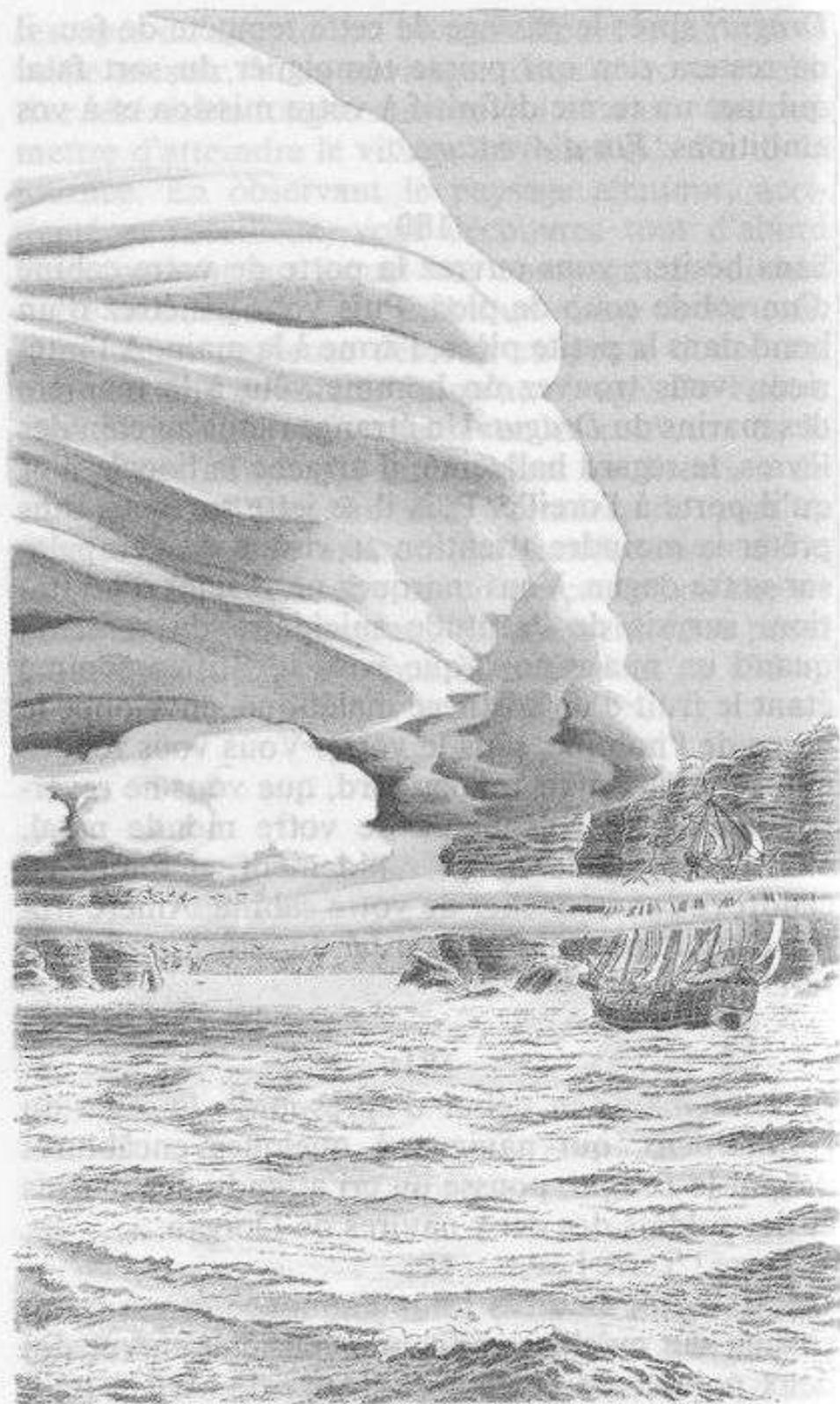
181

Le lendemain, en début d'après-midi, la vigie du *Guimaraens*, qui navigue à quelques encâblures devant le *Dragut*, pousse un cri attendu des marins et des soldats des deux navires de Dorgan.
- Terre ! Terre !

Une salve de hourras salue l'annonce car, à bord, chacun sait qu'elle signifie que vous êtes en vue des deux pointes de la Baie de l'Ange-de-Mer et qu'il ne faudra plus qu'une journée de navigation pour rallier le village de Palan. A cet instant, la menace tant redoutée d'une attaque de pirates ou de l'apparition de quelque dangereuse créature venue du fond des mers ne hante plus l'esprit que d'une petite poignée de marins superstitieux. En revanche, tous craignent de devoir bientôt affronter un phénomène des plus étranges. Au zénith de la Mer des Remous et du Détroit du Raz s'est levé, durant la nuit, un grand mur de brouillard, curieusement teinté de rose. Ce nuage, poussé par un fort vent d'est, s'étend rapidement sous le ciel du Golfe de Sirth. Malgré cette menace, que certains jugent d'origine surnaturelle, le capitaine Shod va à rencontre de la hâte souhaitée par son équipage. Il ordonne de ralentir l'allure et d'avertir, par signaux, le *Guimaraens* d'en faire autant. Inquiet de cette soudaine manœuvre, vous interrogez le vieux loup de mer.

- Mais que se passe-t-il, commandant ?

- Plusieurs choses me tracassent. D'abord, ce nuage de brume ne me dit rien de bon. Je n'ai jamais vu une chose pareille et je ne tiens pas à m'attarder dans ces eaux et à risquer que ce brouillard nous atteigne. Ensuite, la Passe des Roches Brunnes me semble



181 *Au zénith de la Mer des Remous et du Détroit du Raz s'est levé un mur de brouillard.*

être l'endroit idéal pour une embuscade et il conviendrait d'adopter une tactique de prudence avec le *Guimaraens*. Hélas, comme vous pouvez le constater, cette tête brûlée de capitaine Craf ne répond pas à nos signaux ! Il vient même de hisser toute la toile de son navire. Je reconnais bien là la manière de ce blanc-bec. Il veut, une fois de plus, me mettre au défi d'une course de vitesse. N'ayant jamais gagné ce genre d'épreuves contre moi, ce maudit marin d'eau douce pense sans doute tirer quelque gloire à entrer le premier dans la baie. *Choix 3 du Livre des Héros.*



182

Un instant plus tard, votre raison éprouve les plus grandes difficultés à admettre la réalité de la chose qui s'approche de vous. Aussi grande qu'un homme, recouverte de feuilles brunes, cette créature se sert de ses longues racines pour se déplacer à une vitesse prodigieuse. Et si elle ne possède pas à proprement parler de bras, elle dispose de lianes qu'elle dirige vers vous comme autant de fouets.

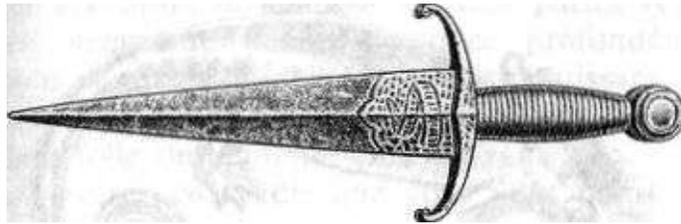
TENTACULARBRE in : 20 co : 10 vit : 35

Le tentacularbre n'inflige aucune blessure à sa proie, mais il tente de l'immobiliser en utilisant ses lianes. Ainsi, à chaque Tour de Combat que réussit cette créature, vous devez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, vous perdez 1D d'Initiative pour la durée du combat. Le tentacularbre vous tient à sa merci quand votre total d'Initiative est inférieur ou égal à 3. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

183

En fin de matinée, après avoir contourné la Pointe des Loups et être entré dans la baie, votre attention est attirée par un phénomène des plus étranges. Au-delà d'un escarpement

rocheux que contourne la grève, une nuée d'oiseaux blancs aux pattes bleues semblent s'être donné rendez-vous. Ils tourbillonnent et voltigent au-dessus de la mer, sous un soleil de plomb, dans un concert de cris étourdissants. Un instant plus tard, vous vous rendez compte avec horreur de la raison de ce vacarme. Sur le rivage, dans une petite crique au-delà de laquelle la falaise plonge à pic dans la mer, vous «percevez les épaves du *Guimaraens* et de deux petits voiliers à deux mâts. La manière dont elles sont enchevêtrées montre que la tempête a dû surprendre les trois navires alors qu'ils se trouvaient bord à bord. Autour des coques éventrées et des mâts brisés, les charognards s'en donnent à cœur joie. Des centaines de becs crochus festoient sur les corps des naufragés. Si vous décidez de vous éloigner immédiatement du lieu de cette horrible curée avant d'escalader la falaise, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez examiner de plus près les vestiges du naufrage, rendez-vous au [56](#).



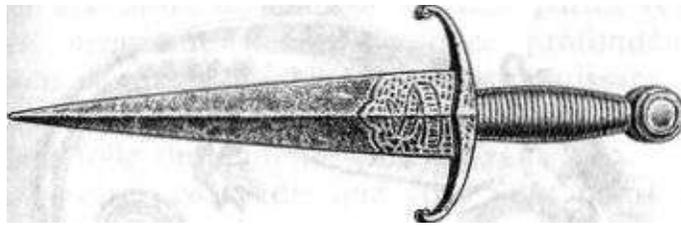
184

Sans vous attarder sur les silhouettes qui sortent maintenant de l'ombre des arbres de la forêt, vous vous approchez de l'abdomen de la créature afin de déchirer, à l'aide de votre dague, la toile gluante qui enserre bel et bien un corps. Vous avez à peine eu le temps de dégager une jambe que deux créatures vous soulèvent par les bras et vous tirent en arrière. Vous résistez un instant, jusqu'à ce que vous rencontriez le regard de l'une d'elles. Ses yeux embués, plus que ses propos, dont vous ne comprenez pas un traître mot, vous montrent qu'il est trop tard. Les dépouilles du monstre et de sa victime brûlent depuis cinq bonnes minutes dans un silence de mort quand la créature, plus petite que vous et d'une grande beauté malgré les deux oreilles pointues qui percent sous son abondante chevelure, porte un sifflet à ses

lèvres. Aucun son ne semble sortir de l'instrument. Et pourtant, l'appel a été reçu par une ouïe plus fine que la vôtre. Dans un grand bruissement d'ailes, sous votre regard interdit, six aigles géants descendent maintenant du ciel. Votre surprise est à son comble quand vous vous rendez compte que chacune de ces créatures impériales transporte un cavalier armé d'une lance et vêtu d'une armure qui semble faite d'or et d'argent. Une fois posés, les équipages échangent quelques mots avec les êtres qui vous ont sauvé la vie. Puis, tous grimpent derrière un cavalier, sauf un qui, avant de vous quitter, retire l'anneau qu'il porte à la main droite pour vous l'offrir. Un présent que vous acceptez de bonne grâce. Puis il monte sur le dos d'un aigle. Aussitôt, les fabuleux rapaces prennent leur envol. Un instant plus tard, en reprenant le chemin de la clairière, vous passez l'anneau, qui semble fait de cheveux tressés, à l'auriculaire de la main gauche, avec le sentiment de posséder un joyau inestimable. Ce en quoi vous ne vous trompez pas car cet anneau, que vous baptisez Anneau de l'Aigle, ajoute 2 points à votre total d'Initiative et 2 points à votre total de Magie. Rendez-vous au [43](#).

185

- C'est alors que j'entendis, provenant de la forêt, un rire cristallin. Aussitôt, la créature plongeait, ne provoquant ni vague ni éclaboussure. Et les remous disparurent comme par enchantement. Ce rire, je ne le connaissais que trop bien. C'était celui de Misris. Le monstre, les tourbillons... Toute cette mise en scène était l'oeuvre de mon maître qui, comme je l'appris plus tard, était capable de vous faire croire à des choses qui n'existent pas. Sans doute venais-je de passer une sorte de test. A moins - car Misris est un lutin - qu'il n'ait simplement voulu me faire une farce. Cela, je n'ai jamais pu le vérifier puisque Misris s'est toujours refusé à m'avouer son forfait. Rendez-vous au [42](#).



186

Soudain, vous ressentez une impression de vertige. Votre vue se brouille. Le rythme de vos battements de cœur s'accélère. Vous avez le sentiment de tomber à une vitesse vertigineuse. Autour de vous, l'air semble briller de milliers d'étincelles multicolores et vous sentez une odeur piquante de fleurs fraîchement coupées se répandre dans l'atmosphère. Puis, après un moment qui vous semble durer une éternité, les lueurs colorées s'évanouissent. A leur place, vous voyez dix formes aux contours mouvants se matérialiser progressivement autour de vous. Rendez-vous au [125](#).

187

Lorsque le soleil décline à l'horizon, au terme d'une marche de deux jours qui vous a mené de la Pointe des Loups à la forêt d'Akéla en passant par l'Estuaire des Vermées, vous n'êtes plus, selon votre carte du monde de Terrah, qu'à un ou deux kilomètres du village de Palan. La forêt dans laquelle vous progressez depuis que vous longez la rive ouest du Mélisse, est imposante. Ses arbres, impressionnants, d'où pendent des lianes d'une taille inouïe, s'élèvent parfois jusqu'à plus de trente mètres de hauteur. Au-dessus de vous, la masse des feuillages est si dense qu'elle atténue la chaleur qui règne dans cette région. Quant aux animaux, vous ne les voyez guère. Méfiants et sauvages, ils s'enfuient à votre approche pour trouver refuge en hauteur ou au milieu des hautes herbes qui poussent au pied de troncs volumineux, noueux et larges, dotés de racines monstrueuses. Rendez-vous à [Palan](#).

Le Livre des Héros







Valkyr le paladin

Vous êtes Valkyr le paladin. Septième enfant d'une famille sans fortune d'un village proche de la Cité des Mille Visages, votre aptitude au maniement des armes et votre vaillance vous valent d'être remarqué par Jerug, maître d'armes de la garde de sire Péreim, le premier chevalier de l'Empire du Ponant. Grâce à son enseignement, vous devenez, avant même d'avoir atteint l'âge de dix-huit ans, l'un des meilleurs combattants de l'Empire et un soldat irréprochable. Les nombreux tournois auxquels vous participez améliorent encore votre science des armes. Tant et si bien que votre nom est bientôt cité avec enthousiasme par les hommes du peuple et respecté par les nobles de Jerug, qui sait que l'élève a déjà dépassé le maître, intervient alors en votre faveur auprès de Kaer, conseiller de sire Péreim et commandant de sa garde personnelle. C'est ainsi que le gentilhomme de dernier rang que vous étiez est anobli et devient écuyer.

Fier de ce titre, autant pour vous que pour votre famille, vous êtes cependant insatisfait car la vie de palais n'apaise pas votre soif de prouesses et d'actions généreuses. Et si vous souhaitez ardemment devenir un jour chevalier de l'ordre du Premier Écu, vous êtes convaincu qu'un tel titre ne se gagne pas à faire les cent pas devant une porte, fût-elle celle d'un empereur. C'est pourquoi, le jour de votre vingtième anniversaire, lors d'une audience privée, vous demandez à sire Péreim le droit d'être dégagé de votre charge afin de porter les couleurs de l'Empire de par le vaste monde. En vous écoutant et en vous regardant, le vieil homme se souvient de la passion qui animait le jeune chevalier qu'il fut jadis lorsqu'il parcourait les terres lointaines du monde de Dorgan à la recherche du Premier Écu de l'Empire. A ses yeux, peu importe que vous ne soyez qu'un simple écuyer. Car, depuis deux ans, sire Péreim se tient informé de vos moindres progrès. En vous, il a détecté un cœur noble et généreux, ainsi qu'une puissance et une bravoure sans égales parmi ses meilleurs chevaliers. C'est pourquoi un large sourire



éclaire son visage parcheminé lorsqu'il accepte votre requête d'un hochement de tête. Puis, allant au-delà de toutes vos espérances, sire Péreim vous ordonne de poser un genou à terre et il frappe doucement votre nuque du plat de son épée avant de déclarer d'une voix solennelle, où perce toutefois une pointe d'émotion :

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

Vous retenez à grand-peine les larmes qui vous montent aux yeux lorsqu'un sifflement métallique, qui semble provenir de la lame de sire Péreim, se fait entendre. Alors, votre empereur ajoute :

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



Assilane

Avant de rencontrer Assilane, il ne vous serait jamais venu à l'idée qu'une épée puisse un jour vous choisir pour la porter. Mais le trésor que vous a légué sire Péreim, au moment de votre départ pour ce monde de Dorgan où il forgea sa légende, est bien plus qu'une simple lame. Assilane, aussi étrange que cela puisse paraître, possède un esprit capable de vous communiquer ses émotions et ses connaissances magiques. Sa possession vous permet d'accéder à une perception différente du monde qui vous entoure et de transcender vos dons de combattant. Forgée il y a des milliers d'années par le Dragon Protecteur du monde de Dorgan, à une époque où la magie était étrangère aux hommes, Assilane est une épée extraordinaire. A maintes reprises, ses avis et ses sortilèges sauvèrent la vie de son dernier possesseur, sire Péreim le chevalier, votre empereur. Il y a fort à parier qu'elle fera de même pour vous.

Les pouvoirs d'Assilane sont indépendants de votre connaissance du domaine de la magie. Vous les utilisez automatiquement lors des combats que vous menez avec elle. Cependant, il vous faudra entrer dans la Légende si vous souhaitez un jour parvenir à mettre en œuvre toute sa puissance surnaturelle.

Pouvoir d'Assilane au début de l'aventure

Courage

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

Effet : votre épée inflige 3D de Blessures.



1

Valkyr, paladin de l'Empire du Ponant. jus identifiez sans peine l'homme qui se lève tandis que vous vous approchez de la table du Conseil, après y avoir été invité par votre guide. Il s'agit de Methven, sénéchal de la Cité Forteresse, dont sire Péreim vous avait longuement entretenu avant votre départ de la Cité des Mille Visages. La lettre que vous avez fait parvenir à ce dignitaire, voici cinq jours, dès votre arrivée à Elvanine, était signée de la main même de votre empereur. Elle vous a permis, le lendemain, d'obtenir une première audience dont l'intérêt se limita au seul plaisir de rencontrer un homme cultivé et de recueillir, sans chercher en aucune manière à les briguer, des avantages matériels tout à fait exceptionnels. Vous habitez ainsi une confortable maison du centre de la ville et deux domestiques ont été placés à votre service. Quant à votre destrier, il bénéficie des soins attentifs d'un écuyer dont vous avez pu éprouver l'expertise... Autant de témoignages marquants, et que vous appréciez à leur juste valeur, du sens de l'hospitalité dont fait preuve sénéchal d'Elvanine. Cependant, vous ne vous attendiez tout de même pas à être convoqué, si peu de temps après votre arrivée, à une séance du Conseil des Seigneurs de Dorgan. La courtoisie seule ne saurait expliquer cette invitation.

- J'ai le grand honneur, déclare Methven après que vous avez pris place dans un confortable fauteuil de cuir, de souhaiter la bienvenue en ces murs à un chevalier de l'ordre du Premier Écu. Au nom du Conseil, je le remercie d'honorer cette réunion de sa présence.

Rendez-vous au [20](#).



2

A en juger par les vibrations qui émanent d'Assi-lane, aucun doute n'est permis. La créature qui vous fait face, la plus monstrueuse de la horde, si elle fut autrefois cet animal dont elle revêt encore aujourd'hui la forme, n'a plus rien de commun avec un loup. Une intelligence maléfique habite ce monstre qui, plutôt que de se jeter sur vous, vous observe attentivement en grognant, comme s'il voulait détecter un point faible dans votre garde. Mais cette bête, quoi qu'elle soit ou qu'elle ait été, ne connaît apparemment que peu de choses au maniement des armes. Son curieux manège est tout juste bon à surprendre un novice, mais sûrement pas le maître que vous êtes. La peur commence à apparaître dans le regard du monstre qui ne sait plus comment s'y prendre pour vous attaquer. - Hors de ma vue avant que je ne transforme ta peau en descente de lit ! déclarez-vous à l'intention de la bête qui geint d'impuissance en reculant de quelques pas.

Mais quelque chose de plus fort que la peur que vous lui inspirez passe dans le regard du loup géant qui, sans autre forme de procès, se jette sur vous, au risque de s'empaler sur votre épée.

LOUP GÉANT in : 14 co: 14 vit: 25 bl:3D

Si vous débarrassez Terrah de cet hôte indésirable, rendez-vous au 28. Sinon, rendez-vous au [68](#).

3

A vos yeux, la conduite de ce capitaine Craf est purement et simplement inadmissible. En se livrant à un jeu aussi puéril, cet homme risque peut-être la vie de son équipage. Cette attitude est d'autant plus choquante, indigne et méprisante qu'elle force également la main au capitaine Shod, le contraignant à suivre le *Guimaraens* dans son imprudence, au cas où il deviendrait nécessaire de lui porter assistance. Rendez-vous au [30](#).



4

En pensant, pour la sécurité de vos compagnons, que vous avez bien fait de passer en tête dans ce tunnel, vous dégainez Assilane, prêt à un duel dont ce monstre ne saurait sortir vainqueur.

ETTIN in: 10 co:14 vit: 40 bl:4D

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

5

Galvanisé par cette vision d'épouvante, vous tirez Assilane de son fourreau. Puis, totalement possédé par l'esprit de vengeance, vous vous ruez sur ces hommes sanguinaires, aussitôt suivi de vos trois compagnons, puis de la moitié des soldats et des marins du *Dragut*. Le premier groupe de pirates qui vous tombe sous la main est composé de trois hommes. Le premier, immense, prend un malin plaisir à taquiner de son sabre un matelot du *Guimaraens* tombé au sol, gravement blessé. Le second, petit, mais aussi large que haut, vous regarde fixement et vous invite, d'un geste du crochet qui a depuis longtemps remplacé sa main droite, à venir en découdre. Le troisième, à peine plus petit que le second, n'attend pas que vous vous approchiez pour engager le combat. Il vous lance ses deux couteaux. A son côté pend aussi un long coutelas. Avant d'engager la lutte contre ces trois adversaires simultanément, lancez deux fois 3 dés. Si le résultat que vous obtenez est inférieur à votre total d'Initiative, vous évitez les couteaux du pirate. Sinon, vous subissez 1D de Blessures pour chacune des armes de lancer qui vous atteint.

PIRATE AU SABRE in: 8 co: 8 vit: 16 bl:2D

PIRATE AU CROCHET in: 12 co: 12 vit: 8 bl: 1D

PIRATE AU COUTELAS in: 10 co: 10 vit: 12 bl: 1d



Si vous terrassez ces hommes sanguinaires, rendez-vous au [54](#).
Sinon, rendez-vous au [149](#).

6

L'habitude vous joue parfois des tours. A peine les trois elfes avaient-ils émis leur souhait que vous faisiez un pas en avant, vous désignant ainsi pour être le premier à discuter avec eux. Puis, une fois vos compagnons sortis de la pièce, Ilones prit la parole. ' - Ainsi, l'ordre du Premier Écu de l'Empire a survécu à tant d'années de misère. Nous en sommes heureux. Car Célindor le Farouche fut l'un de nos meilleurs alliés, du temps que cette terre était encore jeune.

Célindor le Farouche ! Si vous connaissez ce nom, celui à qui il appartient n'existe plus, depuis des siècles, que sous la forme d'une statue. Comment est-il possible que ces êtres aient pu connaître l'un des fondateurs de la Cité des Mille Visages... - Disons que nous vivons fort vieux, poursuit Ilones en dévoilant à haute voix le cours de vos pensées. Mais là n'est pas la raison pour laquelle nous souhaitions te rencontrer. Paladin tu es, et nous ne doutons pas que tu deviennes un jour seigneur. Pour ce faire, il ne te manque qu'une terre que tu puisses offrir à ton empereur. Cette île et sa ville seront à toi si tu parviens à détruire le porteur de la Couronne des Huit. Ce trésor précieux, volé à notre peuple, ceint aujourd'hui le front de notre plus grand ennemi : Synaps le fourbe, maître des prêtres sorciers de Malmort. Cette quête dangereuse a coûté la vie à de nombreux et valeureux guerriers depuis des siècles. Car cette couronne possède de terrifiants pouvoirs dans les mains de Synaps. Un instant plus tard, après avoir accepté la proposition des elfes, vous quittez la salle pour demander à l'un de vos compagnons d'y entrer. Rendez-vous au [120](#).

7

Vous vous rendez sur le pont, près du grand mât. Là, vous retrouvez Keans et Archibald, officiers de l'armée de Dorgan avec



qui vous vous entraînez chaque jour en fin d'après-midi. La première fois, les deux hommes avaient refusé votre proposition de combattre à deux contre un. Depuis, ni l'un ni l'autre ne se hasarderait à vous affronter seul. Il est vrai qu'avec Assilane à la main, cinq adversaires de cette trempe ne viendraient pas à bout du combattant que vous êtes. Comme d'habitude, vos adversaires s'essoufflent en vaines attaques. Épuisés au bout d'une dizaine de minutes, tous deux abandonnent. C'est alors qu'un vieux marin, un tribordais qui assiste silencieusement à vos entraînements depuis le départ du *Dragut*, vous lance un défi. - Chevalier ! Accepterais-tu de te battre avec moi en me laissant le choix des armes ? Si vous acceptez la proposition du matelot, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez mettre un terme à votre entraînement, rendez-vous au [124](#).

8

Une fois parvenu au sud de la clairière, à environ deux cents mètres du camp des gworks, en compagnie de Laurin qui avance vers l'ouest comme s'il marchait en plein jour, vous concentrez votre attention sur les bruits de la forêt. Votre progression est lente tant les pièges d'Akéla, parmi lesquels les racines noueuses de ses arbres géants et de profondes ornières, sont nombreux. La lumière vous fait cruellement défaut. Mais, par souci de discrétion, vous ne voulez pas faire appel aux pouvoirs magiques d'Assilane pour éclairer les ténèbres. Soudain, du bout d'un bâton que vous utilisez depuis une vingtaine de minutes à la manière d'une canne d'aveugle pour repérer les obstacles qui se dressent devant vous, vous touchez une matière plus solide que le tronc d'un arbre. « Sans doute une grosse pierre », pensez-vous en considérant que, vraiment, vous ne trouverez rien ici qui mérite de vous attarder. Allez-vous rebrousser chemin pour être sûr d'arriver à l'heure à votre point de rencontre (rendez-vous au [43](#)), ou poursuivre votre exploration vers le sud (rendez-vous au [80](#)) ?



9

Une fois encore, c'est à Assilane que vous devez votre salut. Car, si vous n'êtes qu'un homme et, à ce titre, sujet à l'hypnose, votre épée est faite d'acier. Aussi, tandis que votre esprit succombe lentement au pouvoir du monstre, Assilane guide votre bras de façon à placer sa lame devant vos yeux. L'effet sur la créature est immédiat. Ne supportant pas l'impact de son propre sortilège, elle prend la fuite et disparaît dans la brume. Après avoir mis vos compagnons en garde contre le retour éventuel de cet homme des neiges, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [133](#).

10

«Des machines de guerre!» pensez-vous tandis qu'Assilane, que vous tenez par le pommeau sans l'avoir sortie du fourreau, émet des vibrations qui témoignent de son étonnement et de son inquiétude. Voilà pourquoi ces pirates osent s'en prendre à plus forte partie qu'eux. Ils ont découvert un moyen sûr et rapide de terroriser et d'affaiblir leurs adversaires. Il faut que vous preniez les choses en main avant que la panique ne s'empare de l'équipage. D'autant plus que le bateau qui vous poursuit se rapproche de plus en plus. Bientôt, il sera en mesure de tirer sur vous. Rendez-vous au [118](#).

11

Vous songez un court instant, plus par réflexe que par raison, à dégainer Assilane pour faire fuir cet oiseau. Mais vous n'avez pas oublié comment une nuée de volatiles vous sauva la vie quand, dans les steppes de Baza, vous aviez subi les assauts des ailes de la nuit. En cette occasion, sans l'intervention providentielle de la gent ailée, vous auriez probablement succombé aux assauts de ces redoutables prédateurs aux griffes empoisonnées. Aussi décidez-vous d'adopter une tout autre stratégie. Évitant d'effrayer l'animal par des gestes brusques, vous déclarez d'une voix forte et ferme à l'intention de vos compagnons :



- Restez calmes, et tout se passera bien ! Le ton de votre voix, à la fois déterminé et rassurant, associé à votre charisme naturel et à votre longue expérience du commandement, fait merveille. Les hommes qui, un instant plus tôt, étaient à deux doigts de céder à la panique, restent immobiles, dans l'attente de vos ordres. Rendez-vous au [25](#).

12

Profitant de la panique qui se saisit de vos ennemis quand Laurin et Galidou tirent leurs premiers projectiles, vous arrivez à la vitesse de l'éclair sur un groupe de trois orques, prêt à livrer l'une de vos plus belles batailles et à remporter une grande victoire. Plus vif que ses deux congénères, l'un des monstres réagit. Il saisit sa hache et engage le combat.

ORQUE IN: 12 CO: 10 VIT: 20 BL:2D

Si vous tuez cet infâme geôlier, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

13

- L'histoire que je vais vous conter est assez récente. Je me trouvais alors dans les steppes de Baza. Après deux années de voyage, je savais que je touchais enfin au but. Quelques heures seulement me séparaient encore de l'Ultime Rempart du monde de Dorgan. Ceux d'entre vous qui connaissent cette région ne me démentiront pas. Dans ce pays sauvage, battu en permanence par un vent violent, l'esprit souffre de solitude et le corps d'épuisement. A ce moment de mon périple, bien que le soleil déclinât à l'horizon, je souhaitais vivement forcer l'allure. Mais je craignais pour ma monture fatiguée, dont le regard exprimait un sentiment de mélancolie proche de la détresse.

Qu'auriez-vous fait à ma place ? Auriez-vous poursuivi la chevauchée, au risque de perdre votre destrier (rendez-vous au [107](#)) ou mis pied à terre pour dresser un campement de fortune (rendez-vous au [175](#))?



14

Bien qu'il vous ait fallu tirer votre destin à la courte paille, c'est finalement à vous qu'est revenu l'honneur de libérer les prisonniers. Vous éprouvez donc une réelle fierté en vous approchant à pas feutrés du gworl chargé de surveiller les villageois de Palan. Vous n'êtes plus qu'à quelques pas du monstre, caché derrière une tente, quand Yamaël donne enfin le signal de l'assaut. Le gworl, alerté par le cri de l'enchanteur, vous tourne le dos. Mais un chevalier de l'ordre du Premier Écu ne frappe pas un adversaire déloyalement. Porter une attaque dans le dos serait un acte indigne du paladin que vous êtes ! Vous quittez donc votre cachette, puis vous sortez rapidement Assilane de son fourreau sans vous soucier du sifflement métallique qui, émis par votre lame, attire l'attention de votre ennemi. Surprise, la créature n'a pas la promptitude d'esprit suffisante pour lancer ses couteaux avant que vous n'engagiez le combat. Elle a cependant le temps de prendre un couteau dans chaque main. Ainsi armé, cet être ambidextre est en mesure de mener deux attaques à chaque Tour de Combat.

GWORL in: 17 co:15 vit: 20 bl:1D/1D

Si vous réussissez, sous les encouragements des prisonniers, à débarrasser la forêt d'Akéla de cette caricature d'être humain, rendez-vous au [166](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

15

« Il n'y a pas une seconde à perdre ! » pensez-vous en considérant les visages défaits des rescapés du *Dragut*. Il ne vous reste qu'une heure avant la tombée de la nuit et vous devez reprendre ces hommes en main avant qu'ils ne se laissent dominer par un sentiment, pourtant bien compréhensible, de tristesse et de mélancolie. Aussi votre ton est-il autoritaire, à la limite de la brutalité, lorsque vous ordonnez à la troupe de se répartir en quatre groupes. Vous confiez le commandement de chacune de ces unités à l'un des héritiers de Dorgan. Keldrilh et



Yamaël devront effectuer une fouille minutieuse des ruines du village. Laurin, qui possède une longue expérience de la forêt, s'occupera de rechercher des traces à la lisière d'Akéla. Quant à vous, assisté de trois hommes, vous réunirez tous les éléments recueillis par vos compagnons de voyage pour dresser un inventaire de vos ressources et établir un campement. Rendez-vous aux [154](#).



Si vous souhaitez, sous les encouragements des po-
sateurs, à dépasser le stade de l'association
et de vous constituer en société, contactez-nous
à l'adresse suivante : 111 rue de la République



Galidou l'illusionniste

Vous êtes Galidou l'illusionniste. Fils cadet de Gobledilgou, roi des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, vous avez passé vos années d'enfance et d'adolescence dans un paysage enchanteur. Mais à peine entré dans l'âge adulte -votre barbe n'avait alors que deux coudées - vous partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Au cours de cette guerre bon nombre des vôtres trouvèrent la mort mais elle vous permit d'apporter, sous le commandement de Keldrilh le ménestrel, la preuve de votre courage, de votre ruse et de votre intelligence .du combat. Hélas ! de retour dans votre trou douillet creusé dans le flanc de la colline la plus fleurie de la région, vous n'avez mis que quelques jours à vous rendre compte à quel point l'ennui vous pesait. Pour vous, les choses ne seraient plus jamais ce qu'elles avaient été. Car, en partant livrer bataille, vous avez laissé derrière vous, pour toujours, le goût d'une vie faite des mille et un bonheurs qu'apporte l'insouciance. Et, si vous appréciez toujours, parfois même plus que de raison, les concours de fumeurs de pipe ou les longues veillées pleines de rires, de chants et de musiques, le cœur n'y est plus vraiment. Aux yeux des vôtres, vous ressemblez beaucoup à Keldrilh qui, comme vous, a connu trop d'émotions fortes pour ne pas regretter le temps de l'aventure et de la gloire.

C'est pourquoi, bien qu'à contrecœur, votre père vous a permis de quitter votre logis pour vous établir à Guinpelforth, au-delà de la Porte du Levant et des Collines du Chaudron, afin d'y suivre l'enseignement de Termudil, le plus vieux et le plus sage des gnomes. Grâce à lui, vous avez acquis une réelle maîtrise des Gnomeries Surnaturelles, même s'il reste encore beaucoup à apprendre. Cependant, bien que vous soyez le meilleur élève de Termudil, c'est avec Keldrilh que vous passez le plus clair de votre temps. Car la véritable raison de votre départ des Collines des Barbes Fleuries n'est pas celle à laquelle les vôtres ont cru. En réalité, depuis la guerre, vous partagez avec le ménestrel un terrible secret. Dans l'une des nombreuses grottes que vous avez



explorées ensemble dans les Monts des Bêtes, vous avez découvert un bas-relief étrange, sculpté avec tant de finesse qu'il ne pouvait raisonnablement être l'œuvre d'un géant. Sur la pierre était représentée une créature d'une taille colossale, à en juger par la petitesse des géants agenouillés devant elle. Un texte écrit dans une langue que Keldrilh put faire traduire par son ami Kandjar, avait été rédigé dans le dialecte des prêtres de Malmort : «Là où le soleil se couche se lèvera le dieu de Pierre. Ses fils, nés de la terre, soumettront le monde. »

Depuis ce jour, vous savez que votre destinée est écrite, et que vous devez trouver, affronter et vaincre cette créature... avant qu'elle ne détruise votre monde !

Objets magiques de Galidou au début de l'aventure

L'Armure de Mildrilth

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

La Fiole de Soins

Votre second objet magique vous a été offert par votre père, Gobledilgou, avant que vous ne partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Il s'agit d'une Fiole de Soins, à moitié vide car vous avez déjà eu l'occasion d'en faire usage. Vous pourrez boire le liquide de couleur rosée aux vertus curatives en une ou plusieurs fois, à condition de le faire avant d'engager un



combat ou lors d'un moment de repos. Au total, la consommation de cette fiole vous permettra de déduire 12 points de votre total de Blessures (bl).

Les Gnomeries Surnaturelles

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

Gnomeries Surnaturelles connues au départ de l'aventure

Ballade de la Tortue

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

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

Camouflage

Votre corps absorbe lentement la lumière pour s'y fondre presque totalement. Vos adversaires ne voient plus que les contours d'une vague silhouette. Initiative: 5. Durée: trois Tours de Combat. Niveau : 3.

Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

Fou Rire

Même les plus grands doivent se méfier de l'humour des gnomes : votre calembour à peine prononcé, toute personne capable de vous comprendre est secouée d'un rire irrésistible. Dans



l'hilarité générale, le combat continue quand même ! Initiative: 10. Durée: cinq Tours de Combat. Niveau : 3.

Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.

Terrain Mouvant

« Un tremblement de terre ! » criez-vous en sautant d'un pied sur l'autre, comme si vous ne pouviez pas conserver votre équilibre. L'illusion est si parfaite que vos adversaires ont aussitôt l'impression que le sol bouge sous leurs pieds. Initiative : 25. Durée : trois Tours de Combat. Niveau : 3.

Effet: retire 1D d'Initiative, de Combat et de Magie à vos adversaires.





1

- Galidou, prince du peuple des gnomes des Collines des Barbes Fleuries.

- Bienvenue, cousin, déclare de son siège un gnome souriant que nul autre ne peut se vanter de connaître mieux que vous, puisque vous lui devez d'être présent en ce lieu.

- Keldrilh, vieux frère, quelle joie de te revoir ! répondez-vous spontanément avant d'ajouter à l'adresse de l'assemblée : Et quel plaisir de me trouver en si bonne compagnie !

Un instant plus tard, vous prenez place dans un large fauteuil de cuir, après y avoir disposé à votre convenance deux épais coussins couverts d'un brocart à ramages. Une marque d'attention à laquelle vous êtes sensible car, pour un gnome, vis-à-vis d'un humain, rien n'est plus désagréable que de souffrir de sa petite taille. Il ne fait aucun doute que Methven, le sénéchal d'Elvanine, sait recevoir ses hôtes. Rendez-vous aux [20](#).

2

Nom d'une pipe ! Jamais vous n'avez vu de loup aussi gros que celui qui vous fait face. Cependant, si ses crocs sont d'une taille inquiétante, ils sont moins longs que la lame de votre dague. Et puis, ce n'est pas la première fois que vous devez combattre une créature plus grande et plus forte que vous. Ce n'est pas pour rien que vous avez mérité le titre tant envié par les gnomes de tueur de géant! En revanche, ce qui vous surprend vraiment, c'est que cet animal est insensible au pouvoir d'hypnose qui vous permet habituellement de vous débarrasser des animaux. Un don qui vous a incité à ne pas utiliser votre fronde en cette occasion. Mais le temps n'est plus à la réflexion car le loup, d'un bond, se jette sur vous.

LOUP GÉANT IN : 14 CO:14 VIT: 20 BL:3D



Si vous ôtez la vie à ce redoutable adversaire, rendez-vous au 28. Sinon, rendez-vous au [68](#).

3

Partagé entre le risque d'une attaque des pirates et la menace d'une tempête, vous ne savez plus où donner de la tête. Aussi faites-vous confiance au capitaine Shod, au demeurant seul maître à bord du *Dragut*, et à Valkyr qui le soutient dans sa décision de suivre le *Guimaraens* afin de lui porter secours si, d'aventure, il venait à tomber dans un piège. Rendez-vous aux [30](#).

4

Un géant à deux têtes ! Voilà qui donnera encore plus de relief à votre titre de tueur de géant ! C'est en fredonnant un chant de victoire que vous vous lancez à l'assaut du monstre en dégainant votre dague.

ETTIN IN: 10 CO:14 VIT: 40 BL:4D

Pour une fois, votre petite taille vous apporte un avantage certain. D'une part, le tunnel est trop étroit pour que votre adversaire puisse se mouvoir à sa guise. D'autre part, Valkyr, qui se tient derrière vous, est en mesure d'agir efficacement et de donner, une fois tous les deux Tours de Combat, un coup de son épée magique. Si vous ajoutez ce monstre à votre tableau de chasse, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

5

Par la barbe de vos aïeux ! Si ces sauvages veulent du sang et des larmes, ils vont être servis ! C'est en chantant à tue-tête l'hymne des gnomes des Collines des Barbes Fleuries que vous partez au combat. A vous voir dans de si bonnes dispositions, vos compagnons de voyage reprennent courage. Ils vous emboîtent le pas, aussitôt suivis de la moitié des marins et des soldats du *Dragut*. Quant aux pirates, un instant surpris par votre



comportement, ils se ressaisissent très vite. Vous n'avez fait que quelques pas lorsque le premier d'entre eux, un homme de grande taille et de forte carrure, armé d'une hache d'abordage, s'élançe vers vous dans la ferme intention de vous couper le sifflet.

PIRATE DES SARAIS in : 8 co : 8 vit : 12 bl : 2D

Vous avez le temps d'utiliser une fois votre fronde contre ce pirate avant qu'il ne vous oblige à combattre en utilisant votre dague. Si vous parvenez à vous défaire de cet adversaire, rendez-vous aux [38](#). Sinon, rendez-vous aux [58](#).

6

Nom d'une pipe! Tant de questions brûlent vos lèvres que vous n'avez pu résister à l'envie de vous lever d'un bond. Cependant, maintenant que vous vous retrouvez seul à devoir affronter les trois elfes, vous n'en menez pas large. Fort heureusement, Morgen rompt le silence pour s'adresser à vous dans la langue ancienne du peuple gnome. - Il y a bien des années que nous n'avions vu un gnome. Le dernier s'appelait Timhrandil. Il jouait merveilleusement d'un instrument qui fut fabriqué par le Dragon Céleste. Nous sommes heureux de savoir que ton peuple prospère et qu'il est parvenu à s'entendre avec l'espèce humaine. Timhrandil ! Mais quel âge peuvent donc bien avoir ces êtres pour avoir connu l'arrière-grand-père de Keldrilh, mort depuis plus de deux siècles ? - A cette question, poursuit l'elfe qui semble lire dans vos pensées, nous répondrons lorsque toi et tes compagnons serez de nouveau réunis. Mais nous voulions vous voir séparément, car chacun de vous suit son propre chemin, même si vous devez faire route ensemble. Le jour viendra où, avec eux, tu iras dans les terres maudites de Malmort où tu devras affronter celui que tu nommes le dieu de Pierre, pour que jamais le monde ne revienne à la barbarie de l'aube des temps. En prévision du jour où tu devras affronter ce destin, nous te donnons ce parchemin. Ne le déroule sous aucun prétexte avant de te trouver face à ton ennemi. Sinon, il perdra tout son



pouvoir. Tel est le don des elfes à l'ambassadeur du peuple des gnomes de Dorgan, petits par la taille, mais grands par le courage et l'amitié. Un instant plus tard, après avoir soigneusement rangé le parchemin elfique dans un cylindre de cuivre que vous placez dans votre sac, vous quittez la salle pour demander à l'un de vos compagnons d'y entrer. Rendez-vous aux [120](#).

7

Vous marchez à pas comptés en direction du gaillard d'avant quand un parfum exquis, vanillé et chocolaté, monte à vos narines. Par l'odeur alléché, bien que ce périple maritime vous ait depuis le premier jour coupé l'appétit, vous faites halte sous le hublot ouvert d'où s'échappe ce parfum délicat. Puis, aussi discrètement que possible, en vous hissant sur la pointe des pieds, vous risquez un regard à l'intérieur. Dans le désordre de sa cuisine, le chef prépare un énorme gâteau tout en répondant aux questions de son jeune marmiton.

- C'est vrai qu'il y a des pirates dans les parages ?

- Je l'ai entendu dire, mon gars. Mais j'ai rien vu qui ressemble de près ou de loin à des pirates dans ces eaux. Et pourtant, j'ai servi dans les trois premières expéditions qu'on a envoyées dans la région !

- Mais alors, qu'est-ce qui a bien pu arriver aux deux navires portés disparus ?

- M'est avis qu'ils ont dû s'encalminer dans les algues qui entourent l'île de Nijar.

- Et des trésors, tu crois qu'on va en trouver ?

- Des trésors ? Ne rêve pas trop, mon garçon... A moins que les loups se mettent à fabriquer de l'or, j'en doute. Tu sais, mis à part ces sales bêtes et celles qui leur servent de garde-manger, nous autres, on n'a rien vu de plus que de vieilles ruines dans les terres. Mais assez discuté, moussaillon, et au travail ! Donne-moi



les noix d'Andaines et va vite préparer la table du commandant pour le dîner. Si vous souhaitez en apprendre plus sur l'île de Nijar en cuisinant le capitaine du *Dragut*, rendez-vous aux [45](#). Si vous préférez poursuivre votre ballade sur le pont, rendez-vous aux [85](#).

8

Des quatre points cardinaux, l'est vous incombe. Une mission facile, dans la mesure où vous venez de cette direction. Cependant, comme le dit un vieux proverbe du village de Guinpelforth : un gnome averti en vaut deux ! C'est pourquoi, malgré l'absence de lumière, car vous ne souhaitez pas prendre le risque d'alerter un éventuel ennemi qui se trouverait caché à proximité, vous progressez en accordant toute votre attention aux mille et un bruits de la nuit. Vous prenez bien garde d'éviter les innombrables chausse-trappes de la forêt, dont des racines à moitié aussi hautes que vous et des ornières assez profondes pour vous engloutir. Vous marchez ainsi depuis un peu moins d'une demi-heure sans, pour autant que vous puissiez en juger dans l'obscurité, vous être jamais éloigné de plus de cinq cents mètres de la clairière. Allez-vous maintenant rebrousser chemin, quitte à arriver avec un peu d'avance à votre lieu de rencontre (rendez-vous aux [43](#)) ou pénétrer encore plus profondément dans la forêt en direction de l'est (rendez-vous aux [31](#)) ?

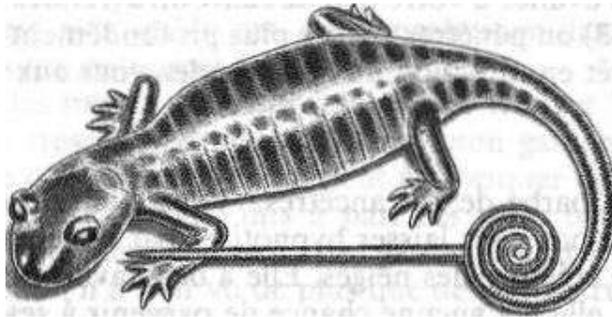
9

Par la barbe de vos ancêtres ! Vous n'allez tout de même pas vous laisser hypnotiser par cette abominable créature des neiges. Elle a beau avoir de jolis yeux, elle n'a aucune chance de parvenir à ses fins. Vous soutenez son regard sans peine, parvenant même à le dominer. Alors, par la force de votre esprit, vous inspirez à ce monstre un sentiment de peur si fort qu'il s'enfuit sans demander son reste. A vos compagnons, qui s'inquiètent de votre soudaine halte, vous répondez que vous avez glorieusement fait fuir un quelconque lapin des neiges. Rendez-vous aux [133](#).



10

Vous restez un long moment silencieux, à la fois fasciné et terrifié par le spectacle auquel vous venez d'assister. Ces pirates utilisent des machines de guerre capables de lancer des boules de métal aussi loin et aussi fort que les géants des Monts des Bêtes expédiaient leurs blocs de pierre. Vous ressentez un douloureux sentiment d'impuissance en considérant que vos sortilèges, s'ils vous permettent de vaincre n'importe quel adversaire en combat singulier, ne peuvent rien contre ces boulets. Mais il faut agir, et vite car le bateau qui vous poursuit se rapproche inexorablement dans le but, maintenant évident, de se mettre en position de tir. Rendez-vous aux [118](#).



11

Nom d'une pipe ! Vous n'en croyez pas vos yeux ! Ces oiseaux sont si nombreux que vous ne parvenez même pas à les compter. Un court instant, vous restez immobile, sans voix, incapable de réagir. Mais l'incroyable spectacle de cette nuée de volatiles silencieux ne vous fait heureusement pas oublier qu'un gnome a toujours plus d'un tour dans son sac. Et vous vous souvenez que Keldrilh prouva, voici cinquante ans, sur la Voie des Bâisseurs, que la musique a pour vertu principale d'adoucir les mœurs de la gent ailée. En espérant que le miracle se produira cette fois encore, vous sortez doucement votre flûte de cristal de votre sac. Rendez-vous aux [75](#).



12

Contre des adversaires qui ne s'attendaient pas du tout à être attaqués, votre fronde fait des ravages. Vous comptez un orque assommé et un autre blessé A une jambe par vos pierres avant que leurs compagnons ne réagissent. Cependant, un vent de panique louffle sur les prisonniers qui s'égaillent en tous sens comme une volée d'oiseaux. Considérant qu'une pierre perdue pourrait en tuer un, vous décidez de passer à l'attaque l'arme à la main. Un instant plus tard, vous affrontez un orque en combat singulier.

ORQUE IN: 12 CO:10 VIT: 20 BL:2D

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

13

- A mon tour, annoncez-vous en levant bien haut votre chope de bière. Imaginez que vous vous trouviez à plus de deux mille mètres d'altitude, dans la somptueuse forêt de sapins, d'épicéas et de mélèzes qui couvre les premiers contreforts des Monts du Rovar. Comme éclaireur de l'armée des gnomes de Keldrilh le ménestrel, vous avez été chargé d'une mission de confiance : localiser les positions occupées par vos ennemis, les cruels géants des Monts des Bêtes. Mais, après trois heures d'une marche harassante, vous vous trouvez confronté à un problème épineux. Devant vous se dresse un mur de brume propice à l'embuscade. Conscient des risques de l'entreprise, vous n'hésitez pourtant pas un instant. A pas de loup, en vous dissimulant derrière les arbres, vous pénétrez dans la brume. Cinq minutes plus tard, vous entendez de sourds grognements, témoignages indiscutables de la présence de géants. En cette circonstance, auriez-vous considéré que prudence est mère de sûreté (rendez-vous au [134](#)) ou fait preuve de témérité (rendez-vous aux [74](#)) ?



14

Dix minutes plus tard, alors que vous vous êtes installé à la lisière de la clairière en compagnie de Lau-rin, à environ quinze mètres du feu autour duquel les trois gworls se trouvent réunis, Yamaël donne le signal de l'attaque. Alerté par son cri, les gworls se tournent aussitôt vers la tente sans comprendre que la vraie menace est derrière eux. Touché dans le dos par votre pierre, l'un des gworls tombe en avant... dans les flammes, où la fourrure de son crâne prend feu ! Un autre, les yeux exorbités, regarde sans réagir la flèche, tirée par Laurin, qui vient de transpercer sa cuisse droite. Le troisième se retourne et regarde dans votre direction, un couteau dans chaque main. Si vous souhaitez de nouveau tirer à distance avant de vous rapprocher de vos adversaires, rendez-vous au [61](#). Si vous voulez poursuivre ce combat à la loyale, rendez-vous au [101](#).

15

Vous ne résistez qu'à grand-peine à l'envie qui monte en vous de pleurer devant un spectacle aussi affligeant. Mais une telle attitude face à l'adversité serait indigne du gnome que vous êtes ! Vous n'hésitez donc pas un instant à obéir aux ordres de Val-kyr qui vous confie la responsabilité d'un groupe de trois hommes et vous charge des fouilles d'une partie des décombres du village. Le chevalier a compris qu'il fallait éviter de laisser les rescapés du *Dragut* s'abandonner au sentiment de tristesse que vous avez vous-même durement ressenti. Rendez-vous aux [144](#).





Laurin le barde

Vous êtes Laurin le barde. Fils de Caïthness l'élémentaliste et d'Aria le troubadour, vous avez passé l'essentiel de votre existence dans la forêt d'Ordreth, au cœur du royaume d'Elfham. Comme votre mère, ce sont les fées qui vous ont élevé et les lutins qui furent les compagnons de Jeux de votre enfance. Comme elle, vêtu de vêtements légers, richement brodés d'or et de perles, vous couriez prendre des bains de vapeur parfumés tivant de participer à d'interminables banquets au Cours desquels se succédaient des plats nombreux et raffinés. Comme elle encore, vous avez contemplé l'inoubliable île de Cristal délicatement posée au milieu des coraux, admiré les demi-teintes incertaines de la forêt, respiré les parfums suaves des fleurs entre les lianes et les troncs moussus, marché sur les dalles de marbre blanc de palais cernés de fragiles colonnades, cueilli les succulents champignons qui poussent sur l'écorce de chênes plusieurs fois centenaires, écouté le langage mélodieux des fées et leur chant d'une pureté cristalline. Comme elle toujours, vous avez été initié dès l'enfance à la science des puissances naturelles par Misris, petit lutin sans âge, mais le plus grand de tous les élémentalistes d'Elfham. Mais là s'arrête la comparaison. Car, s'il est vrai qu'il ne fut guère présent auprès de vous durant vos minées d'enfance, votre père occupa très tôt l'essentiel de vos pensées. Grâce à lui, lors de ses brefs séjours à Elfham, vous avez appris tout ce qu'un troubadour connaît de la vie : le don de raconter des histoires, le plaisir du chant, le goût de la poésie, et tant d'autres choses... Avec lui, vous avez déjà franchi plusieurs fois les limites du royaume des Fées et parcouru de longues distances dans le seul but de voir un monument ou de rencontrer un ami. Si Caïthness, Misris, les fées et les lutins vous ont permis de découvrir les secrets de la nature, Aria vous a donné son bien le plus précieux : un plaisir immodéré des voyages, de l'aventure et, surtout, de la mer, contemplée pour la première fois à l'âge de quinze ans, depuis la Voie des Bâisseurs. La mer, qui explique pourquoi, de plus en plus souvent et pour des périodes de plus en



plus longues, vous laissez derrière vous la douceur du royaume d'Elfham. Car la sève qui coule dans vos veines est celle d'un marin et d'un capitaine. Et si vous connaissez déjà les rudiments de la navigation, pour avoir souvent vogué sur les eaux du fleuve Koth, vous rêvez de mers lointaines, d'îles inconnues et de trésors enfouis. A vos yeux, rien ne compte plus que la réalisation de votre souhait le plus cher : devenir commandant de la plus formidable armada que ce monde ait jamais connue.



Objets magiques de Laurin au début de l'aventure

Avant votre départ d'Elfham pour Elvanine, au moment où vous avez été convoqué par le Conseil des Seigneurs de Dorgan, Caïthness vous a offert deux de ses trésors les plus précieux.

Les Yeux de Méluve

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



La Dague de Racha

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



Le livre des Éléments

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

Sortilèges de Laurin au début de l'aventure

Chant

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

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

Engourdissement

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

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

Soin

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

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



1

- Laurin, du royaume d'Elfham, fils d'Aria et de Caïthness, représentant du peuple des fées et des lutins de la forêt d'Ordreth.

Deux hommes se lèvent simultanément à l'annonce de votre titre. Le premier ne peut être que Methven, le sénéchal d'Elvanine, que vous n'avez jamais rencontré mais dont vous avez souvent entendu parler comme d'un homme bon et généreux. Le second n'est autre qu'Aria, votre père. C'est lui qui vous a convoqué à ce Conseil et qui vous accueille maintenant tandis que Methven se rassie.

- J'ai la joie de vous présenter mon fils Laurin et de l'inviter, pour la première fois, à prendre place à la table du Conseil des Seigneurs de Dorgan. Rendez-vous au [20](#).

2

Tandis qu'une des créatures s'assied à moins de deux mètres de vous, une vieille légende du royaume des Fées vous revient en mémoire. L'histoire raconte comment un puissant sortilège, dont l'origine se perd dans la nuit des temps, permit à un lutin de faire revivre son meilleur compagnon de jeux, mort quelques années auparavant. Hélas, la réincarnation transforma l'ami qui, dans le corps d'un ours énorme, devint méchant et dangereux. Il fallut alors, comme l'indique la légende, le tuer une seconde fois pour qu'il trouve enfin le repos éternel. Ainsi, ces loups géants n'ont d'animal que l'apparence! En réalité, vous avez affaire à des esprits revenus de la mort, pervertis par le pouvoir d'un sortilège maléfique. Si vous l'aviez deviné plus tôt, vous auriez utilisé votre arc contre ces monstres. Soudain, d'un bond, le loup se jette sur vous, coupant court à votre réflexion. C'est à peine si vous nvez le temps de dégainer votre dague.

ESPRIT RÉINCARNÉ in: 14 co: 14 vit: 20 bl:3D



Si vous libérez cet esprit du sortilège qui le tient en «on pouvoir, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous nu [68](#).

3

Si vous partagez les craintes du capitaine Shod quant au risque de tomber dans une embuscade dressée par des pirates, vous redoutez plus encore la tempête qui va s'abattre bientôt sur la région. A l'est de la Baie de l'Ange-de-Mer, le ciel invisible n'est plus qu'une flambée-silencieuse parcourue d'éclairs sanglants. Le maître du *Dragut*, apparemment indécis, à qui vous aviez annoncé cette menace bien avant que les prémices n'apparaissent, vous demande votre avis. Vous lui conseillez aussitôt de ne pas prendre le risque de suivre le *Guimaraens* et de trouver au plus vite un abri dans lequel protéger son bateau. Mais quel havre allez-vous lui proposer? L'île de Nijar (rendez-vous au [12](#)) ou la côte nord de la Pointe des Loups (rendez-vous au [130](#))?

4

Par les ailes des fées ! Où diable les prêtres sorciers de Malmort sont-ils allés chercher cette créature ? Jamais vous n'avez entendu parler d'une pareille aberration de la nature ! Mais l'heure n'est pas à l'étude des espèces insolites de votre monde car le monstre fonce droit sur vous, avec la ferme intention de vous assener un terrible coup de massue sur la tête.

ETTIN in: 10 co: 14 vit: 40 bl:4D

De vos compagnons, seul Yamaël, qui se tient derrière vous, est en mesure d'agir. S'il ne peu! combattre en employant une arme - le tunnel étant trop étroit - il peut toutefois utiliser ses sortilèges. Si vous parvenez à vous défaire de ce redoutable adversaire, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).



5

Tandis que le combat s'engage sur le pont, vous parvenez, non sans mal, à vous frayer un chemin jusqu'au grand mât du *Guimaraens*. Puis, une fois votre but atteint, vous grimpez aussi vite que vous le pouvez. Un instant, vos compagnons vous jugent sévèrement, croyant sans doute que vous cherchez à échapper à la bataille furieuse et meurtrière qui les oppose maintenant aux hommes des Saraïs. Cependant, en voyant l'arc et le carquois de dix-huit flèches que vous portez dans le dos, le second du *Dragut*, Keans, a fort bien compris le but de votre manœuvre. C'est pourquoi, accompagné d'une poignée d'hommes courageux et résolus, il interdit à quiconque d'approcher du mât, en espérant que vous parviendrez à vos fins: atteindre la plateforme de vigie, d'où votre talent d'archer pourra pleinement s'exprimer. Mais un obstacle, et non des moindres, s'oppose encore à la réalisation de votre projet: pour prendre place là-haut, vous devez d'abord vous débarrasser du pirate qui s'y est installé! Ainsi, avant d'engager le combat, vous devez ajouter le résultat du lancer de 1 dé à votre total de Blessures car, s'il ne peut se permettre **de** lancer sur vous son unique dague, et bien qu'il **ne** parvienne pas à vous empêcher d'accéder à la petite plate-forme, le pirate vous accueille d'une véritable grêle de coups de pied.

PIRATE DES SARAIS IN: 13 CO:10 VIT: 14 BL: 1D

Si votre adversaire succombe, rendez-vous au [82](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

6

Depuis votre entrée dans la cité elfique, vous avez **le** sentiment de retrouver l'atmosphère chaleureuse du royaume des Fées. Et, tandis que vos compagnons hésitent, vous faites un pas en avant, puis vous mettez un genou à terre en signe de respect. Opal demande alors à vos amis de quitter la salle, le temps de votre entretien. Une fois Galidou, Valkyr **et** Yamaël sortis, Morgen



prend la parole, à votre grand étonnement, dans la langue des lutins de la forêt d'Ordreth.

- A en juger par ta surprise à l'instant de notre rencontre, je crois comprendre que Misris n'a pas dévoilé le secret de notre présence en ce monde. Je savais que nous pouvions compter sur lui pour garder le silence.

Misris ? Votre maître ?

- Oui, poursuit l'elfe qui semble lire en vous comme dans un livre ouvert. T'es-tu jamais demandé quel âge pouvait bien avoir celui qui t'a enseigné l'art des sciences élémentaires? Il était encore bien jeune lorsque nous lui avons appris ses premiers sortilèges. Mais nous ne t'avons pas fait venir ici pour parler de ton mentor, même s'il est le meilleur ami des elfes et si nous sommes heureux de le savoir vivant et en bonne santé. Car notre rencontre est placée sous le signe de l'avenir et non du passé. Toi et tes compagnons, vous devrez affronter un redoutable adversaire sur son propre terrain : l'île de Malmort. Pour atteindre ce lieu maudit avant l'heure fatidique, il faudra un navire plus solide que ceux que fabriquent les hommes de ce monde. Prends cette bouteille. A l'intérieur se trouve un bateau elfique qui te permettra, sans équipage, d'atteindre les côtes du domaine des prêtres sorciers. Il te suffira, le jour venu, d'entrer dans la mer, puis de briser le verre. Un instant plus tard, après avoir remercié les elfes, puis placé dans votre besace la bouteille enveloppée d'un linge épais, vous quittez la salle pour demander à l'un de vos compagnons d'y entrer. Rendez-vous au [120](#).

7

« Si peu de temps et tant de choses à apprendre ! » pensez-vous en vous rendant compte que vous aurez rallié le village de Palan en moins de trois jours. Pour accélérer votre apprentissage de marin d'eau de mer, vous n'avez pas hésité à partager le dur labeur des matelots du *Dragut*. Dès l'aurore, vous œuvrez avec les gabiers dans la mâture. L'après-midi, vous tenez la barre. Le



soir, après le dîner, vous suivez l'enseignement du capitaine Shod. En somme, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce voyage devait durer encore un bon mois et si... vous n'aviez cette impression désagréable qu'un grave péril menace votre navire. Vous devez en avoir le cœur net ! C'est pourquoi vous avez demandé au capitaine l'autorisation de prendre la dernière heure du quart de l'homme de vigie. Rendez-vous au [63](#).

8

Tandis que vous explorez l'ouest de la clairière, à environ deux cents mètres du camp des gworls, après avoir laissé Valkyr au sud, ce n'est pas sans émotion que vous vous souvenez des longues heures passées avec vos amis lutins dans la forêt d'Elfham. A cette époque, vous excelliez dans l'art d'un jeu qui consistait à se déplacer les yeux bandés, dans le but d'atteindre la colline des fleurs sur laquelle, toujours aveugle, vous passiez, le plus souvent avec succès, des épreuves olfactives, auditives et de tir à l'arc. Dans cette forêt inconnue, plongé dans l'obscurité, vous retrouvez toutes les sensations qui furent les vôtres lors des joyeux divertissements que vous concoctaient les petits êtres du royaume des Fées. Depuis votre départ de Palan, vous avez eu largement le temps de mémoriser les odeurs et les sorts d'Akéla. Pour l'instant, vous n'avez rien détecté qui vous semble de nature à rendre périlleuse une attaque du camp des gworls. Si vous pensez qu'une poursuite de votre investigation est inutile, rebroussez chemin et rendez-vous au [43](#). Si vous tenez à poursuivre votre exploration vers l'ouest, rendez-vous au [169](#).

9

« Un yéti ! » pensez-vous en baissant les yeux de façon à éviter l'attaque sournoise du monstre qui tente de vous hypnotiser. Mais vous ne connaissez que trop bien les légendes. Et vous savez qu'il n'existe pas de créature plus peureuse que ce troll des montagnes, comme le nomment les lutins. Aussi, détournant les yeux avant que le monstre ne vous tienne en son pouvoir, vous



dégainez votre arme en criant aussi fort que vous le pouvez. Le résultat de votre action ne se fait pas attendre.

L'abominable homme des neiges prend la fuite comme s'il avait un diable à ses trousses. Après avoir raconté cette histoire à vos amis, ce qui est l'occasion d'une franche partie de rigolade, vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [133](#).

10

De la poudre... pour propulser des boulets ! Si les lutins d'Elfham connaissent fort bien l'usage de cet explosif, il n'a jamais été utilisé qu'à l'occasion des feux d'artifice de la forêt d'Elfham. Vos sortilèges, aussi puissants soient-ils, ne peuvent rien contre ces machines de guerre. Si vous tentez de sauver le *Dragut* en prenant la situation en main, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez risquer le tout pour le tout en invoquant les esprits élémentaires, rendez-vous au [141](#).

11

Par tous les lutins d'Elfham ! Si vous vous attendiez à rencontrer des êtres étranges au cours de votre périple, jamais vous n'auriez pensé tomber face à face avec une créature capable de maîtriser l'art des métamorphoses. Dans le royaume des Fées, bien peu d'élémentalistes sont capables de troquer ainsi leur apparence contre celle d'un animal et, à votre connaissance, seul votre maître Misris parvient à revêtir celle d'un oiseau. Mais quelle que soit l'étendue des pouvoirs de la créature qui vous fait face, vous ne savez encore rien de ses intentions. Aussi préférez-vous attendre prudemment qu'elle se manifeste. Rendez-vous au [25](#).

12

Avant que les prisonniers ne paniquent, ce qui vous empêche d'utiliser votre arc de peur d'en tuer un l'il venait à passer devant votre cible au mauvais moment, vous avez toutefois pu tirer trois flèches : deux pour abattre un orque qui vous semblait plus fort que ses semblables, et la dernière pour en blesser un autre.



Satisfait de ce bilan, vous vous préparez maintenant à affronter un troisième adversaire, l'arme à la main.

ORQUE IN: 12 CO: 10 VIT: 20 BL:2D

Si votre adversaire succombe, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

13

- Pour ma part, j'aimerais vous parler d'une aventure fluviale qui me donna l'occasion de ma première véritable frayeur. A cette époque, je naviguais chaque jour sur le fleuve Koth, apprenant les rudiments de la navigation tout en regrettant de n'être pas confronté à autre chose qu'un faible courant et quelques tourbillons. Je voguais tranquillement depuis trois bonnes heures, porté par le courant, sans même avoir eu besoin de hisser l'unique voile de mon bateau, quand de gros bouillonnements se formèrent à la surface de l'eau jaunâtre du fleuve. Stupéfait, je constatai que ma petite embarcation n'avancait plus d'un pouce et qu'elle prenait de la gîte, menaçant sérieusement de chavirer. Un instant, je demeurai comme pétrifié, incapable du moindre geste. Puis, je repris courage et décidai d'agir. Mais que faire ? Tenter une manœuvre qui me permettrait de sortir mon bateau des remous (rendez-vous au [60](#)) ou attendre patiemment en me préparant à un éventuel combat (rendez-vous au [95](#)) ?

14

Comme vous l'aviez prévu, les trois gworls réunis autour du feu sur lequel grillait leur Quartier de viande, désormais réduit à un tas d'ossement montrent d'indéniables signes de fatigue. De la lisière de la clairière, à environ quinze mètres, vous les voyez bailler aux corneilles en digérant un repas copieusement arrosé du contenu, plus que suspect de leurs gourdes de peau. Trois contre deux, vous et Galidou - voilà un défi qui n'est pas fait pour vous déplaire! D'autant que ces monstres offrent un cible parfaite. Confiant, vous encochez une flèche à votre arc tandis que Galidou place une pierre dans le cuir de sa fronde. Soudain



retentit le en tant attend». Tout en attirant l'attention des gwork en direction de 1. tente située derrière eux Yamae vous donne le signal convenu de l'attaque Deux projectiles partent aussitôt. Votre flèche atteint sa cible au-delà de toutes vos espérances, le cou transpercé par votre trait, l'un des trois gworls s'effondre La pierre de Galidou, presque aussi efficace que votre mit, brise le bras gauche d'un gworl qui hurle de douleur. Si vous souhaitez de nouveau tirer à distance avant de vous rapprocher de vos adversaires, rendez-vous au [9](#). Si vous préféra les affronter à visage découvert, rendez-vous au [153](#).

15

Tandis que Valkyr prend les choses en main et désigne un groupe de quatre hommes pour vous seconder dans la recherche de traces à la lisière de Xèt d'Akéla, vous pensez à l'histoire que vous écrirez un jour... si jamais vous revenez vivant de ente expédition I Mai» le temps n'est pas encore venu pour vous de composer un chant qui raconterait les péripéties de votre voyage. Car vous pressentez que de nombreux dangers vous attendent encore dans cette contrée inconnue. Rendez-vous au [164](#).





Yamaël le démon

Vous êtes Yamaël le démon. Aux yeux des enchanteurs de la Sixième École de Magie de Dorgan, vous êtes cet homme, beau et mystérieux, capable de rendre un oracle, de faire des prophéties. Pour eux, vous êtes ce prêtre qui a volontairement décidé de fuir les sorciers de l'île de Malmort, leurs plus grands ennemis. Mais vous le savez fort bien : tous se trompent ! Tous, sauf un... car Kandjar, maître du neuvième cercle des enchanteurs de la Cité des Nuages et fondateur de l'École de Magie de Dorgan, connaît la vérité. Vous n'êtes pas né sur l'île de Malmort et vous n'y avez jamais vécu. En réalité, vous avez vu le jour dans un monde qu'aucun être humain n'a jamais contemplé. Mais plus encore, vous n'avez rien de commun avec les créatures de chair et de sang, sauf les apparences.

Car vous êtes Yamaël le démon, invoqué en ce monde il y a plus de dix ans par Synaps, grand prêtre de Malmort, qui vous ordonna de tuer Kandjar. Vous étiez alors fermement décidé à achever au plus vite la mission qui vous permettrait de quitter ce monde froid, si froid... Mais, d'un seul mot, le maître des enchanteurs ruina votre espoir d'un retour rapide. A l'instant même de votre apparition dans son laboratoire secret de la Cité du Lac, un puissant sortilège vous emprisonna dans une prison immatérielle. Puis huit sans s'écoulèrent, au cours desquels les envoûtements de Kandjar vous transformèrent progressivement en créature humaine et vous firent perdre la plus grande partie de vos pouvoirs démoniaques. Alors, l'enchanteur vous permit de sortir de votre geôle, non sans avoir pris soin de vous libérer du maléfice de Synaps et obtenu votre parole de démon que vous ne tenteriez pas de franchir l'enceinte de la cité.

Aujourd'hui, après deux années de semi-captivité passées dans la robe des initiés du huitième cercle de la Cité du Lac, sous cette forme humaine qui vous pèse tant, Kandjar vous propose de sceller un pacte. Vous en acceptez aussitôt les termes, en répétant après lui :



- Moi, Yamaël le démon, je jure de trouver et de détruire Synaps, grand prêtre de Malmort.

Puis, d'une voix forte, Kandjar ajoute :

- Moi, Kandjar l'enchanteur, je jure de rendre à Yamaël sa forme démoniaque et de l'autoriser à revenir sur son monde une fois sa quête accomplie, s'il le souhaite encore.

Le Bâton des Enchantements

Sur la route qui vous mène à Elvanine, où vous avez été convoqué par le Conseil des Seigneurs de Dorgan, vous étudiez longuement le cadeau que Kandjar vous a fait voici quelques jours. Dans ce corps qui n'est pas le vôtre, vous ne pouvez pas utiliser vos pouvoirs de démon. De ce fait, afin de vous permettre de remplir votre mission, Kandjar vous a fait fabriquer un Bâton des Enchantements. Grâce à cet objet, une sorte de canne de bois surmontée d'une boule de cristal transparent, vous êtes en mesure d'employer des enchantements en rapport avec votre nature démoniaque.



Les Enchantements Maléfiques

Maléfices de Yamaël au début de l'aventure

Affaiblissement

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

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

Brasier

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

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

Désespoir

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

Plaies Sanglantes

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



1

- Yamaël, initié du huitième cercle de la Sixième École de Magie des enchanteurs de la Cité du Lac, disciple de maître Kandjar.

Si votre apparence humaine vous pèse terriblement, il n'en demeure pas moins vrai que la forme donnée à votre corps par Kandjar possède en ce monde quelques avantages. Aux yeux de tous, vous incarnez la beauté. Quand un regard se pose sur vous, il s'arrête et il éprouve les pires difficultés à se détourner. C'est pourquoi il vous faut attendre de longues secondes avant qu'un homme, que vous identifiez comme étant Methven, le sénéchal d'El-vanine, se lève pour vous accueillir d'une voix légèrement troublée.

- Veuillez, je vous prie, prendre place à la table du Conseil des Seigneurs de Dorgan.

Un instant plus tard, confortablement installé dans un fauteuil de cuir, vous croisez le regard amusé de celui à qui vous devez votre corps d'humain et votre présence à cette réunion. Rendez-vous au [20](#).

2

Du diable si vous vous attendiez à cela ! Derrière le loup géant qui vous menace, vous percevez l'esprit maudit d'un être placé sous le joug d'un sortilège de réincarnation. Il ne fait aucun doute que quelqu'un a créé le monstre qui se tient maintenant à deux mètres de vous, menaçant. Bien sûr, cet esprit prisonnier a détecté en vous la présence de Yamaël le démon. C'est pourquoi il semble hésiter à lancer sur vous son enveloppe charnelle. Mais vous savez qu'il ne restera pas longtemps sans agir. Il est ici pour se battre, car seule une seconde mort pourra libérer cet esprit du supplice qu'il endure. Cet enjeu ne laisse aucune place à la peur qu'il a ressentie en découvrant votre véritable nature. La bête, dont vous savez qu'elle luttera jusqu'à son dernier souffle, bondit sur vous.



ESPRIT RÉINCARNÉ in: 14 co:14 vit: 20 bl: 3D

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

3

- Ce capitaine Craf n'est qu'un imbécile, déclarez-vous à l'intention de son homologue, le capitaine Shod, en essayant de le convaincre d'ignorer le défi du *Guimaraens*.

Mais comment expliquer à cet être de chair et de sang qu'un avertissement vient de s'imposer à votre conscience de démon ? Une prémonition qui vous permet de confirmer la présence d'un danger mortel au-delà de la Passe des Roches Brunes. Vous tentez de convaincre le capitaine de dérouter son navire vers la côte nord de la Pointe aux Loups, mais il refuse. Si vous vous obstinez à le faire changer d'avis, rendez-vous au [70](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

4

«Décidément», pensez-vous en dégainant votre dague, « les prêtres sorciers de Malmort ne savent plus quoi inventer... Il faut être vraiment fou pour créer une pareille abomination ! »

ETTIN in: 10 œ: 14 vit: 40 bl:4D

De vos compagnons, seul Laurin, qui se tient derrière vous, est en mesure d'agir. S'il ne peut combattre en employant une arme - le tunnel étant trop étroit - il peut cependant utiliser ses sortilèges. Si vous terrassez votre adversaire, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

5

Se lancer à corps perdu contre ces pirates dans un combat à la dague serait purement et simplement suicidaire! C'est pourquoi, laissant à d'autres le soin de se faire massacrer si bon leur



semble, vous décidez de faire preuve d'un peu plus de jugeote. Aussi discrètement que possible, vous quittez le pont du *Guimaraens* pour vous rendre sur celui du bateau des pirates qui l'ont abordé. Vous y parvenez sans peine, car personne ne s'attendait à une telle initiative. Votre objectif? Les canons ! Si vous parvenez à vous en emparer, il vous sera facile de tenir à distance respectable le brick qui arrive maintenant à portée de tir du *Dragut*. Et, qui sait, avec un peu de chance, peut-être parviendrez-vous à le couler! Cependant, entre vous et les pièces d'artillerie, deux pirates restés à bord du petit voilier s'interposent. Il faut les combattre pour avoir accès aux canons. Le premier, armé d'un sabre d'abordage, semble être le plus dangereux. Le second utilise un crochet de fer.

PIRATE AU SABRE IN: 12 CO:12 VIT: 10 BL:2D

PIRATE AU CROCHET IN : 10 CO:10 VIT: 10 BL:1D

Si vous réussissez à vous emparer des canons, rendez-vous au [115](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

6

Depuis votre entrée dans la salle du Conseil de Miklemrès, quelque chose vous tracasse. De l'un des sages, en l'occurrence Ciric, émane une aura qui ne vous est pas étrangère. Aussi êtes-vous le premier à réagir quand Ilones vous propose une rencontre sans vos compagnons. Opal demande alors à vos amis de quitter la salle, le temps de votre entretien. Une fois Galidou, Valkyr et Laurin sortis, Ciric prend la parole.

- Quelque chose me dit que tu ne t'attendais pas à trouver en ce lieu quelqu'un avec qui tu puisses avoir des points communs. Et pourtant, comme toi, je fus un démon. Peut-être même le plus grand de tous. Ne m'a-t-on pas surnommé jadis l'invincible et impitoyable Iragaël ?



« Irragaël ? Ce n'est pas possible ! » pensez-vous, stupéfait à l'idée que cette créature puisse être celui que tant de démons rêvent encore aujourd'hui d'imiter.

- Je m'appelle désormais Ciric, tout comme tu te nommes Yamaël. En cela, nos destins se ressemblent. A la différence que j'ai choisi, pour toujours, de vivre dans ce corps de chair et de sang, pour maintes raisons que tu découvriras peut-être un jour, si tu ne les as pas déjà comprises. Mais trêve de bavardages ! Je voulais te rencontrer pour te parler de Synaps. Tu désires le tuer pour rompre le pacte qui te lie à Kandjar l'enchanteur et avoir ainsi la possibilité de retrouver ton corps de démon. Je vais te donner une chance de mener à bien ton projet. Car, si tu connaissais l'étendue des pouvoirs de ton adversaire, jamais tu n'envisagerais de tenter même de l'approcher. Aussi, prends cette broche. Sous une apparence anodine, elle te permettra, le jour venu, de briser le cercle de protection dans lequel ton ennemi se déplace en permanence.

Un instant plus tard, après avoir fixé la Broche de la Salamandre au revers de votre cape, vous quittez la salle pour demander à l'un de vos compagnons d'y entrer. Rendez-vous au [120](#).

7

Peu après, vous descendez l'échelle du salon, décidé à prendre quelques heures de repos avant le dîner. Non que la chaleur du soleil vous accable, bien au contraire, mais vous n'appréciez guère cet air marin qui vous épuise et vous rappelle combien vous êtes loin de chez vous. Il y a si longtemps que vous n'avez pas respiré les effluves enivrants des mers de feu, des terres de cendres et des lacs de soufre de votre monde natal. Soudain, un bruit suspect éveille vos sens : un craquement semblable à celui que fait cette planche mal ajustée, au pied de votre malle. Dans la pénombre de l'étroit corridor, absorbé par votre douce et mélancolique rêverie, vous avez bien failli ne pas remarquer que la porte de votre cabine était entrouverte. Par tous les démons! Quelqu'un s'est introduit dans votre chambre et fouille dans vos



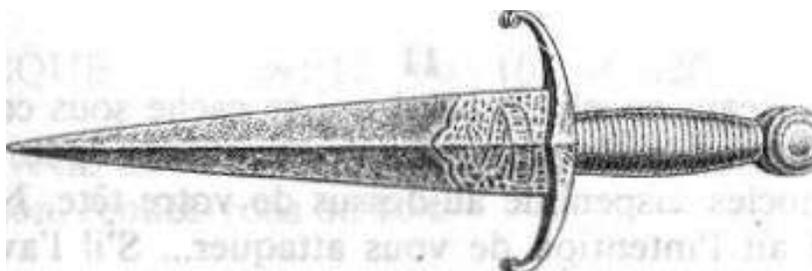
affaires ! Si vous criez de façon à donner l'alarme, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez vous débrouiller seul, rendez-vous au [180](#).

8

C'est vers le nord de la clairière occupée par le camp des gworls que vous vous dirigez, éclairé par la lueur du Bâton des Enchantements. Bien sûr, vous vous êtes largement éloigné du camp pour prendre le risque d'utiliser le pouvoir de l'objet magique que vous a offert Kandjar. De plus, vous le pointez en direction du sol, afin que la lumière qu'il diffuse ne soit visible qu'à une créature qui se trouverait presque à côté de vous. Si vous n'avez pu refuser cette mission d'exploration, vous avez cependant bien failli pouffer de rire lorsque vos compagnons vous l'ont proposée. Car Laurin, Gali-dou et Valkyr ignorent que la forêt n'est pas votre territoire de chasse privilégié. Sans doute seraient-ils aussi déboussolés que vous l'êtes s'ils devaient demain découvrir le désert du Phénix ou la plaine des Météores de Jubé. Rendez-vous au [132](#).

9

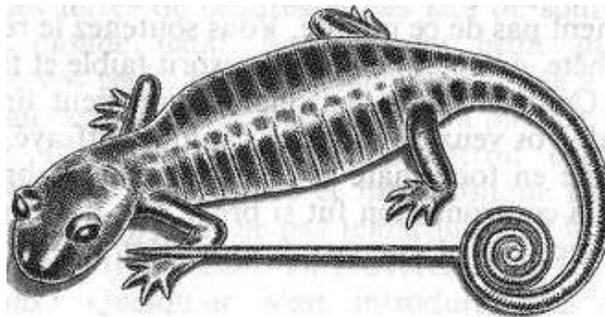
Vous avez perdu vos pouvoirs de démon, mais la créature qui parviendra à vous hypnotiser n'est sûrement pas de ce monde. Vous soutenez le regard de la bête, détectant en elle un esprit faible et froussard. Confronté aux sentiments qu'il peut lire au fond de vos yeux, le monstre panique. Effrayé, il se retourne en toute hâte et disparaît dans le brouillard. La confrontation fut si brève que vos compagnons ne se sont aperçus de rien. Rendez-vous au [133](#).





10

« Des canons ! » pensez-vous en voyant les marins du *Guimaraens* céder à la panique tandis que le brick situé à tribord s'approche pour l'aborder. Kandjar ne vous avait pas prévenu que les hommes de ce monde maîtrisaient de telles techniques de combat, déjà connues depuis longtemps dans d'autres univers. Mais le savait-il ? Quoi qu'il en soit, le *Guimaraens* est déjà perdu, et il en sera bientôt de même pour le *Dragut* si le voilier qui le poursuit parvient à se mettre en position de tir. Allez-vous prendre la situation en main en ordonnant au capitaine Shod, visiblement désespéré, de conduire le *Dragut* en direction de l'Estuaire des Vermées (rendez-vous au [4](#)) ou, sentant votre vie menacée, faire appel à un démon qui vous doit une fière chandelle (rendez-vous au [122](#)) ?



11

Cet oiseau, ou plutôt celui qui se cache sous cette apparence animale, est pire qu'une épée de Damoclès suspendue au-dessus de votre tête. Non qu'il ait l'intention de vous attaquer... S'il l'avait voulu, ce serait déjà chose faite. Mais il pourrait, une fois revenu à sa forme originelle, dévoiler votre secret à vos compagnons, car sa maîtrise de l'art des métamorphoses est assez grande pour qu'il vous voie tel que vous êtes vraiment au-delà de votre enveloppe humaine. Cependant, bien qu'elle semble prendre un certain plaisir à vous tenir ainsi sous sa coupe, cette créature ne semble pas nourrir de mauvaises intentions à votre égard. D'ailleurs, elle décide tout à coup de mettre un terme au petit jeu qui vous oppose. Dans un grand battement d'ailes, elle



prend son envol en direction de la Pointe des Loups, aussitôt suivie par les oiseaux qui planaient au-dessus de votre campement. «Vous l'avez échappé belle », pensez-vous en remarquant qu'une bonne moitié des rescapés du *Dragut* n'a pu s'empêcher de prendre la fuite à la vue des dizaines d'oiseaux qui les survolaient. Vous pressez les autres, ainsi que vos trois compagnons de voyage, de quitter cet endroit au plus vite, prétextant que ces oiseaux pourraient bien revenir d'un moment à l'autre. Rendez-vous au [97](#).

12

Par tous les diables! En regardant les visages défaits des orques, vous avez l'impression de voir de pauvres petits animaux pris au piège. « Ce combat s'annonce sous les meilleurs auspices », pensez-vous en attaquant l'un de vos ennemis tandis qu'il tente de rassembler ses esprits.

ORQUE IN: 12 CO:10 VIT: 20 BL:2D.

Si votre adversaire trépassé, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

13

Si Kandjar vous a longuement entretenu des us et coutumes des peuples du monde de Dorgan, vous n'en savez cependant pas assez pour vous permettre d'inventer de toutes pièces un récit d'aventure dans lequel vous feriez figure de héros. Quant à évoquer vos souvenirs de jeunesse... Autant annoncer de vive voix que vous êtes Yamaël le démon ! Comment pourriez-vous en effet raconter de quelle manière vous avez vaincu, seul, le fantôme des ruines d'Isope dans la constellation de Siene, les chiens d'enfer des steppes d'Amork sur le monde des âmes damnées, le manticore des Terres du Désespoir ou la sorcière de Blathmamé? Aussi, lorsque vient votre tour de prendre la parole, vous prétextez une soudaine migraine, vous prenez congé de votre hôte et de ses invités, puis vous regagnez votre cabine. Rendez-vous à la [Baie de l'Ange-de-Mer](#).



14

Laurin, Valkyr et Galidou ont longuement hésité avant d'accepter de vous laisser le soin de régler son compte au gworl resté sous la tente. Mais, du fait de votre connaissance de ces créatures, vous avez finalement obtenu gain de cause. Silencieux, vous vous approchez de la tente en pensant qu'il est tout à fait inutile de vouloir faire prisonnier le gworl qui s'y trouve. D'expérience, vous savez qu'un gworl est convaincu d'encourir les foudres de Kokharsa s'il révèle le moindre renseignement à un ennemi. Cette créature est si bête qu'elle est persuadée que son dieu la détruira sur-le-champ si elle venait à trahir ses maîtres. Nulle torture ne pourrait venir à bout de cette croyance absurde. Rendez-vous au [17](#).

15

Fouiller les vestiges de ce village, comme vous le commande Valkyr en vous désignant comme responsable d'un groupe de quatre hommes? Pourquoi pas ?... Après tout, cela vaut toujours mieux que de supporter les lamentations des hommes qui vous entourent. Et puis, vous avez une petite chance de trouver dans les décombres un objet qui vous permette d'en savoir un peu plus sur ce qui s'est passé ici. Cela dit, vous n'appréciez guère la façon avec laquelle ce chevalier tente de prendre un ascendant moral sur vos compagnons de voyage. « A l'avenir, pensez-vous, il vous faudra l'empêcher d'agir ainsi à sa guise. » Que son épée possède des pouvoirs dont vous percevez l'étendue n'empêche pas que cette créature mortelle n'est pas le maître de votre destinée. Rendez-vous au [174](#).

