

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

L'Ultime Réincarnation



Défis et Sortilèges



folio
junior

Défis et Sortilèges

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

L'Ultime Réincarnation va vous entraîner dans l'Archipel des îles Polyps, où vous devrez affronter Synaps, Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani. Mais cette fois, c'est sur ses terres que vous aurez à défier le maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort.

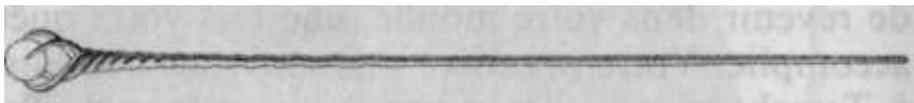
Bien entendu, ce livre est indépendant des trois autres. Toutefois, il est conseillé de le lire en respectant sa place dans l'ordre chronologique du déroulement des aventures de vos héros, soit : *Les Héritiers de Dorgan*, *Le Sanctuaire des Horlas*, *La Huitième Porte* et *L'Ultime Réincarnation*. Enfin, pour que vous revienne le périlleux honneur de conduire vos héros au faite du succès... ou de les précipiter vers un sort fatal, il ne vous reste plus maintenant qu'à prendre connaissance des faits marquants de la légende des Héritiers de Dorgan, des règles du jeu et des éléments clefs de l'histoire de vos quatre héros.

Gildas Sagot

L'Ultime Réincarnation

Défis et Sortilèges/8

Illustrations de Philippe Mignon



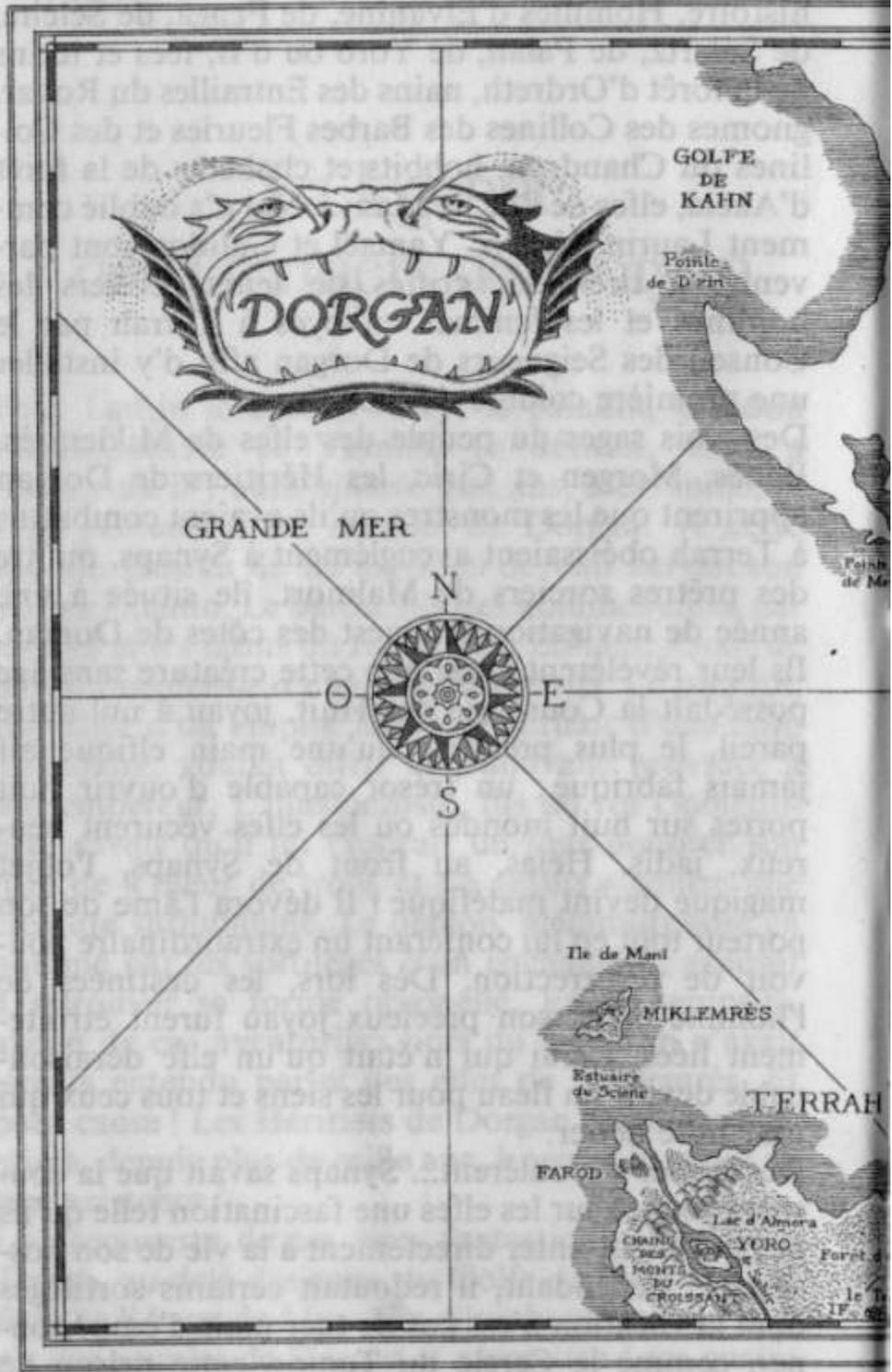
Gallimard



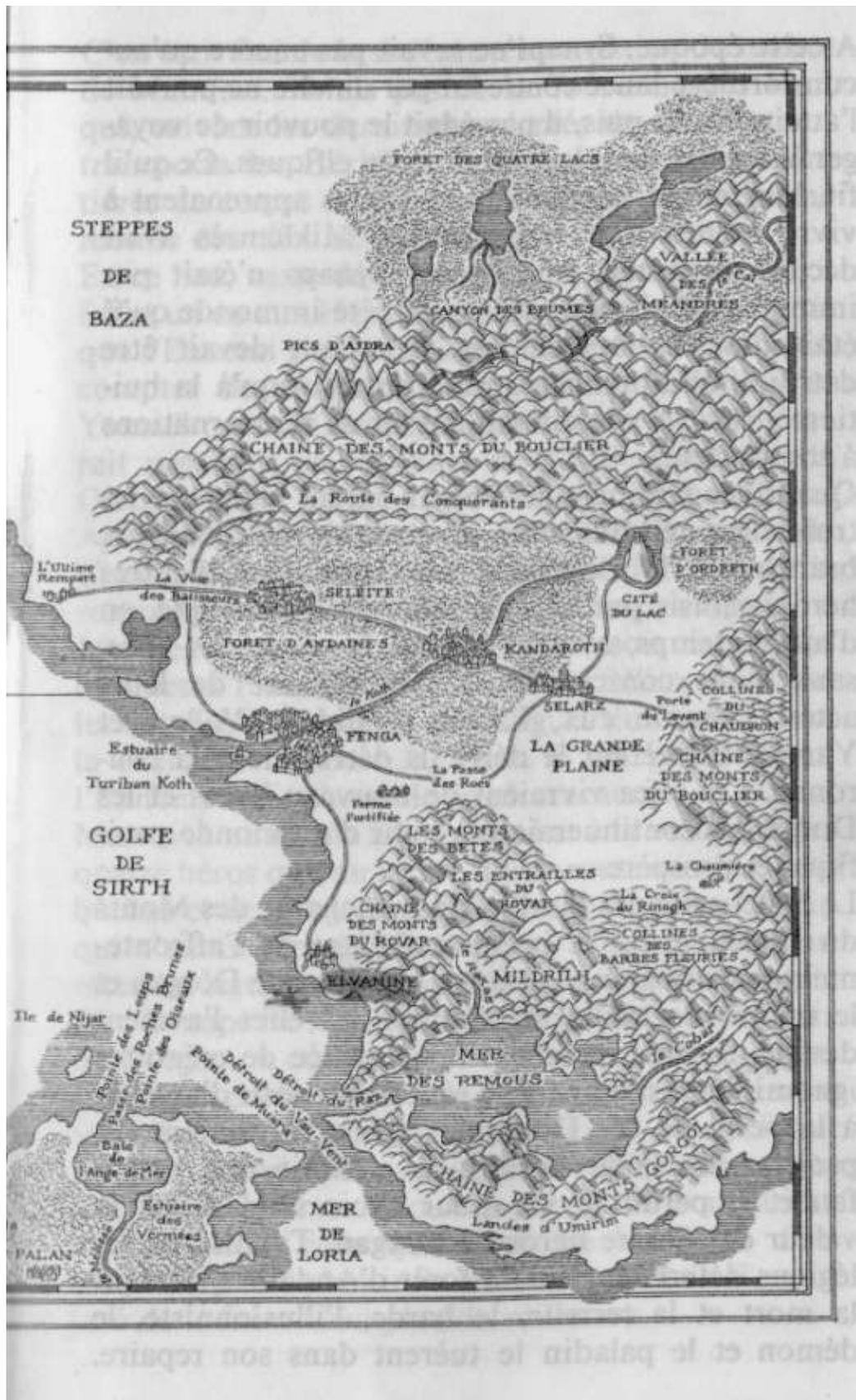
La légende des Héritiers de Dorgan

Pour Laurin le barde, Valkyr le paladin, Galidou l'illusionniste et Yamaël le démon, tout a commencé il y aura bientôt huit ans, à Elvanine, la Cité Forteresse du monde de Dorgan. A cette époque, chacun de ces héros en devenir suivait son propre chemin. Le barde, fils des hommes élevé par les fées et les lutins du royaume d'Elfham, rêvait de devenir capitaine d'une grande armada. Le paladin, chevalier d'un empire lointain, porteur d'une épée légendaire, voulait offrir une nouvelle province à son empereur. L'illusionniste, fils du roi Gobledil-gou, savait qu'il lui faudrait un jour honorer son titre de « tueur de trolls et de géants » contre une créature surhumaine. Le démon, métamorphosé en homme par les sortilèges d'un enchanteur, aspirait à retrouver sa forme originelle. En ce temps-là, aucun de ces aventuriers hors du commun n'avait jamais entendu parler des elfes de Miklemrès. Et pour cause ! Les Héritiers de Dorgan furent les premiers, depuis plus de mille ans, à percer le secret de leur existence.

La découverte de ces êtres fantastiques eut lieu à Terrah, au-delà des eaux du Golfe de Sirth et de la Baie de l'Ange-de-Mer. Elle allait bouleverser l'avenir des peuples de Dorgan et permettre à ses quatre héros d'écrire l'une des plus belles pages de leur histoire. Hommes d'Elvanine, de Fenga, de Séléite, de Sélartz, de Palan, de Yoro ou d'If, fées et lutins de la forêt d'Ordreth, nains des Entrailles du Rovar, gnomes des Collines des Barbes Fleuries et des Collines du Chaudron, hobbits et chabeths de la forêt d'Akéla, elfes de l'île de Mani... Nul n'a oublié comment Laurin, Valkyr, Yamaël et Galidou sont parvenus à tirer des griffes de leurs géôliers les hommes et les femmes envoyés à Terrah par le Conseil des Seigneurs de Dorgan afin d'y installer une première colonie de pionniers. Des trois sages du peuple des elfes de Miklemrès, Ilonès, Morgen et Ciric, les Héritiers de Dorgan apprirent que les monstres qu'ils avaient combattus à Terrah obéissaient aveuglément à Synaps, maître des prêtres sorciers de



l'histoire de la civilisation de l'Asie



Malmort, île située à une année de navigation à l'ouest des côtes de Dorgan. Ils leur révélèrent aussi que cette créature sans âge possédait la Couronne des Huit, joyau à nul autre pareil, le plus précieux qu'une main elfique ait jamais fabriqué : un trésor capable d'ouvrir huit portes sur huit mondes où les elfes vécurent heureux, jadis. Hélas, au front de Synaps, l'objet magique devint maléfique ! Il dévora l'âme de son porteur tout en lui conférant un extraordinaire pouvoir de résurrection. Dès lors, les destinées de l'homme et de son précieux joyau furent étroitement liées. Celui qui n'était qu'un elfe déraisonnable devint un fléau pour les siens et tous ceux qui osaient le défier.

Des siècles s'écoulèrent... Synaps savait que la couronne exerce sur les elfes une fascination telle qu'ils ne peuvent attenter directement à la vie de son possesseur. Cependant, il redoutait certains sortilèges dont la vocation n'est pas de tuer mais d'emprisonner, comme le Cercle du Temps, cette prison de lumière où l'esprit oublie qu'il est né de la matière.

A cette époque, Synaps ne savait pas encore qu'aucun sortilège lancé contre lui par un elfe ne pouvait l'atteindre. Et puis, il possédait le pouvoir de voyager à sa guise dans les huit mondes elfiques. Ce qu'il fit, longtemps, pendant que les elfes apprenaient à vivre cachés. Car le peuple de Miklemrès avait décidé de lutter. Après tout, Synaps n'était pas immortel. Mais pour abattre la bête immonde qu'il était devenu, la Couronne des Huit devait être détruite, une branche après l'autre jusqu'à la huitième, car elle accorderait autant de réincarnations à son porteur.

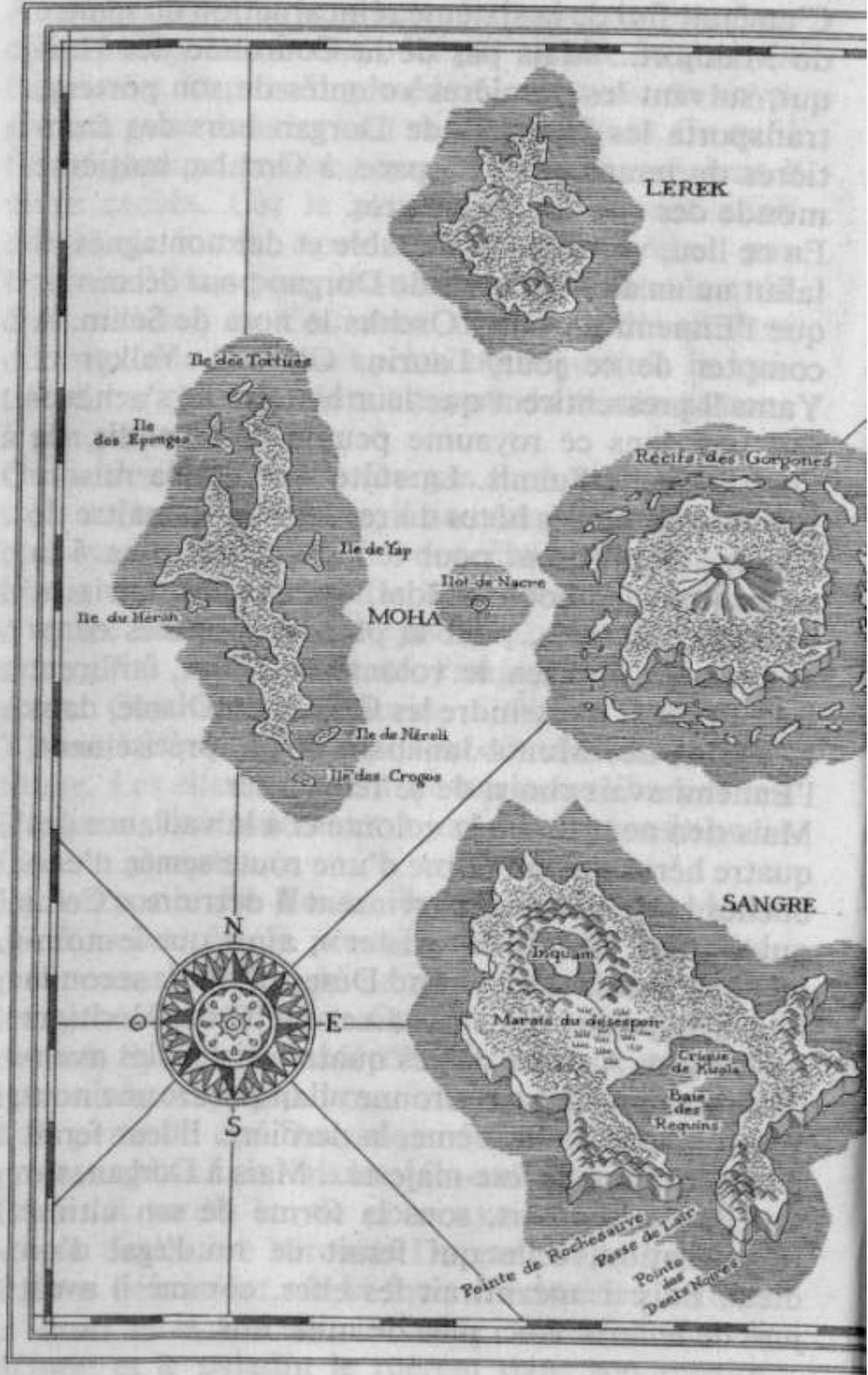
Quand les Héritiers de Dorgan furent reçus par les trois sages de Miklemrès, il ne restait plus que deux branches à la Couronne des Huit. Car d'autres héros, choisis par les elfes hors de leur peuple, en d'autres temps, avaient épousé la cause des elfes, sans avoir conscience de l'importance de leurs actes. Comme eux, Laurin, Galidou, Valkyr et Yamaël relevèrent le défi : ils détruiraient la couronne. Les elfes vivraient de nouveau libres et

les Dorganais continueraient à jouir d'un monde pacifique et prospère.

Le Sanctuaire des Horlas, dans la chaîne des Monts du Bouclier, fut le premier théâtre de l'affrontement entre la compagnie des Héritiers de Dorgan et le maître de Malmort. Comme les elfes l'avaient deviné, Synaps, précédé d'une armée de créatures ignominieuses, n'avait pu résister au désir d'assister à la perte de ces Dorganais qui contrariaient ses projets. Mais, ce faisant, il commit une erreur fatale. Il perdit la vie pour avoir sous-estimé la valeur des quatre héros de Dorgan. Tandis que ses légions déferlaient sur la forêt d'Andaines, semant la mort et la terreur, le barde, l'illusionniste, le démon et le paladin le tuèrent dans son repaire.

C'en était fini de la sixième réincarnation du maître de Malmort... Mais pas de la Couronne des Huit qui, suivant les dernières volontés de son porteur, transporta les Héritiers de Dorgan hors des frontières du temps et de l'espace, à Orchha, huitième monde des elfes de Miklemrès. En ce lieu, vaste désert de sable et de montagnes, il fallut un an aux Héritiers de Dorgan pour découvrir que l'Ennemi portait à Orchha le nom de Sélim. A compter de ce jour, Laurin, Galidou, Valkyr et Yamaël pressentirent que leur histoire ne s'achèverait pas dans ce royaume peuplé de Chandis, de Qwizirs et de Suhuls. La suite leur donna raison. Après avoir été les hôtes du roi Jelloun II, maître de Chand, ils partirent pour le Désert de Leilha à la rencontre de Lobh Hâdal, guide des Qwizirs. Maintes créatures, pour la plupart soumises corps et âmes à l'implacable volonté de Sélim, faillirent les empêcher d'atteindre les Orgues du Diable, dans la chaîne des Monts Janabah, là où, précisément, l'Ennemi avait choisi de se réincarner. 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 détruire « Celui qui n'aurait jamais dû exister », ainsi que le nomment les légendes du Grand Désert. Pour la seconde fois, Synaps ne s'était pas assez méfié des Héritiers de Dorgan. A cause de ces quatre misérables aventuriers, sa précieuse couronne allait perdre une nouvelle

branche, la huitième, la dernière. Il leur ferait payer ce crime de lèse-majesté... Mais à Dorgan, sur son île de Malmort, sous la forme de son ultime réincarnation, celle qui ferait de lui l'égal d'un dieu ! Puis il anéantirait les elfes, comme il avait juré de le faire voici plus de mille ans.





KARAMI

Estuaire des Ourina

MER. DES CYCLONES

ALMORT



SU'U HOLO

LA GRANDE MER



ARCHIPEL
DES
ILES POLYPS

Index

<u>Baie des Requins</u>	123
<u>Caverne de Cristal</u>	40
<u>Cercle des Statues</u>	125
<u>Creuset</u>	105
<u>Elvanine</u>	1
<u>Grande Mer</u>	30
<u>Grande Muraille</u>	75
<u>Grotte des Perles</u>	108
<u>Ile des Immortels</u>	165
<u>Ile de Malmort</u>	135
<u>Ile de Moha</u>	142
<u>Ile de Sangre</u>	152
<u>Ile de Su'u Holo</u>	60
<u>Ilot de Nacre</u>	80
<u>Inquam</u>	84
<u>Marais du Découragement</u>	74
<u>Mer de l'Éternité</u>	90
<u>Mer Intérieure</u>	49
<u>Passe de Norac</u>	113
<u>Plage de Lominora</u>	65

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 royaume d'Orchha, puis poursuivre votre lecture au numéro de paragraphe indiqué pour le lieu concerné.

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



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

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

Feuilles de Personnages

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

Initiative, Combat et Magie

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

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

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

A chacune de ces trois caractéristiques est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus le héros est compétent. Ainsi, vous constatez que Valkyr le paladin possède de fortes capacités de combattant (co : 16), 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 Personnages de vos quatre héros, vous pouvez observer que Laurin le barde est le plus vif (IN : 16), que Valkyr le paladin est le meilleur combattant (co : 16), que Galidou 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).

Valkyr le Paladin



IN : 11

CO : 11

MA : 15

VIT : 30

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague

1D

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Enchantements

MALÉFICES DIABOLIQUES

Affaiblissement

Brasier

Désespoir

Plaies Sanglantes

Galidou l'Ilusionniste



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

Dague

BL

1D

ARMES DE JET

Fronde

BL

1D

OBJETS MAGIQUES

Armure de Mildrih

Potion de Soins

GNOMERIES SURNATURELLES

Ballade de la Tortue

Camouflage

Fou Rire

Terrain Mouvant

Yanraël le Démon



IN : 15

CO : 16

MA : 7

VIT : 28

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Assilane

3D

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

OBJETS MAGIQUES

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

POUVOIRS D'ASSILANE

Courage

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

Vitalité, Blessures et repos

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

Les points de Blessures (BL) déterminent l'importance des dommages subis par un héros. Lorsque le total de Blessures d'un héros dépasse son total de Vitalité, le personnage meurt. A l'inverse, quand le total de Blessures est nul, comme au départ de l'aventure, le héros est dans le meilleur état physique possible, prêt à affronter tous les dangers. , Au cours du jeu, le repos permet à vos héros de soigner leurs blessures. Ce repos intervient quand vous consultez l'index de votre carte de l'Archipel des îles Polyps, après y avoir été invité par un rendez-vous à un lieu donné. Dans ce cas, vous réduisez le nombre de points de Blessures de chaque héros présent au dernier paragraphe par le résultat du lancer d'un dé (1D en abrégé). D'autre part, le nombre de points de Blessures peut être réduit grâce à l'utilisation de sortilèges de soins ou d'objets magiques au pouvoir curatif.

Équipement

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

Points de Légende

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

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

Combats

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

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

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

Recours à un sortilège

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

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

Magie

Les sortilèges utilisés par les Héritiers de Dorgan proviennent de différentes sources. Ainsi, Laurin le barde possède le Livre des Éléments, l'objet le plus précieux du royaume des fées, qui contient le savoir acquis par des créatures féeriques depuis la nuit des temps. Yamaël le démon utilise 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 le nombre de points de Légende nécessaire à son acquisition, son niveau, son Initiative, sa durée et son effet. Outre ces contraintes et conséquences d'utilisation d'un sortilège, trois remarques s'imposent : d'une part, les effets des sortilèges peuvent être cumulés s'ils agissent sur une même caractéristique ; d'autre part, un sortilège ne peut être utilisé deux fois au cours d'un combat ; enfin, un sortilège peut affecter un ou plusieurs adversaires, selon sa nature, sans pour autant toucher les alliés de celui qui l'utilise. Les sortilèges connus et à acquérir sont détaillés, pour chacun des personnages, dans le Livre des I léros, en fin de volume.

Les Héritiers de Dorgan

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

Ensemble, ils forment un groupe d'aventuriers intrépides, baptisé « la compagnie des Héritiers de Dorgan » en raison des liens qui unissent chacun d'eux à l'un des héros qui sauvèrent, voici cinquante-cinq ans, le monde de Dorgan de la menace d'une créature redoutable. Aucun Dorganais n'a oublié comment Caïthness 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.

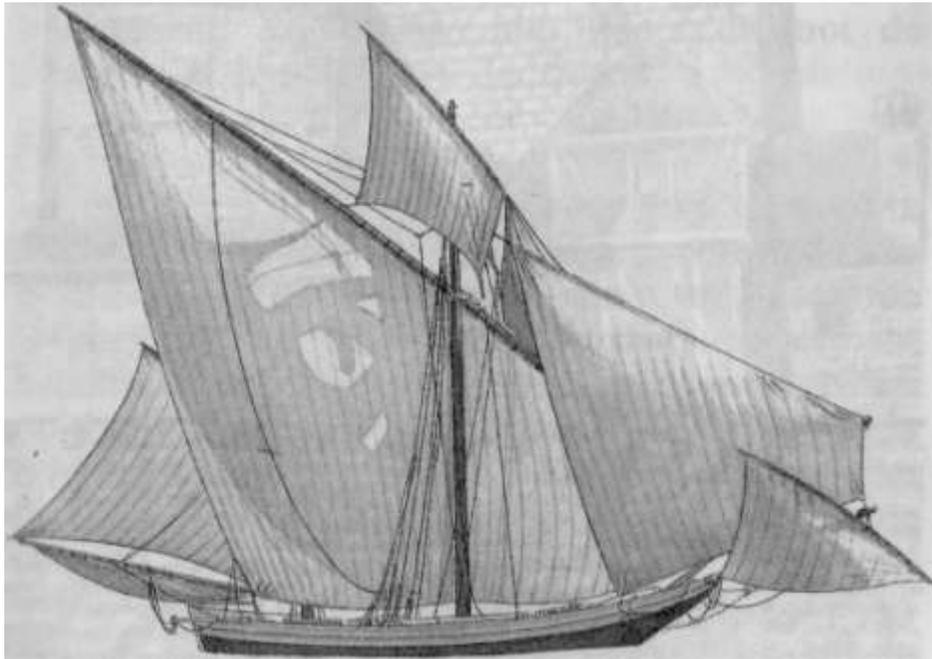
Cependant, ce livre a été conçu de façon à permettre différentes formules de jeu. Vous pouvez ainsi choisir entre :

- 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. Puis, au cours du jeu, vous devrez toujours le choisir lorsque vous rencontrerez la mention *Choix du Livre des Héros*. Cette formule permet de rejouer plusieurs fois

l'aventure, depuis son commencement, avec chacun des Héritiers de Dorgan ;

- privilégier l'esprit d'équipe. Dans ce second cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant les quatre Héritiers de Dorgan. Au cours du jeu, vous pourrez choisir n'importe lequel d'entre eux lorsque vous

rencontrerez la mention *Choix du Livre des Héros*, sauf lorsque ce choix vous sera imposé (par exemple avec une mention : *Choix du Livre des Héros de Valkyr le paladin*). Ces deux formules peuvent, bien entendu, être employées l'une après l'autre, à votre convenance. Cela dit, dans tous les cas, votre épopée commence à Elvanine, la Cité Forteresse, siège du Conseil des Seigneurs de Dorgan dont vous faites partie. Aussi, dès que vous aurez fait plus ample connaissance du ou des héros avec qui vous allez vivre cette aventure, rendez-vous au [1](#).





1 *Vous connaissez bien l'escalier en colimaçon
qui mène à la plus haute tour d'Elvanine.*

1

Vous le connaissez bien, l'escalier en colimaçon de la plus haute tour d'Elvanine, étroit et raide, que vous empruntez à la suite de Phers, grand chambellan du sénéchal Méthven, maître à penser du Conseil des Seigneurs de Dorgan. Vous l'avez gravi si souvent au cours de ces huit dernières années... Deux cent cinquante et une marches ! Un rude effort, même pour un héros, surtout quand celui-ci, ce qui est votre cas, a passé plusieurs mois alité, à soigner des brûlures si graves qu'elles avaient bien failli lui coûter la vie et la raison. « Les bâtisseurs de cette forteresse espéraient-ils toucher les étoiles ? » pensez-vous en reprenant votre souffle dans le vestibule aux tentures de velours cramoisi qui sépare l'escalier de la massive porte à double battant de bronze du Conseil de Dorgan, gravée à l'effigie du Dragon Protecteur. Un instant plus tard, une main sur le cœur, le buste courbé, les quatre gardes de la salle du Conseil vous saluent respectueusement. Pour vous, nul besoin de mot de passe...
Choix 1 du Livre des Héros.



2

La matinée s'achève quand vous êtes en mesure d'affirmer que la magie a définitivement tiré le pirate des griffes de la mort. A son réveil, il regarde longuement autour de lui, souriant, visiblement heureux de se sentir vivant et en bonne santé. Naturellement, vous avez pris soin de le transporter dans une autre hutte pendant son sommeil et d'enterrer la dépouille de ses deux compagnons à la lisière de la forêt.

Du fond du cœur, je vous suis reconnaissant de m'avoir sauvé la vie, déclare-t-il en s'asseyant en tailleur.

- Tu reviens de loin, matelot. Mais ne t'attends pas à trop de bienveillance de notre part. Qui es-tu ?

- Je m'appelle Diran. Je ne suis pas matelot mais capitaine, pour l'heure privé de bateau et d'équipage. Et vous êtes Galidou, Laurin, Valkyr et Yamaël, ceux que l'on nomme les Héritiers de Dorgan.

- Comment sais-tu qui nous sommes ?

- Comment pourrais-je ne pas le savoir ? Cela fait bien des années que votre tête a été mise à prix par les prêtres de Malmort.

- Qu'étais-tu venu faire à Su'u Holo ?

- C'est une longue histoire. Mais elle vous permettra de mieux connaître mon peuple et, je l'espère, de me juger moins sévèrement. D'abord, vous devez savoir qu'il fut un temps où il faisait bon vivre dans le royaume des Saraïs, avant que notre roi ne devienne un pantin entre les mains des prêtres sorciers de Malmort. A cette époque, je n'étais encore qu'un jeune officier. Soldat, je rêvais de gloire. Marin, j'aurais tout donné pour devenir capitaine. Mon souhait se réalisa, six ans plus tard, mais le cœur n'y était plus depuis longtemps. J'étais las de livrer des guerres inutiles, d'assister impuissant aux actes de cruauté des soldats formés par les sorciers de Malmort, de voir s'accroître l'immense richesse de la cour du roi comparée à la pauvreté grandissante de son peuple. Puis j'ai été envoyé à Dorgan, où j'ai participé au siège de ce fort que vous appelez l'Ultime Rempart. A mon retour au pays, comme bon nombre d'officiers de l'armée des Saraïs, je fus tenu pour responsable de la défaite. Mais j'ai eu de la chance : je n'ai pas été pendu. Toutefois, mon sort n'était guère enviable. Mes juges avaient décidé de placer mon bateau et mon équipage sous les ordres des laquais de Synaps. Six mois plus tard, je partais avec plus d'une trentaine de navires des Saraïs en direction de l'Archipel des îles Polyps... Autant dire en exil !

- Ton histoire est tout à fait passionnante. Mais réponds à ma question ! Pourquoi te trouves-tu à Su'u Holo ?

- Un peu de patience, messire. J'y viens. Notre flotte passait au large de l'île, en direction de Sangre, quand une formidable tempête se leva. C'est à ce moment que je décidai de privilégier ma dignité d'homme au détriment de mon devoir d'obéissance. J'avais mis deux longues années à éliminer de mon équipage les brebis galeuses que je soupçonnais de servir les intérêts de Malmort. D'un commun accord avec mes marins, nous avons profité du désordre causé par la tourmente pour désertier. Hélas, le vent soufflait si violemment que le *Bakhar*, mon navire, malgré tous nos efforts, fut entraîné sur les hauts-fonds de Su'u Holo ! Depuis ce jour funeste, nous avons vécu dans ce village abandonné, ne quittant cette retraite qu'une seule fois, pour trois jours, il y a environ deux semaines, afin d'éviter les soldats de votre armada. Car cinquante navires battant pavillon de Dorgan étaient entrés dans la Mer Intérieure de l'île. Redoutant que vos marins ne fassent pas de quartier s'ils nous trouvaient, nous nous sommes cachés dans la forêt où, pour avoir bu une eau malsaine, nous sommes tous tombés-gravement malades.

Et que sont devenus les habitants du village ?

Je n'en sais rien. Lorsque nous nous sommes i choués, il était vide de tout habitant. Je suppose qu'ils ont été enlevés par les sorciers de Malmort. - Et que sais-tu des autres îles de l'archipel ?

Avant de répondre à cette question, je voudrais vous demander une faveur.

- Une faveur... dans ta situation ? Tu ne manques pas de toupet ! De quoi s'agit-il ?

- Si vous n'y voyez pas d'objection, je voudrais faire un brin de toilette et me changer. Je me sens si sale ! Je possède une malle pleine de vêtements propres qui se trouve dans la hutte où vous m'avez découvert.

Le comportement, le langage et l'histoire de cet homme n'ont vraiment rien de commun avec l'idée que vous vous faisiez d'un

pirate des Saraïis. Aussi décidez-vous de le traiter avec dignité. De plus, vous avez déjà fouillé le contenu de cette malle sans y trouver autre chose que des vêtements typiques des habitants de son royaume.

- C'est d'accord, répondez-vous à Diran.

Un quart d'heure plus tard, c'est un homme neuf, dans la force de l'âge, qui se tient devant vous, droit comme un i. Il porte maintenant, avec élégance, un ample vêtement de toile serré aux poignets et aux chevilles.

- Seigneurs, déclare-t-il d'une voix de baryton, j'ai une seconde requête à formuler. J'ai une faim de loup. Pourriez-vous me donner quelque chose à manger ?

- Tu as en effet besoin de te nourrir pour reprendre des forces, répondez-vous à cette seconde demande. Nous ne t'avons certes pas sauvé la vie pour te laisser mourir de faim.

- J'avoue être surpris, remarque Diran avant de s'interrompre un instant pour mordre à belles dents dans un morceau de viande fumée. Ce matin, quand vous m'avez trouvé agonisant, j'ai pensé qu'il valait mieux mourir tout de suite plutôt que de tomber entre vos mains. Mais vous m'avez soigné. Ensuite, à mon réveil, j'avoue avoir pensé que vous me tueriez dès que j'aurais répondu à vos questions. -Mais je vois qu'il n'en sera rien. Vous n'êtes visiblement pas ces monstres fourbes et cruels que se plaisent à décrire les prêtres de Malmort. En conséquence, je souhaite Vous donner un témoignage concret de ma reconnaissance. Il s'agit d'un talisman que j'ai trouvé, il y a bien des années, accroché au cou d'un squelette, loin au sud de votre monde de Dorgan, dans les ruines de la ville fortifiée de Nagra, sur les décombres du pays des devins de Pnoth. Sur cet objet se trouvent gravés d'étranges symboles. Naturellement, j'ai essayé de les faire traduire. Mais le mage auquel je me suis adressé m'a répondu qu'il devait garder l'objet plusieurs jours. J'ai refusé tout net. Alors, il a essayé de me l'acheter. Il était visiblement prêt à le payer n'importe quel

prix. J'ai encore refusé, certain d'avoir découvert l'un de ces objets magiques dont la valeur ne s'estime pas en monnaie sonnante et trébuchante. Le lendemain, j'ai miraculeusement échappé à une tentative d'assassinat. J'ai alors décidé de quitter la ville sans laisser d'adresse. Comme je ne voulais pas prendre le risque de porter le talisman, j'ai été à maintes reprises tenté de consulter d'autres mages. Mais j'avais été échaudé par ma première expérience. Insatisfait, mais déterminé à rester en vie et à conserver mon trésor, je décidai de le cacher jusqu'au jour où une occasion se présenterait d'en savoir plus sur son compte. Ce talisman dont je vous parle se trouve dans un petit coffret plat, caché dans un compartiment secret de ma malle. Acceptez-le en gage de ma gratitude. Mais attention ! Moi seul peux ouvrir cette boîte sans déclencher le mécanisme du piège qui en protège le contenu.

En suivant les instructions de Diran, vous trouvez facilement le coffret. Mais au moment de le lui remettre, vous hésitez. Si les propos du capitaine des SaraïVvous ont inspiré confiance, rendez-vous au [37](#). Si au contraire vous êtes convaincu que ce pirate tente d'endormir votre méfiance afin de vous jouer un sale tour, rendez-vous au [128](#).

3

En hochant la tête de la gauche vers la droite, Pimmi vous déconseille vivement de prendre une telle décision. Ses gestes sont éloquents. Quelque chose de terrible, animal ou monstre, vit dans de ce lac. En revanche, même s'il joue de son trident pour vous indiquer qu'il ne sera pas facile d'atteindre l'île par cette voie, le Qwizir désigne, en utilisant l'un de ses quatre bras, un point situé au nord-est du lac. Là-bas, si vous comprenez bien le message gestuel de votre guide, vous trouverez un souterrain qui relie la berge à l'île. Rendez-vous au [53](#).

4

Vous fulminez ! Comment avez-vous pu échouer, si près du but, dans un combat contre une créature aussi faible ? Mais à quoi bon perdre vos dernières secondes de vie à râler... Il est temps maintenant de tourner la dernière page du livre de votre histoire, en espérant qu'elle soit plus courte que celle de vos trois compagnons à qui vous souhaitez, en passant de vie à trépas, de vous survivre et de mener à bien la quête des Héritiers de Dorgan. *Fin d'Aventure.*

5

A l'instant où vous donnez le coup de grâce, les longues pattes de l'aquaraignée se dérobent sous son énorme corps. La créature vacille quelques secondes, puis s'écroule enfin dans un éclaboussement. Vous êtes maculé, de la tête aux pieds, par la boue verdie du sang poisseux du monstre. Vous avez la nausée... Mais vous surmontez rapidement ce brusque malaise. Autour de vous, le combat fait rage. Et, pour autant que vous puissiez en juger dans ce brouillard à couper au couteau, plusieurs aquaraignées harcèlent encore vos compagnons. Vous envisagez de vous ruer à l'attaque du monstre le plus proche quand une seconde créature, plus petite que la première, vous prend pour proie.

AQUARAIGNÉE IN : 25 CO : 10 VIT : 16 BL : 2D

Si vous parvenez à réduire de moitié le total de Vitalité de ce monstre répugnant, rendez-vous au [103](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

6

Grâce aux esprits de l'île des Immortels, votre Armure de Mildrilh possède un pouvoir supplémentaire. Désormais, quiconque parviendra à vous infliger une blessure encaissera une perte égale à la moitié du dommage que vous aurez subi. Rendez-vous au [155](#).

7

Ces voix vous semblent si familières... «Mais qu'est-ce que je fais?» vous interrogez-vous en identifiant tout à coup les trois hommes que vous vous apprêtiez à attaquer.

Nom d'une pipe ! Jurez-vous en replaçant votre arme dans son fourreau, de nouveau maître de vos pensées. Je ne sais pas ce qui m'est arrivé, les amis, mais j'ai bien failli vous attaquer ! Rendez-vous au [136](#).

8

("est un coup de maître ! Votre bille de fer heurte violemment le crâne d'une créature. Votre fronde tournoie de nouveau tandis que ce monstre s'écrase sur le sol. Dans le même temps, Gladys a décoché deux flèches. Hélas, ses tirs, moins précis que le vôtre, ont raté leur cible ! Rendez-vous au [154](#).

9

Rien à faire ! La signification de ces symboles étranges vous échappe totalement. Aussi confiez-vous le talisman à Yamaël en espérant...

- Sur le métal, déclare votre ami sans même avoir pris le temps de regarder l'objet de plus près, a été gravée la formule rituelle des devins de Pnoth. Il est écrit : « La lumière cache toute vérité. Remercions l'obscurité. »

- C'est tout ? demande Diran, visiblement déçu.

- Oui, lui répond Yamaël. C'est tout. Mais cela me suffit pour vous dire que cet objet est l'un des trois talismans sacrés de l'oracle de Nagra.

- Mais à quoi sert-il ? s'interroge le marin des Saraïs.

- Selon la légende, il confère à son porteur un don de divination, le pouvoir de découvrir ce qui est caché.

- Tu veux dire que nous pouvons, grâce à cet objet, apprendre comment pénétrer dans l'ancre de Synaps ? demandez-vous aussitôt, pendu aux lèvres du démon.

- Je l'espère, dit-il d'une voix tremblante en passant le collier autour de son cou.

- Yamaël ! Attends ! Qu'est-ce que tu fais ?

- Compagnons, ayez confiance en moi. De nous tous, je suis le seul à pouvoir emprunter les chemins secrets du Labyrinthe du Temps sans prendre le risque d'y perdre mon âme. Je vous laisse le soin de veiller sur mon corps. Car je dois maintenant le quitter. Si je ne suis pas revenu à la tombée de la nuit, enterrez ma dépouille avec le collier. Et surtout, n'essayez pas de le porter ! « Le Labyrinthe du Temps... » pensez-vous à l'instant où Yamaël déclame la formule rituelle des devins de Pnoth. A en juger par le ton de sa voix, votre ami semble inquiet. Démon ou pas, votre compagnon a peur ! Rendez-vous au [52](#).

10

Quel jour sommes-nous ? Quelle heure est-il ? Force vous est de reconnaître, tandis que Pimmi et ses guerriers vous conduisent à la Grotte des Perles, que vous avez perdu la notion du temps dans les eaux claires et toujours lumineuses de Maram. Mais la durée de votre séjour dans la cité des Qwi-zirs ne vous préoccupe guère. L'essentiel, à vos yeux, c'est que votre compagnie ait été reçue en audience par le roi sous la mer, puis autorisée à visiter une salle aux murs couverts de bas-reliefs. Là, sans qu'il soit besoin de mots pour vous le raconter, vous avez compris que Synaps a été, jadis, responsable d'un épouvantable cataclysme. Par sa faute, sans que personne ne sache encore aujourd'hui comment il est parvenu à réaliser un tel prodige, un météore s'est écrasé sur Moha, détruisant l'île dont il ne reste plus aujourd'hui que des récifs coralliens et la ville de Maram, engloutie sous les

flots. A cette époque lointaine, de nombreux Qwi-/irs ont payé de leur vie la folie du porteur de la Couronne des Huit. Pourquoi Synaps avait-il commis cet acte criminel ? Tout simplement afin de détruire les accès à une rivière souterraine qui, passant sous la mer, relie Moha à l'immense nappe d'eau qui nourrit le lac du Volcan éteint de Malmort. D'après une grande carte gravée dans la pierre, vous avez appris que le météore a toutefois épargné l'un de ces passages. Il se trouve dans les profondeurs d'un gouffre, à la verticale de l'îlot de Nacre, entre Maram et Malmort. Le point d'entrée de cet abîme se situe en surface, dans la Grotte des Perles. Bien des Qwizirs sont morts, autrefois, en espérant venger leurs frères disparus. Mais nul Qwi-zir n'a jamais revu ceux qui se sont aventurés sur le chemin qui, au-delà d'une vaste grotte de cristal blanc, s'écarte de l'eau en direction du repaire de Synaps. C'est là que vous conduira votre guide avec ses vingt guerriers, mais pas plus loin, comme le lui a ordonné son roi. Rendez-vous à [l'îlot de Nacre](#).

11

A l'instant où vous portez le coup fatal, votre adversaire redevient cette masse informe qu'il était avant de prendre votre apparence. Mais cette fois, la créature ne flotte plus dans l'air. Elle gît sur le sol, où elle se recroqueville, puis se désagrège sans laisser la moindre trace. En quelques secondes, il ne reste rien de la chose que vous avez combattue. Rendez-vous au [134](#).

12

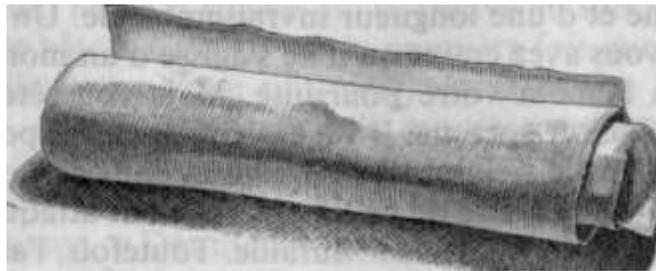
Vous ressentez une brusque sensation de vertige. Votre vue se brouille. Les battements de votre cœur s'accélèrent. L'oxygène vous manque ! Vous tombez de tout votre long sur le pont du *Lorien*, un instant avant de perdre connaissance... Rendez-vous à [l'île des Immortels](#).

Dès que le monstre marin s'est enfui, vos pensées se tournent vers le *Lorien*. A vue d'œil, le Passeur a considérablement souffert de l'attaque du prédateur géant. Le mât principal est brisé aux trois quarts de sa hauteur. Les voiles sont déchirées. La plupart des cordages sont sectionnés. Par endroits, le pont n'est plus qu'un assemblage de planches de bois cassées. Le fier vaisseau elfique n'est plus que l'ombre de lui-même. « Pourvu que la coque ait tenu bon », pensez-vous, inquiet, en considérant qu'il n'est pas impossible du tout que votre bateau soit en train de couler. « Si la carène a été éventrée, alors... »

- Écoutez ! déclare à cet instant, à mi-voix, un de vos trois compagnons.

En dressant l'oreille, vous entendez à votre tour des bruits étranges. Cela semble provenir de la cale du bateau.

- Qu'est-ce que c'est ? demande Diran, intrigué. Cette question ne reste pas longtemps sans réponse. Seule la magie elfique peut être à l'origine de ces bruits et de l'incroyable phénomène qui s'offre maintenant à vous. Sous vos yeux ahuris, le vaisseau elfique se régénère ! Le mât principal se redresse. Les voiles et les cordages reprennent progressivement leur apparence d'origine. Les planches du pont se réparent d'elles-mêmes. Vous avez l'impression qu'une armée de mains invisibles soigne le *Lorien* de ses blessures. Peu après, votre bateau est comme neuf. Rendez-vous à [l'île de Sangre](#).



14

Asphyxié, les os broyés, vous périssez entre les ailes du diable des mers sans qu'aucun de vos compagnons ait pu se porter à votre secours. C'en est fini de votre quête. Après huit années d'attente, Synaps, maître de Malmort, a finalement réussi à avoir votre peau. *Fin d'Aventure.*

15

D'un commun accord, au terme d'une brève discussion, la décision a été prise de mettre le cap sur l'île de Su'u Holo. Avec un peu de chance, si les prévisions du sénéchal Méthven se révèlent exactes, vous y trouverez l'armada de Dorgan. Comme d'habitude, le *Lorien* s'est conformé de lui-même à la volonté qu'a exprimée son équipage. Rectifiant légèrement son orientation, apparemment insensible à des conditions de navigation très difficiles, il vogue maintenant vers le sud-est, à une vitesse fantastique. Cependant, le bateau elfique semble avoir définitivement perdu son pouvoir de téléportation. Sans doute ne peut-il plus jouer désormais son rôle de Passeur. Le jour décline, trois heures après votre départ de l'île de Malmort, quand votre vaisseau ¹¹ pénètre lentement dans l'anneau de brume des Récifs des Gorgones. Jusqu'à présent, depuis que vous avez repris la mer, aucun obstacle ne s'est dressé sur votre route. Il y a bien eu cette chose, dans le creux d'une vague, qui vous a semblé énorme et d'une longueur invraisemblable. Un instant, vous avez craint qu'il ne s'agisse d'un monstre marin lancé à votre poursuite. Mais vous êtes le seul à l'avoir aperçue. Il y a également eu ces points noirs dans le ciel, loin derrière vous. Sans doute des créatures du genre de celles qui vous ont attaqués à proximité de la Grande Muraille. Toutefois, l'alerte a été de courte durée. A vue d'œil, il est apparu que vous naviguiez bien plus vite qu'elles ne volaient. Rendez-vous au [157](#).

16

Si cette voix vous avait demandé votre âme, vous auriez sans doute été moins surpris. Car vous avez affaire à des esprits, non à des êtres de chair et de sang. Ici, dans ce monde hors du temps, à quoi pourrait bien leur servir un ouvrage destiné à utiliser la puissance de dame Nature ? - Nous répondrons à ta question, Laurin, si tu consens à nous donner le Livre des Éléments. Par les ailes des fées ! Quelle que soit leur nature, ces êtres sont capables de lire dans vos pensées. Ils ont déjà découvert votre talon d'Achille : la curiosité... Mais ce livre, vous y tenez comme à la prunelle de vos yeux ! Il ne vous a pas quitté depuis que Misris, votre maître, vous l'a confié le jour de votre départ du royaume des fées. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de défendre votre bien, rendez-vous au [138](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

17

Quand vos assaillants se trouvent à une vingtaine de mètres, deux nouvelles flèches partent, toujours vers une même cible. Mais il n'y a pas que les traits de Gladys qui fendent l'air à la rencontre des monstres de Synaps. Il y a également un éclair, fulgurant, né de la sphère qui se trouve au sommet de votre bâton. Ce n'est pas la première fois que votre auxiliaire magique agit ainsi, de sa propre initiative. Aussi n'êtes-vous qu'à moitié surpris quand, une fraction de seconde plus tard, l'un de vos assaillants disparaît sans laisser la moindre trace de son existence. « Désintégré ! » pensez-vous en voyant, avec satisfaction, qu'une autre créature, mortellement touchée par les flèches de Gladys, tombe du > ici pour s'écraser sur le sol. Un court moment, vous espérez... Mais le miracle ne se reproduit pas. Sans doute votre bâton a-t-il été forcé de puiser au plus profond de ses ressources pour accomplir un tel prodige. Vous devez maintenant faire face à la perspective d'un combat rapproché. Rendez-vous au [104](#).

Ce qui se passe soudain sous vos yeux, alors que vous désespérez de trouver un passage pour atteindre le Cercle des Statues, dépasse votre entendement. Vous saviez depuis longtemps que Yamaël, sous une apparence humaine, cachait en réalité l'esprit d'un démon. Mais de là à vous imaginer qu'il retrouve son ancien corps, sous vos yeux, au moment le plus critique de votre existence...

- Je suis libre ! crie cette créature immense au visage hautain et majestueux, aux yeux d'un rouge écarlate, aux oreilles à larges lobes, au nez mince, au menton pointu, au corps puissant, noir comme l'ébène et prolongé, dans le dos, par deux longues ailes membraneuses.

Ici, dans l'ancre de Synaps, vous vous attendiez à tout, mais pas à cela !

- Laurin, Galidou, Valkyr, mes amis, déclare Yamaël à votre intention d'une voix caverneuse, si forte que le volcan semble trembler. Accrochez-vous à moi ! Nous mènerons notre quête à son terme ou nous périrons ensemble.

Rendez-vous au [81](#).

Tout bien réfléchi, d'un commun accord avec vos trois compagnons, vous préférez ne pas quitter votre poste d'observation dans l'immédiat. Ce qui vous donne une bonne occasion, dans le plus grand silence, de soigner les blessures que vous ont infligées les vampires de Su'u Holo. Mais une bonne heure s'écoule sans qu'il se passe quoi que ce soit qui justifie votre prudence. Vous décidez alors de quitter votre cachette pour aller fouiller ensemble les huttes de bois du village. Dans la première cabane, deux fois plus grande que les autres, vous trouvez de longues pirogues d'où débordent des filets de pêche. Apparemment, il y a une éternité que ces équipements n'ont plus

servi à personne. La seconde hutte vous réserve une surprise de taille ! A l'intérieur, trois hommes, vêtus de haillons, dorment sur des paillasses de feuilles de cocotier dans un air vicié par une odeur des plus désagréables. Vous hésitez sur la conduite à suivre en la circonstance quand l'un d'eux se tourne vers vous. Son visage, squelettique, est d'une pâleur cadavérique. Ses lèvres sont boursoufflées et horriblement gercées. Ses yeux s'ouvrent pour vous regarder avec effroi. « Cet homme est gravement malade », pensez-vous en le voyant saisir, d'un geste si lent qu'il ne peut échapper à votre vigilance, le poignard qu'il cache, à portée de main, sous les feuilles de cocotier de sa paillasse.

A ta place, je laisserais mon arme là où elle se trouve, déclarez-vous avec brusquerie. Si tu veux vivre, tiens-toi tranquille !

A ces mots, l'homme lâche son poignard et repose doucement sa main sur son estomac.

Les deux autres sont morts, annonce alors l'un de vos compagnons. Peut-être faudrait-il faire le tour de toutes les huttes du village ? ¹ Ce n'est pas la peine, lui répond le malade dans un souffle, avec une pointe d'accent qui le désigne indubitablement comme un habitant du royaume des Saraïs. Nous n'étions plus que trois. Je suis donc le dernier... *Choix 5 du Livre des Héros.*



De toutes les îles de l'Archipel des Polyps, Sangre est assurément la plus grande, mais aussi la plus inaccessible. Entourée de hautes falaises, elle n'offre qu'un seul point de débarquement, à l'embouchure du Konga, dans la Baie des Requins. La mémoire des elfes se souvient encore des nombreux dangers rencontrés par l'expédition chargée, jadis, de dresser une carte de ce vaste plateau volcanique couvert d'une végétation luxuriante. En ce temps-là, les eaux de Sangre, rivières et lacs, grouillaient de

reptiles antédiluviens. Même le ciel appartenait sans partage à ces créatures préhistoriques. Dans les terres, les elfes trouvèrent des troupeaux d'aurochs, de rhinocéros laineux et plusieurs espèces de xurs, dont la plus petite n'était pas plus grosse qu'un salhaurk sniffleur. Mais l'île était aussi peuplée par une tribu d'hommes de haute taille, sauvages et extrêmement agressifs. Ce peuple de barbares primitifs devint le vivier dans lequel Synaps allait puiser ceux qui deviendraient les prêtres sorciers de Malmort. A ces informations, héritage d'un passé lointain, s'ajoutent des renseignements fournis à Méthven par un espion de Dorgan infiltré à la cour du roi des Saraïs, contrée située vers l'ouest, à un mois de navigation des côtes de Terrah. Selon cet homme de l'ombre, les elfes ne seraient pas les derniers étrangers à avoir posé le pied sur l'île de Sangre. Voici deux ans, des pirates venus de ce royaume, depuis longtemps soumis aux quatre volontés de Synaps, se seraient installés dans la Baie des Requins. Si vous souhaitez maintenant faire le point de vos connaissances sur une autre île de l'archipel, rendez-vous au **143**. Sinon, rendez-vous à la **Grande Mer**.

21

Blanc de peur, déjà plus mort que vif, vous comprenez, mais un peu tard, que votre attaque est totalement inefficace contre ces créatures. « C'en est fini de moi... » Pensez-vous à l'instant où vous succombez sous le nombre de vos assaillants. *Fin d'Aventure.*

22

Soudain, vous hurlez de douleur ! Cette créature vous a lancé un sortilège contre lequel vous êtes impuissant. Cette souffrance torture si atrocement chacun de vos nerfs que vous laissez tomber vos armes pour vous porter les mains à la tête. Cette chose... Elle a pris votre apparence ! Et vous ne pouvez pas l'empêcher de s'approcher de vous. Dans un instant, elle vous touchera. Votre esprit sera alors chassé de son enveloppe charnelle pour qu'un autre vienne l'habiter. Vous comprenez,

mais un peu tard, que vous allez bientôt rejoindre les âmes prisonnières du Creuset de l'île des Immortels, pour l'éternité.
Fin d'Aventure.

23

Quelques secondes plus tard, force vous est de reconnaître que Gladys a fait d'énormes progrès. Son talent d'archer, en deux traits, vous vaut maintenant d'avoir un adversaire de moins à affronter.

Touché, déclare-t-elle fièrement en tirant une troisième flèche de son carquois tandis que vous faites appel au pouvoir de votre Bâton des Enchantements.

Rendez-vous au [17](#).

24

Grièvement blessé par votre coup, votre assaillant relâche sa prise. Vous en profitez pour pousser encore plus profondément votre lame dans son corps. C'est le coup de grâce ! La manta rend son dernier souffle. Puis elle tombe au fond de la mer à la manière d'une feuille morte. Vous descendez avec elle. Car votre dauphin n'a pas eu autant de chance que vous. Quelques minutes plus tard, après avoir assisté à la victoire totale de votre troupe sur ses trois assaillants, vous montez derrière Pimmi, sur le dos de sa monture. Rendez-vous à la [Grotte des Perles](#).

25

« Ses yeux ! » pensez-vous avec l'assurance d'avoir enfin découvert le point faible du monstre marin. Fort de cette certitude, vous évaluez à une vingtaine de mètres la distance qui vous sépare de la tête du serpent de mer. « C'est beaucoup pour une si petite cible ! » estimez-vous en considérant que les conditions de tir ne sont pas idéales. Certes, vous êtes hors de portée des crochets empoisonnés du prédateur géant. Mais le *Lorien* tangué. Vous allez donc tirer en situation de déséquilibre.

Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, pour l'occasion diminué de 2 points, rendez-vous au 87. Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [156](#).

26

- Parole de démon ! A moins de me tuer d'abord, vous n'aurez pas le Bâton des Enchantements.

- Te tuer ? Telle n'est pas notre volonté... Mais tu risques tout de même de perdre la vie. En refusant de te défaire de ton bien le plus précieux, tu t'es condamné à devoir affronter ton pire cauchemar. Rendez-vous au [146](#).

27

Vous discutez avec vos amis de l'intérêt d'une fouille de l'épave quand...

- Aux armes ! criez-vous de toute la force de vos poumons.

De tous côtés, sans que vous les ayez entendu s'approcher, des créatures de cauchemar tentent de grimper sur le pont du *Lorien*. Humaines, ces choses l'ont sans doute été, avant d'être recouvertes par ce corail rouge dont vous n'aviez pas pensé un seul instant qu'il puisse être aussi dangereux et maléfique. Horrifié, vous comprenez que ces êtres étaient, il n'y a pas si longtemps, marins de l'armada de Dorgan. Face à ce péril, vous êtes le premier à réagir.

- Je m'occupe de ceux qui se trouvent déjà à bord, annoncez-vous d'une voix forte et ferme. Repoussez les autres !

Choix 2 du Livre des Héros.



28

Ces créatures démoniaques, vous les connaissez bien. Vous avez déjà eu l'occasion d'en tuer plusieurs, dans la Cité des Mille Visages, il y a bien des années. De plus, dans les provinces les plus reculées de l'Empire, les légendes concernant ces femmes-vampires abondent. C'est grâce à ces récits que vous avez appris comment les combattre et les vaincre.

Conservez votre sang-froid, compagnons ! Dites-vous que vous n'avez pas affaire à des femmes, mais à des vampires. Sachez surtout que ces créatures ne représentent un danger que si elles parviennent à vous mordre. Suivez mon conseil : tenez-les à distance et ne frappez que si vous êtes sûrs de les toucher.

Satisfait de votre discours, vous remarquez alors, terrifié, que Gladys se trouve avec ces créatures. *Choix 13 du Livre des Héros de Valkyr le paladin.*

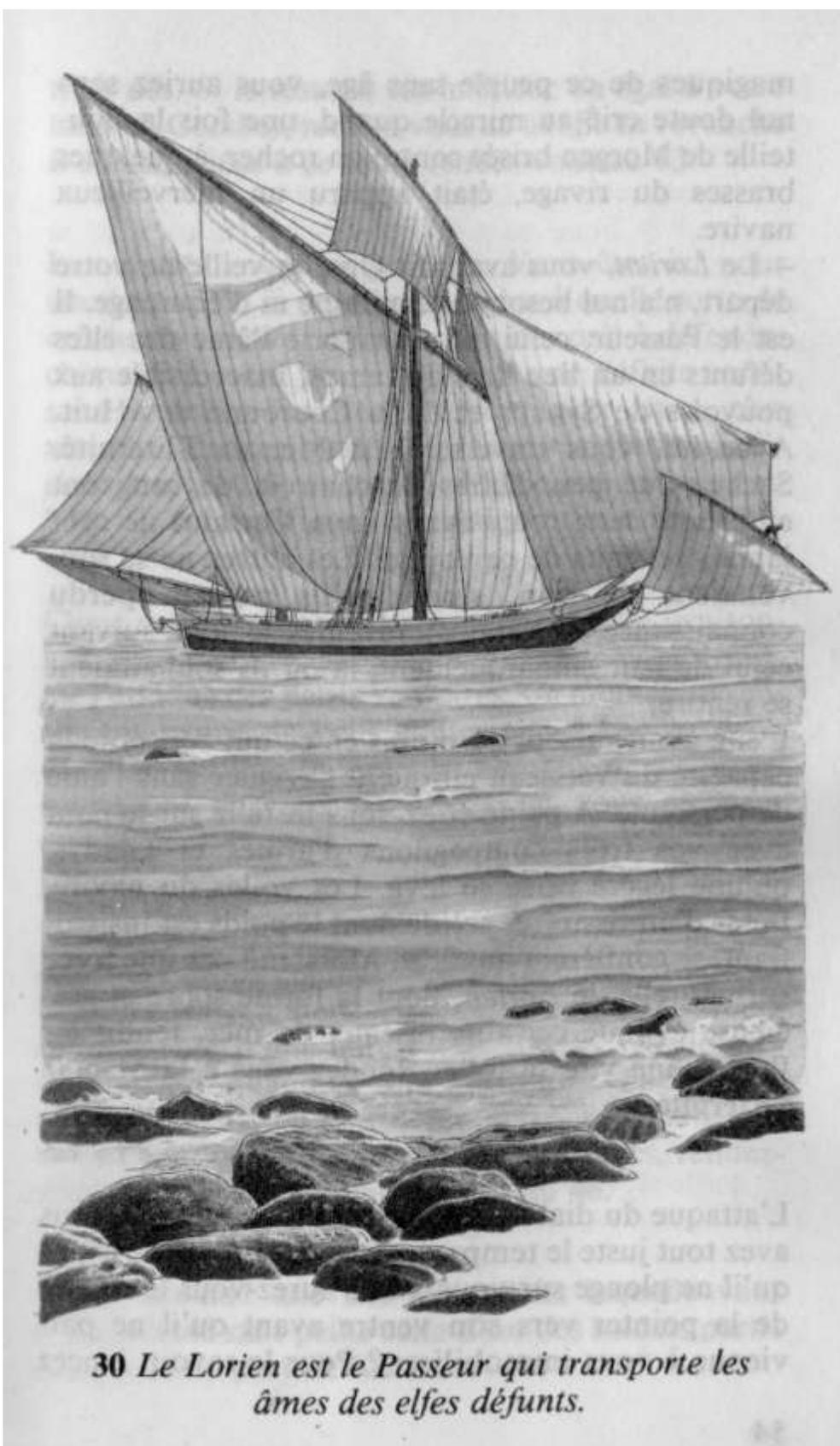
29

Fortes de leur supériorité numérique, ces créatures ont décidé d'attaquer à deux contre un. Rien d'étonnant à cela ! Vous ne vous attendiez certes pas à devoir relever un défi respectueux des règles de l'honneur. Mais pour vous, ce surnombre n'a rien d'inquiétant. Ce n'est pas la première fois que vous devez combattre plusieurs ennemis en même temps.

Première SENTINELLE IN: 10 co : 7 VIT: 12 BL : 2D

Seconde SENTINELLE IN : 9 co : 8 VIT : 15 BL : 2D

Bien qu'ils semblent relativement faibles physiquement, vos adversaires utilisent des armes forgées par les sorciers de Malmort. Lorsque vous serez touché par un poignard magique, vous subirez, outre 2D de Blessures, la perte définitive de 1 point de Combat et de 1 point d'Initiative. Si, malgré ce handicap, vous tuez l'une des deux sentinelles de la Grande Muraille de Malmort, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).



30 *Le Lorien est le Passeur qui transporte les
âmes des elfes défunts.*

30

Si vous ne connaissiez pas les elfes de Miklemrès, si vous n'aviez jamais été confronté aux pouvoirs magiques de ce peuple sans âge, vous auriez sans nul doute crié au miracle quand, une fois la Bouteille de Morgen brisée contre un rocher, à quelques brasses du rivage, était apparu un merveilleux navire.

- Le *Lorien*, vous avait dit Opal la veille de votre départ, n'a nul besoin de capitaine ni d'équipage. Il est le Passeur, celui qui transporte l'âme des elfes défunts en un lieu hors du temps, inaccessible aux pouvoirs de Synaps et de la Couronne des Huit. Avec lui, vous traverserez la Mer de l'Éternité. Sachez que peu d'êtres de chair et de sang ont emprunté cette route avant vous. Certains ne sont jamais revenus de ce voyage. Les autres ne se souvenaient de rien, sinon qu'ils avaient perdu connaissance et s'étaient réveillés le jour suivant celui de leur embarquement, là où ils souhaitaient se rendre.

L'elfe avait raison, du moins en ce qui concerne la capacité du vaisseau elfique à naviguer sans l'aide de personne. A peine étiez-vous installé sur le pont avec vos trois compagnons d'armes et Gladys, qu'une légère brise se leva. Les voiles du navire, faites d'un tissu très solide dont le poids est insignifiant, se gonflèrent aussitôt. Alors, mû par une force surnaturelle, le *Lorien*, dont la forme sobre et gracieuse évoque certains oiseaux de mer, fendit les flots à une vitesse folle. Rendez-vous à la [Mer de l'Éternité](#).

31

L'attaque du diable des mers est si rapide que vous avez tout juste le temps de dégainer une arme avant qu'il ne plonge sur vous. Mais aurez-vous le réflexe de la pointer vers son ventre avant qu'il ne parvienne à vous immobiliser ? Pour le savoir, lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [61](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [93](#).

32

Les esprits vous ont prévenu. Vous êtes ici pour combattre. Et, si vous ne savez pas à quelle sorte de créature vous avez affaire, vous êtes prêt à défendre chèrement votre vie. Sachant qu'une défaite serait sans appel, vous décidez d'attaquer sans plus attendre. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [170](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [22](#).

33

Cloué sur place par une vague de panique irraisonnée, vous ne faites pas le moindre geste pour prévenir l'attaque des petits vampires. Ce moment d'égarement risque de vous coûter cher ! Lancez deux dés. Le résultat indique le nombre de chauves-souris qui s'accrochent à vous et vous mordent cruellement.

VAMPIRE BL : 2

Au cours de ce combat, vos adversaires attaquent toujours les premiers. Heureusement, ces suceurs de sang sont d'une nature très fragile. Dès le premier assaut, quand ce sera votre tour d'agir, vous en tuerez deux, un de chaque main. Si vous survivez à l'attaque de ces amateurs de globules, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

34

Au secours ! crie une voix dans laquelle vous reconnaissez sans peine celle d'un des soldats partis avec vous du port de Kuala.

Vous êtes le premier à réagir à cet appel de détresse. Avant que quiconque ait fait le moindre geste, vous avez déjà une corde à la main. Quelques secondes plus tard, vous la lancez à l'infortuné soldat. Peu après, à la force du poignet, aidé par le reste de la troupe, vous sortez le pauvre diable des sables mouvants dans lesquels il était tombé. Rendez-vous au [63](#).

35

Vous n'êtes pas sans connaître la réputation d'alpiniste chevronnée de Gladys. Ses exploits, pour la plupart accomplis dans les Monts du Bouclier, l'ont depuis longtemps rendue célèbre. Pour elle, cette falaise verticale n'est pas un obstacle insurmontable, bien que l'humidité de la roche rende certainement la montée périlleuse. De plus, comme vous, vos compagnons sont impatients de passer à l'action. Ce désir est d'autant plus fort que le *Lorien*, à la stupéfaction générale, mû par une volonté propre, s'approche maintenant lentement de la falaise. Le Passeur serait-il doué d'intelligence ? Désormais, vous n'en doutez plus. Et vous êtes convaincu qu'il attendra votre retour pour reprendre la mer.

- Grimpez un par un, déclare Gladys un instant avant de se lancer à l'assaut de la paroi. La Corde d'Opal a beau être solide, mieux vaut être prudent. D'autre part, quand votre tour viendra, n'oubliez pas de bien serrer les courroies de votre sac à dos. Et surtout, ne regardez jamais vers le bas ! Une demi-heure plus tard, laissant vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan sur le pont du *Lorien*, vous grimpez en haut de la falaise en vous servant de la corde assurée par l'éclaireur de Dorgan. L'épreuve est rude. Vos muscles, durcis par l'effort, souffrent le martyre. Quant à vos mains... Vous ne sentez plus le bout de vos doigts ! Rendez-vous à la **Grande Muraille**.

36

« Le Parchemin des Elfes ! » pensez-vous en ouvrant votre besace sans perdre une seconde. Un instant plus tard, vous dévissez le cylindre de cuivre dans lequel se trouve le rouleau que vous a offert l'elfe Morgen, voici huit ans, en vous recommandant de le conserver pour le jour de l'affrontement final avec votre pire ennemi. Car vous savez, depuis votre exploration des Monts de Bêtes, il y a fort longtemps, que vous devez aujourd'hui affronter le Dieu de Pierre avant que ses fils ne naissent de la terre. A l'instant où vous déroulez votre parchemin, Synaps

apparaît sous la forme de sa huitième réincarnation, le front ceint d'une couronne dépourvue de branches. Là où, un instant auparavant, se trouvait un piton rocheux, se dresse maintenant un monolithe vivant. - Que la pierre devienne chair ! criez-vous à gorge déployée en lisant le message écrit sur le parchemin de Morgen. Rendez-vous au [159](#).

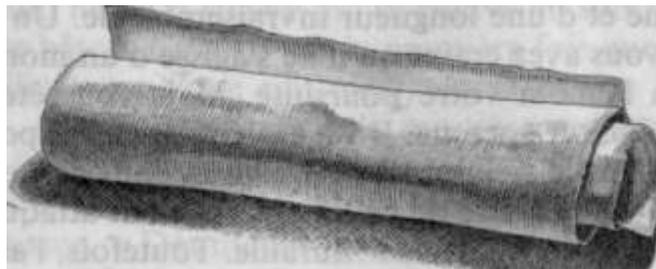
37

Attentif, sur le qui-vive, vous regardez le marin des Saraïs s'agenouiller et poser délicatement son coffret devant lui, sur le sol. Concentré, il respire une bonne goulée d'air. Puis il retient son souffle quand, utilisant quatre doigts, il exerce une forte pression sur les coins de la boîte. Ceci fait, il pousse un profond soupir. Son visage est détendu lorsqu'il ouvre sa cassette. A l'intérieur, sur un écrin rouge sang, repose un collier constitué d'une chaîne de bronze et d'une plaque de métal noir sertie dans une monture d'argent.

- Et que se serait-il exactement passé si nous avions essayé de l'ouvrir nous-mêmes ? demandez-vous sans parvenir à quitter le talisman des yeux.

- Vous auriez soulevé tout l'intérieur de la boîte, y compris l'écrin sous lequel il y a trois ampoules de gaz mortel.

Si vous vous trouvez actuellement dans la peau de Yamaël le démon, rendez-vous au [92](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).



La mort dans l'âme, vous déposez votre allié magique à vos pieds, sur le pont du *Lorien*. « La quête des Héritiers de Dorgan vaut bien un sacrifice, aussi douloureux soit-il », pensez-vous en considérant que vos compagnons, à votre place, auraient certainement fait le même choix. Peut-être venez-vous de leur sauver la vie... Qui sait quel sort vous auraient réservé ces esprits si vous n'aviez pas comblé leur désir ?

- Cela, déclare la voix des habitants de l'île des Immortels, il vaut bien mieux pour toi que tu ne le saches jamais.

- Sommes-nous désormais libres de poursuivre notre route ? demandez-vous sur un ton qui trahit votre inquiétude.

- Nous tiendrons notre parole. Mais nous n'en avons pas encore tout à fait fini avec toi. Comme convenu, le *Lorien* vous conduira jusqu'à l'île de Malmort. Mais il fera bien plus. Désormais, sa destinée est liée à la vôtre. Le Passeur vous obéira jusqu'au jour de l'accomplissement de votre quête. Tu peux aussi reprendre ton bien, Héritier de Dorgan. Nous ne te l'avons pas demandé pour te le prendre, mais pour te juger. Nombreux sont ceux qui, avant toi, se sont montrés indignes de la cause qu'ils prétendaient défendre.

A ces mots, quelques secondes s'écoulaient avant que vous ne vous rendiez compte... que vous venez de passer, avec succès, une véritable épreuve de loyauté, comme en témoigne la présence de votre allié magique là où vous l'aviez posé un instant plus tôt. Une fois de plus, le cours des événements vous donne une bonne raison d'être fier de vous. Mais il y a encore une chose que vous n'aviez pas prévue. Tandis que la fumée lumineuse de l'île des Immortels retourne à son creuset, alors que vous apercevez de nouveau vos compagnons, apparemment tous en parfaite santé, vous voyez qu'une aura surnaturelle enveloppe votre allié magique. Vivez-vous ce moment privilégié dans la peau de

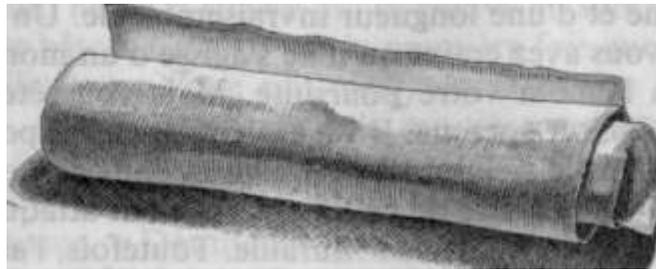
Galidou (rendez-vous au [6](#)), de Valkyr (rendez-vous au [51](#)), de Laurin (rendez-vous au [94](#)) ou de Yamaël (rendez-vous au [131](#)) ?

39

- Aïe ! criez-vous quand une formidable décharge d'énergie vous oblige à retirer la main du pommeau de votre épée.

Ce choc, bref mais violent, vous remet les idées en place. Vous vouliez dégainer Assilane. Cela ne fait pas le moindre doute. Mais pourquoi ? Rien ne vous menace. Et ce n'est certes pas le moment ni l'endroit rêvé pour vous entraîner. A moins que...

Un frisson vous parcourt soudain de la tête aux pieds. Pendant quelques minutes, vous avez perdu tout contrôle sur votre esprit. Vous alliez attaquer vos meilleurs amis ! Rendez-vous au [136](#).



40

Pour atteindre la Caverne de Cristal blanc d'où, comme les Qwizirs vous l'ont révélé, part un chemin qui s'éloigne de l'eau, vous avez dû déployer des trésors de volonté, de courage et de patience. Descendre jusqu'au lit de la rivière souterraine n'a pas été une mince affaire. Pendant un temps qui vous a semblé une éternité, jouant des coudes et des genoux dans un véritable labyrinthe vertical de cheminées naturelles et de puits, rampant à l'occasion dans des boyaux si étroits que vous redoutiez d'y rester coincé, vous avez finalement atteint le lit de la rivière. Alors a débuté une seconde épreuve, tout aussi pénible et douloureuse que la première. Car il n'a pas été rare que le souterrain soit totalement inondé, parfois sur de très longues distances. Heureusement, que vous avez eu, pour vous éclairer

au cours de ce voyage de plusieurs jours au centre de la terre, la lumière prodiguée par de petites méduses de Maram que les Qwizirs transportent dans des globes d'une matière transparente et solide dont vous ignoriez l'existence. Votre guide et ses guerriers vous laissent quatre de ces lanternes animales avant de vous quitter, au terme d'un dernier repas en votre compagnie. D'un seul coup, une fois Pimmi reparti avec les siens, vous avez l'impression désagréable d'avoir vieilli d'une dizaine d'années depuis votre départ de la Grotte des Perles. Rendez-vous au [88](#).

41

Si vous étiez resté immobile une seconde de plus à regarder ce monstre emmener le corps de Gladys, c'en était fini de vous ! Mais, alerté par un sixième sens, vous avez senti le danger venir. Vous vous retournez de nouveau, brusquement, une fraction de seconde avant que votre agresseur ne tente de vous frapper dans le dos. Il échoue, surpris par votre geste. Alors, votre colère éclate ! Vous frappez cette bête immonde avec une violence dont vous ne vous seriez jamais cru capable. Face à ce déferlement de haine, la créature panique. Elle recule, tente de s'envoler... Jusqu'au moment où la lame de votre arme s'enfonce dans son ventre jusqu'à la garde. Rendez-vous au [168](#).

42

Tout à coup, à une vitesse prodigieuse, le serpent géant détend vers vous son horrible tête. Par réflexe plus que par calcul, vous vous jetez de côté, échappant ainsi à l'attaque du monstre marin dont les mâchoires se referment sur le vide. Quelques secondes plus tard, remis sur vos pieds, l'arme à la main, vous observez le prédateur géant. Sa tête est de nouveau prête à s'élancer. A en juger par la durée de ses sifflements aigus et les mouvements désordonnés de son ignoble langue bifide, il semble fou de rage. Aussi êtes-vous surpris de le voir soudain plonger, non sur vous, mais dans les eaux de la Passe de Norac, où il disparaît rapidement. Rendez-vous au [149](#).

43

Vous avez beau chercher... Vous ne voyez pas d'embarcation, et vous sortez, pour autant que votre vue vous permette d'en juger, de l'unique accès possible à ce volcan. Si vous vous trouvez dans la peau de Yamaël, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).

44

Nom d'une pipe ! Vous n'en croyez pas vos yeux ! C'est un double parfait de vous-même qui se tient maintenant devant vous. Un instant, vous restez immobile, sans voix, incapable de réagir. Les esprits de l'île des Immortels ne vous avaient pas menti en vous disant qu'il faudrait combattre un ennemi que nul ne peut se vanter de connaître mieux que vous.

SOSIE IN: 13 CO:10 MA: 16 VIT : 24 BL:1D

Au cours de ce duel, votre sosie et vous manierez la même arme de poing. Vous êtes trop proches l'un de l'autre pour employer la fronde. D'autre part, la salle du Creuset jouit d'une protection contre les illusions. Vous gâcheriez donc un temps précieux si vous tentiez d'employer vos sortilèges. Si vous survivez à cette lutte à mort contre votre double, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

45

Su'u Holo est un atoll, large anneau de terre enfermant une Mer Intérieure, situé à l'est de l'Archipel des îles Polyps. Il y a cinq ans, dérouté par une forte tempête, un navire commerçant de Dorgan, le *Simbad*, fut contraint d'y faire escale. Il était le premier à s'aventurer si près de Malmort depuis de nombreuses années. Il serait d'ailleurs le dernier. Contre toute attente, comme en témoigne le journal de bord du capitaine Lend, le *Simbad* a pu accoster l'île sans encombre, y effectuer des réparations et faire provision d'eau et de nourriture. A terre, les marins ont fraternisé avec une tribu d'hommes, certes primitifs,

mais pacifiques et généreux. A cette époque, tout portait à croire que Synaps et ses sorciers s'étaient purement et simplement désintéressés de cette petite île et de ses habitants. Si vous souhaitez maintenant faire le point de vos connaissances sur une autre île de l'archipel, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à la [Grande Mer](#).

46

Vous rendez votre dernier souffle, exsangue, en espérant que vos amis survivront à l'attaque des vampires de Su'u Holo, qu'ils retrouveront Gladys vivante et qu'ils mèneront à son terme cette guerre contre Synaps à laquelle vous avez consacré les dernières années de votre vie. *Fin d'Aventure*.

47

Vous n'en croyez pas vos yeux ! L'effet de votre sortilège dépasse toutes vos espérances. En fait, ces hommes-coraux n'offrent aucune résistance à la magie. Sous son emprise, ils se disloquent. En un instant, il ne reste plus rien des trois créatures qui vous menaçaient, sinon des amas de rameaux coralliens. Rendez-vous au [76](#).

48

Contrairement à ce que vous aviez pensé lorsqu'ils sont sortis des nuages, ces monstres ne sont pas des crig-becks. Ils volent moins vite que les créatures que vous aviez dû affronter à proximité des Pics d'Ajdra. Et c'est en silence qu'ils s'approchent de vous, non en poussant de sinistres hurlements. Cette première observation se confirme, une minute plus tard, quand vous pouvez enfin détailler la physionomie de vos assaillants. En réalité, il s'agit d'hommes volants de petite taille dont le visage terreux et les joues creuses évoquent une tête de mort. Ils portent des vêtements de cuir clouté et sont armés d'un long poignard à lame sinueuse. Leurs ailes ne sont pas sans rappeler celles des mouches. « La partie promet d'être rude ! » pensez-vous en vous éloignant du bord de la falaise. Car, qu'ils aient ou non entendu

la trompe des sentinelles de Malmort, vos compagnons restés sur le *Lorien* ne peuvent rien pour vous. *Choix 9 du Livre des Héros.*



49

Comme prévu, le *Lorien* a mis un peu moins de trois heures pour franchir la Passe de Norac. Hélas, à l'entrée de la Mer Intérieure, aussi loin que porte votre regard, vous ne voyez pas la moindre voile ! Contrairement à ce que vous aviez tant espéré, l'armada de Dorgan ne se trouve pas dans la Mer Intérieure de Su'u Holo. A l'évidence, les navires du commandeur Atrid, s'ils ont fait escale dans cette île, l'ont quittée depuis belle lurette. Où se trouvent-ils maintenant ? Dans la Mer des Cyclones ? Dans une autre île de l'archipel ? Perdus corps et biens dans les Récifs des Gorgones ? Force vous est de reconnaître que vous n'en avez pas la moindre idée. Cependant, vous savez qu'à l'est de l'île, sur la Plage de Lominora, face à la Grande Mer, se trouve un petit village de pêcheurs. Jamais le commandeur Atrid n'aurait laissé ces insulaires, des hommes primitifs mais pacifiques, sans la moindre protection. Aussi avez-vous bon espoir de trouver quelques soldats de Dorgan à Su'u Holo. Eux sauraient vous dire où trouver l'armada. En conséquence, vous décidez de traverser la Mer Intérieure en direction de l'est pour franchir ensuite, à pied, l'étroite bande de terre couverte d'une végétation luxuriante qui la sépare de la Plage de Lominora. Rendez-vous au [141](#).

50

Perdu dans vos pensées, votre vigilance se relâche, vous perdez l'équilibre et vous tombez... « Des sables mouvants ! » pensez-vous en vous rendant compte que la terre vous aspire lentement, mais inexorablement.

- Au secours ! criez-vous afin d'alerter vos amis. Au secours !

Quelques secondes plus tard, un soldat vous lance une corde. Peu après, à la force du poignet, vous êtes tiré du piège naturel dans lequel vous étiez tombé. Rendez-vous au [63](#).

51

Les esprits de l'île des Immortels ont conféré à votre lame un extraordinaire pouvoir de régénération. A l'avenir, toute blessure qui vous sera infligée lors d'un combat devra être réduite de moitié. Rendez-vous au [155](#).

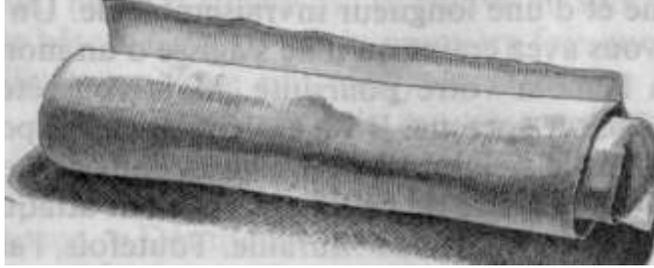
52

Trois longues heures s'écoulaient avant que l'esprit de Yamaël ne réintègre enfin son corps.

Mes amis ! déclare-t-il en ouvrant les yeux, visiblement éprouvé par son étrange voyage dans le labyrinthe du Temps. Comme je suis heureux de vous revoir. J'ai une bonne et une mauvaise nouvelles à vous annoncer.

- Commence par la bonne, demandez-vous, impatient.
- Comme nous l'espérions tous, l'ancre de Synaps n'est pas inaccessible.
- Et la mauvaise ?
- J'ai perdu le talisman des devins de Pnoth.
- Raconte-nous ce qui t'est arrivé. Nous sommes tous très curieux d'en savoir plus sur le Labyrinthe du Temps.

Rendez-vous au [153](#).



53

L'après-midi s'achève lorsque vous entrez dans une grande caverne située dans les premiers contreforts de la chaîne de montagnes qui entoure le Lac d'In-quam. A votre grand étonnement, comme à celui de votre guide qwizir, aucune sentinelle ne se trouve postée à l'entrée de cette grotte. Pourtant, à l'intérieur se trouve tout ce dont une troupe d'une douzaine de guetteurs peut avoir besoin pour établir un poste de surveillance : tables, chaises, lits de camp, lanternes, réserves d'eau et de nourriture. Il y a aussi un gong énorme, sans doute destiné à alerter les villageois de l'île en cas de danger. L'instant de surprise passé, vous décidez de poursuivre votre quête. Pendant plus de dix minutes, à la tête de votre troupe, vous descendez un large escalier en colimaçon qui, partant du fond de la caverne, descend dans les entrailles de la terre. Combien de temps a-t-il fallu pour tailler dans le roc les marches de ce monumental ouvrage? Seul Synaps, maître des habitants de cette île depuis un bon millier d'années, pourrait vous le dire. Ensuite, vous empruntez un tunnel, assez haut et large pour que deux hommes puissent y marcher de front. Dans un premier temps, ce souterrain s'enfonce en direction du sud-ouest en suivant une pente descendante. Puis il remonte doucement sans changer d'orientation. Trois heures plus tard, vous débouchez prudemment du tunnel dans une petite salle. « Une chambre des tortures ! » pensez-vous en découvrant, autour d'une forge, de son enclume et de son soufflet, trois longues tables encombrées de tenailles, de chaînes et de divers objets dont vous ne souhaitez vraiment pas connaître l'usage. Sans perdre un instant à examiner ces outils, vous traversez la salle des supplices d'Inquam en direction d'un petit escalier. Quelques minutes plus

tard, vous arrivez dans une vaste pièce, au rez-de-chaussée d'une maison de pierre d'un seul niveau. Par les fenêtres grandes ouvertes, les derniers rayons du soleil éclairent quatre tables chargées d'alambics, de cornues, de flacons et de mortiers remplis de poudres de toutes les couleurs. - Ce village est désert ! dites-vous dès que tous les membres de votre troupe sont dans la pièce. Un silence pesant accueille votre déclaration. Vous vous trouvez dans une salle où, d'ordinaire, de jour comme de nuit, les sorciers de Malmort concoctent toutes sortes de poisons et de potions. Visiblement, ce lieu impressionne fortement les Qwizirs. Tous ici semblent éprouver un réel malaise. *Choix 3 du Livre des Héros.*



54

Pour les marins des trois vaisseaux de Dorgan, la surprise est de taille. Quoi de plus naturel ? Comment ces matelots auraient-ils pu deviner, avant d'arraisonner le *Lorien* dans la Passe de Lair, qu'ils trouveraient à son bord la compagnie des Héritiers de Dorgan au grand complet ? Cet étonnement de vous revoir en vie et en bonne santé, vous le lisez aussi sur le visage des soldats de l'armada, quelques heures plus tard, en fin d'après-midi, quand vous entrez dans le port fortifié de la Crique de Kuala, pris aux pirates des Saraïs par les troupes du commandeur Atrid. Annoncée par le message d'un yuta voyageur, la nouvelle de votre arrivée s'est répandue comme une traînée de poudre. Sur votre passage, des vivats s'élèvent. Cette ovation vous emplit le cœur de joie tandis que vous marchez, à la suite d'un officier venu à votre rencontre, en direction du quartier général du commandeur. Cinq heures plus tard, au terme d'une longue réunion et d'un repas frugal avec des représentants de tous les peuples du monde de Dorgan, vous prenez place dans un baraquement pour y passer la nuit. Pour la première fois depuis bien longtemps, vous allez dormir dans un lit, certes un lit de camp, mais un lit tout de même ! Cependant, au moment de vous

glisser entre les draps, vous savez que vous ne trouverez pas facilement le sommeil. Comme vous le redoutiez, les nouvelles sont mauvaises. D'une part, les navires envoyés en reconnaissance dans l'anneau de brume des Récifs des Gorgones sont tous portés disparus. D'autre part, la bataille navale qui a opposé l'armada de Dorgan à la flotte du royaume des Saraïs dans la Baie des Requins a coûté cher, non seulement en vies humaines, mais aussi en matériel. Selon le commandeur, il faudra encore plus d'un mois d'un travail acharné de tous ses marins pour réparer les avaries. Enfin, vous avez appris qu'un gigantesque marécage vous sépare du village d'Inquam. Rendez-vous aux [Marais du Découragement](#).

55

Un sortilège ! Il s'en est fallu d'un cheveu que vous ne soyez pris dans les mailles d'un sort d'une puissance terrifiante. Un instant, vous avez oublié qui vous êtes, avec qui et pourquoi vous vous trouvez sur ce bateau. Pendant quelques secondes, vous avez été possédé par le désir de jeter par-dessus bord tous ceux qui vous empêchaient de profiter seul du spectacle de ce monde merveilleux. Mais votre esprit a su résister à l'appel de cette force sournoise qui, à en juger par leur comportement, ne s'est pas exercée sur vos compagnons. A demi rassuré, vous rejoignez vos amis à la poupe du *Lorien* afin de les informer sans délai de l'étrange perte de conscience dont vous venez d'être victime. Aucun d'eux ne met votre parole en doute. Comme vous, mais dans de moindres proportions, tous ont ressenti une curieuse sensation de malaise. - A partir de maintenant, restons groupés, déclarez-vous à vos compagnons d'une voix ferme, autoritaire. Qui sait quelle sorte de danger nous attend encore dans cette purée de poix. Et veillez à... Vos dernières paroles restent coincées dans votre gorge. Par tribord, en un lieu où le brouillard est moins dense, vous venez d'apercevoir, échoué entre les récifs coralliens, l'épave d'un navire battant pavillon de Dorgan. « Il ne manquait plus que ça ! » pensez-vous tandis que vos compagnons, alertés par votre silence, découvrent à leur tour ce lugubre tableau. *Choix 6 du Livre des Héros.*



56

- Il existe un moyen de les prévenir, déclarez-vous à l'assemblée tout en fouillant le contenu de votre besace. Le voici, ajoutez-vous quelques secondes plus tard en posant sur la table un objet de petite taille enveloppé dans d'épais tissus.

A l'exception d'Opal, tous vous regardent avec étonnement.

- Cet objet m'a été confié par Morgen, il y a presque huit ans, à Miklemrès. C'est une bouteille. Elle contient une miniature représentant un bateau. La briser libérera la puissance de sa magie. Nous devrions alors disposer du vaisseau le plus rapide qui ait jamais navigué dans les eaux de la Grande Mer. Son existence devait rester secrète jusqu'au jour où, comme l'avait prévu Morgen, il nous faudrait voguer vers l'île de Malmort et affronter l'ultime réincarnation de Synaps. Mes amis, l'heure est venue de prendre la mer.

Rendez-vous au [86](#).

57

Si vous vous attendiez à cela ! Assilane aurait-elle perdu tous ses pouvoirs ? Là où vous l'avez frappé avec violence, le corps du monstre ne présente qu'une petite entaille, certes profonde, mais, comme en témoignent les craquements de plus en plus sonores de la coque du *Lorien*, pas assez pour l'empêcher de poursuivre son œuvre de destruction. Conscient du péril qui vous menace si une seconde tentative échoue, vous réunissez de nouveau toutes vos forces, vous brandissez Assilane au-dessus de votre tête, puis vous frappez là où, précisément, vous avez déjà blessé votre adversaire. Lancez de nouveau les dés. Si vous parvenez à infliger un minimum de 10 points de Blessures au serpent de mer, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

58

- Aïe ! Mais ça brûle ! criez-vous à l'instant où vous plongez un doigt dans l'eau pour en estimer la température.

« Nous voilà au moins renseignés sur un point », pensez-vous en considérant que vous ne pourrez pas passer par le lac, à moins de trouver une embarcation prévue pour naviguer sur ces eaux traîtresses. Rendez-vous au [43](#).

59

La précision du tir de Gladys vous laisse béat d'admiration. Si sa première flèche est passée fort loin de sa cible, la seconde a été mortelle pour l'un de vos assaillants.

- Plus que cinq, déclare-t-elle fièrement en tirant un autre trait de son carquois.

Rendez-vous au [162](#).

60

Après trois jours d'un voyage sans histoire sur la Mer des Cyclones, sous un ciel d'azur et un soleil de plomb, vous apercevez enfin l'île de Su'u Holo. Si les renseignements recueillis à Elvanine avant votre départ se révèlent exacts, l'île offre un seul lieu de débarquement possible : la côte de la Mer Intérieure, accessible uniquement par la Passe de Norac, défilé aux falaises hautes et abruptes, assez large et profond pour être emprunté par les plus gros navires de l'armada de Dorgan. Partout ailleurs, l'accostage est rendu impossible par une large zone de hauts-fonds madréporiques. Il fera nuit dans deux ou trois heures, lorsque le bateau elfique entrera dans les eaux de la Mer Intérieure de Su'u Holo. Cependant, vous y verrez comme en plein jour. Car ce soir, comme hier, la lune sera pleine et le ciel étoilé. Rendez-vous à la [Mer Intérieure](#).



61

Par réflexe, d'un coup magistral, vous enfoncez votre arme jusqu'à la garde dans le corps de la manta. Mais, au même moment, les deux ailes du monstre se replient brutalement sur vous. Le choc est violent ! Lancez deux dés pour connaître le nombre de points de Blessures que vous inflige la redoutable étreinte du diable des mers. Si vous survivez à cette attaque, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

62

Vous tremblez de colère ! Vous, Valkyr, comment pourriez-vous abandonner Assilane ? Vous y perdriez votre honneur de paladin ! - Tes pensées te trahissent, Valkyr. Assilane fut forgée pour servir les forces de la vie contre celles de la destruction. Jamais son rôle ne s'est limité à satisfaire l'orgueil d'un chevalier désireux d'entrer dans la légende. Souviens-toi ! C'est elle qui t'a choisi, et non le contraire. Ne t'es-tu jamais demandé combien d'hommes et de femmes ont eu le privilège de la porter avant toi ? As-tu seulement pensé qu'un jour viendra où elle décidera de te quitter ?

- Si, bien sûr. Mais ce jour n'est pas venu !

- En cela, tu as raison. Il ne l'est pas encore. Mais il viendra bien vite si tu n'es plus digne de sa confiance. Assilane ne vient-elle pas de t'avertir qu'aucun danger ne vous menaçait en ce lieu, toi et tes compagnons ? Combien de fois son intuition t'a-t-elle déjà sauvé la vie ? Ta quête ne vaut-elle pas un sacrifice ?

Si ce discours vous incite à déposer votre fidèle compagne à vos pieds, sur le pont du *Lorien*, rendez-vous au [38](#). Si vous refusez catégoriquement de donner votre épée, rendez-vous au [78](#).

63

- A quoi bon s'entêter ? déclare l'une des deux sentinelles de l'armée de Dorgan. Seuls les habitants d'Inquam connaissent les sentiers à fleur d'eau de ce borbier.

- Il a raison, renchérit aussitôt un soldat. Nous perdons notre temps dans ce marécage. Même les pirates des Sarais ne connaissent pas le chemin du village. Nous savons qu'ils y ont toujours été conduits les yeux bandés.

Comment pourriez-vous en vouloir à ces hommes de céder ainsi au découragement... Après tout, vous êtes, comme eux, fatigué de chercher d'introuvables gués, de vous crever les yeux à tenter, vainement, de repousser les limites du brouillard blanc qui flotte en permanence dans une atmosphère fétide, imprégnée d'une odeur de pourriture, de subir les piqûres d'une multitude d'insectes voraces, de sursauter au moindre bruit suspect, sifflement ou coassement, de marcher dans une eau glauque, sur un sol truffé de pièges, de traquenards et de chausse-trappes. Toutefois, dans l'intérêt de tous, sachant que les nerfs de ces hommes risquent fort de lâcher bientôt, vous estimez qu'il devient nécessaire de prendre les devants.

- Si certains d'entre vous veulent s'en aller, qu'ils le fassent sans délai, déclarez-vous d'une voix ferme et autoritaire. Ceux qui resteront devront accepter, sans rechigner, de partager les risques de la quête des Héritiers de Dorgan.

Peu après, votre troupe compte sept membres de moins. Vous êtes déçu. C'est beaucoup plus que vous ne l'aviez craint. Mais il n'est pas question, dans votre situation, de perdre une seule seconde en vaines lamentations. De même que vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan, vous devez montrer l'exemple. Faute de quoi vous ne réussirez pas à remonter le

moral de l'éclaireur et des deux soldats restés avec vous. « Pourvu que nous trouvions rapidement le chemin du village d'Inquam ! pensez-vous en votre for intérieur. Sinon, dans un jour ou deux, ces trois hommes nous fausseront compagnie à leur tour. »

- Les plus fragiles sont partis. Restent les plus courageux, dites-vous fièrement, alors que vous n'en menez vraiment pas large, en reprenant votre marche, de l'eau jusqu'aux chevilles, trempé comme une soupe par l'humidité.

Vous ruminez toujours de sombres pensées, une heure plus tard, quand un bruit suspect attire votre attention. Vous prêtez l'oreille... Malgré le concert de coassements et le bourdonnement des moustiques, il vous semble entendre des bruits étranges : des clapotis suivis de longs glissements... *Choix 11 du Livre des Héros.*



64

Vous sentez que votre Bâton des Enchantements puise au plus profond de vos ressources pour réaliser le prodige qui s'accomplit sous vos yeux. Ce tourbillon de fumée noire, maintenant aussi large que le pont du *Lorien* et à moitié aussi haut que le grand mât, se déplace tel un petit cyclone en direction de votre adversaire. Un instant plus tard, il s'enroule autour de la tête du serpent de mer. Plongé dans une obscurité totale, le monstre relâche aussitôt son étreinte. Quelques secondes plus tard, il disparaît dans les eaux sombres de la Passe de Norac. Rendez-vous au [13](#).

65

Trois bonnes heures se sont écoulées depuis que vous avez quitté le pont du *Lorien*. Il fait déjà très chaud quand vous sortez de l'ombre de la forêt, à moins de cent cinquante mètres d'un village

de huttes de bois. A votre grand étonnement, un brick, petit voilier à deux mâts grésés à voiles carrées, s'est échoué à une centaine de brasses du rivage. Dans le village, comme sur la plage de sable fin qui le sépare de la mer, vous ne voyez pas âme qui vive. - Mais c'est un navire des Saraïs ! s'écrie soudain l'un de vos compagnons.

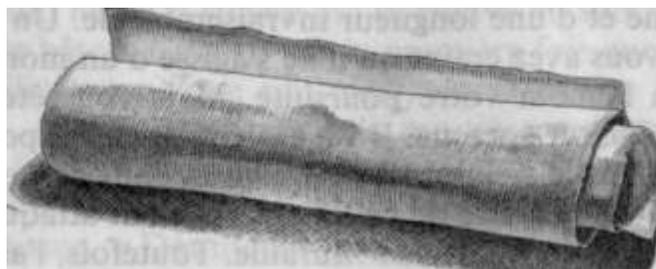
A la faveur d'un brusque coup de vent, vous apercevez à votre tour le pavillon rouge et or du royaume des Mers du Sud du monde de Dorgan. Bien qu'il soit déchiré, il flotte encore, accroché au grand mât de l'épave.

- Vite ! ordonnez-vous sèchement. Cachons-nous ! « Des pirates des Saraïs ! » pensez-vous quelques minutes plus tard, dissimulé derrière un bosquet d'arbres, tout près du village, à la lisière de la forêt. A Elvanine, le sénéchal Méthven vous avait entretenu de la probable présence de ces suppôts de Synaps dans l'archipel. Mais jusqu'à présent, vous aviez toujours pensé qu'ils se trouvaient à Sangre, dans la Baie des Requins. *Choix 10 du Livre des Héros.*



66

Vos assaillants ne sont plus qu'à une vingtaine de mètres quand part une seconde volée de quatre flèches. Cette fois, le succès est total. Votre cible et celle de Gladys connaissent un sort fatal. Mais ces créatures sont désormais trop proches pour que vous puissiez utiliser plus longtemps une arme de jet. Vous devez maintenant vous préparer à livrer un combat rapproché. Rendez-vous au [104](#).



67

Vous tombez des nues ! Vous avez touché au but, mais votre projectile a ricoché sur le torse d'un homme-corail sans le blesser. Qu'allez-vous faire maintenant pour combattre ces mystérieuses créatures ? Utiliser une arme de poing (rendez-vous au [83](#)) ou employer un sortilège (rendez-vous au [117](#)).

68

Dans les rues pavées et les maisons de pierre d'Inquam, vous ne rencontrez pas âme qui vive. Où sont passés les villageois, ces barbares cruels et sanguinaires dont Opal, avant votre départ d'Elvanine, vous avait dit qu'ils constituaient le vivier des sorciers de Malmort ? Sont-ils tous morts, terrassés par un quelconque fléau sorti de la forêt ? Ont-ils pris la poudre d'escampette quand l'armada de Dorgan a vaincu la flotte du royaume des Saraïs dans la Baie des Requins ? La réponse à ces questions, vous l'obtenez une demi-heure après avoir quitté la maison des sorciers et des suppliciés d'Inquam. Au centre du village, dans le sous-sol d'un petit bâtiment cubique dépourvu de fenêtres, qui a sûrement été un temple des sacrifices, vous trouvez une vaste crypte et...

- Un pentacle ! vous exclamez-vous en devinant le tracé complet d'une étoile à cinq branches à demi effacé sur le sol de pierre.

« Sans doute avons-nous consulté la pierre des prophéties avant que les villageois ne quittent Sangre pour Malmort », pensez-vous, dépité, en considérant qu'il n'est nul besoin d'être devin pour comprendre que le passage d'Inquam vers le Cercle des Statues est désormais impraticable. Rendez-vous à [l'île de Moha](#).

69

Vous tombez des nues ! Sous vos yeux ébahis, la créature change de forme. Bouche bée, figé, vous observez cette étrange métamorphose. Deux jambes, deux bras, une tête... Ça alors ! Cette chose revêt votre apparence ! Vivez-vous ce moment

inquiétant avec Galidou (rendez-vous au [44](#)), Valkyr (rendez-vous au [85](#)), Laurin (rendez-vous au [99](#)) ou Yamaël (rendez-vous au [121](#)) ?

70

Par chance, la mort vous prend par surprise. Découragé par vos deux échecs successifs, obnubilé par la puissance de votre adversaire, vous n'avez pas vu le danger venir. Le grand mât du *Lorien*, brisé aux deux tiers de sa hauteur, vous est tombé sur la tête. Vous n'avez pas survécu à ce choc. *Fin d'Aventure*.

71

A l'époque de son exploration par les elfes de Miklemrès, Karami comptait deux tribus. La première vivait dans la jungle. Elle régnait sur la partie orientale de l'île. La seconde habitait dans les montagnes. Elle dominait la partie occidentale de Karami. Ces deux tribus primitives se livraient une drôle de guerre. Disposant d'embarcations, certes fragiles pour une mer plutôt mauvaise et dangereuse, elles auraient pu traverser l'Estuaire des Oursins afin d'attaquer l'adversaire par surprise. Mais il n'en était rien. Les combats se déroulaient, chaque nuit de pleine lune, sur la terre désolée de mares stagnantes et de marécages qui sépare les deux parties de l'île. Selon un rituel immuable, chaque tribu désignait son champion qui, armé d'une simple hache de pierre, disparaissait dans les marais afin d'y affronter son adversaire. Cette étrange coutume n'incita guère les elfes à vouloir en apprendre plus sur le compte des habitants de Karami. D'un commun accord, ils décidèrent de mettre le cap sur d'autres îles. Si vous souhaitez maintenant faire le point de vos connaissances sur une autre île de l'Archipel, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à la [Grande Mer](#).

72

Malgré leur lenteur, ces créatures étaient beaucoup plus dangereuses que vous ne l'aviez pensé au premier abord. Mais, finalement, tout s'est bien passé. Non seulement votre

compagnie s'est débarrassée de tous ses adversaires mais, de plus, grâce au Bâton des Enchantements, Gladys a été plongée dans un profond sommeil dont, vous l'espérez vivement, elle s'éveillera dès que Synaps sera mort. En attendant, vous avez décidé de l'installer le plus confortablement possible dans la Caverne de Cristal, après avoir écrit un mot dont elle sera capable de prendre connaissance à son réveil, une fois redevenue elle-même. Rendez-vous au [Cercle des Statues](#).

73

Au terme d'une courte* discussion avec vos trois compagnons, vous décidez de mettre sans plus attendre le cap sur Sangre. Si l'armada de Dorgan se trouve sur cette île, vous bénéficierez d'une aide appréciable pour atteindre le village d'Inquam, le plus proche et sans doute le moins dangereux d'accès des trois passages qui vous permettraient, selon la Pierre des Prophéties, d'atteindre l'ancre de Synaps. Quant à Diran, vous avez jugé, à l'unanimité, qu'il a bien mérité votre confiance. Aussi décidez-vous de l'emmener avec vous en pensant qu'il pourrait, si d'aventure vous meniez votre quête à son terme, devenir un porte-parole du Conseil des Seigneurs de Dorgan auprès du roi des Saraïs. Trois heures plus tard, en fin d'après-midi, sans que rien ne soit venu troubler votre marche dans la forêt de Su'u Holo, vous embarquez sur le *Lorien*. Rendez-vous à la [Passe de Norac](#).

74

Trois jours se sont écoulés depuis que vous avez quitté le port de Kuala et le *Lorien*, pour vous enfoncer dans une terre désolée, sinistre et hostile, où la végétation se réduit à quelques buissons d'ajoncs et à de rares touffes d'herbe. Hormis vos trois amis, dix hommes vous accompagnent : deux éclaireurs et huit soldats. Diran n'est plus avec vous. Après en avoir discuté avec le commandeur Atrid, la décision a été prise de lui confier une mission de médiateur entre les marins de l'armada et leurs prisonniers de la flotte du royaume des Saraïs. Lancez quatre

dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au **34**. Sinon, rendez-vous au **50**.

75

Arrivé au sommet de la paroi, vous restez un long moment silencieux, immobile, le souffle coupé. Là où les elfes de Miklemrès avaient jadis trouvé une région fertile, propice à la culture d'arbres fruitiers et de fleurs tropicales, il y a maintenant une étendue accidentée de landes lugubres, balayées par des vents glaciaux. Ce morne paysage, en suivant une pente douce, remonte sur une demi-lieue jusqu'à une muraille... d'une centaine de mètres de hauteur ! Au-delà de cet ouvrage monumental, au loin, vous apercevez le sommet du Volcan de Malmort, désormais éteint.

« Quelle guigne ! » pensez-vous, estimant que ce mur, œuvre sans nul doute de générations d'esclaves soumis au joug de Synaps, doit probablement faire le tour de l'île.

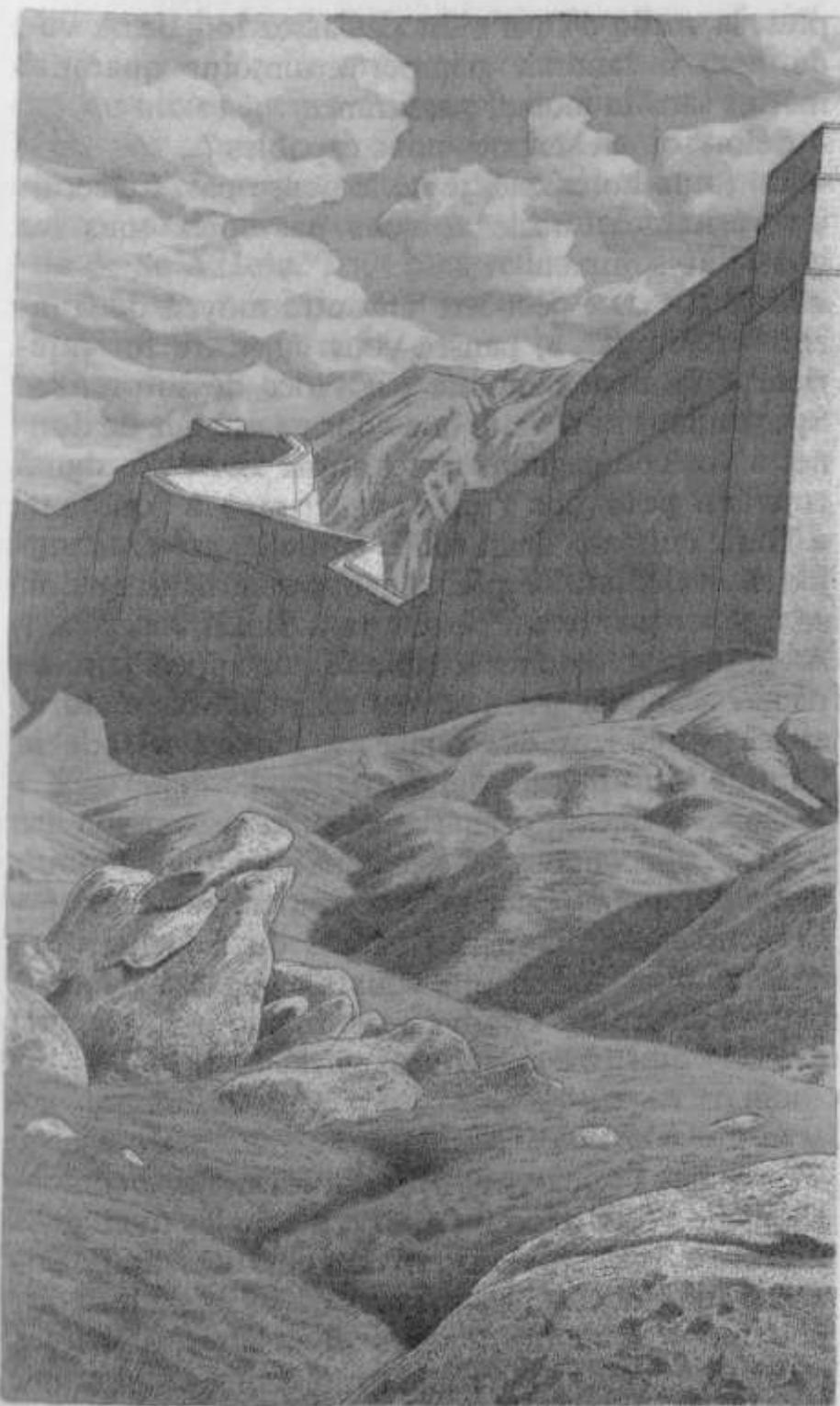
- La falaise, c'était facile, vous dit Gladys. Mais cette muraille... c'est autre chose ! Même si la pierre offre de bonnes prises, je ne suis sûre de rien. De

plus, la corde d'Opal n'est pas assez longue. A vue de nez, il faudrait grimper au moins quarante mètres sans la moindre assurance.

- Selon toi, en sommes-nous capables ?

- En toute honnêteté, je ne le pense pas. Ce serait un véritable miracle si vous parveniez tous les quatre au sommet.

« Mais il existe peut-être un autre moyen de franchir ce rempart », pensez-vous en votre for intérieur, tellement obnubilé par l'idée de surprendre Synaps dans sa retraite que vous en oubliez de donner à vos compagnons restés sur le *Lorien* le signal convenu pour que l'un d'eux grimpe à son tour. « Toute cuirasse, aussi solide soit-elle, présente toujours un défaut. De plus,



75 *L'étendue de landes monte jusqu'à une muraille... de cent mètres de hauteur !*

aucune sentinelle ne doit se trouver postée sur ce rempart. Sinon, l'alerte... » A cet instant, comme si vous l'aviez appelé par vos pensées, un son grave et fort retentit. Six créatures ailées, surgissent des nuages à la verticale de la Grande Muraille de Malmort.

- Des crig-becks ! crie Gladys en saisissant son arc pour y encocher une flèche. Sauve-toi ! J'ai un vieux compte à régler avec ces monstres.

Et pour cause ! Dans les Monts du Bouclier, lors d'un combat aérien qui vous a opposé à de semblables créatures, Gladys a perdu son père adoptif. *Choix 4 du Livre des Héros.*



76

- La magie ! criez-vous afin d'informer vos compagnons de votre découverte. La magie les tue ! Prévenus par votre avertissement, vos amis utilisent aussitôt tous les moyens qu'ils ont à leur disposition pour anéantir leurs adversaires. Sortilèges et armes magiques viennent rapidement à bout des hommes-coraux. En quelques minutes, il n'en reste plus un seul à bord du *Lorien*, ni même à proximité de la coque. Un instant, vous envisagez de profiter des dernières lueurs du jour pour fouiller l'épave. Mais vos compagnons s'y opposent en bloc. Pour eux, il n'est pas question de quitter le pont du *Lorien*, ni de remettre à plus tard votre voyage vers l'île de Su'u Holo. Tout bien réfléchi, vous finissez par leur donner raison. Il est probable, comme ils l'affirment sans preuve, que ce bateau s'est aventuré seul dans les Récifs des Gorgones, pour une mission d'éclaireur dont il ne reviendra jamais. Rendez-vous au [163](#).

Après avoir formé, en quelques secondes, un cercle d'une centaine de mètres de diamètre autour du sommet de l'île, la fumée descend lentement au ras de la mer. Dans quelques minutes, vous n'y verrez pas à plus de trois pas.

Regroupons-nous, propose Gladys. Je ne tiens pas à me retrouver seule dans cette purée de pois quand elle va tomber sur le *Lorien*.

Excellente idée ! répondez-vous en collant votre dos contre celui de l'éclaireur. Héritiers de Dorgan, rappelez-vous notre devise : « L'union fait la force ! »

Un instant plus tard, vos trois compagnons vous rejoignent. Rassuré par leur présence, vous surmontez la crainte que vous inspire cette fumée luminescente, chaude mais respirable, qui vous enveloppe comme une seconde peau.

Qui êtes-vous ? demande brusquement une voix qui s'adresse directement à votre cerveau.

Les Héritiers de Dorgan, répondez-vous avant que vos compagnons ne réagissent.

Pourquoi venir troubler notre repos ?

- Nous devons combattre l'Ennemi des elfes de Miklemrès.
- Votre quête est juste. Mais qu'attendez-vous de nous ?
- Le passage jusqu'à l'île de Malmort.
- Celui qui parle au nom de tous les autres est-il prêt à en payer le prix ?
- Quel prix ?
- De ton bien le plus cher tu dois te séparer.

- De quel bien voulez-vous parler ? demandez-vous, inquiet, non seulement de la réponse que va faire cette voix inhumaine, mais aussi du silence de vos amis dont vous ne sentez plus la présence à vos côtés.

Choix 14 du Livre des Héros.



78

- Moi vivant, jamais vous n'aurez Assilane !

- Chevalier, ta vanité risque fort de te coûter la vie. Car il ne te reste plus maintenant qu'un seul moyen de payer le prix de votre passage. Valkyr, prépare-toi à affronter l'ennemi le plus dangereux que tu aies jamais eu à affronter.

Rendez-vous au [146](#).

79

- Laurin, tu dois le sauver ! déclarez-vous en détournant le regard du moribond, sachant que votre ami possède un extraordinaire pouvoir de guérison.

Mais l'élémentaliste ne vous écoute pas. Il est déjà ailleurs, dans un monde auquel vous n'avez pas accès. Les bras écartés, il chante d'une voix mélodieuse et cristalline. Devant vous, le fils du royaume des fées et des lutins de la forêt d'Ordreth appelle les forces de la vie contre celles de la mort.

Quelques secondes plus tard, il s'agenouille au chevet du malade et lui prend les mains. Rendez-vous au [2](#).

80

A en juger par la profondeur de l'eau, vous ne devez plus être bien loin de l'îlot de Nacre. Comme vos amis de la compagnie des

Héritiers de Dorgan, vous êtes bigrement impatient de retrouver la terre ferme et l'air libre. A dire vrai, vous ne pensez plus qu'à cela quand, surgissant du sable où ils se tenaient tapis, quatre monstrueux poissons se lancent à la poursuite de votre troupe. « Des mantas ! » pensez-vous un instant plus tard, alerté par le comportement de votre dauphin. Jamais vous n'avez vu de raies aussi grosses. Chacune d'elle doit bien peser dans les quatre tonnes et mesurer six mètres d'une extrémité d'une « aile » à l'autre. Ces « diables des mers », comme les marins se plaisent à nommer ces poissons au corps aplati en losange, à grandes nageoires pectorales, et dont la queue est hérissée de piquants, semblent voler dans l'eau à une vitesse sidérante. Bien sûr, vous n'êtes pas sans savoir que les mantas sont généralement solitaires, pacifiques, qu'elles se nourrissent exclusivement de plancton et que leur chair, à condition d'être bien cuisinée, est d'une délicatesse savoureuse. Mais en ce qui concerne le monstre qui vous a délibérément choisi pour victime, vous n'êtes vraiment pas certain qu'il envisage de finir prochainement dans votre assiette, lit vous avez raison ! Car vous avez affaire à des créatures maléfiques, gardiennes de l'îlot de Nacre pour le compte de Synaps. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initia-live, rendez-vous au [31](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [112](#).

81

Quelques secondes plus tard, vous vous posez sur l'île du Volcan de Malmort. A ce moment précis, le piton rocheux situé au milieu du Cercle des Statues paraît s'animer d'une vie propre. Quant à la cinquantaine de statues qui vous entourent... des plaques de pierre s'en détachent, comme si ces sculptures perdaient une seconde peau. Si vous assistez à ce spectacle à la fois fascinant et inquiétant avec les yeux de Galidou, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

82

Savent-elles qui vous êtes ? Ces créatures malfaisantes vous ont en tout cas jugé plus dangereux que Gladys. Leur plan d'attaque en témoigne : deux se dirigent vers vous tandis que la troisième s'approche de l'éclaireur de Dorgan. Vous attendez ces monstres de pied ferme. A deux contre un, vous avez toutes vos chances.

Première SENTINELLE IN: 10 co : 7 VIT: 12 BL : 2D

Seconde SENTINELLE IN : 9 co : 8 VIT : 15 BL : 2D

Bien qu'ils semblent relativement faibles physiquement, vos adversaires utilisent des armes forgées par les sorciers de Malmort. Lorsque vous serez touché par un poignard magique, vous subirez, outre 2D de Blessures, la perte définitive de 1 point de Combat et de 1 point d'Initiative. Si, malgré ce handicap, vous parvenez à vous défaire d'une des deux sentinelles de la Grande Muraille de Malmort, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).

83

Si vous employez une arme magique, rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [21](#).

84

Deux jours plus tard, vous sortez enfin des Marais du Découragement pour longer la rive est du Konga dans une forêt de grands ginkgos peuplée d'animaux préhistoriques : iguanodons, allosaures, mégalosaures, machérodés, ptérodactyles et bien d'autres espèces qu'aucune légende du monde de Dorgan n'a jamais décrites. Vous savez maintenant que les Qwizirs vous suivent en secret depuis que vous avez combattu le serpent de mer de la Passe de Norac, l'un de leurs ennemis héréditaires. Car ces êtres fantastiques sont en réalité capables de vivre dans l'air ou dans l'eau, entièrement émergés ou immergés. Amphibies, ils ont nagé derrière votre bateau de

Su'u Holo à Sangre, à dos de dauphin, sans que vous vous en soyez rendu compte. Vos laborieuses conversations vous ont également appris que les Qwizirs vivent bel et bien à Moha, dans une cité sous-marine où ils se sont proposé de vous emmener. Mais le passage le plus proche qui vous sépare maintenant de ce mystérieux Cercle des Statues de l'île de Malmort où vous espérez trouver et vaincre Synaps se trouve dans le village d'Inquam, et non à Moha. Ce village, vous l'atteignez trois jours après être sorti des Marais du Découragement sous la conduite de Pimmi et de ses guerriers. Sans leur aide précieuse, vous n'auriez jamais pu éviter les nombreux dangers de la grande forêt de Sangre. De toute évidence, les Qwizirs ont épousé votre cause. La forte impression que leur a faite le *Lorien*, votre victoire contre le serpent de iner, le récit, sommaire, de vos aventures dans le royaume d'Orchha, votre volonté de lutter contre ces sorciers de Malmort qu'ils haïssent... Vous avez su forcer l'admiration de ces êtres d'une loyauté sans faille. En somme, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si le village d'Inquam se trouvait dans la forêt, une clairière ou à flanc de montagne, et non sur une île, au centre d'un grand lac où le Konga prend sa source. Si vous proposez maintenant à Pimmi de faire le tour de ce lac dans l'espoir de trouver un souterrain qui relierait l'île à la berge, rendez-vous au [129](#). Si, en revanche, vous envisagez d'attendre la tombée de la nuit pour atteindre l'île à la nage, rendez-vous au [3](#).

85

Les esprits de l'île des Immortels ne se trompaient pas en vous disant que vous affronteriez votre ennemi le plus dangereux. Vous préféreriez mille fois vous retrouver seul face à Synaps plutôt que de devoir combattre ce double de vous-même, armé d'une épée apparemment identique à la vôtre.

SOSIE IN : 15 CO : 16 MA : 7 VIT : 28 BL : 3D

Un sortilège très puissant protège de la magie la salle du Creuset. Aussi, pendant ce combat, Assilane ne pourra employer aucun de

ses pouvoirs. Si vous remportez ce duel, rendez-vous au 11. Sinon, rendez-vous au [160](#).

86

Deux jours se sont écoulés depuis la réunion du conseil. Vous partirez demain matin, vous, vos trois compagnons d'armes et Gladys. Tout est déjà prêt. Vous avez même eu le temps de faire vos adieux à Méthven, à Opal et à vos amis d'Elvanine.

En somme, tout irait pour le mieux si vous disposiez de meilleures informations concernant les îles Polyps. Malheureusement, vous devez vous contenter d'une carte vieille de plusieurs siècles, établie par les elfes de Miklemrès à l'époque où Synaps n'avait pas encore jeté son dévolu sur l'île de Malmort, de rares récits de navigateurs et d'espions, de légendes et de rumeurs. Si vous souhaitez cependant faire le point de ces connaissances, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à la [Grande Mer](#).

87

Votre tir fait mouche ! Mais est-il assez puissant pour transpercer la peau, sorte de pupille blanche translucide qui se ferme automatiquement sur son œil dès qu'une menace s'en approche ? Si votre projectile inflige un minimum de 5 points de Blessures, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez-vous au [156](#) si vous venez d'échouer à votre première tentative de tir, et au **70** s'il s'agissait de la seconde.

88

Des vêtements secs et quelques heures de repos sont venus à bout de vos idées noires. En somme, vous manquiez cruellement de sommeil et de confort. Mais vous êtes maintenant prêt à reprendre votre marche et votre quête. - Haut les cœurs ! déclarez-vous afin de redonner un peu de courage à vos amis. Nous n'allons pas nous laisser aller si près du but ! Mais, à l'instant où votre regard se tourne vers le chemin où, dans le

passé, tant de Qwizirs ont disparu, un frisson vous parcourt de la tête aux pieds. Sortant du tunnel apparaissent maintenant une dizaine de femmes, toutes vêtues de blanc. « Des goules ! » pensez-vous en remarquant la pâleur des visages de ces créatures, les crocs, pointus qui dépassent de leurs bouches, et l'extrême lenteur de leur démarche. Si vous voyez cette scène par les yeux de Valkyr, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

89

« Un tir parfait ! » pensez-vous en voyant votre cible tomber du ciel pour s'écraser au sol. Malheureusement, Gladys ne connaît pas votre succès. Ses deux flèches vont se perdre dans les nuages. Rendez-vous au [66](#).

90

Moins d'une heure s'est écoulée depuis votre départ et vous n'apercevez déjà plus les donjons, les tours crénelées et les échauguettes d'Elvanine. Les reverrez-vous un jour ? Aurez-vous encore l'occasion de siéger au Conseil des Seigneurs de Dorgan ? Survivrez-vous à la quête insensée de la compagnie ? « Rien n'est moins sûr... » pensez-vous en considérant que le maître des sorciers de Malmort, de son île, prépare sa revanche sur les Dorganais... et plus particulièrement sur vous ! Car Synaps ne vous pardonnera jamais de vous être dressé entre lui et le peuple des elfes de Miklemrès dont il a juré la destruction, pas plus que de l'avoir contraint, en le tuant à deux reprises au cours de ces huit dernières années, à utiliser les deux dernières branches de sa précieuse couronne. Mais arriverez-vous sur l'île de Malmort avant que votre ennemi ait achevé son ultime réincarnation ?

- Regardez ! s'écrie soudain Gladys en désignant un point situé à la proue du *Lorien*. Si vous vous attendiez à vivre une expérience extraordinaire à bord du vaisseau elfique, vous n'aviez tout de même pas imaginé qu'il puisse être... la proie des flammes !

Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [111](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [158](#).

91

Laurin ? Oui, c'est bien votre nom. Vous êtes Lau-rin l'archer, le barde, le fils des fées et des lutins du royaume d'Elfham... Mais alors, pourquoi menacez-vous ainsi vos amis ? Vous comprenez soudain, épouvanté, que votre esprit a été, pendant quelques secondes, manipulé par une volonté maligne. « J'allais attaquer mes propres compagnons ! » pensez-vous en relâchant doucement la corde de votre arc. Rendez-vous au [136](#).

92

Galidou est le premier à se décider. Il prend le talisman, l'observe sous toutes les coutures, puis le transmet à Laurin d'un air dépité. A son tour, le barde regarde l'objet. Mais vous savez déjà qu'il ne parviendra pas plus que Valkyr à déchiffrer la formule rituelle gravée dans le métal noir. - Ne cherchez pas plus longtemps, déclarez-vous sans même accorder un regard aux symboles. Cet objet a été fabriqué par les devins de Pnoth des siècles avant que vos yeux ne s'ouvrent sur le monde. Comme l'avait pressenti Diran, il a une grande valeur. Il s'agit en fait d'un des trois talismans sacrés de l'oracle de Nagra. Son pouvoir est immense. Il confère à son porteur un don de divination, la possibilité de découvrir ce qui est caché. Grâce à lui, nous allons enfin savoir s'il existe un moyen de pénétrer dans l'ancre de Synaps sans passer par la Grande Muraille de Malmort.

Sur ces mots, vous passez le collier autour de votre cou.

- Yamaël ! s'exclame aussitôt votre ami Valkyr. Attends ! Qu'est-ce que tu fais ?

- Ayez confiance en moi, répondez-vous d'une voix tremblante. De nous tous, je suis le seul à pouvoir emprunter les chemins secrets du Labyrinthe du Temps sans risquer d'y perdre mon

âme. Je vous laisse le soin de veiller sur mon corps, car je dois maintenant le quitter. Si je ne suis pas revenu à la tombée de la nuit, enterrez ma dépouille avec le collier. Et, surtout, n'essayez pas de le porter ! Quelques secondes plus tard, vous déclamez la formule rituelle des devins de Pnoth : « La lumière cache toute vérité. Remercions l'obscurité », d'une voix qui ne parvient pas à dissimuler votre peur. Rendez-vous au [137](#).

93

Vous êtes, avec votre dauphin, prisonnier des ailes du diable des mers avant d'avoir pu utiliser votre arme. Cette étreinte est d'une puissance telle que vous sentez vos os craquer. Lancez six dés pour connaître le nombre de points de Blessures que vous inflige l'impitoyable étai de la manta. Si vous survivez à cette attaque foudroyante, rendez-vous au [140](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

94

Vous ne pouvez résister à la tentation d'ouvrir le Livre des Éléments. Ce faisant, vous constatez que les formules de vos sortilèges ont été subtilement modifiées. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Les esprits de l'île des Immortels ont donné une dimension nouvelle à vos sorts d'élémentaliste. Dorénavant, le risque d'échec sera moindre. Quand vous souhaiterez employer un sortilège, réduisez son niveau de 2 points. Rendez-vous au [155](#).

95

Le cours des événements donne, hélas, raison à votre pessimisme ! Les deux flèches que tire Gladys ratent assez largement leur cible. Mais l'éclaireur de Dorgan ne se décourage pas pour autant. Elle tire un autre trait de son carquois tandis que vous faites appel au pouvoir de votre Bâton des Enchantements. Rendez-vous au [17](#).

96

L'irruption de ces petits vampires ne vous a pas surpris. Cependant, vous ne pouvez pas les éviter tous. Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Le résultat indique le nombre de chauves-souris qui s'accrochent à vous et vous mordent cruellement.

VAMPIRE **BL** : 2

Au cours de ce combat, vos adversaires attaqueront toujours les premiers. Heureusement, ces suceurs de sang sont d'une nature très fragile. Dès le premier assaut, à votre tour d'agir, vous en tuerez deux, un par main, puis autant à chaque Tour de Combat. Si vous survivez à l'attaque de ces amateurs de globules, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

97

La lenteur de cette femme vampire vous rend la tâche facile. Pour la durée de votre lutte contre cette créature de cauchemar, votre total d'Initiative augmente de 4 points et votre total de Combat de 2 points.

GOULE **IN**: 6 **CO** : 8 **VIT**: 12 **BL** : 2D

Faible physiquement, la goule possède un pouvoir terrifiant. Si vous êtes mordu, outre les 2D de Blessures infligées par les crocs du monstre, vous devrez retirer définitivement 2 points à votre total d'Initiative, 2 points à votre total de Combat et 1D à votre total de Vitalité. Si vous détruisez cette œuvre de Synaps, rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

98

De l'avis des elfes qui l'explorèrent, avant même que Synaps ne dérobe la Couronne des Huit, l'île de Moha fut autrefois un véritable paradis. Ils y trouvèrent un peuple de pêcheurs de corail, amis des dauphins. « Des Qwizirs ! » aviez-vous pensé en

écoutant la description faite par Opal de ces êtres fantastiques : des humanoïdes, plutôt replets, dotés de quatre bras prolongés par des mains palmées à six doigts, dont deux pouces ; d'une tête ronde et énorme ; de trois yeux à facettes placés en triangle autour d'un petit nez retroussé ; d'oreilles minuscules ; d'une peau d'écaillés brunes. La ressemblance avec les créatures qui furent vos guides dans le Grand Désert du royaume d'Orchha était trop frappante pour être le fruit du hasard. A vos questions sur ce sujet, Opal vous apprit tout d'abord que ce peuple existait dans les huit mondes elfiques ; ensuite, qu'un cataclysme d'une violence inouïe s'était abattu sur Moha, après que Synaps s'était installé sur l'île de Malmort. Depuis lors, les elfes sont restés sans nouvelles du peuple des coraux. Si vous souhaitez maintenant faire le point de vos connaissances sur une autre île de l'archipel, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à la [Grande Mer](#).

99

Par tous les lutins d'Elfham ! Si vous vous attendiez à combattre des êtres étranges dans le sanctuaire des esprits de l'île des Immortels, jamais vous n'auriez pensé devoir lutter contre votre sosie. Vous comprenez mieux le sens des dernières paroles de ceux qui vous ont amené ici : « Tu dois maintenant affronter ton ennemi le plus intime. »

SOSIE IN: 16 CO:14 MA: 14 VIT : 26 BL : 2D

Au cours de ce duel, vous et votre sosie utiliserez la même arme de poing. Vous êtes trop proches l'un de l'autre pour employer l'arc. D'autre part, la salle du Creuset jouit d'une protection contre les forces élémentaires. Vous gâcheriez donc un temps précieux si vous tentiez d'employer les sortilèges du Livre des Éléments. Enfin, en ce lieu, les Yeux de Méluve, ce bijou que vous portez en collier, perdent leur pouvoir de protection contre les esprits réincarnés. Si votre adversaire succombe, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

100

Le cours des événements vous donne une raison de plus d'apprécier les qualités de votre allié enchanté. Alors que les craquements de la coque du *Lorien* deviennent alarmants, votre Bâton des Enchantements s'anime soudain d'une vie propre. Un tourbillon de fumée noire, qui va s'élargissant, entoure maintenant le globe de cristal de votre compagnon magique. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [64](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [166](#).

101

Sans prendre le temps de souffler, vous courez au secours de vos compagnons. Ce faisant, vous remarquez que votre troupe a en fait été surprise par un petit nombre de chauves-souris. Vous pouvez donc venir en aide à vos amis sans vous exposer pour autant à de nouvelles attaques. Comme vous, tous ont été mordus. Cependant, leurs blessures sont légères. Elles ne les handicaperont pas pour la suite de votre trajet jusqu'au village de Su'u Holo. Quant au reste des petits vampires de cette partie de la forêt, vous les retrouvez en scrutant le feuillage des arbres alentour. Le gros de la colonie a tout simplement émigré à une vingtaine de mètres de l'endroit où elle se trouvait auparavant. « Sans doute avons-nous, par mégarde, troublé le sommeil de ces animaux nocturnes », pensez-vous en reprenant votre marche dans la forêt. Rendez-vous à la [Plage de Lominora](#).



102

Dès le premier coup, vous savez que ce combat est gagné d'avance. Non seulement ces hommes-coraux se déplacent avec une lenteur extrême, ce qui vous permet de les frapper sans prendre le moindre risque d'être touché, mais surtout, ils ne supportent visiblement pas les blessures infligées par une arme magique. A chaque coup porté, vous détruisez l'une de ces mystérieuses créatures qui, une fois touchée, se disloque pour devenir un amas de rameaux coralliens. Rendez-vous au [76](#).

103

Êtes-vous devenu fou ? Seriez-vous le jouet d'une hallucination ? D'un seul coup, alors qu'il semblait encore bien vivace, votre redoutable adversaire s'effondre comme une masse. Interloqué, vous restez un instant bouche bée, pantois, cloué sur place. De toute évidence, la bataille est finie et vous devez à l'un de vos compagnons de vous avoir aidé à détruire la dernière aquaraignée.

- Où êtes-vous ? demandez-vous, inquiet, en espérant que six voix vous répondront.

Hélas, elles ne sont que trois ! L'éclaireur et les deux soldats de l'armada de Dorgan manquent à l'appel. Il ne reste donc plus que vous et vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Vous serrez les poings, accablé de fatigue et de douleur. Le cœur gros, démoralisé, vous broyez du noir. « Jamais nous n'y arriverons », pensez-vous en regardant le corps inerte de l'aquaraignée. C'est alors que vous apercevez - vous n'en croyez pas vos yeux ! - une dizaine de petits tridents plantés dans la carapace chitineuse du monstre. « A qui peuvent-ils bien appartenir? » pensez-vous en vous approchant de la dépouille pour retirer une de ces armes d'un geste sec.

- Que la paix soit avec toi, déclare soudain une petite voix qui s'élève dans le silence derrière vous et parle une langue que vous n'avez plus entendue depuis des mois.

- Et avec toi la paix, répondez-vous par réflexe, comme l'exige... la coutume du peuple des Qwizirs ! Rendez-vous au [114](#).

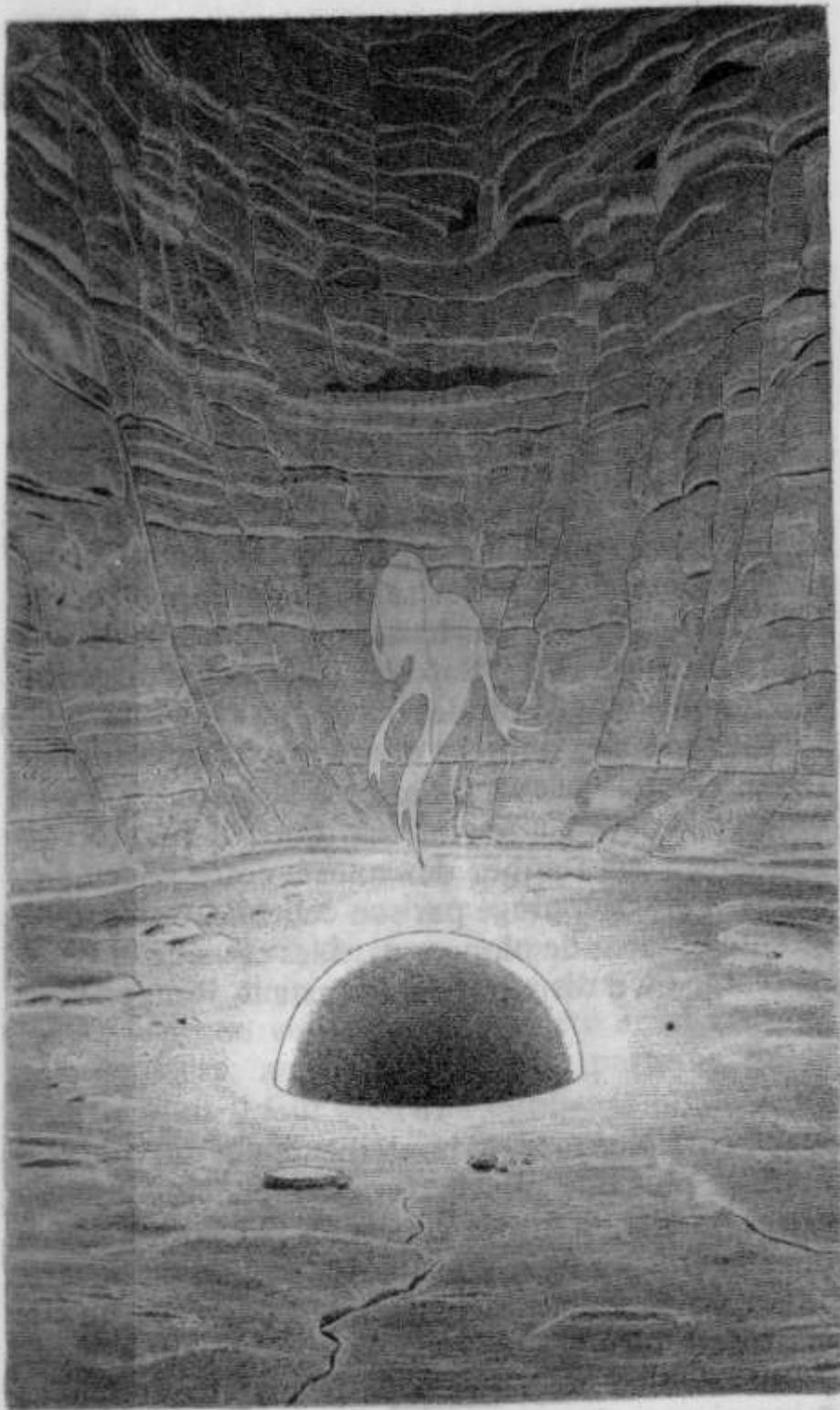
104

Quelques secondes plus tard, les créatures se posent à une dizaine de mètres de vous et de Gladys, formant un cercle d'où vous ne pourrez pas vous échapper sans combattre. Aucun doute n'est permis ! Ces êtres n'ont rien d'humain, sauf l'apparence. Une intelligence maléfique habite ces monstres qui, plutôt que de se jeter sur vous, s'interpellent dans une langue incompréhensible, d'une voix rocailleuse et sifflante. Sans doute discutent-ils de la meilleure façon de vous attaquer. Si vous avez encore cinq adversaires à affronter, rendez-vous au [127](#). S'il n'en reste que quatre, rendez-vous au [29](#). S'ils ne sont plus que trois, rendez-vous au [82](#).

105

Quand vous sentez la terre ferme sous vos pieds, vous poussez un soupir de soulagement. Quels que soient les dangers qui vous attendent, rien ne peut être pire que cette descente qui vous a semblé durer une éternité. Mais vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle. Vous êtes de nouveau libre de vos mouvements et, après un court moment de complète cécité, vous recouvrez progressivement l'usage de la vue. Vous avez été transporté dans une vaste salle circulaire au centre de laquelle une pierre, demi-sphère d'un mètre de rayon, brille de mille feux. Vigilant, votre regard cherche d'abord la chose qui vous a entraîné en ce lieu, sans la trouver, puis des issues. Hélas, seul un oiseau pourrait espérer sortir de cet endroit !... car vous êtes dans un puits profond d'une bonne centaine de mètres !

Déconfit, accablé, vous assistez alors à un spectacle qui défie l'entendement. Quelque chose sort de la pierre ! Une créature informe qui flotte dans l'air à une vingtaine de centimètres du sol. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre



105 *Une créature informe flotte dans l'air à quelques centimètres du sol.*

total d'Initiative, rendez-vous au [32](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [69](#).

106

D'un brusque coup d'épaule, en vous projetant à trois bons mètres de l'endroit où vous restiez immobile, Diran vient de vous sauver la vie. Il s'en est fallu d'un rien que vous ne soyez emporté entre les mâchoires puissantes du serpent de mer. Cependant, même si vous êtes sauf, la partie est encore loin d'être gagnée. Car le monstre redresse déjà la tête, sifflant de rage, dardant dans votre direction son ignoble langue bifide.

- Nous sommes quittes ! criez-vous à l'intention de Diran en vous relevant, l'arme à la main.

- Je vous devais une vie ! rétorque-t-il aussitôt. Soudain, vous tombez des nues ! Votre adversaire aurait-il été découragé par son échec ? Contre toute attente, il vient de plonger dans les eaux de la Passe de Norac où il disparaît en un instant. Rendez-vous au [149](#).

107

Une heure plus tard, la bouteille de vin est vide et il ne reste plus une miette des deux plats de poisson cru et de viande fumée concoctés par Diran. Alors, pour la énième fois, vous parlez de l'île de Sangre, en espérant qu'elle ne ressemble pas à ce qu'elle était du temps où les elfes l'ont découverte, voilà plusieurs siècles. Vous avez beau être en pleine forme, aucun de vous ne se sent d'humeur à affronter les reptiles antédiluviens décrits jadis par les explorateurs de Miklemrès. Rendez-vous à la [Baie des Requins](#).

108

Quelques minutes après avoir été attaqué par les quatre diables des mers, vous émergez des flots pour découvrir l'îlot de Nacre, banc de sable d'environ deux cents mètres de diamètre au centre

duquel s'élève une petite colline couverte d'une épaisse végétation de palmiers. Le soleil, en cette fin de matinée, vous fait un peu mal aux yeux. Vous brûlez d'envie de quitter la mer, mais avant de sortir tout à fait de l'eau, tout comme vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan, vous prenez le temps de remercier, d'une caresse amicale, ces dauphins qui vous ont si bien servi de montures pendant votre séjour chez les Qwizirs. Une fois sur la terre ferme, vous éprouvez quelque difficulté à conserver l'équilibre. Mais cette sensation de vertige ne dure qu'un instant. A la suite de Pimmi, vous marchez bientôt sans tituber, en respirant à pleins poumons cet air libre qui vous a si cruellement manqué ces derniers jours. Ce faisant, vous recouvrez le plein usage de vos sens. Il y a bien longtemps que vous n'aviez pas été aussi sensible aux couleurs, aux bruits et aux parfums de la nature. Mais il faut bien vite oublier la lumière, les sons et les senteurs de la forêt, car vous entrez maintenant dans la Grotte des Perles, à mi-hauteur de la colline de l'îlot de Nacre. « Quel endroit incroyable ! » pensez-vous en regardant les parois incrustées de bijoux blancs et noirs de cette caverne. En Dorgan, une seule de ces perles assurerait la fortune d'une famille entière. Le plus étrange, c'est que personne ne saura jamais qui a souhaité rendre un tel hommage à ce lieu. Même les Qwizirs, d'après ce que vous avez cru comprendre des explications de Pimmi, n'en ont pas la moindre idée. Soudain, votre guide vous tire de votre contemplation. D'une voix douce et bienveillante, il s'adresse à vous dans ce que vous avez eu le temps de lui apprendre de votre langue. - Pour toi, dit-il en vous présentant deux perles dans le creux de la main, l'une noire, l'autre blanche.

Ravi, vous acceptez ce présent digne d'un roi, de même que vos trois compagnons d'aventures et de mésaventures. Rendez-vous à la [Caverne de Cristal](#).

Émerveillé, fasciné, vous tombez sous le charme d'un sortilège maléfique et sournois. Tout à coup, ce monde vous semble si beau que vous le voulez pour vous, et pour vous seul. « Pas

question de partager la beauté d'un tel spectacle avec de vulgaires mécréants ! » pensez-vous, oubliant que vous vous trouvez en compagnie de vos meilleurs amis sur le pont du *Lorien*. D'ailleurs, vous ne vous souvenez même plus de votre propre identité. Vous savez seulement que vous devez vous débarrasser de ces intrus, à n'importe quel prix. *Choix 12 du Livre des Héros.*



110

A l'instant où vous exhalez votre dernier soupir, vous pensez à ce monde pour lequel vous avez lutté avec tant d'ardeur. Que deviendra-t-il ? Cela, vous ne le saurez jamais. Car vous le quittez pour entrer dans le panthéon des héros morts au combat, en espérant ne pas y retrouver trop vite Gladys et vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. *Fin d'Aventure.*

111

Votre esprit se refuse à admettre la réalité d'une vision aussi absurde. Comment, en pleine mer, le *Lorien* pourrait-il s'embraser comme une torche ? - Pas de panique ! criez-vous d'une voix forte et ferme. Ce feu n'est pas réel ! La suite des événements confirme votre jugement. Là où vos sens abusés par la peur vous avaient fait voir des flammes, vous distinguez maintenant des milliers d'étincelles multicolores. Elles semblent se multiplier, en même temps qu'une odeur piquante de fleurs fraîchement coupées se répand dans l'atmosphère. « Un sortilège de Téléportation ! » pensez-vous, rassuré, en vous rappelant que vous avez déjà vécu une expérience identique à Orchha, dans la Maison des Dauphins de la Vallée des Monuments. Aussi profitez-vous sans crainte du spectacle qui s'offre à vos yeux émerveillés. Autour de vous, l'air semble briller. Rendez-vous au [12.](#)

112

Le diable des mers s'est jeté sur vous et votre dauphin à une vitesse si fulgurante que vous n'avez même pas eu le temps de dégainer une arme. Vous êtes prisonnier de ses ailes, qu'il a brutalement repliées sur vous et votre dauphin. Lancez six dés pour connaître le nombre de points de Blessures que vous inflige cette terrible étreinte. Si votre squelette résiste à la puissance de cette attaque, rendez-vous au [140](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

113

La Mer Intérieure de Su'u Holo se trouve à une bonne heure de navigation derrière vous quand, au beau milieu de la Passe de Norac, émergeant des flots dans un bouillonnement d'écume, apparaît à la proue du *Lorien* le plus incroyable des monstres marins dont vous ayez jamais entendu parler : un serpent d'une taille invraisemblable ! Ses intentions à votre égard ne sont certes pas amicales. Il se tient en position d'attaque, prêt à frapper, la tête dressée si haut au-dessus de vous qu'elle cache partiellement la lune. Son corps, gigantesque, dont une partie est immergée, est terminé par une queue immense. La peau de son dos est verte, tachée de brun par endroits. Son ventre annelé a la couleur de la boue. Sa gueule béante présente deux crochets d'une taille stupéfiante. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au 42. Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [161](#).

114

D'un seul coup, dans ces Marais du Découragement où vous désespériez de mener un jour votre quête à son terme, le cours des événements a pris pour votre compagnie une heureuse tournure. Car, à Dorgan, à l'exception des dauphins, nul ne peut se vanter de connaître mieux que vous le peuple des Qwizirs. L'incroyable apparence de ces êtres, à peine plus grands qu'un lutin de la forêt d'Elfham, ne vous inspire aucune crainte. Comment pourriez-vous en effet redouter les lointains cousins de

ceux qui furent, l'an passé, pendant un bon mois, vos meilleurs alliés dans le royaume d'Orchha, ce monde où Synaps, grâce au pouvoir de la Couronne des Huit, vous avait exilé pour mieux vous détruire ? Aussi est-ce avec joie, le sourire aux lèvres, que vous posez de nouveau le regard sur ces corps humanoïdes, plutôt replets, ces quatre bras prolongés par des mains palmées à six doigts, dont deux pouces, ces têtes, rondes et énormes, ces trois yeux à facettes, placés en triangle autour d'un petit nez retroussé, ces oreilles minuscules et cette peau écailleuse brune. Malheureusement, si vous connaissez l'essentiel des coutumes de ce peuple, vous ne possédez que des rudiments de leur langage. Cependant, en vous servant beaucoup de votre carte et de vos mains, vous parvenez à vous faire comprendre de Pimmi, guide incontesté d'une troupe de vingt guerriers qwizirs. Rendez-vous à [Inquam](#).

115

« Raté ! » grommelez-vous dans votre barbe en plaçant un second projectile dans le cuir de votre fronde. Le pire, c'est que Gladys n'a pas été plus heureuse que vous. Ses deux traits, aussi imprécis que votre bille, se sont également perdus dans la nature. Rendez-vous au [154](#).

116

- Il est tout à fait inutile de chercher à gagner du temps, Yamaël. Nous lisons dans tes pensées comme dans un livre ouvert. Cela, vous vous en doutiez... Mais le dilemme auquel vous êtes confronté mérite bien quelques secondes de réflexion. Si vous donnez le Bâton des Enchantements à ces esprits, c'en est fini de vos pouvoirs magiques. En revanche, si vous ne leur cédez pas, vous ne donnez pas cher de cette peau d'humain à laquelle vous n'avez jamais autant tenu. Qu'allez-vous décider ? Si vous n'acceptez pas de courber l'échiné, rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

117

Choisissez soigneusement l'un de vos sortilèges ; celui que vous jugez le mieux adapté à ce combat contre les hommes-coraux. Puis lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [47](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [21](#).

118

« Mission accomplie ! » pensez-vous avec fierté en retirant votre lame du trou béant qu'elle vient de faire dans le corps du serpent de mer, qui desserre aussitôt son étreinte. Quelques secondes plus tard, vaincu, le monstre marin disparaît dans les eaux sombres de la Passe de Norac. Rendez-vous au [13](#).

119

Vous éprouvez une brusque sensation de vertige. D'abord, votre vue se brouille. Par réflexe, vous fermez les paupières. Quand vous les rouvrez, vous voyez avec une acuité perdue depuis... Ainsi, Kand-jar vous a menti ! Il avait sans doute prévu que vous seriez un jour placé dans une situation où votre corps humain ne vous permettrait pas de mener à bien la quête des Héritiers de Dorgan. « Et ce moment est enfin venu », pensez-vous en prenant conscience des transformations de votre corps. Des ailes, vos ailes, poussent dans votre dos. Les battements de votre cœur s'accélèrent. Vous retrouvez toute votre puissance physique et la faculté de faire appel à vos pouvoirs démoniaques. Le Bâton des Enchantements possédait donc le pouvoir de rompre le pacte qui vous liait à l'enchanteur. - Je suis libre ! criez-vous en baissant la tête pour regarder ces trois êtres de chair et de sang avec lesquels vous avez passé l'essentiel de ces huit dernières années.

Bien entendu, vous pourriez abandonner ces deux hommes et ce gnome à leur destin, dans ce volcan où, même sous votre forme de démon, vous risquez fort de perdre la vie. Mais sans eux, vous n'auriez probablement jamais découvert la signification d'un mot qui compte désormais beaucoup pour vous : l'amitié !

- Laurin, Galidou, Valkyr, mes amis, dites-vous avec votre vraie voix, celle qui résonne si fort dans ce volcan que la pierre semble trembler. Accrochez-vous à moi ! Nous mènerons notre quête à son terme ou nous périrons ensemble. Rendez-vous au [81](#).

120

Grièvement blessé par le coup qui vient de vous être porté dans le dos, vous tombez à genoux. La créature du maître de Malmort en profite. A la manière des assassins du royaume d'Aqby, sans autre forme de procès, elle vous tranche la gorge. *Fin d'Aventure.*

121

Cette créature, ou plutôt l'esprit qui se cache sous son apparence humaine, est pire qu'une épée de Damoclès suspendue au-dessus de votre tête. Si vous êtes vaincu par ce sosie, c'en est fini, non seulement de votre corps humain, mais aussi de votre âme de démon.

SOSIE IN : 11 CO : 11 MA : 15 VIT : 30 BL : 2D

C'est à une lutte à mort que vous ont convié les esprits de l'île des Immortels. Ici, dans cette salle du Creuset, votre Bâton des Enchantements ne vous sert à rien. Dans votre main, il semble mort. Vous allez devoir combattre coup pour coup, dague contre dague. Si vous parvenez à vous défaire de votre double, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

122

- Il existe un moyen de les prévenir, déclare soudain Laurin en fouillant le contenu de sa besace. La déclaration du barde, si elle vous prend de court, pique votre curiosité.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous, intrigué.

- Ah, la voici enfin ! poursuit Laurin en posant sur la table, délicatement, un objet de petite taille enveloppé dans d'épais

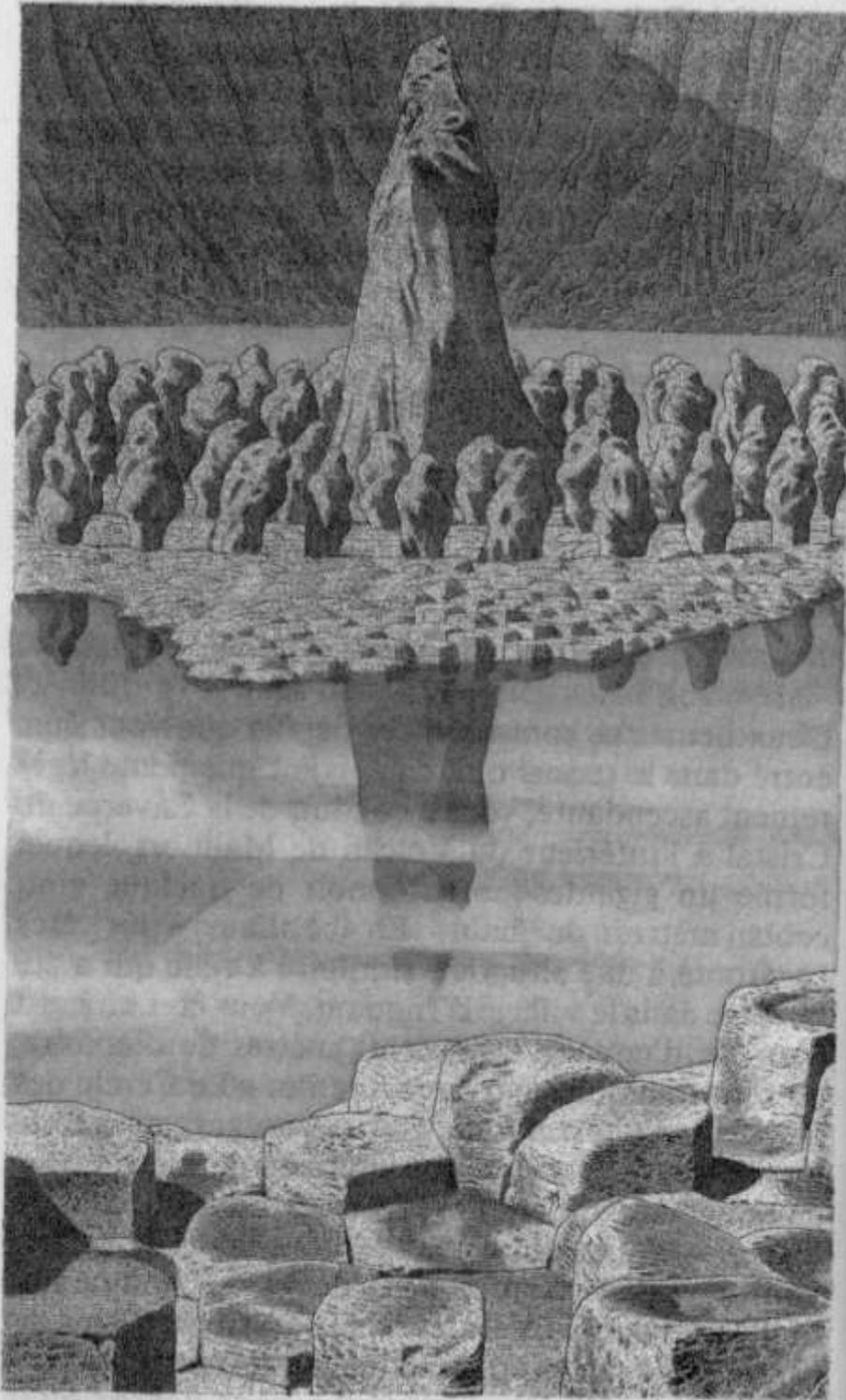
tissus. Cet objet m'a été confié voici presque huit ans par Morgen, à Miklemrès. Il s'agit d'une bouteille qui contient une miniature représentant un bateau. En la brisant sur le rivage, nous libérerons la puissance de sa magie. Nous devrions alors disposer du vaisseau le plus rapide qui ait jamais navigué sur les eaux de la Grande Mer. J'ai préservé le secret de son existence sur le conseil de Morgen. Mais aujourd'hui, comme il l'avait prévu, nous devons voguer vers l'île de Malmort pour y affronter l'ultime réincarnation de Synaps. L'heure est venue de prendre la mer. Rendez-vous au [86](#).

123

Votre arrivée dans la Baie des Requins, le lendemain en fin de matinée, ne passe pas inaperçue. D'abord, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques encablures des hautes falaises qui entourent Sangre, vous croisez de nouveau une colonie de dauphins. Mais cette fois, en tournant autour de votre bateau pendant une bonne dizaine de minutes, ces mammifères marins vous offrent un spectacle extraordinaire de puissance et de souplesse. Ensuite, au moment où le *Lorien* entre dans la baie, vous êtes accueillis par une détonation assourdissante. Fort heureusement, s'il s'agit bel et bien du bruit d'une batterie de canons, cachée quelque part dans les terres à la Pointe des Dents Noires, celle-ci n'est pas dirigée contre vous. En quoi pourriez-vous en effet représenter un quelconque danger pour les trois rapides petits voiliers battant pavillon de Dorgan qui se cachaient derrière la Pointe de Rochesauve... Trois bateaux qui, avertis de votre présence, viennent à votre rencontre. Rendez-vous au [54](#).

124

Vous n'êtes pas, comme vous l'avez toujours pensé, né sous une bonne étoile : Diran arrive, hélas, trop tard pour empêcher le serpent de mer de vous saisir entre ses puissantes mâchoires et de vous entraîner sous l'eau, là où personne ne pourra rien tenter pour vous sauver ! *Fin d'Aventure*.



125 *Au milieu du Cercle des Statues se dresse un piton rocheux de vingt mètres de haut.*

125

Deux heures se sont écoulées depuis que vous êtes entré dans le tunnel qui, en suivant une pente légèrement ascendante, vous a conduit de la Caverne de Cristal à l'intérieur du Volcan de Malmort, lequel forme un gigantesque entonnoir de quelque cinq cents mètres de haut. En ce lieu, vous êtes confronté à une situation similaire à celle qui a été la vôtre dans le village d'Inquam. Vous êtes au bord d'un lac d'environ cinq cents mètres de diamètre, au centre duquel se trouve une île. « Le Cercle des Statues ! » pensez-vous en apercevant, sur cette terre distante d'une bonne centaine de mètres, une cinquantaine de statues de trois bons mètres de haut. Au milieu du cercle de ces géants de pierre, vous voyez un piton rocheux de forme conique qui doit certainement s'élever à plus de vingt mètres du sol. Si vous pensez qu'une baignade s'impose, rendez-vous au [58](#). Si en revanche vous pensez qu'il doit bien exister un autre moyen de traverser le lac, rendez-vous au [43](#).

126

De tous les trésors aujourd'hui en votre possession, votre Armure de Mildrilh est assurément le plus précieux. Elle vous fut donnée par Keldrilh, votre ami le ménestrel, roi du peuple des gnomes des Collines du Chaudron. Auparavant, elle avait appartenu à votre père Gobledilgou. Vous la prendre, ce n'est pas vous priver d'un objet d'une valeur inestimable... C'est vous arracher le cœur !

- Je ne peux pas ! répondez-vous, brisant le silence. Je veux bien vous donner tout ce que je possède, mais pas mon armure !

- Dans ce cas, Galidou, prépare-toi à combattre un ennemi que nul ne peut se vanter de connaître mieux que toi. Si tu échoues, le passage vous sera refusé.

Rendez-vous au [146](#).

127

Trois contre vous, deux sur Gladys : telle est la stratégie adoptée par vos assaillants. Vous devez donc faire vite ! Car vous redoutez que l'éclaireur de Dorgan ne soit pas de taille, à deux contre un, dans une lutte où tous les coups seront permis. « Ces monstres ne me priveront pas de celle que je veux épouser ! » pensez-vous en brandissant Assilane un instant avant de vous ruer à l'attaque.

Première SENTINELLE IN : **8** co : **7** VIT: **10** BL:**2D**

Deuxième SENTINELLE IN: **10** co : **7** VIT: **12** BL:**2D**

Troisième SENTINELLE IN : **9** co : **8** VIT : **15** BL : **2D**

Bien qu'ils semblent relativement faibles physiquement, vos adversaires utilisent des armes forgées par les sorciers de Malmort. Lorsque vous serez touché par un poignard magique, vous subirez, outre 2D de Blessures, la perte définitive de 1 point de Combat et de 1 point d'Initiative. Si, malgré ce handicap, vous terrassez deux des trois sentinelles de la Grande Muraille de Malmort, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).

128

- En quoi consiste précisément le piège dont tu nous parles ? demandez-vous en fixant Diran droit dans les yeux.

- Il s'agit d'un gaz mortel, assez puissant pour nous tuer tous en quelques secondes. Il suffit d'ouvrir le coffret pour le libérer. A moins, bien sûr, de savoir comment désamorcer le piège.

- Qu'en pensez-vous, compagnons ? Pouvons-nous lui faire confiance ?

Pour vos trois amis, la réponse est oui. Cette majorité ne vous laisse pas le choix. Vous donnez le coffret à Diran. Rendez-vous au [37](#).

129

Par gestes, vous expliquez la teneur de votre projet au Qwizir. Aussitôt, Pimmi hoche sa grosse tête de haut en bas. Puis il tend un de ses quatre bras en direction du nord-est. Enfin, en jouant de son trident, il vous fait clairement comprendre qu'il ne sera pas facile d'atteindre l'île par cette voie. Rendez-vous au [53](#).

130

Si la première flèche de Gladys est passée à trois bons mètres de sa cible, il s'en est fallu d'un cheveu que la seconde ne la touche.

- Recommence ! ordonnez-vous à une Gladys visiblement accablée. Ce n'est pas le moment de te laisser aller. Notre vie est en jeu ! Sur ces mots, l'éclaireur de Dorgan se ressaisit et tire un autre trait de son carquois. Rendez-vous au [162](#).

131

Vos craintes n'étaient pas fondées. Avant de s'éloigner du *Lorien*, les esprits de l'île des Immortels vous ont fait un véritable cadeau. A leur contact, la puissance de votre Bâton des Enchantements s'est accrue. A compter de ce jour, il entrera plus vite en action. Quand vous utiliserez un sortilège, augmentez son Initiative de 2 points. Rendez-vous au [155](#).

132

Dans votre situation, nul besoin de lancer les dés pour savoir si vous parvenez à toucher le corps du monstre. Cependant, vous devez les utiliser pour déterminer le nombre de points de Blessures que vous infligez au serpent de mer. Si ce nombre est inférieur à 12, rendez-vous au [57](#). Si en revanche il est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [118](#).

133

Au temps où les elfes voyageaient librement de par le vaste monde, les gworls régnaient déjà en maîtres sur l'île de Lerek. Pour en avoir combattu dans la forêt d'Akéla, il y a sept ans, vous ne connaissez que trop bien ces créatures dégénérées, à mi-chemin de l'homme et du singe. Vous savez également qu'elles vénèrent Kokharsa, un dieu de la guerre dont l'emblème représente une silhouette noire dévorée par les flammes. Vous savez aussi qu'elles obéissent corps et âme à Synaps et qu'elles constituent le fer de lance de ses hordes sauvages. Si vous souhaitez maintenant faire le point de vos connaissances sur une autre île de l'archipel, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à [la Grande Mer](#).

134

- Héritier de Dorgan ! déclare alors la voix des esprits des elfes défunts. Nous espérons trouver en toi une loyauté sans faille. C'est pourquoi nous t'avons demandé ton bien le plus cher. Sur ce point, ta conduite a été inqualifiable. Mais ta volonté, ta vaillance et ton incroyable résistance forcent l'admiration. Après tout, nul n'est parfait... Nous avons donc décidé de te laisser poursuivre ta route. Le *Lorien* te conduira jusqu'à l'île de Malmort. Mais il fera bien plus. Désormais, sa destinée est liée à la vôtre. Le Passeur vous obéira jusqu'au jour de l'accomplissement de votre quête. A ces mots, vous sentez de nouveau qu'une entité immatérielle s'empare de votre corps. Vous fermez les yeux... pour les rouvrir, quelques secondes plus tard, sur le pont du *Lorien*, où vous retrouvez vos compagnons, apparemment tous en parfaite santé. Rendez-vous au [155](#).

135

Il fait jour quand vous émergez d'un profond sommeil. Une fois debout, vous faites un double constat : d'une part, vous êtes toujours sur le pont du *Lorien* en compagnie de vos amis ; d'autre part, votre bateau se trouve à quelques brasses d'une

falaise inconnue, d'une trentaine de mètres de hauteur, dans une petite crique protégée des assauts du vent et d'une mer déchaînée. « Malmort ! » pensez-vous en tournant votre regard vers le large. Car ce mur de brouillard, à deux ou trois milles nautiques de la côte, ne peut être que l'anneau de brume des Récifs des Gorgones. Il monte si haut qu'il semble toucher le ciel couvert de lourds nuages noirs. Par quel miracle êtes-vous arrivé ici ? Pourquoi le *Lorien* a-t-il choisi cet endroit plutôt qu'un autre ? Comment expliquer ce spectacle, à la fois grandiose et terrifiant, dans une région du monde réputée pour la chaleur de son climat ? Où se trouve maintenant l'armada des navires de Dorgan ? Vous n'en avez pas la moindre idée, pas plus que vos amis. Mais, tout bien réfléchi, ces questions ne vous semblent pas essentielles. Le principal, c'est que vous êtes maintenant à pied d'oeuvre, ou plutôt... au pied du mur !

- Je peux le faire, vous dit Gladys d'une voix assez forte pour couvrir les mugissements du ressac. Avant notre départ d'Elvanine, Opal m'a donné une corde d'une longueur, d'une finesse, d'une solidité et d'une légèreté inouïes. Avec elle, moi seule aurai à escalader la paroi au risque de me briser les os.

Rendez-vous au [35](#).

136

Vous l'avez échappé belle ! A un contre trois, surtout contre ces trois-là, vous n'aviez pas la moindre chance. En fait, vous avez bien failli, sans le vouloir, commettre l'irréparable. Vous savez maintenant pourquoi tant de marins et de capitaines ont disparu corps et biens dans l'anneau de brume des Récifs des Gorgones. Ici, en ce lieu dominé par des forces obscures, les hommes deviennent fous et s'entre-tuent. Rendez-vous au [163](#).

137

Quand votre esprit réintègre enfin votre corps d'homme, vous éprouvez les pires difficultés à admettre que trois heures

seulement se sont écoulées depuis votre entrée dans le Labyrinthe du Temps.

- Comment vas-tu ? vous demandent vos amis, d'une seule voix.
- Bien, répondez-vous. Un peu fatigué, mais content de vous retrouver.
- Tout s'est-il passé comme tu l'espérais ?
- En partie seulement. La bonne nouvelle, c'est que l'ancre de Synaps n'est pas inaccessible. La mauvaise, c'est que j'ai perdu le talisman des devins de Pnoth.
- Raconte-nous ce qui t'est arrivé, déclare Diran. Nous sommes tous très curieux d'en savoir un peu plus sur le Labyrinthe du Temps. Rendez-vous au [153](#).

138

- Le Livre des Éléments ne m'appartient pas. Il est la propriété de toutes les créatures féeriques, mortes et vivantes, qui l'ont écrit depuis la nuit des temps. Il m'est impossible de vous le donner.
- Soit. Il te faudra donc payer le prix de votre passage d'une autre manière.
- Comment ?
- Tu dois maintenant affronter ton ennemi le plus intime.

Rendez-vous au [146](#).

139

A l'unanimité, la décision est prise de poursuivre votre route vers Su'u Holo sans perdre un instant. De toute évidence, avant qu'il ne vienne s'échouer ici, ce bateau devait remplir, seul, une mission d'éclaireur. De plus, cet endroit ne vous dit vraiment rien qui vaille. Rendez-vous au [163](#).

140

Vous êtes à la limite de l'asphyxie quand l'emprise de votre assaillant se relâche enfin. Quelques minutes plus tard, alors que vous éprouvez encore de sérieuses difficultés à respirer normalement, vous apprenez que vous devez la vie à l'intervention des guerriers qwizirs. Sans eux, vous ne seriez plus de ce monde. Rendez-vous à la [Grotte des Perles](#).

141

Le jour ne s'est pas encore levé quand vous posez le pied sur la terre ferme. Durant la nuit, pendant que le *Lorien* traversait la Mer Intérieure de l'île, vous avez eu tout le temps de vérifier votre équipement. Aussi ne perdez-vous pas une seule seconde pour donner, à l'aube, le signal du départ d'une expédition dont vous prenez naturellement la tête. D'abord, vous franchissez un rideau de cocotiers. Puis la végétation devient plus dense. Vous marchez maintenant à travers une forêt éclaboussée de lumière dont les frondaisons forment une voûte au-dessus de votre tête. Pour l'essentiel, cette forêt est constituée d'espèces végétales qui vous sont inconnues. C'est le cas, par exemple, de ces arbres dont les racines se dressent au-dessus du sol. Mais vous n'avez pas le loisir d'étudier ce paysage étrange. Car vous devez lutter ferme pour vous frayer un chemin dans un entrelacs de lianes, de plantes grimpantes et de larges fougères. « Quelle cacophonie ! » pensez-vous en reprenant votre souffle. Ici plus qu'en tout autre endroit que vous ayez jamais exploré au cours de vos aventures, les insectes bourdonnent, les crapauds coassent, les serpents sifflent, les cigales strident, les oiseaux pépient et... Mais ces petits cris stridents, à quel genre d'animaux pourriez-vous bien les attribuer ? Des oiseaux ? Des rongeurs ? Ces questions ne restent pas longtemps sans réponse. En levant la tête, vous apercevez, à une vingtaine de mètres du sol, un nombre important de chauves-souris de petite taille qui, du faite des arbres, tombent sur vous et vos amis en vol groupé, les ailes déployées. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à

votre total d'Initiative, rendez-vous au [96](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [33](#).

142

Si d'aventure vous parvenez à détruire l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de Miklemrès, il vous sera bien difficile de raconter comment, en partant du village d'Inquam, vous avez pu atteindre Maram, la cité sous-marine du peuple des Qwizirs, en cinq jours... et sans bateau ! Qui, en effet, à l'exception de ceux qui vous font une confiance aveugle, accepterait de croire le récit extravagant de votre périple ? Comment pourriez-vous faire admettre à un inconnu que l'on trouve, sur la côte nord de l'île de Sangre, et à d'autres endroits de l'Archipel des îles Polyps, une éponge miraculeuse qui, une fois avalée, permet de respirer sous l'eau ? Et que penserait votre interlocuteur si vous affirmiez avoir voyagé à dos de dauphin, vos affaires soigneusement enveloppées dans de larges feuilles de plantes aquatiques parfaitement étanches ?... A votre retour à Dorgan, vous vous contenterez sûrement de parler des tortues géantes que vous avez croisées durant votre périple, de la monstrueuse pieuvre dont les tentacules ont bien failli vous saisir par surprise et du calme d'une mer d'huile sous un ciel d'azur. Le souvenir de votre arrivée à Maram, le spectacle grandiose de cette merveilleuse cité engloutie qu'éclairent des centaines de méduses phosphorescentes, vous le garderez précieusement pour vous et vos meilleurs amis. Jamais vous n'oublierez la beauté du palais de corail et de nacre du roi sous la mer, les couleurs des petits poissons, innombrables, dans les somptueux jardins d'une ville débordant de végétation, la merveilleuse grotte de l'îlot de Nacre, aux parois couvertes de perles blanches et noires aussi grosses que des œufs de yap. Cette grotte où vous devez maintenant aller afin de poursuivre votre quête. Rendez-vous au [10](#).



142 *Maram est une cité engloutie qu'éclairent des milliers de méduses phosphorescentes.*

143

Quelle île retient plus particulièrement votre attention ? S'agit-il de Sangre (rendez-vous au [20](#)), de Su'u Holo (rendez-vous au 45), de Karami (rendez-vous au [71](#)), de Moha (rendez-vous au 98), de Lerek (rendez-vous au [133](#)) ou de Malmort (rendez-vous au [169](#))?

144

- Conservez votre sang-froid, compagnons ! vous dit Valkyr avec toute l'autorité dont il sait faire preuve dans les situations les plus périlleuses. Vous n'avez pas affaire à des femmes mais à des vampires. Sachez surtout que ces créatures ne représentent un danger que si elles parviennent à vous mordre. Suivez mon conseil : tenez-les à distance et ne frappez que si vous êtes sûrs de les toucher. « Plus facile à dire qu'à faire », pensez-vous en remarquant, épouvanté, que Gladys se trouve avec ces créatures. *Choix 13 du Livre des Héros de Laurin le barde, de Galidou l'illusionniste ou de Yamaël le démon.*



145

Entre la vie et la mort, à l'instant de rendre le dernier soupir, vous priez pour que vos compagnons, s'ils survivent à l'attaque de vos adversaires, décident de transporter votre corps à un endroit où ils puissent le brûler ou l'ensevelir. Car s'ils laissent votre dépouille derrière eux dans le borbier pestilentiel de Sangre, d'autres aquaraignées viendront. En ce moment tragique, si vous étiez en mesure de la formuler, vous dicteriez ainsi votre dernière volonté : « Ne laissez pas ces monstres pondre leurs œufs sur mon cadavre ! » *Fin d'Aventure.*

146

Soudain, la fumée qui vous entoure s'assombrit. Pire encore, elle semble se solidifier. Vous avez beau vous débattre, tel un loup pris au piège... Rien à faire ! Vous ne pouvez plus bouger le moindre muscle. Cette matière enserme étroitement votre corps, de la tête aux pieds. Vous n'attendez plus que le coup de grâce, une étreinte mortelle, quand cette chose vous soulève brusquement. Pendant quelques secondes, vous vous élevez. Puis vous éprouvez une vertigineuse sensation de chute. Vous vous rendez compte à cet instant de toute l'horreur de votre situation. Les esprits de la Mer de l'Éternité vous entraînent au cœur de leur île. Rendez-vous au [Creuset](#).

147

Vous maudissez le coup de vent, violent, imprévisible, qui a modifié la course de vos traits. Par sa faute, vous avez raté la cible. Heureusement, les deux flèches de Gladys, tirées un instant après les vôtres, connaissent un sort meilleur. Mortellement touchée, la cible de l'éclaireur tombe du ciel pour s'écraser sur le sol. A vos yeux, en cette occasion, nul doute n'est permis, l'élève archer a dépassé le maître. Rendez-vous au [66](#).

148

Soudain, Synaps apparaît sous la forme de sa huitième réincarnation, le front ceint d'une couronne dépourvue de branches. Là où, un instant auparavant, se trouvait un piton rocheux se dresse maintenant un monolithe vivant.

- Que la pierre devienne chair ! crie Galidou. Surpris, vous détournez le regard du maître de Malmort pour voir que votre ami gnome tient dans les mains un vieux parchemin jauni. Rendez-vous au [159](#).

« Ouf ! » soupirez-vous, considérant que vous vous en tirez plutôt bien. Allez donc savoir à l'avantage de qui, de la compagnie des Héritiers de Dorgan ou de ce monstre marin, aurait pu tourner un véritable combat.

- Nous l'avons échappé belle ! déclarez-vous à la cantonade, le sourire aux lèvres.

Mais vous parlez trop vite ! Car le serpent de mer n'abandonne pas si facilement une proie. Son énorme tête surgit de nouveau des eaux de la Passe de Norac, mais cette fois à une dizaine de mètres de l'arrière du *Lorien*, à l'horizontale de la dunette. Quant à son corps immense... Il l'enroule maintenant autour de la coque du vaisseau elfique, à la manière d'un fouet. Aussitôt, votre bateau est secoué comme une vulgaire coquille de noix. Cette manœuvre est d'une telle brutalité que vous éprouvez de sérieuses difficultés à vous tenir debout.

C'est un véritable miracle que, balancés comme vous l'êtes d'un bord à l'autre du pont, aucun de vous ne soit tombé du navire. Cependant, nulle créature, aussi forte soit-elle, ne pourra faire chavirer le Passeur tant qu'il lui restera une once de vie. C'est pourquoi votre assaillant, agacé autant qu'intrigué par cette résistance surnaturelle, change brusquement de tactique. D'un seul coup, prenant le risque de vous rendre votre liberté d'action, il ne tente plus de retourner le *Lorien*, mais concentre toute sa puissance musculaire dans un seul but : le détruire en le broyant entre ses anneaux. Cela, vous en prenez conscience lorsque vous entendez de sinistres craquements. Des passagers du *Lorien*, dans cette situation périlleuse, vous êtes le premier à réagir.
Choix 15 du Livre des Héros.



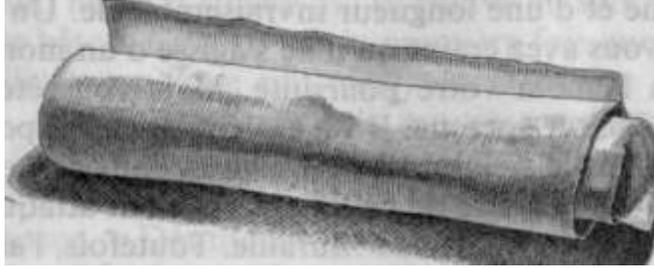
- Entrez, mon ami, déclare la voix familière du sénéchal Méthven quand vous franchissez le seuil de la porte pour pénétrer dans une grande salle circulaire aux murs lambrissés de petits panneaux de chêne, sous un dôme sculpté en forme d'étoile de mer. Nous n'attendions plus que vous pour commencer.

Un coup de gong, donné par Phers, annonce le début de la réunion du Conseil des Seigneurs de Dorgan. Huit personnes sont installées autour de la large table ronde à douze pieds du conseil, toujours couverte de cartes géographiques et de livres : Méthven, Phers, la compagnie des Héritiers de Dorgan au grand complet, Opal, porte-parole des trois sages du peuple des elfes de Miklemrès, et Gladys, celle qui fut votre guide, voilà un an, sur le chemin du Sanctuaire des Horlas. Vous souriez à Gladys quand les vibrations du gong finissent de se propager. Alors, lentement, sans parvenir à redresser son dos voûté par la charge des ans, Méthven se lève pour reprendre la parole.

- Vous retrouver tous en bonne santé, comble de bonheur le vieil homme que je suis. Mais l'heure n'est pas à la joie des retrouvailles. Aussi irai-je droit au but. L'armada battant pavillon de Dorgan a quitté le port il y a onze mois. Les dernières nouvelles que j'ai reçues de nos cinquante navires datent de cinq mois. A bord, tout semblait aller pour le mieux. Le message du commandeur Atrid disait que le moral des troupes était bon et que les navires résistaient admirablement aux formidables tempêtes de la Grande Mer. L'ordre de marche de l'armada était respecté au pied de la lettre. Elle doit aujourd'hui se trouver sur l'île de Su'u Holo, à l'est de l'Archipel des îles Polyps, et préparer son attaque de Malmort... A moins qu'elle ne l'ait déjà lancée.

- Et notre armée ne sait pas que Synaps se trouve dans son île, ajoute Opal.

Si vous possédez la Bouteille de Morgen, rendez-vous au 56. Sinon, rendez-vous au [122](#).



151

A votre grande surprise, le Bâton des Enchantements refuse de vous obéir. Il n'exécute pas le sortilège que vous vouliez lancer contre ces trois hommes. En revanche, il utilise son pouvoir-contre vous ! Pendant quelques minutes, vous êtes incapable de bouger le moindre muscle. Puis vous reprenez le contrôle de votre corps, progressivement, tout en comprenant que vous aviez momentanément perdu celui de votre esprit. Sous l'influence d'une volonté maligne, vous avez voulu attaquer vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Rendez-vous au [136](#).

152

Par une mer calme, deux jours après votre départ de Su'u Holo en direction de Sangre, votre bateau vogue sous un ciel pur. Pour l'heure, à l'exception d'une colonie de dauphins que vous avez croisée au large de la Passe de Norac, rien n'est venu troubler votre tranquillité. Après les nombreuses péripéties de votre périple, vous goûtez ce moment de repos avec délice en essayant, tant bien que mal, d'écarter le visage de Gladys de vos pensées. Si elle est encore en vie, vous la sauverez. Sinon, votre vengeance sera terrible !

- Le repas est prêt ! déclare Diran en mettant un terme à votre sombre rêverie. Un instant plus tard, vous prenez place à la table de fortune du capitaine des Saraïs, sur la dunette du *Lorien*. Par chance, votre passager se révèle un fameux cuisinier doublé d'un pêcheur émérite. Maintenant que vous le connaissez mieux, vous ne regrettez vraiment pas d'avoir tiré ce marin des griffes de la mort. De conversation agréable, souvent drôle, cet homme a su vous réconcilier avec les habitants de son pays. Grâce à lui, vous

savez maintenant que le royaume des Saraïs pourra, une fois libéré du joug des sorciers de Malmort et de leurs valets, redevenir une terre de paix.

- Si vous n'y voyez pas d'inconvénient, demande Diran en débouchant une bouteille d'un vin de Miklemrès, je voudrais ce soir, à mon tour, vous poser à tous une question qui me brûle les lèvres. Que deviendrez-vous si votre compagnie parvient à mener votre quête à son terme ?

Choix 7 du Livre des Héros.



153

- Au risque de vous décevoir, il n'est pas possible pour moi de vous décrire avec des mots ce qu'est le Labyrinthe du Temps. En ce lieu, le passé, le présent et l'avenir s'entremêlent si étroitement que la réalité perd toute substance. Des créatures immatérielles, sans âge, errent sans but dans ce monde, plongées en permanence dans une obscurité totale. C'est à l'une d'elles que, pour sauver ma vie, j'ai dû abandonner le talisman des devins de Pnoth. Mais auparavant, j'avais pu atteindre mon but : toucher et interroger la Pierre des Prophéties. La possession du talisman de l'oracle de Nagra m'autorisait à le faire. A ma question concernant l'ancre de Synaps, elle m'a répondu qu'il existe trois moyens d'accéder au Cercle des Statues, endroit qui se trouverait au centre du Volcan éteint de Malmort : le Temple de Kokharsa, sur l'île de Lerek ; le village d'Inquam, sur l'île de Sangre ; et la ville de Maram, sur l'île de Moha. Mon cher Diran, je crois que l'heure est venue de nous dire tout ce que tu sais au sujet de ces trois îles.

- C'est déjà fait, répond le marin des Saraïs du tac au tac. Pendant ton absence, j'ai répondu aux questions de tes compagnons. Tout d'abord, je ne vois vraiment pas où pourrait se trouver cette ville de Maram dont tu viens de nous parler. Car,

d'après mes renseignements, il n'existe qu'un récif d'îlots coralliens là où votre carte de l'archipel mentionne l'existence de l'île de Moha. Ensuite, je peux affirmer avec certitude que Lerek et Karami sont aux mains de tribus de gworls et d'orques. Il n'a jamais été question pour les marins des Saraïs d'accoster l'une ou l'autre de ces deux îles, pas plus que de s'approcher de Malmort et de son anneau de brume. Enfin, il se pourrait fort bien que Sangre ait été récemment le théâtre d'une bataille navale entre la flotte des Saraïs et l'armada de Dorgan, à condition que vos navires aient mis le cap sur cette île en quittant Su'u Holo. Rendez-vous au [73](#).

154

Une vingtaine de mètres vous séparent maintenant de vos ennemis. Tandis que Gladys tire deux autres flèches sur une même cible, vous lancez votre seconde bille de fer. Cette fois, vous faites un doublé. Deux créatures mordent la poussière : l'une pour votre tir et l'autre pour les deux traits de l'éclaireur de Dorgan. Mais il devient urgent de lâcher votre fronde pour vous préparer à livrer un combat rapproché. Rendez-vous au [104](#).

155

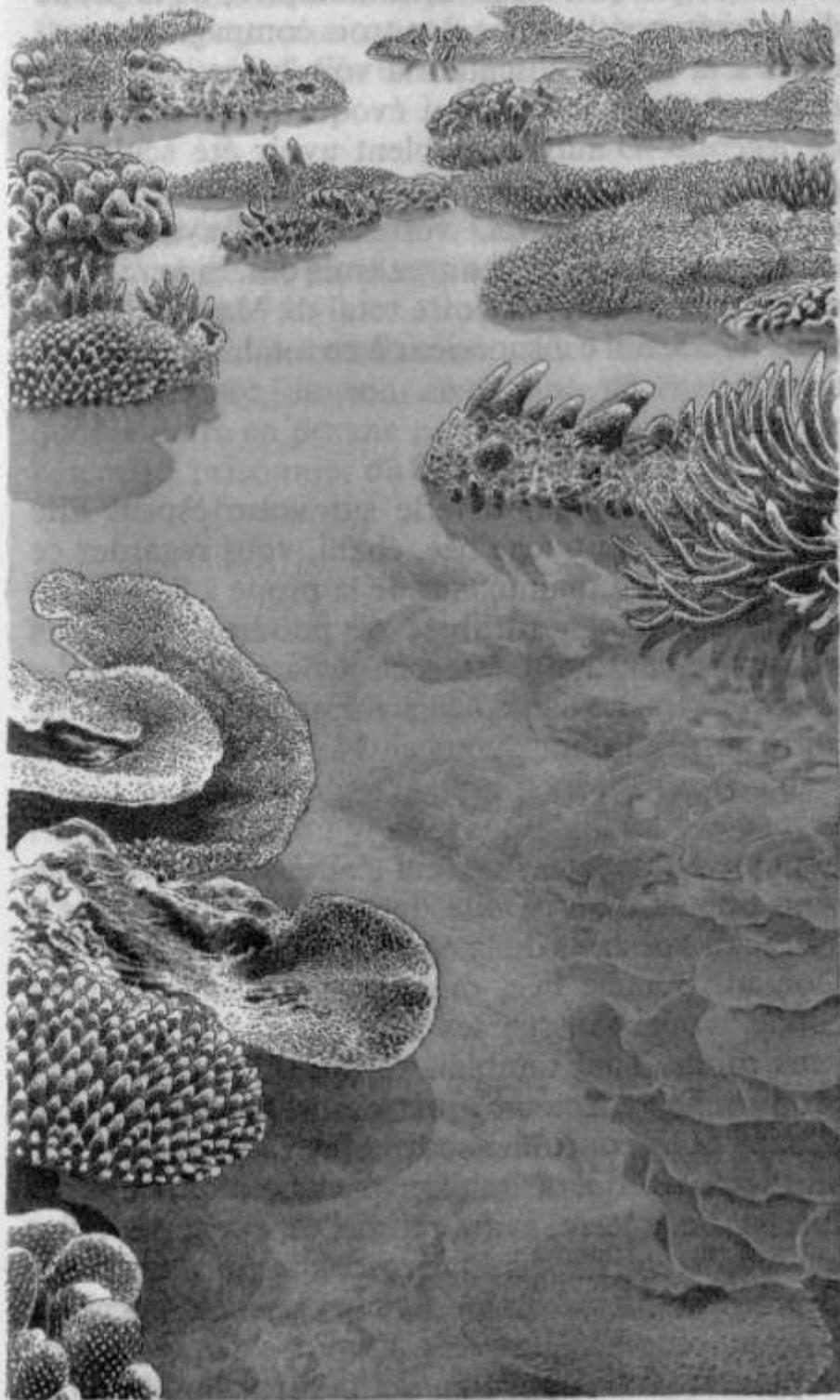
Vous avez réussi ! Comme en témoigne la légère brise qui gonfle maintenant les voiles du *Lorien*, les esprits de l'île des Immortels ont accepté de vous laisser traverser la Mer de l'Éternité. Mais ils ne vous permettront pas de raconter à d'autres l'aventure que vous venez de vivre' dans leur monde. Vous avez beau lutter... vos paupières se ferment, inexorablement. Vos compagnons dorment déjà à poings fermés quand, à votre tour, vous tombez dans les bras de Morphée. Lorsque vous reprendrez connaissance, à quelques encablures de l'île de Malmort, vous ne vous souviendrez de rien, sinon d'avoir quitté Elvanine par une matinée ensoleillée. Rendez-vous à [l'île de Malmort](#).

156

« Raté ! » pestez-vous en maudissant tous les serpents du monde. « Mais ce n'est que partie remise », pensez-vous en vous préparant à tirer de nouveau, alarmé par les craquements, maintenant beaucoup plus sonores, de la coque du *Lorien*. Lancez de nouveau quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, toujours diminué de 2 points, rendez-vous au [87](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [70](#).

157

Dès que votre navire est entré dans le brouillard, le vent a faibli. Tant et si bien que le *Lorien* vogue maintenant sur une mer sans écume, seulement poussé par une légère brise. Contrairement à l'une des hypothèses émises par les elfes de Miklemrès, la rencontre de deux courants, l'un chaud et l'autre froid, n'est pas à l'origine de l'anneau de brume des Récifs des Gorgones. Il s'agit bel et bien d'un phénomène surnaturel, comme en témoigne un fait flagrant : autour de votre navire, dans un périmètre d'environ dix mètres, le brouillard se dissipe instantanément. L'influence bénéfique de la magie du *Lorien*, dans cet environnement créé de toutes pièces par des forces malfaisantes, vous permet de voir dans quel inextricable labyrinthe de chenaux étroits votre bateau s'est aventuré. Tous les récifs de ce dédale, couverts de corail rouge et d'anémones blanches, ont, dans la pénombre, une apparence fantastique. Vous les contemplez, de la proue du bateau, pendant que vos trois compagnons, installés à la poupe, discutent à voix basse. Certaines roches ont des formes qui évoquent des créatures de légende. D'autres semblent avoir été sculptées par la main de l'homme. Là, vous imaginez un dragon et une tour. Ici, votre esprit invente une chimère et une arche. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [55](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [109](#).



157 *Les récifs, couverts de corail et d'anémones, ont une apparence fantastique.*

158

Une vague de peur déferle sur votre esprit. Elle vous paralyse. Bouche bée, ébahi, vous regardez ce feu qui s'étend maintenant de la proue à l'avant du navire comme une traînée de poudre. Le *Lorien* s'embrase comme une torche. « Sauve qui peut ! » voudriez-vous crier... Mais aucun son ne sort de votre gorge ! Rendez-vous au [12](#).

159

Lorsque votre regard revient au maître de Malmort, vous doutez de la réalité du spectacle qui s'offre à vous et à vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Bouche bée, muet de surprise, le souffle coupé, vous haussez les sourcils en ouvrant des yeux ronds. Tout semblait perdu, et le miracle s'est produit. Devant vous, après tant d'années de lutte, Synaps et sa couronne sont enfin vaincus. Le Dieu de Pierre redevient un être de chair tandis que ses fils, nés de la terre, ayant rendu l'esprit, ne sont plus que poussière. En quelques secondes, à votre grand étonnement, le corps de Synaps se métamorphose pour la toute dernière fois. Devant vous, à genoux, implorant votre pardon, le maître de Malmort, l'Ennemi des elfes de Miklemrès et des peuples de Dorgan, n'est plus que le misérable voleur qui, jadis, avait dérobé la Couronne des Huit. *Choix 16 du Livre des Héros.*



160

Vous êtes bel et bien mort. Cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Et pourtant, vous sentez que votre esprit continue à vivre... hors de votre corps ! Vous découvrez alors avec horreur que votre âme vient d'être chassée de son enveloppe charnelle pour qu'une autre en prenne possession. Vous êtes, pour l'éternité, prisonnier du Creuset de l'île des Immortels. *Fin d'Aventure.*

161

Pris au dépourvu par cette soudaine apparition, vous restez sans réaction. Ce moment d'absence n'échappe pas à la vigilance des yeux perçants du prédateur. Il en profite pour vous attaquer. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, son horrible tête plonge sur vous. Lancez quatre dés pour le compte de Diran. Si le résultat est inférieur ou égal à 12 (le total d'Initiative du marin des Saraïs), rendez* vous au [106](#). Si en revanche il est supérieur à ce total, rendez-vous au [124](#).

162

Vos assaillants se trouvent à une vingtaine de mètres quand Gladys tire deux nouvelles flèches, toujours sur une même cible. Cette fois, les deux traits atteignent leur but.

- Un de moins ! Bravo ! déclarez-vous afin d'encourager l'éclaireur de Dorgan dans la perspective imminente d'un combat rapproché. Rendez-vous au [104](#).

163

Deux heures plus tard, par une nuit claire, vous sortez enfin de l'anneau de brume des Récifs des Gorgones. Pour le moment, rien ne justifie le nom donné par les marins à cette région de l'Archipel des Polyps. La Mer des Cyclones est calme et le *Lorien*, poussé par un vent chaud venu de l'ouest, navigue à bonne allure. Vous profitez de ce répit pour préparer un repas avec les provisions du bord. Car vous n'avez rien mangé depuis votre départ d'Elvanine. Rendez-vous à [l'île de Su'u Holo](#).

164

Il ne vous reste plus qu'un seul opposant à défaire quand Gladys, que les aléas du combat ont entraînée loin de vous, hors de votre champ de vision, pousse un cri de détresse. Ce hurlement vous glace le sang ! Un instant, vous demeurez immobile, indécis, partagé entre le désir d'en finir tout de suite avec votre dernier

ennemi et celui de vous porter immédiatement au secours de l'éclaireur de Dorgan. Votre adversaire met à profit ce moment d'hésitation pour rompre. Il recule de quelques pas et commence à battre des ailes. Vous faites alors volte-face pour découvrir, horrifié, que le corps de Gladys, inanimé, se trouve déjà à trois bons mètres au-dessus du sol, dans les bras d'un monstre qui vole à tire-d'ailes vers la Grande Muraille. Pétrifié par cette vision, vous relâchez votre vigilance. Votre agresseur en profite pour revenir à la charge. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [41](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [120](#).



165

A votre réveil, une surprise de taille vous attend. Pendant votre sommeil, le *Lorien* a jeté l'ancre à quelques brasses d'une île, petite et haute. Vos compagnons s'éveillent à leur tour, aussi étonnés que vous par la matière de ce monolithe, formé d'un seul bloc d'une roche translucide, lisse, aux arêtes vives.

- Voilà donc le secret de la Mer de l'Éternité, déclarez-vous. On dirait un diamant dans son écrin. Un silence de mort accueille vos paroles. Avez-vous perdu la raison ? Comme un volcan, sous un ciel d'azur, l'île crache maintenant une fumée d'une blancheur aveuglante. *Choix 8 du Livre des Héros.*



166

Que se passe-t-il ? Le tourbillon ne s'élargit plus ! Votre nature démoniaque rendrait-elle votre Bâton des Enchantements incapable d'exercer toute la puissance de sa magie bénéfique ? Lancez de nouveau quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [64](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [70](#).

167

- C'est gagné ! criez-vous, fou de joie, quand le serpent de mer, rendu borgne par votre projectile, desserre soudain l'emprise implacable qu'il exerçait sur le *Lorien*.

Sans doute ce monstre n'avait-il jamais rencontré pareille résistance et connu semblable mésaventure. Il se dégage maintenant de sa proie en toute hâte. Quelques secondes plus tard, il disparaît dans les eaux sombres de la Passe dé Norac. Rendez-vous au [13](#).

168

« Huit années d'une quête périlleuse ruinées en quelques minutes... Quelle désillusion ! » pensez-vous en dressant, pour la énième fois, le sombre bilan de votre expédition dans l'île de Malmort. Et dire que vous comptiez sur l'effet de surprise pour venir à bout de Synaps ! N'avez-vous pas traversé la Mer de l'Éternité dans ce seul but ? Hélas, vous ne pouviez pas prévoir l'existence de cette muraille infranchissable ! Quant à Gladys... qu'auriez-vous pu faire de plus pour tenter de la sauver ? Vous combattiez encore contre une de ces créatures à mi-chemin de l'homme et de l'insecte quand le corps de l'éclaireur de Dorgan a été emporté dans les airs. Vous ne savez même pas si votre amie était encore vivante à ce moment-là. Après un tel coup du sort, une infortune aussi tragique, il ne vous restait plus que cette alternative : capituler ou fuir. Et, comme il n'est pas dans votre nature de baisser les bras, vous avez juré, les poings et le cœur serrés, de trouver un autre moyen d'atteindre Synaps. Et de le

tuer ! Ce serment prononcé, conscient du danger que vous couriez à rester plus longtemps dans l'île de Malmort, vous avez rejoint vos trois compagnons sur le pont du *Lorien*. Fidèle à leur amitié, aucun d'eux ne vous a adressé le moindre reproche. Ils ont même tenté de vous reconforter, sans succès, tandis que le Passeur filait déjà, toutes voiles dehors, sur une mer déchaînée. Rendez-vous aux [Récifs des Gorgones](#).

169

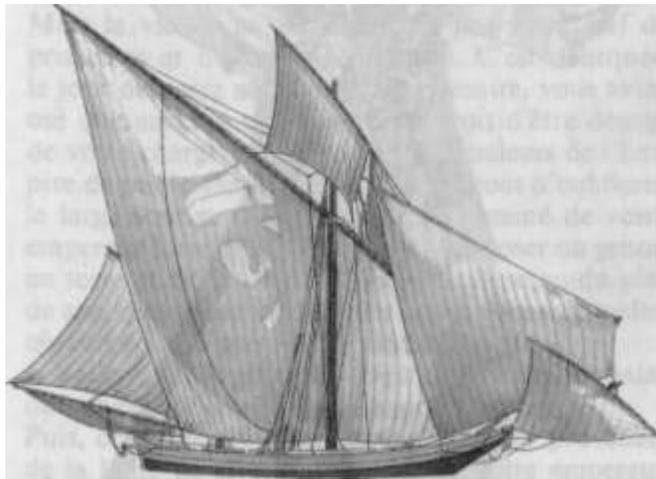
Il y a plus d'un millier d'années, les elfes envisagèrent sérieusement d'établir une colonie de pionniers sur l'île de Malmort. Aux yeux du seul peuple civilisé du monde, cette contrée présentait alors de nombreux avantages. Sur des kilomètres, autour d'un seul et immense cratère volcanique, s'étendait une région fertile, propice à la culture d'arbres fruitiers et de fleurs tropicales. De plus, l'homme, ou toute autre créature douée d'intelligence, n'avait apparemment jamais posé le pied sur cette terre. En outre, les défenses naturelles de l'île, des falaises abruptes et une ceinture de récifs déchiquetés, auraient assuré la meilleure des protections à ses habitants. Cependant, le climat chaud et humide, avec de fréquentes averses, convenait mal aux natifs de Miklemrès. Et il y avait tout de même le risque d'une éruption. Aussi les elfes décidèrent-ils d'abandonner leur projet d'implantation. Quelques siècles plus tard, après avoir volé la Couronne des Huit, Synaps se rappela l'existence de cette île lointaine. Il s'y installa et ajouta des protections surnaturelles aux défenses naturelles de l'île. Alentour, la mer devint si mauvaise que les rares marins qui osaient s'aventurer près de Malmort la baptisèrent Mer des Cyclones. Puis l'île fut entourée par un anneau de brume. Était-il dû à la rencontre d'un courant froid et d'un courant chaud ? Nul ne le sait, car aucun navire entré dans ce brouillard n'en est jamais ressorti. Si les autres îles de l'Archipel des Polyps vous intéressent, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous à la [Grande Mer](#).

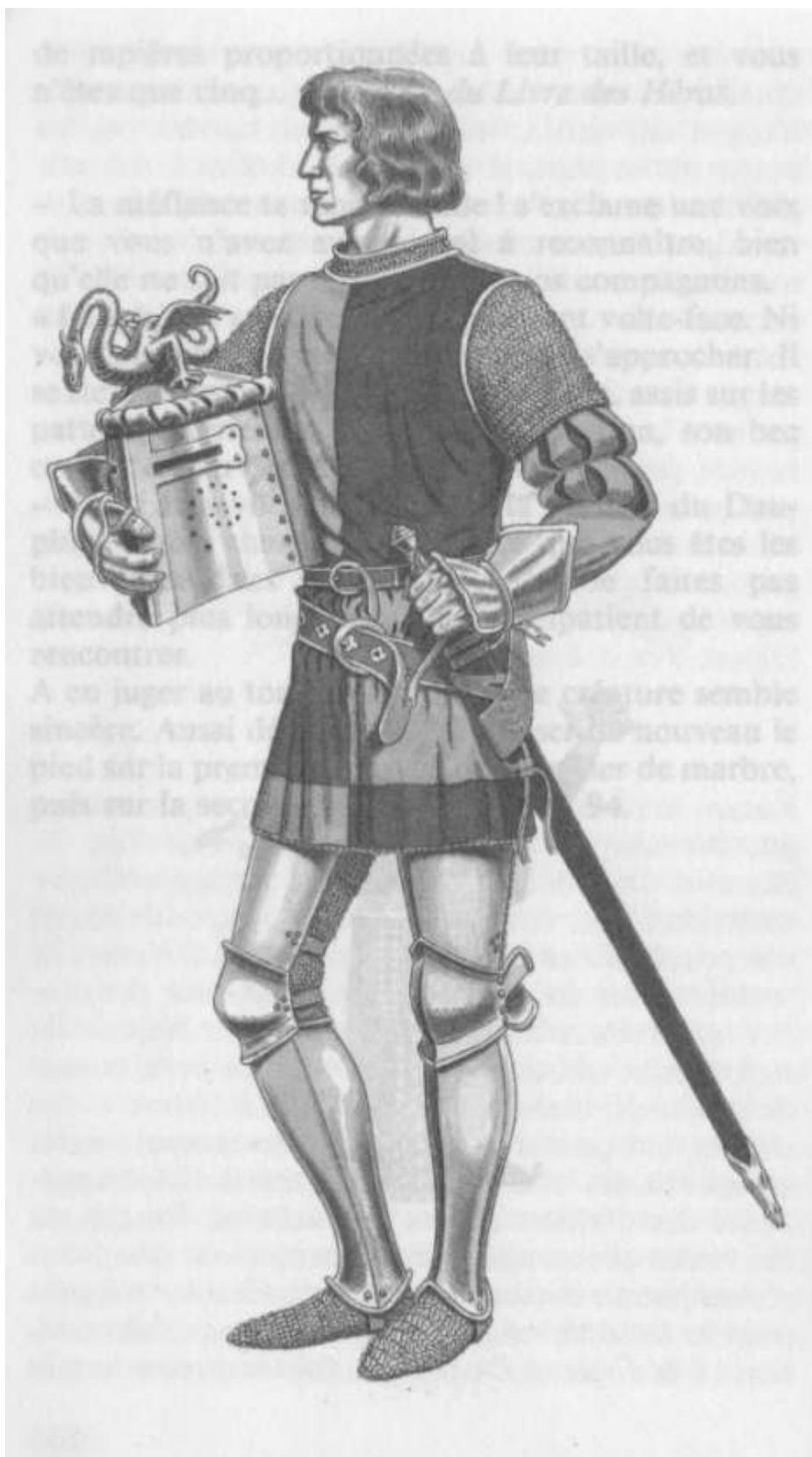
Mais vous restez comme pétrifié. Il s'en est fallu d'un cheveu que cette créature ne vous place sous le joug d'un sortilège d'une puissance terrifiante. Votre esprit a dû puiser au plus profond de ses ressources pour annihiler la douleur qui menaçait de vous immobiliser. Pendant quelques secondes, il vous a semblé que des milliers d'aiguilles piquaient chacun de vos nerfs. Mais rien, ni personne, ne vous empêchera de mener votre quête à son terme. Vous n'avez pas vécu tant d'épreuves, tant d'aventures et de mésaventures, pour abandonner maintenant, dans ce puits, si loin de votre monde natal. Cette chose qui, sous vos yeux, prend maintenant votre apparence, va voir de quel bois se chauffe un Héritier de Dorgan !

- Arrête ! ordonne cette voix qui s'était adressée à vous, pour la première fois, sur le pont du *Lorien*. Il n'y aura pas de combat.

Sur le qui-vive, vous assistez alors à un spectacle déconcertant. La créature qui vous menaçait s'éloigne de vous, puis disparaît à l'instant où elle touche la pierre, le Creuset de l'île des Immortels. Rendez-vous au [134](#).

Le Livre des Héros







Valkyr le paladin

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

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

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

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

Cette province, vous l'avez découverte peu de temps après avoir quitté votre pays natal. Il s'agit d'une île, l'île du peuple des elfes de Mani, certes éloignée de la Cité des Mille Visages, mais proche du monde de Dorgan avec lequel l'Empire entretient, depuis plus de cinquante ans, les meilleures relations d'amitié et de



confiance. Mais, si vous savez où se trouve l'objet de votre quête, depuis que vous avez exploré le monde de Terrah pour le compte des seigneurs du Conseil de Dorgan, dont vous êtes devenu un membre incontesté, le chemin qui vous permettra de l'obtenir est encore long et périlleux. Car l'île de Mani ne reviendra à l'Empire qu'à la condition que vous réussissiez à détruire l'Ennemi des elfes : Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort. Mission en partie accomplie, puisque vous êtes déjà parvenu à détruire ce monstre à deux reprises : la première fois, en terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier ; la seconde, dans le royaume d'Orchha, monde accessible seulement par la magie de la couronne qui ceint le front de l'Ennemi. Mais ce diable de sorcier a la vie dure ! Et il lui reste encore une vie pour tenter d'imposer son joug sur Dorgan.



Assilane

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

Pouvoirs qu'Assilane peut acquérir

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

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

Le défaut de la cuirasse (30 points de Légende) Assilane vous indique où se trouve le point faible de votre adversaire, qu'il s'agisse d'un animal, d'un être humain, avec ou sans armure, ou d'un monstre. Vous tentez alors de lui porter un coup mortel.

Effet : vous lancez un dé supplémentaire chaque fois que vous touchez votre adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, vous le tuez net.

La botte de dragon (50 points de Légende) En un clin d'œil, votre lame se couvre de runes magiques. Nul ne saurait prévoir les coups que vous allez porter car la botte du dragon est imparable. Effet : vous n'avez plus besoin de réussir un Tour de Combat pour infliger des blessures à votre adversaire.





1

Et pour cause ! N'êtes-vous pas Valkyr, paladin de l'Empire, porteur d'Assilane, l'épée légendaire, seigneur de Dorgan, maître d'armes et fondateur de l'ordre des chevaliers du Dragon Protecteur ? Devant vous, qu'ils soient de la Cité des Mille Visages, votre ville natale, ou d'Elvanine, tous les soldats s'inclinent. Rendez-vous au [150](#).

2

Assilane à la main, vous vous ruez à l'attaque. Pour l'instant, trois créatures seulement sont parvenues à prendre pied sur le pont du *Lorien*. Derrière elles, d'autres enjambent déjà le plat-bord. Rendez-vous au [83](#).

3

- Nous n'avons rien à faire ici ! déclarez-vous, non seulement déterminé à résoudre au plus vite le mystère de ce village apparemment abandonné, mais également sensible au trouble des Qwizirs. Hâtons-nous d'explorer Inquam avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [68](#).

4

- Me sauver ? déclarez-vous en tirant lentement Assilane de son fourreau. Ai-je l'air d'un couard ?

- Non messire, mais votre vie vaut plus que la mienne.

- Pas à mes yeux, Gladys. Moi, je donnerais ma vie pour vous. Je choisis sans doute mal l'heure et l'endroit pour un aveu. Mais je vous aime. Et si ce sentiment que j'éprouve n'était pas partagé, je me battrais au moins pour éviter que l'armée de Dorgan ne perde son meilleur éclaireur.

La réponse de Gladys à votre déclaration est sans ambiguïté. Lorsqu'il croise le vôtre, son regard se fait moins dur. Ses yeux



semblent briller. Son visage s'apaise. Votre cœur bat la chamade. Vous avez désormais une raison de plus de mener à son terme la quête des Héritiers de Dorgan, car vous savez maintenant que vous avez trouvé celle qui sera votre reine. Rendez-vous au [48](#).

5

A dire vrai, l'idée de soigner un pirate des Saraïs ne vous enchante guère. Cependant, quels que soient les crimes qu'il a pu commettre sous la bannière de son royaume, cet homme vous est plus utile vivant que mort. Il possède certainement des informations dont vous pourriez tirer profit pour la suite de votre périple dans l'archipel des îles Polyps. Si vous possédez un objet magique aux vertus curatives, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

6

Naturellement, vous aimeriez bien savoir ce qui est arrivé à ce bateau et à son équipage. Mais Assilane émet maintenant des vibrations dont la signification ne vous échappe pas. Cet endroit est dangereux ! Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de ne pas tenir compte de cet avertissement, proposez donc à vos amis d'explorer l'épave du navire et rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).

7

- Mon empereur, sire Péreim, décidera de mon avenir. La dernière fois que je l'ai vu, il était fortement question de me confier le gouvernement de l'île de Mani, qui deviendra, comme les elfes et le Conseil des Seigneurs de Dorgan me l'ont promis, province à part entière de l'Empire. Si les choses se passent comme je le prévois, j'aimerais réunir à Miklemrès, sous une seule bannière, l'ordre des chevaliers du Dragon Protecteur, que j'ai fondé à Dorgan, et l'ordre des chevaliers de l'Ecu, dont je suis issu. Mais, auparavant, mon premier but sera de chasser les sorciers de Malmort des pays où ils se sont installés en maîtres.



Enfin, si mes prières sont exaucées, nous retrouverons Gladys et je l'épouserai.

- Toi et Gladys ! mari et femme ? s'étonne Gali-dou.

- Oui. Mais vous ne pouviez pas le deviner. Nos sentiments devaient rester cachés.

Si vous voulez maintenant connaître les projets d'avenir de Galidou, de Laurin et de Yamaël, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, *Choix 7 du Livre des Héros*. Sinon, rendez-vous au [107](#).

8

Réagissant d'instinct à cette étrange éruption, vous portez la main au pommeau de votre lame. Mais Assilane refuse de quitter son fourreau, comme chaque fois qu'elle se trouve confrontée à des pouvoirs magiques d'essence bénéfique.

- Ne craignez rien ! déclarez-vous à l'intention de vos compagnons. Nous ne courons aucun risque. Rendez-vous au [77](#).

9

Une trentaine de mètres vous séparent des six monstres quand Gladys décoche ses deux premières flèches. Vous la savez fort habile au maniement de l'arc, surtout depuis que votre ami Laurin lui a enseigné comment rendre ses tirs plus performants. Mais à cette distance, même le barde, le meilleur de tous les archers que vous ayez jamais vu à l'œuvre, ne saurait être sûr de faire mouche. Lancez quatre dés pour le compte de l'éclaireur de Dorgan. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 12 (ce chiffre correspond au total de Combat de Gladys), rendez-vous au [59](#). Si en revanche le résultat est supérieur à 12, rendez-vous au [130](#).



10

- C'est étrange, dites-vous d'une voix beaucoup plus douce et bien moins sonore qu'à l'accoutumée. Si j'étais à la place de ces pirates, même si je décidais de partir explorer l'île, je ne laisserais certainement pas le village sans surveillance. Or, je ne vois aucune sentinelle.

- Une chose est sûre, annonce froidement Yamaël. Il y a des années que les huttes de ce village ont été abandonnées. Mais là n'est pas l'essentiel. Compagnons, je peux vous affirmer qu'un grand nombre d'hommes sont récemment morts en ce lieu.

- Et il y a aussi ce navire dont la coque a été colmatée à plusieurs endroits, ajoute Laurin. Il ne s'est sûrement pas échoué à cause d'une erreur de manœuvre, mais poussé par la nécessité.

- Bon, et alors ? s'exclame Galidou. On ne va tout de même pas rester là sans rien faire ! Ces pirates se sont sûrement installés dans les cabanes sans se donner la peine de les réparer. En agissant vite, nous pourrions les surprendre.

- Rien ne presse, répliquez-vous, amicalement mais fermement, à votre impétueux compagnon gnome.

Rendez-vous au [19](#).

11

Soudain, vous avez la désagréable impression d'être épié. Un instant, vous êtes tenté de mettre cette sensation sur le compte de la fatigue accumulée au cours de ces trois derniers jours. Mais au moment où, par réflexe, vous empoignez le pommeau d'Assilane, un monstre terrifiant surgit du brouillard, trois mètres devant vous.

AQUARAIGNÉE IN : 20 CO : 12 VIT : 25 BL : 3D



Vous devez maintenant combattre une gigantesque araignée dotée de huit pattes terminées par de larges pieds ronds en forme de ventouse. Cette créature se déplace si rapidement à la surface de l'eau que vous avez tout juste le temps de dégainer Assilane. Si vous abrégez l'existence de ce prédateur des Marais du Découragement, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

12

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la poupe du *Lorien* et de ces trois voleurs quand... Rien à faire ! Vous avez beau tirer de toutes vos forces, cette maudite lame refuse obstinément de quitter son fourreau.

- Valkyr. Que se passe-t-il ?
- Méfiez-vous ! Quelque chose ne va pas.
- Tu as raison. Il semble bizarre. Rendez-vous au [39](#).

13

- Évitez Gladys ! hurlez-vous aussi fort que vous le pouvez. Si nous tuons Synaps, nous avons encore une chance de la sauver.

Fou de rage contre le maître de Malmort, vous en oubliez presque le conseil que vous venez de donner à vos amis. Mais Assilane veille. A l'instant où vous allez vous ruer à l'assaut, elle émet des vibrations apaisantes. Calmé, vous prenez le parti d'attendre ces créatures de pied ferme. Une minute plus tard, l'une d'elles s'approche de vous, menaçant de planter ses crocs dans votre chair. Rendez-vous au [97](#).

14

- De l'épée qui fut forgée jadis par le Dragon Protecteur du monde de Dorgan.
- Assilane ? Vous plaisantez !



- Non. Nous la voulons !

Si vous obtempérez, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

15

Vous êtes Valkyr le paladin, porteur d'Assilane, l'épée légendaire forgée jadis par le feu d'un dragon. Aussi impressionnant soit-il, ce maudit serpent de mer ne vous fera pas trembler de peur. « Mon bras ne faiblira pas ! » pensez-vous en poussant le cri de ralliement des chevaliers de l'ordre du Premier Écu de l'Empire. Puis, hors de portée des crochets empoisonnés de votre assaillant, vous frappez son énorme corps, de toutes vos forces, en tenant fermement à deux mains le pommeau de votre arme. Rendez-vous au [132](#).

16

Vous êtes Valkyr, et vous avez été paladin avant de devenir gouverneur de l'île de Mani, puis empereur, à la demande de sire Péreim. Sur vous comme sur Gladys, votre épouse depuis de nombreuses années, le temps a passé. Pour tous les hommes et toutes les femmes de bonne volonté, vous êtes toujours ce héros qui sauva le monde d'un terrible péril. Mais vous êtes surtout devenu un homme bon et loyal, capable de faire régner la paix et la justice dans les nombreuses provinces de l'Empire. Ce n'est pas sans fierté que vous considérez aujourd'hui l'ouvrage accompli. Mais parfois, vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan vous manquent. Laurin, Galidou, Yamaël... Et Assilane, que vous avez confiée récemment à un jeune paladin épris d'aventures. *Fin du quatrième et dernier livre de la Légende des Héritiers de Dorgan.*



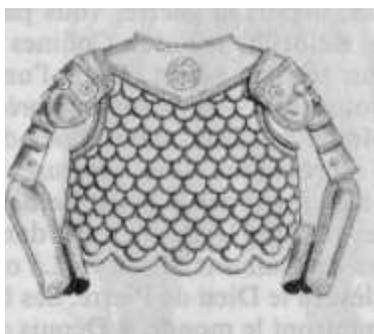


Galidou L'illusionniste

Vous êtes Galidou l'illusionniste. Fils cadet de Gobledilgou, roi des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, vous avez passé vos années d'enfance et d'adolescence dans un paysage enchanteur. Mais à peine entré dans l'âge adulte (votre barbe n'avait alors que deux coudées), vous partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Cette guerre victorieuse vous permit, sous les ordres de Keldrilh le ménestrel, d'apporter la preuve de votre courage, de votre ruse et de votre intelligence au combat. La guerre finie, vous preniez le chemin de 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. Mais votre désir d'acquérir la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles n'était pas la seule raison de votre voyage. Car, depuis la guerre, vous partagiez avec votre ami Keldrilh, roi des Collines des Barbes Fleuries, un terrible secret. Dans l'une des nombreuses grottes que vous avez explorées ensemble dans les Monts des Bêtes, vous aviez découvert un bas-relief représentant une créature d'une taille colossale, à en juger par la petitesse des géants agenouillés devant elle. Un texte, écrit dans le dialecte des sorciers de Malmort, disait : « Là où le soleil se couche se lèvera le Dieu de Pierre. Ses fils, nés de la terre, soumettront le monde. » Depuis ce jour, vous savez que votre destinée est écrite, et que vous devrez trouver, affronter et vaincre cette créature... avant qu'elle ne détruise votre monde ! Cette conviction a été renforcée, quelques années plus tard, à trois reprises : la première, à Terrah, au cours de la mission qui vous amena à combattre les hordes sauvages de Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort, pour le compte du Conseil des Seigneurs de Dorgan dont vous êtes devenu un membre éminent ; la seconde, dans la chaîne des Monts du Bouclier, il y a deux ans, en terre barbare, lorsque vous avez anéanti la menace qui risquait de détruire votre monde ; la troisième, l'an passé, dans le royaume d'Orchha, univers



accessible par la seule magie de la couronne qui ceint le front de l'Ennemi.



Objets magiques de Galidou au début de l'aventure

L'Armure de Mildrilh

Keldrilh, votre ami et mentor, vous a offert, en témoignage de son amitié, un de ses trésors les plus précieux : l'Armure de Mildrilh. Étincelante, aux reflets argentés, cette armure fut fabriquée, il y a plus de mille ans, par les mains expertes des nains des Entrailles du Rovar. Elle demeure à ce jour l'une des plus belles réussites de l'art du peuple des longues barbes. Gagnée par Keldrilh lors d'un défi qui l'opposa à votre père Gobledilgou, cette armure ajoute 10 points à votre total de Vitalité. Lorsque vous la portez, soigneusement dissimulée sous votre chemise, notez cette modification sur votre Feuille de Personnage.

La Fiole de Soins

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



usage, totalement ou partiellement, si vous avez déjà lu *Les Héritiers de Dorgan*, *Le Sanctuaire des Horlas* ou *La Huitième Porte*, cinquième, sixième et septième volumes de la série Défis et Sortilèges.

Le Parchemin des Elfes

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



Les Gnomeries Surnaturelles

Grâce à l'enseignement de Termudil, vous possédez la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. 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 : 3 assauts. 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 irrépressible. Dans l'hilarité générale, le combat continue quand même ! Initiative : 10. Durée : 5 assauts. Niveau : 3. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.

Terrain Mouvant

« Un tremblement de terre ! » criez-vous en sautant d'un pied sur l'autre, comme si vous ne pouviez pas conserver votre équilibre. L'illusion est si parfaite que vos adversaires ont aussitôt l'impression que le sol bouge sous leurs pieds. Initiative : 25. Durée : 3 assauts. Niveau : 3. Effet: retire 1D d'Initiative, de Combat et de Magie à vos adversaires.



Gnomeries surnaturelles que Galidou peut acquérir

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

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

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

Poussières (30 points de Légende) « Que l'obscurité vous entoure ! » lancez-vous à vos adversaires pour qui, tout à coup, la lumière semble envahie par une infinité de minuscules grains de poussière noire.

Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : retire 2D d'Initiative et 2D de Combat à vos ennemis. Ce sortilège est sans effet la nuit.

Feux Immatériels (30 points de Légende) « Que la lumière vous aveugle ! » Aussitôt dit, aussitôt fait... autour de vos adversaires, la lumière semble s'embraser. L'air scintille de mille feux. Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet: de jour, retire 3D d'Initiative et 2D de Combat à vos adversaires. La



nuit, empêche les adversaires d'agir pendant trois assauts, puis leur retire 3D d'Initiative et 3D de Combat.

Disparition (35 points de Légende) Vous vous dématérialisez en ouvrant une brèche dans l'espace-temps. Puis vous réapparaîsez... dans le dos de votre adversaire !

Initiative : 25. Durée : 2 assauts. Niveau : 5. Effet : pendant deux assauts, votre adversaire ne peut se défendre et vous lui infligez automatiquement les Blessures de votre arme. Puis, son total de Combat est réduit à 6 pour le reste du combat.

Soins (40 points de Légende) Dans une situation critique, un gnome héroïque peut découvrir le secret d'une ballade féerique, en apparence anodine, mais qui vaut bien tous les trésors du monde de Dorgan. En chantant cette complainte d'une voix profonde, vous sentez qu'un fluide se concentre dans vos mains. Initiative : 15. Durée : permanente. Niveau : 3. Effet : le fluide vous permet de refermer les plaies et de calmer la douleur. Il retire 3D de Blessures à celui qui en bénéficie.

Un Gnome Averti en vaut deux (50 points de Légende)

A côté de vous, en une fraction de seconde, apparaît un gnome qui vous ressemble comme deux gouttes d'eau.

Initiative : 30. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : votre double combat à votre côté ; il vous est semblable en tout point. Si l'un des Galidou meurt, on considère toujours que c'est de votre double qu'ihâ'agit.



1

Car vous êtes Galidou, prince gnome des Collines des Barbes Fleuries, seigneur du Conseil de Dorgan depuis bientôt sept ans... Sept années d'une vie si tumultueuse qu'il vous arrive, de plus en plus souvent, de regretter votre contrée natale, votre trou douillet de gnome, votre père Gobledilgou, votre fiancée Baledibiou, les concours de fumeurs de pipe, la douce bière d'automne, la musique et les rires des vôtres à la veillée... Rendez-vous au [150](#).

2

Quelques mètres vous séparent encore des trois créatures qui sont parvenues à prendre pied sur le pont du *Lorien*. Vous êtes prêt à engager le combat et à défendre chèrement votre vie. Mais que comptez-vous faire exactement ? Si vous envisagez de faire usage de votre fronde, rendez-vous au [67](#). Si vous pensez que vos Gnomeries Surnaturelles vous permettront de vaincre ces monstres, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez lutter en utilisant une arme de poing, rendez-vous au [83](#).

3

Vous êtes illusionniste, pas sorcier ! Si, en assimilant les Gnomeries Surnaturelles, votre esprit a appris comment transformer certains aspects de la réalité, vous ne connaissez rien à l'art de conjuguer des ingrédients dans le but de créer une matière inexistante à l'état naturel. Aussi répondez-vous présent quand Valkyr propose à l'assemblée de profiter des dernières lueurs du jour pour explorer le village d'Inquam. Rendez-vous au [68](#).

4

- Madame ! déclarez-vous en déposant une pierre dans le cuir de votre fronde, sachez qu'un gnome n'a pas pour habitude de laisser un compagnon dans l'embarras. Je vous estime beaucoup.



Je me plais à vous considérer comme mon amie. Mais si vous essayez encore de me chasser, je me fâche tout rouge !

- Excuse-moi Galidou, vous répond Gladys en tournant vers vous un visage souriant. Je ne voulais pas t'offenser.

- Voilà qui est mieux, répondez-vous du tac au tac. Maintenant, écoute-moi ! Concentre-toi. Chasse de ton esprit les idées sombres qui l'habitent. Ne donne pas libre cours à ta colère. Ne permets pas à la haine de te dominer. Tu dois combattre, pas mourir !

Rendez-vous au [48](#).

5

Confronté à la souffrance de cet homme, vous ne pouvez pas rester de marbre. Le laisser mourir sous vos yeux sans rien faire... Une telle conduite serait indigne d'un prince gnome des Collines des Barbes Fleuries ! Si vous possédez suffisamment de points de Légende pour utiliser un sortilège de soins ou que vous ayez à votre disposition un objet magique aux vertus curatives, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

6

- C'est étrange, déclarez-vous, troublé par un phénomène inexplicable. Ce bateau ne peut pas se trouver ici depuis plus d'un mois. Or, regardez bien ! La coque est déjà à moitié recouverte par les coraux. Que sont devenus les marins du navire ? S'ils sont morts, où sont passés les corps ?

Si vous proposez à vos compagnons d'explorer l'épave du bateau afin d'éclaircir tous ces mystères, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).



7

- Cette question, je me la pose chaque jour, répondez-vous à Diran. D'abord, je rentrerai au pays. Il y a si longtemps que je n'ai pas revu les miens. Je commencerai par embrasser mon père Gobledilgou. Puis j'épouserai ma fiancée Baledibiou. Alors, je creuserai un nouveau trou dans les Collines des Barbes Fleuries, vaste et profond, afin d'y élever une armée de bons petits gnomes. Je planterai des arbres que je pourrai regarder pousser en fumant la pipe sur le seuil de mon logis. J'écrirai peut-être un livre qui racontera mes aventures. Je chasserai le dogdoye. Je jouerai de la musique. Je ferai de grandes fêtes avec mes frères, mes sœurs, mes cousins, mes cousines et mes amis d'enfance. Chez moi, la douce bière d'automne coulera à flots et mes amis seront toujours les bienvenus. Naturellement, il me faudra, de temps à autre, aller à Elva-nine afin d'y remplir ma charge de seigneur du Conseil de Dorgan, et à Guinpelforth, dans les Collines du Chaudron, pour y retrouver mon ami Keldrilh et mon maître Termudil. Si vous voulez maintenant connaître les projets d'avenir de Laurin, de Valkyr et de Yamaël, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, *Choix 7 du Livre des Héros*. Sinon, rendez-vous au [107](#).

8

« Nom d'une pipe ! » pestez-vous dans votre barbe avant de déclarer, d'une voix où perce une pointe d'inquiétude :

- Que je sois pendu sur-le-champ s'il ne s'agit pas d'un sortilège !
- Ne jure pas si vite, Galidou, réplique aussitôt Yamaël sur un ton chargé d'une froide ironie. Souhaites-tu vraiment tant que cela te balancer au bout" d'une corde ?
- Yamaël a raison, poursuit votre ami Laurin. Tu verras bientôt que cette fumée n'est pas une illusion.
- Illusion ou pas, ajoute Valkyr, je sais que nous n'avons rien à craindre.



Rendez-vous au [77](#).

9

Vos six assaillants se trouvent encore loin, au moins à une trentaine de mètres, quand votre premier projectile, une grosse bille de fer, fend l'air en sifflant. Toucher une cible mouvante à une telle distance est une gageure, mais vous êtes le meilleur frondeur des Collines des Barbes Fleuries. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au 8. Sinon, rendez-vous au [115](#).

10

- On ne va tout de même pas rester là, les bras croisés, à attendre que ces maudits pirates se montrent ! vous exclamez-vous à voix basse. Profitons de l'occasion ! Je suis sûr qu'ils dorment dans les huttes du village. Les surprendre sera un jeu d'enfant.

- Ton idée est séduisante, estime Valkyr, mais l'absence de sentinelle m'intrigue. De plus, regarde comme ces cabanes sont abîmées. Il y a des années que leurs propriétaires les ont abandonnées. Et personne, depuis lors, ne s'est donné la peine de les réparer.

- Je pense de même, renchérit Laurin. Et j'ajouterai que le navire des pirates a été sérieusement endommagé. A mon avis, il est venu s'échouer sur les hauts-fonds de l'île de Su'u Holo pour éviter de sombrer en pleine mer.

- Beaucoup d'hommes sont morts en ce lieu ces derniers temps, déclare alors Yamaël d'une voix sépulcrale.

Les constatations de Valkyr et de Laurin, ainsi que le pressentiment de Yamaël, vous conduisent à reconsidérer votre projet d'une attaque éclair. Comme tout bon gnome qui se respecte, vous avez le sang chaud. Mais les conseils de vos amis vous ont déjà, par le passé, sauvé la vie à maintes reprises. Rendez-vous au [19](#).



11

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

Pour avoir écouté à maintes reprises le récit des aventures de votre ami Keldrilh le ménestrel, vous identifiez sans peine les créatures de cauchemar qui, dans quelques secondes, vont surgir du brouillard pour attaquer votre troupe. « Des aquarai-gnées ! » pensez-vous en vous souvenant que ces redoutables prédateurs, aujourd'hui disparus du monde de Dorgan, glissent à une vitesse terrifiante sur la surface de l'eau en se propulsant à l'aide de huit pattes terminées par de larges pieds ronds en forme de ventouse.

AQUARAIGNÉE IN : 20 CO : 12 VIT : 25 BL : 3D

Conscient de l'inefficacité de votre fronde dans cette brume qui vous enveloppe comme une seconde peau, vous dégainez une arme de poing. Quelques secondes plus tard, une énorme araignée d'eau bondit sur vous. Si vous débarrassez les Marais du Découragement de la présence de ce monstre nuisible, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

12

C'est en chantant à tue-tête l'hymne des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, l'arme à la main, que vous partez combattre. D'abord surpris, les trois hommes se ressaisissent très vite. Leur première réaction est de s'adresser à vous comme s'ils vous connaissaient de longue date.

- Galidou, ça ne va pas ?

- Faites très attention. Il peut être dangereux. Il est envoûté.

- Galidou ? Envoûté ? Rendez-vous au [7](#).



13

- Évitez Gladys ! hurle soudain Valkyr. Si nous tuons Synaps, nous avons encore une chance de la sauver.

Tuer Gladys ? Même sous cette apparence actuelle, franchement ignoble, vous n'en avez jamais eu l'intention. Une minute plus tard, quand une goule arrive sur vous, menaçant de planter ses crocs dans votre chair, deux autres, touchées en pleine tête par les projectiles lancés par votre fronde, sont déjà tombées. Rendez-vous au [97](#).

14

- De l'armure que tu caches sous ta chemise.
- Comment ? Vous voulez mon Armure de Mil-drilh ?
- Oui, nous la voulons !

Si vous obéissez à cette injonction sans discuter, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

15

Nom d'une pipe ! La manière sournoise employée par ce monstre pour attaquer le *Lorien* vous a mis dans une colère noire. S'il s' imagine que vous allez, sans bouger, le laisser scier la branche sur laquelle vous êtes assis, c'est qu'il n'a encore jamais affronté un gnome sorti de ses gonds. Cependant, vous conservez toute votre lucidité. Contre ce prédateur géant, vos ressources sont limitées. Vos Gnomeries Surnaturelles ? Vous pressentez qu'elles ne sont pas de taille. Il est bien trop puissant. Votre dague ? Il en aura sans doute fini avec le *Lorien* avant que vous n'ayez réussi à entailler sa peau couverte d'écaillés épaisses. Votre fronde ?... Rendez-vous au [25](#).



Vous êtes Galidou, le célèbre illusionniste, l'incomparable flûtiste, seigneur de Dorgan et roi du peuple des gnomes des Barbes Fleuries depuis bientôt vingt ans. Avec fierté, vous portez une longue barbe que vous enrroulez chaque matin cinq fois autour de votre large ceinturon. Seul votre ami Kel-drilh, roi des gnomes des Collines du Chaudron, peut se vanter d'ajouter à sa ceinture une sixième coudée. De vos aventures à Terrah, dans la chaîne des Monts du Bouclier, dans le royaume d'Orchha et dans l'Archipel des îles Polyps, vous gardez encore aujourd'hui un souvenir vivace. N'avez-vous pas écrit, avec vos amis Laurin, Valkyr et Yamaël, quelques-unes des plus belles pages du Grand Livre des Légendes ? *Fin du quatrième et dernier livre de la Légende des Héritiers de Dorgan.*





Laurin le barde

Vous êtes Laurin le barde.

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

Ainsi, tandis que Caïthness, Misris, votre maître dans l'apprentissage de la magie des éléments, les fées et les lutins, vous faisaient découvrir les secrets de la nature, Aria vous donnait son bien le plus précieux : un plaisir immodéré des voyages, de l'aventure et, surtout, de la mer, contemplée pour la première fois à l'âge de quinze ans, depuis la Voie des Bâtisseurs. Dix ans plus tard, vous ne vous contentiez plus de naviguer sur les eaux du fleuve Koth en rêvant de mers lointaines, d'îles inconnues et de trésors enfouis. Car vous étiez devenu ce capitaine au long cours que vous aviez toujours souhaité être : seul maître à bord de *YOrdreth*, ce bateau qui vous fut offert par le Conseil d'Elvanine le jour même de votre nomination au titre de Seigneur de Dorgan. Hélas, votre bonheur de marin n'a duré que cinq ans ! La mer, votre navire, vos hommes d'équipage... Il vous a fallu tout abandonner pour risquer votre vie en terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier, en un lieu où Synaps, maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort, menaçait de détruire Dorgan, ce pays que vous chérissez tant. Votre quête a été couronnée de succès, mais elle vous a entraîné dans le royaume d'Orchha, monde accessible par la seule magie de la couronne qui ceint le front de l'Ennemi. Cependant, bien qu'il s'en soit fallu d'un cheveu que vous ne parveniez pas à le rompre, votre exil ne dura guère plus d'une année. Sans doute êtes-vous né sous une bonne étoile... A moins que votre serment, devenir



un jour commandant de la plus formidable armada que le monde de Dorgan ait jamais connue, ne soit un vœu plus fort que toutes les manigances de l'Ennemi.



Objets magiques de Laurin au début de l'aventure

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 à son égard, comporte deux rubis taillés figurant deux yeux incrustés au milieu d'une chaîne d'or pur. D'essence magique, ce joyau protège son possesseur contre les morts vivants, les esprits maléfiques réincarnés ou les démons. Lors d'un combat face à de tels adversaires, Laurin n'encaissera que la moitié des points de Blessures qui lui seront infligés.

La Dague de Racha

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



La Bouteille de Morgen

Qui pourrait croire, à l'exception de vos proches, que la petite bouteille de verre que vous transportez dans votre besace, soigneusement enveloppée dans d'épais tissus, est en réalité le plus incroyable de tous vos trésors ? Car dans cet objet, qui vous fut offert voici plus de cinq ans par Morgen, un des trois sages des elfes de l'île de Mani, se trouve une miniature représentant un bateau dont la forme, sobre et gracieuse, n'est pas sans évoquer certains oiseaux de mer. Et que penserait celui à qui vous oseriez confier qu'en brisant cette bouteille, vous feriez apparaître le plus beau des navires qu'aucun homme ait jamais admiré ? Comme vous l'attendez le jour où, enfin, vous pourrez libérer la puissance de la magie elfique contenue dans votre bouteille ! Ce que vous ferez bientôt, car votre destin de héros vous commande de voguer vers l'île de Malmort où vous devrez affronter, pour la dernière fois, Synaps, grand maître des prêtres sorciers, ennemi juré du monde de Dorgan et des elfes de Mani, sous la forme de sa huitième et dernière réincarnation.



Les livres des Éléments

Le jour de votre départ du royaume des Fées, il y a maintenant plus de cinq ans, Misris vous a donné le Livre des Éléments. Dans ce grimoire sont inscrits des sortilèges qui vont vous permettre d'utiliser la puissance de dame Nature. Cependant, si vous connaissez déjà certains des pouvoirs magiques que les fées



et les lutins tirent de l'environnement, il vous faudra entrer dans la légende pour les maîtriser tous.

Pouvoirs de Laurin au début de l'aventure

Chant

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

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

Engourdissement

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

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

Soins

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

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



Pouvoirs que Laurin peut acquérir

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

Appel des Éléments (20 points de Légende minimum) Les bras levés vers le ciel, des éclairs d'énergie surgissent de vos doigts : en quelques instants, une porte lumineuse s'est ouverte... une forme indéfinie passe cette porte magique et se met à votre service. Elle est à la fois terre, air, eau et feu ! Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 7. Effet : la créature invoquée par ce sortilège combattrà à vos côtés. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Laurin. Avec 20 points de Légende, l'esprit invoqué sera de faible puissance (IN : 12, CO : 14, VIT : 20, BL : 2D). Avec 30 points de Légende, l'élément est d'une force largement supérieure à celle du commun des mortels (IN : 14, CO : 16, VIT : 25, BL : 3D). Avec 40 points de Légende, il devient un véritable cataclysme pour votre adversaire (IN : 16, CO : 18, VIT : 30, BL : 4D).

Guérison (30 points de Légende) La vie est partout, même dans les environnements les plus hostiles. Vous réunissez cette force vitale que vous projetez mentalement sur une créature ou sur vous-même pour apaiser la souffrance et guérir les blessures.

Initiative : 15. Durée : permanente. Niveau : 5. Effet : enlève 4D de Blessures à celui qui en est le bénéficiaire.

Vivacité (30 points de Légende) Les fées ont toujours été proches des animaux. Ce sortilège vous donne l'acuité visuelle d'un aigle, l'agilité d'une belette, l'ouïe d'un dogdoye... Initiative : 30. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : ajoute 2D d'Initiative et 2D de Combat.

Métamorphose (40 points de Légende) Une grande fureur vous envahit : les forces de la nature se déchaînent en vous... A la



place de Laurin, vos adversaires doivent maintenant affronter un ours deux fois plus grand qu'un homme ! Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : nouvelles caractéristiques de Laurin (IN : 20, co : 16, MA : 0, VIT : 40, BL : 3D). Le combat terminé, Laurin reprend son apparence habituelle.

Accélération Temporelle (50 points de Légende) Bras croisés, totalement immobile, vous ouvrez un passage entre deux univers. Puis vous pénétrez dans un espace où le temps s'écoule plus lentement. Durée : trois assauts. Niveau : 10. Effet : vous agissez trois fois de suite sans que votre adversaire puisse répliquer.



1

Vous êtes Laurin, le plus célèbre des Héritiers de Dorgan. Non que vos actes de gloire vous aient valu d'acquérir une notoriété plus grande que celles de Galidou, de Valkyr ou de Yamaël, vos trois amis et compagnons d'aventures et de mésaventures, mais, aux yeux des Dorganais, une aura de mystère vous entoure. Il est vrai que votre histoire d'homme élevé par les fées et les lutins de la forêt d'Ordreth, l'éternelle jeunesse de vos traits, vos pouvoirs sur les éléments, votre connaissance des légendes, votre talent d'archer, votre compétence de marin, votre titre de seigneur de Dorgan et votre légendaire bonté font de vous quelqu'un de remarquable. Rendez-vous au [150](#).

2

Si vous êtes fermement déterminé à rejeter à la mer les trois créatures qui sont arrivées à prendre pied sur le pont du *Lorien*, vous avez l'embarras du choix quant aux moyens d'y parvenir. Allez-vous maintenant faire appel à la puissance de dame Nature (rendez-vous au [117](#)), utiliser votre arc (rendez-vous au [67](#)) ou une arme de poing (rendez-vous au [83](#)) ?

3

Toutes ces poudres ressemblent à s'y méprendre à celles qui entrent dans la composition des potions fabriquées par les fées et les lutins de la forêt d'Ordreth. Mais ce genre de magie, vous n'y connaissez rien ! La source de vos pouvoirs d'élémentaliste ne provient pas du mélange des végétaux, des minéraux ou, dans le cas des sorciers de Malmort, des organes vitaux d'êtres vivants. Elle vient de dame Nature elle-même. Élémentaliste, c'est de votre environnement que vous tirez votre puissance.

- Nous n'avons rien à faire ici ! déclare soudain votre ami Valkyr. Hâtons-nous d'explorer Inquam avant la tombée de la nuit.

- Tu as raison, dites-vous en lui emboitant le pas. Rendez-vous au [68](#).



4

Comme le dit si bien un vieux proverbe des lutins d'Elfham : « La colère rend aveugle ». C'est ce qui arrive en ce moment à Gladys. L'éclaireur de Dorgan, d'une nature plutôt optimiste, n'est plus maintenant qu'une boule de haine prête à tout pour assouvir sa vengeance. L'abandonner maintenant, dans une situation aussi périlleuse... Voilà bien le genre d'idée qui ne risque pas de vous venir à l'esprit. A vos yeux, l'amitié est un bien si précieux qu'il mérite les plus grands sacrifices. Ces monstres vont l'apprendre à leurs dépens dès qu'ils se trouveront à portée de vos flèches. Rendez-vous au [48](#).

5

« Pirate ou non, cet homme agonise », pensez-vous en remarquant que ses paupières se ferment irrésistiblement. Pour une juste cause, vous pouvez tuer un être vivant au combat. Mais il n'est pas dans votre nature de voir un homme mourir sous vos yeux sans intervenir pour tenter de lui sauver la vie. Rendez-vous au [2](#).

6

- C'est *Y Arabesque* ! déclarez-vous, brisant le silence. Je connais ce navire. Il mouillait tout près de *YOrdreth*, dans le port de Fenga. Si mes souvenirs sont bons, son commandant s'appelait Mauze. Je ne l'ai jamais rencontré, mais il avait une solide réputation de marin.

Si vous conseillez de consacrer le temps nécessaire à la recherche du journal de bord du capitaine, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).

7

- N'es-tu pas toi-même marin et capitaine ? Bien sûr, je commencerai par aller revoir les miens dans la forêt d'Ordreth. Je passerai un moment merveilleux en compagnie des fées, des



lutins, de mon père Aria, de ma mère Caïthness et de mon maître Misris. Mais, comme chaque fois, viendra un beau matin où toutes mes pensées se tourneront vers le large. Et je répondrai présent à l'appel de la mer. Je quitterai le royaume d'Elfham pour retrouver au plus vite mon bateau, *YOrdreth*, et son équipage. Alors... Comment pourrais-je savoir où le vent me poussera? Le monde est vaste et il offre tant de choses à voir !

Si vous voulez maintenant connaître les projets d'avenir de Galidou, de Valkyr et de Yamaël, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, *Choix 7 du Livre des Héros*. Sinon, rendez-vous au [107](#).

8

Avant que cette fumée n'apparaisse, vous n'aviez pas fait le rapprochement. Mais maintenant, ce monolithe vous rappelle... l'île de Cristal, tombeau des lutins d'Elfham, le secret le mieux protégé du royaume des fées d'Ordreth. Opal vous avait prévenu. Le *Lorien* vous a conduit au sanctuaire des esprits des elfes défunts. Rendez-vous au [77](#).

9

Cinquante mètres... Vous choisissez une cible. Quarante... Vous faites le vide dans votre esprit. Trente-cinq... Vous inspirez une bonne goulée d'air. Trente ! Vous bloquez votre respiration... Votre premier trait fend l'air en sifflant, puis un second. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

10

- Regardez bien le brick ! susurrez-vous à l'oreille de vos compagnons. Il a subi de sérieuses avaries. La coque a été colmatée à plusieurs endroits.

- Excellent ! s'exclame Galidou. S'ils ont dû se battre ou subir une tempête, ces pirates n'en seront que plus faciles à vaincre.



- Tu as sans doute raison, annonce Valkyr. Il n'est pas impossible que nos ennemis se trouvent dans les huttes du village, bien qu'elles semblent abandonnées depuis des années. Mais ne trouves-tu pas bizarre qu'il n'y ait pas de sentinelle ?

- Peut-être sont-ils tous morts, ajoute Yamaël d'une voix froide. Je sens que de nombreux hommes ont péri ici ces derniers temps. Rendez-vous au [19](#).

11

- Nous sommes attaqués ! criez-vous afin d'alerter vos compagnons du danger qui les menace tous. Car vous savez que, sans y prendre garde, votre troupe est entrée sur le territoire de chasse d'une colonie d'aquaraignées, monstres de légende qui ressemblent aux petites araignées d'eau des étangs d'Elfham... En beaucoup plus gros ! AQUARAIGNÉE IN : 20 co : 12 VIT : 25 BL : 3D Pour la première fois de votre vie, vous allez devoir affronter des créatures qui, jadis, ont bien failli tuer votre mère Caithness dans les marais aujourd'hui asséchés du monde de Dorgan. Votre dague à la main, certain de l'inutilité de votre arc dans la purée de poix qui vous entoure, vous distinguez maintenant les contours massifs d'une forme qui se dirige droit vers vous, très vite, en glissant sur la surface de l'eau dans un silence presque total. Un instant plus tard, le monstre, énorme, perché au bout de huit longues pattes aux larges pieds ronds en forme de ventouse, surgit de la brume. Si vous venez à bout de ce redoutable prédateur des marais, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

12

« Ces trois immondes créatures vont voir de quel bois mes flèches sont faites ! » pensez-vous en vous rapprochant de la poupe du navire, l'arc bandé.

- Laurin ! Qu'est-ce que tu fais ? Rendez-vous au [91](#).



13

- Évitez Gladys ! hurle soudain Valkyr. Si nous tuons Synaps, nous avons encore une chance de la sauver.

Votre connaissance des légendes et votre compétence de guérisseur vous permettent de savoir que votre ami a raison. En deux temps, trois mouvements, vous saisissez votre arc. Quatre flèches partent à la vitesse de l'éclair... Quatre goules s'effondrent, la gorge transpercée par vos traits. Mais vous devez maintenant abandonner l'arc pour dégainer une arme de poing. Car une autre de ces créatures s'approche de vous, menaçant de planter ses crocs dans votre chair. Rendez-vous au [97](#).

14

- Du livre que tu transportes dans ton sac.
- Vous voulez parler du Livre des Éléments ?
- Oui, donne-nous le grimoire d'Elfham !

Si vous vous soumettez à cet ordre sans mot dire, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

15

Par tous les vents ! Vous devez trouver au plus vite le point faible de cette créature. C'est une question de vie ou de mort, pour vous et vos trois amis, mais aussi pour le *Lorien*. Car le Passeur, vous en avez maintenant la certitude, est bel et bien un être vivant. Les craquements que vous entendez sont cris de douleur. Mais que faire ? Vos sortilèges d'élémentaliste ne vous sont d'aucun secours face à ce serpent de mer qui a dû vivre plus de tempêtes que vous n'en verrez jamais. Quant à vos armes... Magiques ou non, elles semblent dérisoires tant la peau couverte d'écaillés de ce monstre marin paraît invulnérable. « Ainsi s'achèvera donc la légende des Héritiers de Dorgan », pensez-vous en plongeant



votre regard dans les yeux de votre bourreau. Des yeux... Rendez-vous au [25](#).

16

Vous êtes Laurin, fils des hommes élevé par des fées et des lutins. Marin par vocation, vous rêvez encore et toujours, après des lustres de navigation, de mers lointaines, d'îles inconnues et de trésors enfouis. Vous avez même été pendant quelques années, avant de vous lasser, capitaine de la plus grande armada qu'ait jamais connue le monde de Dorgan. Nul barde ne connaît plus de légendes que vous. Bien peu d'élémentalistes peuvent se vanter de maîtriser comme vous les sortilèges du Livre des Éléments. Archer, vous tirez encore à la perfection. En somme, vous êtes un homme comblé. Cependant, de temps à autre, vous aimeriez bien retrouver vos amis Valkyr, Galidou et Yamaël, avec lesquels vous avez vécu vos aventures les plus palpitantes. *Fin du quatrième et dernier livre de la Légende des Héritiers de Dorgan.*





Yamaël le démon

Vous êtes Yamaël le démon. Vous avez vu le jour dans un monde que nul homme, gnome, nain, elfe, fée ou lutin n'a jamais contemplé. En fait, vous n'avez même rien de commun avec les créatures de chair et de sang... sauf les apparences, depuis que les envoûtements d'un certain Kandjar, initié du Neuvième Cercle des enchanteurs de la Cité des Nuages, fondateur de l'École de Magie de Dorgan, vous transformèrent en créature humaine et vous firent perdre la plus grande part de vos pouvoirs démoniaques. Pis encore, vous ne devez la vie, et votre actuelle liberté, qu'au pacte que vous avez signé avec ce redoutable magicien ; un accord conclu voici maintenant plus de seize ans, au terme duquel vous avez juré de trouver et de détruire Synaps, grand prêtre de Malmort. En échange de quoi Kandjar s'est pour sa part engagé à vous rendre votre forme et vos pouvoirs démoniaques, ainsi qu'à vous permettre de revenir dans votre monde, une fois votre quête accomplie. Votre première mission vous conduisit à Terrah, où vous avez gagné vos galons de Seigneur du Conseil de Dorgan. Non que vous en ayez été particulièrement fier ! Mais, faute de pouvoir quitter la froideur de ce pays, vous préféreriez y jouer les premiers rôles plutôt que de perdre votre temps en vaines lamentations. A vos yeux, l'essentiel était d'être au bon endroit et au bon moment lorsque Synaps se manifesterait. En outre, vos premières expériences dans ce corps qui n'est pas le vôtre, aux ressources si limitées, vous avaient appris que l'union des créatures de ce monde fait leur force. Ainsi, quoique la chose soit plutôt difficile à admettre pour un démon, l'idée de faire partie de la compagnie des Héritiers de Dorgan vous a-t-elle rassuré plus qu'elle ne vous a dérangé. Cette disposition d'esprit vous a permis de survivre à deux reprises : la première, voici deux ans, en terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier ; la seconde, l'an passé, dans le royaume d'Orchha, monde accessible par la seule magie de la couronne qui ceint le front de votre Ennemi. Dans les deux cas, sans l'aide de vos compagnons Valkyr, Laurin et Galidou, vous



n'auriez jamais pu vaincre l'Ennemi juré des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani. Hélas, ces victoires ne suffisent pas ! Pour être libéré du pacte de Kandjar, vous devez maintenant affronter Synaps dans son antre de l'île de Malmort où il prépare son ultime réincarnation.



Objets magiques de Yamaël au début de l'aventure

Le Bâton des Enchantements

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

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

La Broche de la Salamandre Cet objet vous fut offert voici plus de cinq ans par Ciric qui, sous l'apparence d'un des trois sages des elfes de l'île de Mani, cache celui qui fut l'un des plus grands démons : l'impitoyable et invincible Iragaël. Le fait que, de son plein gré, cet être hors du commun ait choisi un tel destin reste pour vous un véritable mystère. Cela dit, vous ne doutez pas des pouvoirs de la broche, en apparence anodine, qu'il vous a offerte. A l'effigie d'une salamandre, elle vous permettra, en toute



circonstance, de briser le cercle de protection dans lequel Synaps se déplace en permanence. Son pouvoir interviendra chaque fois que vous devrez combattre le grand maître des prêtres sorciers de Malmort, quelle que soit la forme sous laquelle il vous apparaîtra.

Les Enchantements Maléfiques

Maléfices de Yamaël au début de l'aventure

Affaiblissement

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

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

Brasier

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

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

Désespoir

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

Plaies Sanglantes

Pouce et index joints, vous appelez les forces de la mort contre celles de la vie. Sur le corps de vos adversaires s'ouvrent de



longues plaies. Initiative : 10. Durée : permanente. Niveau : 2.
Effet : ajoute 2D de Blessures.

Maléfices que Yamaël peut acquérir

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

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

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

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

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

Infection (30 points de Légende)

Vous invoquez les forces de la mort qui provoquent l'aggravation des blessures.

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

Effet : multiplie par deux le total de Blessures de



tous vos adversaires.

Incendie (30 points de Légende) Votre adversaire brûle. De petites cloques apparaissent sur sa peau !

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : enlève 2D d'Initiative et 2D de Combat à votre adversaire et provoque 1D de Blessures à chaque Tour de Combat.

Effroi (35 points de Légende)

Vous projetez dans l'esprit de votre malheureux adversaire des images terrifiantes.

Initiative : 12. Durée : trois assauts. Niveau : 5.

Effet : le total d'Initiative et le total de Combat de votre adversaire tombent temporairement à 6.

Doigts de la Mort (40 points de Légende) Le doigt tendu, vous appelez la mort ! Un air glacial vous enveloppe. Un silence angoissant s'installe. La mort ne repart pas sans avoir accompli son œuvre. Initiative : 8. Durée : un tour de combat. Niveau : 10. Effet : si vous obtenez au moins 3, votre adversaire succombe dans d'atroces souffrances ; si vous obtenez 1 ou 2, c'est vous que la mort saisit...

Protection contre la Magie (50 points de Légende) Vous dressez une barrière immatérielle devant vous. Seul un léger frémissement de l'air témoigne de son existence.

Initiative : 3. Durée : 3 assauts. Niveau : 3.

Effet : ce sortilège vous rend invulnérable, de même que vos alliés, durant trois Tours de Combat.



Et pourtant, si ces sentinelles connaissaient votre véritable apparence démoniaque, vous ne passeriez pas le seuil de cette porte sans combattre. Mais ces soldats voient en vous Yamaël l'enchanteur, seigneur de Dorgan, compagnon de Valkyr, Laurin et Galidou. A leurs yeux, vous êtes un homme de chair et de sang, comme eux. Quoi de plus naturel ? Ceux qui connaissent votre secret se comptent sur les doigts d'une seule main humaine. Il y a Kandjar, le magicien à qui vous devez d'occuper aujourd'hui ce corps aux capacités si limitées, Méthven, pour qui vous avez longtemps exercé une activité d'espion et, naturellement, Laurin, Valkyr et Galidou, vos trois compagnons de quête. Rendez-vous au [150](#).

2

« Voilà bien la manière de Synaps », pensez-vous en vous approchant, aussi vite que vous le pouvez, des trois créatures déjà présentes sur le pont du *Lorien*. « Qui d'autre que lui pourrait être assez fou pour imaginer un sortilège capable de créer de telles abominations ? » Si vous envisagez de combattre ces ignominies de la nature en utilisant les enchantements de votre bâton, rendez-vous au [117](#). Si vous pensez qu'une arme de poing sera plus efficace en la circonstance, rendez-vous au [83](#).

3

D'un seul regard, vous estimez la valeur de ce fatras de récipients et d'ingrédients. « Un laboratoire d'apprentis ! pestez-vous en votre for intérieur. Avec toutes ces poudres, j'aurais à peine de quoi fabriquer un feu d'artifice... Et encore, il n'aurait rien de sensationnel ! »

- Nous n'avons rien à faire ici ! déclare soudain votre ami Valkyr. Hâtons-nous d'explorer Inquam avant la tombée de la nuit.

Convaincu de l'inutilité d'une fouille approfondie de cette pièce, certain que la véritable École de Magie des sorciers de Synaps se trouve à Malmort où à Lerek, vous approuvez la décision du paladin. Rendez-vous au [68](#).



4

En une fraction de seconde, avec autant de froideur que de lucidité, vous analysez votre situation. Descendre la falaise en vous servant de la corde est rigoureusement exclu. Vous seriez sans défense si l'une de ces créatures vous attaquait à ce moment-là. Vous pourriez aussi tenter le grand saut. Mais le moindre coup de vent un peu violent vous rabattrait contre la falaise. Dans ce cas, votre chute se terminerait trente mètres plus bas, contre un des nombreux rochers qui affleurent la surface de l'eau. Conscient de ces deux périls, faisant contre mauvaise fortune bon cœur, vous décidez de combattre aux côtés de Gladys. Rendez-vous au [48](#).

5

En d'autres circonstances, vous n'éprouveriez aucun scrupule à laisser cet homme à son funeste destin. Mais vous avez besoin de renseignements. Or, ce pirate sait sûrement où se trouve l'armada de Dorgan. Et il possède certainement des informations utiles sur le compte de vos ennemis. Si vous possédez un objet magique aux vertus curatives, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

6

- Une chose est sûre, déclarez-vous sans ambages. Il n'y a plus âme qui vive à bord de cette épave.

Cela, le démon qui sommeille en vous peut l'affirmer avec certitude. Et pourtant, vous avez l'impression que quelque chose vous épie. Si vous mettez votre inquiétude sur le compte d'une trop grande nervosité, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).



7

- Par tous les diables ! S'il est une question à laquelle je ne veux pas répondre, tu viens de me la poser. Non que je ne sache pas ce que je deviendrai une fois notre mission accomplie, mais il vaut mieux pour toi que la vérité ne te soit pas dévoilée. Sache seulement que les apparences peuvent être trompeuses.

Si vous voulez maintenant connaître les projets d'avenir de Galidou, de Valkyr et de Laurin, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, *Choix 7 du Livre des Héros*. Sinon, rendez-vous au [107](#).

8

Un frisson vous parcourt de la tête aux pieds, car vous savez maintenant que des esprits habitent ce monolithe. Des entités qui n'apprécieront guère la présence d'un démon si près de leur sanctuaire. Mais vous êtes impuissant. Plonger dans la Mer de l'Éternité serait inutile, voire dangereux. Quant au *Lorien...* Quoique vous fassiez, le vaisseau elfique ne bougera pas d'un pouce. Rendez-vous au [77](#).

9

Vous vous demandez quel sortilège vous allez bien pouvoir employer pour attaquer vos adversaires, quand Gladys entre en action. Vos assaillants se trouvent alors à une trentaine de mètres. « Pour elle, c'est loin... » pensez-vous en votre for intérieur. A votre connaissance, seul Laurin est capable, sans coup férir, d'atteindre une cible mouvante à une telle distance. Lancez quatre dés pour le compte de l'éclaireur de Dorgan. Si le résultat est inférieur ou égal à 12 (ce chiffre correspond au total de Combat de Gladys), rendez-vous au [23](#). Si en revanche le résultat est supérieur à 12, rendez-vous au [95](#).

10

- Ne me demandez pas comment je peux l'affirmer avec certitude, annoncez-vous d'une voix basse, mais la mort plane



sur cet endroit. Un grand nombre d'hommes sont récemment passés de vie à trépas dans ce village.

- Pour l'équipage, ajoute Laurin, je ne saurais dire. Mais le bateau... Sa coque est à ce point endommagée qu'il ne pourra jamais plus reprendre la mer.

- Qu'est-ce qu'on attend pour y aller? s'exclame Galidou, impatient de passer à l'action. On ne va tout de même pas rester là sans rien faire ! Ces pirates doivent se trouver dans les huttes du village. Peut-être pourrions-nous les surprendre en plein sommeil !

- Garde ton sang-froid, lui répond aussitôt Valkyr. Ne trouves-tu pas curieux qu'ils n'aient posté aucune sentinelle ? Et regarde ces cabanes ! Elles sont visiblement abandonnées depuis des années. Rendez-vous au [19](#).

11

« Par tous les diables ! » jurez-vous quand, dans le brouillard, à trois mètres devant vous, apparaît une paire de grands yeux pâles et globuleux. Par réflexe, vous dégainez votre arme... Juste à temps pour engager le combat avec une créature d'épouvante !

Surgissant de la brume sur ses huit longues pattes terminées par de larges pieds ronds en forme de ventouse, une énorme araignée d'eau se jette sur vous.

AQUARAIGNÉE IN : 20 CO : 12 VIT : 25 BL : 3D

Si vous survivez aux attaques de ce repoussant **Carnivore** des Marais du Découragement, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).



12

Cinq mètres vous séparent encore de ces trois misérables humains. « Il est temps, pensez-vous, de montrer à ces créatures toute l'étendue de mon pouvoir magique. » Mais, à l'instant où vous envisagez d'employer les enchantements de votre bâton, des voix s'élèvent :

- Qu'est-ce qui lui prend ?
- Je ne sais pas. Aurait-il perdu la tête ? Rendez-vous au [151](#).

13

- Évitez Gladys ! hurle soudain Valkyr. Si nous tuons Synaps, nous avons encore une chance de la sauver.

« C'est une évidence », pensez-vous en vous rappelant l'époque où le démon que vous étiez pouvait encore fabriquer ce genre de monstre aussi facilement qu'un homme claque dans ses doigts. Vous avez à peine évoqué ce souvenir lointain que votre Bâton des Enchantements requiert soudain toute votre énergie. Vous sentez confusément qu'il puise dans vos ressources les plus profondes pour distiller un fluide dont l'effet se révèle très efficace. Gladys, qui se dirigeait droit vers Valkyr, tombe sur le sol, lentement, comme si elle venait de sombrer dans un profond sommeil. « Voilà qui simplifie bien mon problème », pensez-vous en dégainant votre arme pour faire face à la créature qui s'approche maintenant de vous, menaçant de planter ses crocs dans votre chair. Rendez-vous au [97](#).

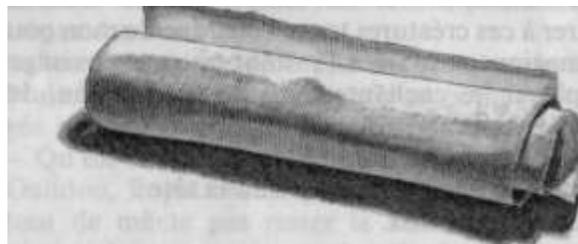


14

- Du bâton que tu tiens à la main.
- Le Bâton des Enchantements ?
- Oui. Pose-le à tes pieds sur le pont du *Lorien* ! Si vous vous pliez immédiatement à ce commandement, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

15

Par tous les feux de l'enfer ! Jamais, à l'échelle des siècles de votre vie démoniaque, vous n'avez rencontré un monstre marin de cette taille. Il n'est pas possible que la nature ait pu, à elle seule, prodiguer à cet animal une force aussi colossale. Une fois encore, vous voyez dans cette créature l'œuvre de Synaps qui, averti de la présence de votre compagnie par les sentinelles de la Grande Muraille de Malmort, a décidé de lâcher ce prédateur géant à vos trousses. Mais, privé comme vous l'êtes de vos pouvoirs démoniaques, que pouvez-vous faire d'autre que d'attendre, hors de portée des crochets empoisonnés de cette créature mais impuissant à la combattre, la destruction du *Lorien* ? Vos enchantements, votre dague, votre rage de vivre... Tout bien réfléchi, vous n'avez pas la moindre chance ! A moins que votre bâton ne vous réserve encore quelques bonnes surprises. Rendez-vous au [100](#).





16

Vous êtes Yamaël. Démon vous étiez, démon vous resterez : telle est votre nature. Mais la rencontre de deux hommes, Valkyr et Laurin, et d'un gnome, Galidou, il y a bien longtemps, a pour toujours bouleversé votre existence. Jamais plus vous n'éprouverez le plaisir qui était le vôtre autrefois lorsque vous partiez à la recherche de pierres précieuses, de bijoux ou d'objets magiques. Désormais, il y a en vous plus qu'un corps aux pouvoirs fantastiques, plus qu'un esprit d'une intelligence forgée à l'aune des siècles... Il y a un petit supplément d'âme. *Fin du quatrième et dernier livre de la Légende des Héritiers de Dorgan.*

