

HISSSSA DE MAKAN

(v 1'5)

par Kraken

LES RÈGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter ego ! Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions. Vous devrez aussi livrer ses combats, qui se mèneront aux dés.

Pour vivre ce voyage en compagnie de votre incarnation – une monstruosité des marais de Makan – vous aurez à tenir les comptes de trois caractéristiques. Au début du jeu, vous disposez de 5 points d'**Adresse**, de 5 points d'**Endurance**, et de seulement 2 points d'**Humanité**. Ces valeurs seront amenées à changer en cours de partie.

Les combats se dérouleront de la façon suivante :

1. Jetez un dé, et ajoutez le chiffre obtenu aux points d'Adresse de votre adversaire. Ce total constitue sa Force d'Attaque.

2. Jetez un autre dé pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'Adresse pour déterminer votre Force d'Attaque.

3. Si votre Force d'Attaque est supérieure ou égale à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé, et celui-ci perd 1 point d'Endurance. Si c'est la Force d'Attaque de votre adversaire qui est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé, et vous perdez 1 point d'Endurance.

4. L'affrontement se poursuit ainsi. Si le total d'Endurance de votre adversaire finit par atteindre 0, vous avez remporté le combat, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué en cas de victoire. En revanche, si c'est votre propre total d'Endurance qui tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture au début de l'aventure... Alors bonne chance !

Et maintenant tournez la page !

Caché dans l'ombre de la végétation pourrissante, votre corps d'amphibien entièrement immergé dans l'eau, vous observez la petite troupe d'humains progresser dans le marécage. Cela fait une bonne demi-journée que vous les suivez maintenant, à attendre que les conditions propices pour agir soient réunies. Les sangsues et autres vermines qui infestent l'eau croupie ne vous incommode pas ; vous êtes ici dans votre élément. Pourtant, en dépit de l'avantage que vous confère la connaissance du terrain, vous hésitez à passer à l'action. Les membres de cette patrouille sont clairement sur leur garde. Vigilants. Aux aguets. Ils savent qu'ici le danger peut surgir à tout moment. Un peu plus tôt, c'est un **dytique géant** qui a tenté sa chance, sans succès. À cet instant, il ne doit plus rester de son corps que sa carapace de chitine ; sa chair aura déjà été dévorée par ses propres larves. Non, vous ne commettrez pas la même erreur. Vos griffes et vos crocs ne sont pas vos seules armes : votre esprit est tout aussi acéré. Et surtout, vous avez votre Pouvoir.

Car vous êtes ce que les humains appellent un **changeur de forme**, faute de connaître le vrai nom de votre race. Vous avez le don de modifier votre aspect à votre guise – mais pas de vous transformer physiquement, la nuance est importante. Seuls les magiciens savent faire cela. Quelle que soit l'apparence que vous choisissiez, vous restez toujours ce que vous êtes en réalité : un humanoïde aux allures de triton, à la peau visqueuse et à l'échine hérissée de pointes.

Infiltrer les rangs de ces envahisseurs, trouver leur chef et le tuer. Voilà votre mission, et elle s'annonce des plus périlleuses, mais vous n'avez pas le choix. C'est Xarxoxun lui-même qui vous a désigné, et il vous faut obéir au maître de l'île de Makan. Le Père des Cauchemars ne tolère ni l'échec ni l'insubordination.

Rendez-vous au [1](#).

1

Toujours à l'affût d'une occasion, vous notez avec intérêt que les humains s'apprêtent à pénétrer dans l'épaisse forêt qui borde les marais en ces lieux. Voilà qui pourrait servir vos desseins. La tribu de **hurleurs** qui y vit ne tolérera pas cette intrusion, et l'inévitable combat ne manquera pas de semer la panique dans les rangs des guerriers.

Qu'allez-vous faire ? Suivre la troupe et profiter de la bataille qui s'annonce pour prendre la place d'un des soldats, même s'il vous faut pour cela quitter le marécage ? *Rendez-vous au [8](#).* Ou

attendre patiemment dans votre environnement familial le retour des humains – s'ils reviennent – en espérant qu'une opportunité se représentera ? *Rendez-vous au [45](#)*.

2

Le goût de la potion est un peu amer mais pas désagréable, vous rappelant celui du sang de **mandragore**. Vous en buvez quelques lampées sans ressentir d'effet notable, aussi décidez-vous de finir le flacon. Brusquement, alors que vous venez de briser la fiole vide en la jetant négligemment sur le pont du vaisseau, vous sentez naître une brûlure dans le creux de votre estomac. C'est bientôt comme si un feu liquide circulait dans vos veines, mais sans vous infliger la moindre souffrance, en vous apportant simplement une formidable énergie. *Vous gagnez 2 points d'Endurance*. Vous laissez un sourire satisfait découvrir vos dents innombrables. À présent que vous avez repris des forces, plus rien ne pourra enrayer la réussite de votre mission.

Allez-vous maintenant essayer la splendide épée du **stellaire** ? *Rendez-vous au [15](#)*. Ou préférez-vous la laisser là et vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au [47](#)*. Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au [28](#)*.

3

Précipitamment, vous camouflez le cadavre de votre modèle entre les racines tortueuses d'un arbre et un buisson bas. Autour de vous la clameur des combats s'estompe peu à peu. Enfin, le conflit s'achève. Les humains sont triomphants, mais l'assaut des **hurleurs** les a durement éprouvés ; les soldats refluent sans ordre vers la lisière de la forêt, seuls ou par petits groupes, et c'est sans difficultés que vous vous joignez à eux.

Le rassemblement de la troupe se fait spontanément sur l'étroite bande de terre dégagée qui sépare le marécage des premiers arbres. La plupart des guerriers ont l'air épuisés par la bataille qui vient de se dérouler, même si certains ne peuvent pas s'empêcher de fanfaronner stupidement. Quelle suffisance ! Oh que vous aimeriez leur faire ravalier leurs bravades ! Toutefois c'est un sang froid qui coule dans vos veines, et l'intelligence analytique dont vous êtes doté contient aisément votre désir sanguinaire. Le moment n'est pas venu de trahir votre couverture – pas encore. Le déchaînement de violence attendra. Vous n'y prendrez que plus de plaisir.

Soudain, l'homme qui paraît être le meneur donne le signal du retour au camp. À cet ordre la colonne se reforme lentement, s'appêtant à se réengager dans le marécage, et vous vous joignez

à elle. *Rendez-vous au [37](#).*

4

Satisfait d'avoir enfin retrouvé la liberté de laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l'arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d'un regard où l'étonnement se mêle à l'inquiétude – mais l'homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu'il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d'abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s'avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

JARKHEN

Adresse 4

Endurance 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

5

Sans trop réfléchir, vous vous précipitez dans la cuve. Vous comprenez immédiatement que vous avez commis une terrible erreur. En effet celle-ci contient du Xylang, une puissante eau de vie très prisée des humains. Malgré sa résistance, votre peau n'est pas assez épaisse pour protéger vos entrailles de la morsure de l'alcool. Vous sombrez presque aussitôt dans une profonde inconscience dont vous n'émergerez plus jamais.

Ne soyez pas trop amer : dans quelques jours, la décomposition de votre corps aura rendu le contenu du tonneau impropre à la consommation, ce qui ne manquera pas de contrarier vos ennemis. C'est sur ce maigre succès que s'achève votre aventure.

6

Quelles qu'aient été vos motivations, cet acte de pitié vous fait gagner 1 point d'Humanité. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'apparence de cet homme que vous venez d'assommer ; il s'agit de Niall Zyrne, l'intendant. Notez alors votre nouvelle identité.

Le temps presse désormais. D'une part, il vous semble maintenant évident que les bâtiments

en bois qui vous entourent n'ont été construits que pour abriter des réserves. D'autre part, les tentes qui occupent l'essentiel la cour intérieure sont clairement trop vétustes pour abriter autre chose que la piétaille. Vous en concluez que le chef de vos ennemis se trouve probablement à bord de l'un des deux bateaux amarrés à l'embarcadère. Vers lequel allez-vous diriger vos investigations ? La galère ? *Rendez-vous au 29*. Ou la nef aux couleurs étranges ? *Rendez-vous au 41*.

7

Vous quittez la pièce aux tableaux par un petit corridor au sol revêtu d'un épais tapis noir aux bordures d'argent. Après quelques mètres, vous arrivez devant une porte en bois sombre au travers de laquelle vous parviennent les échos d'un dialogue animé. Allez-vous essayer d'écouter la conversation ? *Rendez-vous au 13*. Ou continuer le long du couloir jusqu'à une seconde porte qui s'ouvre tout au bout ? *Rendez-vous au 42*.

8

L'un après l'autre, les soldats quittent les marais pour s'engager dans le bois. Quelques minutes après que le dernier d'entre-eux ait disparu entre les arbres, vous sortez prudemment de l'eau. Tout est calme dans les environs, mais vous détestez vous exposer ainsi à découvert, aussi vous hâtez-vous en direction l'épaisse forêt. Les guerriers vous précèdent de peu, et le bruit qu'ils font les rend facilement repérables. Vous grimacez de dédain : comment une espèce aussi balourde a-t-elle pu réussir à conquérir l'Arancillie ? Vous connaissez la réponse, bien entendu. Le succès des humains n'est dû qu'à leur effroyable natalité. Moins d'une année suffit pour que naisse une de leurs larves – alors qu'il en faut trente-trois pour qu'éclore un de vos œufs !

Brusquement une clameur épouvantable retentit, en provenance du haut des arbres. Vous vous immobilisez et vous tapissez dans le creux d'un tronc. Devant vous, vous entendez les soldats qui tirent leurs épées et qui s'organisent en criant, ajoutant encore au vacarme. Tout d'un coup, c'est l'assaut. Risquant un œil entre les branchages, vous devinez plus que vous ne voyez les **hurleurs** s'abattre sur les humains dans un tourbillon d'ailes et de fourrures sombres.

La bataille s'engage et se poursuit, indécise. Dans un dialogue infernal, les tintements métalliques des armes et des armures répondent aux vocalises perçantes des singes volants. Allez-vous prendre le risque de vous approcher des combats ? *Rendez-vous au 11*. Ou préférez-vous

rester où vous êtes ? *Rendez-vous au [34](#)*.

9

Vous entamez aussitôt votre métamorphose. Prenant modèle sur Xarroxun lui-même, vos bras s'allongent et se multiplient pour former une dizaine de tentacules ; votre tête grossit démesurément, absorbant le reste de votre corps ; votre gueule se change en un bec acéré. De quoi terrifier le plus endurci des humains... Enfin, c'était ce que vous croyiez.

Car en face de vous, le magicien a terminé sa matérialisation, et vous remarquez qu'il affiche un rictus à la fois rageur et méprisant. Méprisant ? Il semblerait que votre tentative d'intimidation soit un échec. Soudain, comme en écho à votre propre transformation, le voilà qui commence à changer lui aussi. Il grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se mue en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarroxun !

La créature émet une sorte de claquement de langue qui vous force à reprendre votre aspect normal, avant de pointer vers vous un index griffu en marmonnant une incantation.

« Damago morriak increis... »

Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : votre organisme se décompose aussitôt, se réduisant en quelques secondes à un amas de chairs désorganisées.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les **changeurs de formes** sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...

10

Vous savez que vous n'avez aucune chance de convaincre le **stellaire** de vous laisser passer, aussi décidez-vous de prendre l'initiative d'un combat que vous savez inévitable. Sans prévenir, vous vous jetez sur votre ennemi et vous lui assénez avec vos griffes un coup formidable qui l'envoie valser sur le pont. Hélas pour vous celui-ci se relève aussitôt, bondissant sur ses pieds

avec l'agilité d'un chat. Malgré sa blessure qui saigne abondamment, l'expression de son visage trahit moins la souffrance que la détermination. Le voilà maintenant qui dégaine sa longue épée en un geste élégant. Préparez-vous à défendre votre vie face à ce rude adversaire :

STELLAIRE

Adresse 5

Endurance 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [33](#).

11

En rampant précautionneusement sous les fourrés, au ras du sol, comme vous savez si bien le faire, vous vous approchez de la zone où se déroule l'affrontement. La forêt est si dense que les combats sont dispersés en une multitude de petits champs de batailles séparés. Soudain, derrière un buisson, un éclat de métal attire votre regard. Avec méfiance, vous vous approchez doucement, glissant sur les branches et les feuilles mortes aussi silencieusement qu'un serpent. Le cadavre d'un humain gît contre un arbre couvert de mousse, entouré des corps sans vie de trois **hurleurs**. Vous souriez de toutes vos dents aiguisées ; ces imbéciles se sont entre-tués. Vous vous redressez et vous avancez vers les restes de l'homme, un grand guerrier à la barbe blonde tressée et à la peau claire. « Un assez beau spécimen, » vous dites-vous avec satisfaction. Son identité vous ira comme un gant.

Sans hésiter vous vous appropriez son apparence – équipement compris. *Notez que vous avez maintenant l'aspect de Stig Ingjaldsson*. Vous voilà devenu l'un de ces envahisseurs que vous haïssez tant. Allez-vous faire usage de vos capacités psychiques pour fouiller dans le cerveau du soldat, à la recherche d'informations utiles ? *Rendez-vous au [27](#)*. Ou estimez-vous que cela n'est pas nécessaire ? *Rendez-vous au [3](#)*.

12

À l'abri derrière un caisson, vous assistez à l'entrée d'un curieux personnage vêtu d'une tenue excentrique. Visiblement, cet humain n'est pas un soldat. Soudain, l'expression hautaine de son visage devient coléreuse : son regard vient de tomber sur le cadenas brisé qui gît sur le sol. L'homme fait aussitôt volte-face et quitte la remise en courant. Vous devinez que l'alarme ne tardera pas à être donnée, et vous jugez prudent de vous éclipser au plus vite.

Le temps presse désormais. D'une part, il vous semble maintenant évident que les bâtiments en bois qui vous entourent n'ont été construits que pour abriter des réserves. D'autre part, les tentes qui occupent l'essentiel la cour intérieure sont clairement trop vétustes pour abriter autre chose que la piétaille. Vous en concluez que le chef de vos ennemis se trouve probablement à bord de l'un des deux bateaux amarrés à l'embarcadère. Vers lequel allez-vous diriger vos investigations ? La galère ? *Rendez-vous au 29*. Ou la nef aux couleurs étranges ? *Rendez-vous au 41*.

13

Il y a deux voix dans la pièce. La première, grave et forte, autoritaire, est clairement celle d'un homme. La seconde est beaucoup plus douce – quoique chargée de fureur – et vous en déduisez qu'elle appartient à une femme. Vous n'avez pas besoin de connaître le motif de leur dispute pour deviner que les deux personnages éprouvent l'un pour l'autre une forte animosité. Voici ce que vous entendez de leurs échanges :

[l'homme] – Je ne vois vraiment pas ce dont vous vous plaignez, ma chère. N'êtes-vous pas à votre aise, ici ? Je sais bien que ce vaisseau ne dispose pas de tout le confort que vous pourriez souhaiter, mais vous devez comprendre que votre présence à mes côtés est nécessaire, compte tenu de la situation. Il n'aurait guère été prudent que vous restiez à Puyminuse. Vous connaissez comme moi les ambitions de Leozecot, votre cousin. Je vous promets cependant que lorsque cette île sera devenue mienne, nous retournerons à Mevront, ma capitale, et que nous y célébreront notre mariage avec tout le faste qui sied à une dame de votre rang.

[la femme] – Vous savez très bien que je n'ai que faire de votre luxe, Jarkhen, et que je n'ai aucune envie de me rendre dans votre prétendue capitale, qui n'est qu'un vulgaire repaire de pirates. Quant à me marier avec vous, cela est hors de question. J'ai été bien mal avisée de solliciter votre aide à la mort de mon père, mais j'ai décidé de reprendre ma liberté. Donnez-moi un bateau, de n'importe quelle taille, avec ou sans équipage, je m'en moque – je préfère braver seule l'océan plutôt que de rester ici en votre compagnie.

[l'homme] – Vous avez tort de le prendre ainsi. Réalisez-vous que grâce à cette île, ma flotte contrôlera bientôt l'ensemble des routes commerciales avec Yuptan ? Imaginez-vous les fortunes que cela représente ? Avec toute cette richesse et les ressources combinées de Puyminuse et de Mevront, aucun seigneur d'Arancillie ne pourra plus me résister... C'est un titre de reine que je

vous offre, dame Nydomantha !

[la femme] – Pardonnez-moi Jarkhen, mais je ne partage pas votre délire mégalomane. Et laissez-moi vous rappeler que vous n’êtes pas encore le maître de Makan. Vous faites bien peu de cas des créatures qui habitent cette île.

[l’homme] – Ma parole, mais on dirait presque que vous prenez le parti de ces monstres ! Je me dois de vous dire que votre fascination morbide pour les **natifs** et leurs engeances est des plus malsaines. Décidément, ma pauvre Ilia, vous êtes aussi folle que votre père. Vous souvenez-vous comment il est mort, stupidement dévoré par ce **dragon** qu’il croyait bien disposé à son égard ?

[la femme] – Je ne vous permets pas d’insulter la mémoire de mon père ! Mais vous avez en partie raison. Je suis comme lui, les créatures de l’Ordre Ancien me fascinent. Que notre monde serait terne sans elles... Curieux n’est-ce pas ? J’aime ce qui vous fait peur, et vous je vous déteste. Pour moi, c’est vous le monstre, Jarkhen !

[l’homme] – Mesurez vos paroles Ilia, méfiez-vous, ne vous croyez pas indispensable à mes plans. Puisque vous aimez tant les Cauchemars, je pourrais très bien décider de vous livrer en pâtures aux **grogneurs** qui s’entassent dans la cale de ce vaisseau. Mais peut-être que cela vous plairait ?... Maintenant que je vous connais mieux, je commence à me demander si leurs appétits ne seraient pas aussi à votre goût !

Sur ces dernières paroles l’homme éclate d’un rire cruel, et vous l’entendez quitter la pièce avec un violent claquement de porte. Après son départ, seul vous parvient encore le bruit de sanglots étouffés.

Enfin, le chef de ces maudits envahisseurs est à votre portée. Le moment est venu d’abattre votre masque. Vous abandonnez votre défroque humaine pour reprendre votre véritable apparence. L’heure de la victoire est proche !

Si votre score d’Humanité est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [30](#).

Quelque temps plus tard, dépité et rageur, vous observez les soldats quitter le marécage. Sous peu, ils auront rejoint leur camp. Votre prudence excessive vous aura été fatale ; à force d’atermoiements, vous avez échoué dans votre tentative d’infiltration. Mais au fond de vous, aviez-vous vraiment la volonté de réussir ? Là est la question.

Quoi qu'il en soit, Xarroxun saura vous faire payer votre échec. En ce qui concerne les tortures, le Père des Cauchemars ne manque pas d'imagination. Vous frissonnez à cette idée. Est-ce donc cela, la peur ? Quelle sensation étrange... Vous aviez déjà lu son expression dans les yeux de vos victimes, mais la ressentir est une découverte pour vous.

Une intéressante surprise, vraiment !

15

Cette épée **stellaire** est une véritable merveille. Son acier est souple et résistant, seule la décoration de la garde et du pommeau figurant des feuilles et des fleurs vous laisse un peu dubitatif. Vous auriez préféré des crânes et des serpents, ou quelque chose d'autre de ce genre... Question de goût. Malgré cela, l'usage d'une telle arme est un grand avantage, même pour vous qui êtes habitué à vous battre avec vos griffes et vos crocs. *Si vous décidez de l'emporter avec vous, vous pourrez ajouter 1 point à votre Adresse lors des combats.*

Et maintenant ? Allez-vous prendre le risque de boire l'élixir de Kaabar ? *Rendez-vous au [2](#).* Ou préférez-vous l'abandonner là et vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au [47](#).* Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au [28](#).*

16

Toujours mêlé aux hommes de la patrouille, vous franchissez le portail sans attirer l'attention des sentinelles. La cour intérieure grouille de monde, et elle est plus vaste que vous ne l'aviez imaginé. Hormis quelques bâtiments en bois à l'aspect précaire, les campements des humains y occupent l'essentiel de l'espace ; quant aux futurs donjons et tourelles, ils n'en sont encore qu'à leurs prémices. Avec surprise vous découvrez que les fortifications sont ouvertes sur le large, et qu'une sorte d'embarcadère a été aménagée à l'extrémité de la presqu'île. Deux bateaux y sont amarrés : une immense galère noir et argent, ainsi qu'une petite nef dont les étonnantes couleurs chatoyantes ressortent même dans l'obscurité nocturne.

À peine ont-ils pénétré dans l'enceinte que les soldats épuisés se dispersent pour rejoindre leur cantonnement, vous laissant libre d'agir à votre guise. Que décidez-vous ? De vous rapprocher d'un groupe d'une dizaine d'humains réunis autour d'un feu de camp, dans l'espoir d'obtenir des informations sur l'endroit où se trouve leur chef ? *Rendez-vous au [46](#).* À moins que vous ne préfériez vous diriger vers les bâtiments en bois ? *Rendez-vous au [35](#).* Ou vers la galère ?

Rendez-vous au [29](#). Ou encore vers la nef chamarrée ? Rendez-vous au [41](#).

Quel que soit votre choix, rappelez-vous que vous ne pourrez visiter ces paragraphes qu'une seule fois au cours de cette aventure !

17

En un geste rapide, vous ramassez l'arme de Jarkhen et vous la projetez sur le magicien. Malgré son mauvais équilibre, votre grande habileté fait merveille : le sabre traverse la pièce droit vers l'homme vêtu de bleu. Celui-ci lève la main en un geste de protection que vous croyez vain... Lorsque l'arme arrête sa course en plein vol et retombe sur le sol, inoffensive !

Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Le sorcier grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun !

La créature pointe vers vous un index griffu en marmonnant une incantation.

« Azarath vistus furio... »

Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : vos membres se raidissent, votre chair devient dure comme de la pierre. Vous voilà réduit à l'état de statue ! Impuissant, vous voyez le Premier Fils s'avancer vers vous et poser la main sur votre torse. D'une poussée désinvolte, il vous fait basculer en arrière. Votre corps s'écrase lourdement sur le sol et éclate en une multitude de fragments. C'est de cette pitoyable façon que s'achève votre existence.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les **changeurs de formes** sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...

18

Prudemment, vous émergez de l'eau putride pour aller vous cacher derrière un rocher. Les humains ne sont qu'à quelques pas de vous. Certains arpentent la berge en riant et en se félicitant de leur victoire, mais la plupart d'entre-eux restent assis en silence, lorsqu'ils ne sont pas occupés

à soigner leurs blessures.

Soudain, l'homme qui vous semble être le meneur leur donne le signal du retour au camp. À cet ordre la colonne se reforme lentement, s'appêtant à se réengager dans le marécage. Le moment est venu d'agir. Vous prenez aussitôt l'aspect d'un puissant guerrier au visage dissimulé par un casque à visièrre, et vous vous joignez à la troupe. *Rendez-vous au [37](#)*.

19

À votre grande surprise, l'homme qui apparaît dans l'encadrement de la porte ne ressemble pas du tout à un soldat. Plutôt malingre et relativement âgé, son accoutrement bariolé vous déconcerte ; les humains n'ont visiblement pas le sens du ridicule. Connaissant leur vulnérabilité physique, vous comprenez qu'ils puissent éprouver le besoin de se protéger d'une armure et de s'armer d'une épée, mais la prédilection de cet individu-là pour les rubans et les dentelles vous laisse perplexe. Peut-être s'agit-il d'une sorte de prêtre ? Le voilà maintenant qui vous adresse la parole sur un ton virulent : « Que faites-vous ici ? L'accès aux réserves est interdit à la troupe. Conduisez-moi à votre lieutenant. Voilà qui mérite une punition exemplaire ! »

Bien, voilà qui a le mérite de clarifier la situation. Cet étrange personnage ne vous laisse pas le choix. Tandis que vous approchez de lui en affichant un air décidé, vous avez la satisfaction de voir son sourire cruel s'effacer au profit d'une expression apeurée.

« Mais... Que faites-vous ? Répondez-moi ! Je suis l'intendant du seigneur Jarkhen, je vous préviens ! Arrêtez ! S'il vous plaît, arrêtez-vous... Arrê... »

Le coup direct que vous lui portez en plein visage met fin à son discours. L'homme est projeté plusieurs mètres en arrière, inconscient avant-même de toucher le sol. Vous traînez ensuite son corps loin de l'entrée, derrière une caisse, pour éviter qu'il n'attire l'attention. Allez-vous l'abandonner ainsi ? *Rendez-vous au [6](#)*. Ou préférez-vous l'égorger proprement ? *Rendez-vous au [26](#)*.

20

La plupart des tableaux exposés autour de vous sont d'une surprenante beauté. L'un d'entre eux en particulier vous interpelle. On y voit une femme humaine, debout sur le seuil de sa modeste demeure, et tenant dans ses bras un bébé – le mot qu'utilisent les hommes pour désigner leur progéniture. C'est le regard qu'échangent ces deux êtres qui vous fascine ; vous avez

l'impression qu'un lien invisible mais d'une force inouïe les unit l'un à l'autre. Pour vous qui êtes né d'un œuf créé par la magie, une telle chose est difficilement concevable, mais l'artiste qui a peint cette toile était probablement un peu sorcier : en effet, vous ne pouvez pas vous empêcher de ressentir un certain regret à l'idée de n'avoir jamais éprouvé un tel attachement. Est-ce donc cela l'amour ? *Ces considérations nouvelles vous font gagner 1 point d'Humanité.*

Si votre score d'Humanité est égal à 6, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

21

Autour de vous, le paysage s'est transformé en une sorte de steppe rocailleuse parsemée d'arbuste rabougris. Vos marais sont loin désormais, et la silhouette familière du volcan qui surplombe l'île commence à se perdre dans les brumes du soir, même si son grondement ensommeillé vous parvient encore à intervalles irréguliers, rassurant.

Soudain votre odorat décèle quelque chose de nouveau dans l'air, une odeur désagréable que vous identifiez comme étant celle de l'océan. Un moment après, au détour d'une petite colline, vous finissez par l'apercevoir. Vous frissonnez à la vue de cette immense étendue d'eau claire, car elle est pour vous synonyme d'une mort presque immédiate : en dépit de sa robustesse et de son élasticité, votre peau est trop fine et perméable pour protéger votre organisme du sel qu'elle contient. Vous n'avez pourtant pas d'autre choix que de continuer à suivre la marche des soldats, et vous vous retrouvez bientôt à longer la plage rendue orangée par les derniers rayons du soleil couchant.

Progressivement, les contours d'une forteresse située à l'extrémité d'une sorte de presqu'île se dessinent devant vous. Voilà donc le repaire de ces humains... Vous rechignez à l'admettre, mais l'endroit est bien choisi. Tandis que vous en approchez, vous constatez que son édification est encore loin d'être achevée ; pour l'essentiel, les remparts ne sont encore que des palissades de bois. Vous remarquez aussi qu'une demi-douzaine de navires sont ancrés au large.

Quelques instants plus tard, vous finissez par arriver devant le grand portail qui bloque l'accès au site. Un ordre fuse à la tête de la colonne, et les lourdes portes se mettent à tourner lentement sur leurs gongs. Allez-vous pénétrer dans le camp en compagnie des guerriers ? *Rendez-vous au [16](#)*. Ou préférez-vous vous éclipser discrètement pour aller explorer l'étroite lisière de rochers qui sépare l'océan des fortifications ? *Rendez-vous au [43](#)*.

Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarxoxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Jarkhen ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Tout d'un coup, un cri d'alarme retendit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire. Vous vous retournez aussitôt, et vous découvrez un vieillard vêtu d'une robe bleue à capuche qui termine d'apparaître dans un coin de la pièce, nimbé d'étincelles, et qui vous toise d'un air furieux. Un sorcier ? Voilà qui n'est pas pour vous plaire. Bien que la magie humaine soit de piètre renommée, la prudence reste de mise. Dans l'entrebâillement de la porte se tient aussi la fille que vous avez rencontrée dans la chambre. Il semblerait que ce soit elle qui vous ait averti. À son regard, vous comprenez qu'elle a pris fait et cause pour vous. Étrange, décidément.

Comment allez-vous réagir ? En vous précipitant sur le vieil homme ? *Rendez-vous au [38](#)*. En vous emparant du sabre de Jarkhen et en le lançant sur votre adversaire ? *Rendez-vous au [17](#)*. Ou préférez-vous vous changer en **natif** pour tenter d'impressionner le sorcier ? *Rendez-vous au [9](#)*.

Tandis que la soirée se poursuit, la bouteille de Vengis recommence à circuler entre les soldats. Vous connaissez l'effet délétère de l'alcool sur votre organisme, et chaque gorgée a pour vous l'effet d'un poison, mais vous ne pourriez pas vous y soustraire sans attirer l'attention, aussi décidez-vous de faire avec. Doucement la liqueur accomplit son œuvre, et l'ambiance change une nouvelle fois autour du feu. Les conversations pondérées laissent place à des vociférations d'ivrognes, et les hommes commencent à s'esclaffer bruyamment et à se bousculer.

Soudain l'un d'entre eux pose accidentellement sa main sur votre épaule, et le contact avec votre peau humide lui arrache une exclamation de surprise. Vous devenez aussitôt le point de mire de tous les regards. Les guerriers s'arrêtent de rire, les expressions de leurs visages deviennent dures, et ils font le geste de saisir leurs armes. Ils ont compris qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés, et

leurs cris d'alarme ameurent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat.

Vous avez échoué dans votre mission.

24

Vous vous approchez du petit cercle d'humains rassemblés autour de leur feu, en vous demandant comment vous y prendre pour les aborder, lorsque l'un d'eux vous interpelle subitement : « Lucius, viens donc te joindre à nous ! Comment s'est passé la patrouille ? Viens nous raconter ça ! Il y a là une bonne bouteille de Vengis, et nous la partagerons volontiers avec toi ! »

Sans trop hésiter, vous vous asseyez avec eux. Vous avez conscience de jouer avec le feu, mais vous jugez le risque acceptable, car la voix de votre modèle vous est familière et vos talents d'imitateurs vous permettent de la reproduire avec fidélité. La suite semble vous donner raison : les guerriers sont passablement éméchés, et vos réponses évasives à leurs questions ne semblent pas éveiller leur méfiance. Habilement, vous parvenez à détourner la conversation vers les sujets qui vous intéressent. Vous découvrez ainsi que leur chef se nomme Jarkhen, et qu'il est le seigneur de Mevront, une ville importante de la côte du continent. Vous apprenez également qu'il s'est adjoint les services d'un puissant sorcier, un vieil homme inquiétant dont l'arrivée en nef volante à fortement impressionné les soldats. L'usage de la magie n'a pas l'air de beaucoup leur plaire. Vous reconnaissez bien là l'esprit terre à terre des humains. Avec regret, vous vous demandez ce que deviendra votre île bouillonnante de vie lorsqu'ils en auront achevé la conquête ; un endroit à la fois dépourvu de danger et de charme, probablement. Vous vous interrogez aussi sur l'identité de ce mystérieux sorcier, car les hommes ne sont pas connus pour leur maîtrise de l'Art, et la plupart de leurs Initiés ne valent guère mieux que des charlatans. Allez-vous essayer d'obtenir d'autres informations ? *Rendez-vous au [39](#)*. Ou préférez-vous prendre congé en prétextant la fatigue ? *Retournez alors au [16](#) pour faire un nouveau choix*.

25

Le démon s'abat sur le sol avec un hurlement d'agonie. Son corps commence alors à se désagréger en dégageant une épaisse fumée volette, et il n'en reste bientôt plus qu'un petit tas de poussière. Quel exploit ! Vous qui n'êtes que de la trente-septième Génération, vous avez vaincu

le premier des Enfants de Xarroxun, presque un **natif** lui-même !

Soudain, la fille – Ilia Nydomantha – s’avance vers vous. Vous ignorez si vos critères esthétiques sont les mêmes que ceux des humains, mais vous la trouvez décidément bien jolie.

« Merci, » lui dites-vous – et vous remarquez que vous avez employé la voix d’un homme, cela sans même vous en rendre compte, probablement pour ne pas l’effrayer.

La fille vous sourit. Elle continue à s’approcher de vous, une curieuse expression dans le regard. Vous vous sentez mal à l’aise. Ce n’est qu’en arrivant à moins d’un mètre de vous qu’elle s’arrête enfin. D’un geste, elle vous désigne le cadavre de Jarkhen sur le plancher.

« Pourriez-vous prendre son apparence ? » vous demande-t-elle.

Vous acquiescez, et vous vous transformez aussitôt. Chercheriez-vous à l’impressionner ? À votre grande surprise, Ilia franchit d’un pas la distance qui vous séparait encore et passe ses mains autour de votre cou. Sentir ses bras glisser sur votre peau humide et ses doigts parcourir votre échine épineuse vous remplit d’une indescriptible émotion.

« Nous allons faire de grandes choses ensemble, » vous souffle-t-elle en plongeant ses yeux dans les vôtres.

Oui, en cet instant vous êtes tenté de le croire...

26

Cet acte de cruelle sauvagerie vous fait perdre 1 point d’Humanité ; rien à dire, vous êtes bel et bien un monstre. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l’apparence de cet homme que vous venez d’assassiner ; il s’agissait de Niall Zyrne, l’intendant. Notez alors votre nouvelle identité. Puis vous jugez préférable de quitter les lieux sans plus vous attarder. Rendez-vous au [16](#) pour choisir une nouvelle destination.

27

Vous vous agenouillez près du cadavre et vous saisissez sa tête entre vos mains griffues. Aussitôt une succession d’images vous traversent l’esprit : celle d’un village inconnu, couvert de neige, mais que vous devinez situé tout au nord du continent voisin ; celle d’une femme aux cheveux dorés que vous serrez dans vos bras avant de partir pour un long voyage ; celles de batailles, nombreuses, contre les **stellaires noirs** des steppes du ponant et les **reptiliens** des jungles australes ; celle d’un navire de guerre faisant voile vers une île appelée Makan ; celle

d'un seigneur humain qui contemple l'édification d'une forteresse du haut d'un pont noir et argenté. Plus que les autres, c'est cette dernière scène qui retient votre attention. Cet homme à l'air arrogant, c'est le seigneur Jarkhen, le chef de l'armée qui tente de conquérir votre île. Vous connaissez maintenant le nom et le visage de votre ennemi, ce qui pourrait se révéler très utile dans l'accomplissement de votre mission, mais vous vous sentez inexplicablement troublé par tous ces souvenirs que vous avez entrevus. *Vous gagnez 1 point d'Humanité.*

Soudain un cri strident retentit derrière vous. Vous vous retournez vivement pour vous retrouver face à face avec un **hurleur** qui vient de se poser sur le sol, près des corps de ses congénères abattus, et qui vous contemple d'un regard haineux. Inutile de perdre votre temps à essayer de lui expliquer que vous n'êtes pas ce que vous paraissez, et que vous êtes dans le même camp ; l'intelligence de ces créatures est beaucoup trop sommaire. Il vous faut le combattre :

HURLEUR

Adresse 3

Endurance 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [3](#).

28

La grande porte à double battant du château arrière s'ouvre sur petit vestibule richement décoré. Par chance, l'endroit est désert. Vous notez la présence de plusieurs portes latérales, mais c'est le magnifique escalier du fond de la pièce qui retient votre attention. Vous pouvez vous tromper, mais vous êtes prêt à parier que les appartements de l'homme que vous cherchez se trouvent au niveau supérieur.

Tous vos sens en alerte, vous commencez l'ascension le long de la rampe en bois sculpté. Vos pieds nus ne font aucun bruit sur les marches recouvertes de velours rouge. Enfin, vous arrivez à l'étage. L'endroit est encore plus luxueux que le rez-de-chaussée, si cela est possible. Vous remarquez surtout que de nombreux tableaux sont accrochés aux murs. Allez-vous prendre le temps de les examiner ? *Rendez-vous au [20](#).* Ou continuer votre exploration des lieux ? *Rendez-vous au [7](#).*

29

L'embarcadère est presque désert, car la plupart des soldats sont rassemblés à proximité de

leurs tentes, et les quelques humains désœuvrés qui traînent aux alentours ne vous prêtent aucune attention. Pour mieux leur donner l'impression d'être un habitué des lieux, vous passez devant la petite nef aux couleurs vives sans vous attarder à la regarder, en dépit de sa bizarrerie, et vous arrivez au ponton qui mène à la galère. Vous vous y engagez aussitôt.

À peine avez-vous posé le pied dessus qu'une silhouette élancée émerge de la nuit et se place en travers de votre chemin, vous bloquant l'accès au bateau. Après une brève hésitation liée à la surprise, vous décidez de continuer à avancer, car vous êtes conscient que tout autre comportement vous rendrait immédiatement suspect. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous discernez enfin les traits aristocratiques de l'être qui vous fait face : un **stellaire** ! Un **stellaire** qui monte la garde sur une galère humaine !

Intérieurement vous exultez. Voilà donc à quoi en sont réduits les anciens maîtres de l'Arancillie... Quelle pitié ! Quelle déchéance ! Oh, comme cela doit leur faire mal d'être tombés sous la coupe de cette race grossière qu'ils ont eux-mêmes créée pour guerroyer contre les **natifs** ! À cette pensée, vous sentez une bouffée de fierté vous envahir. Avec vos frères et sœurs Cauchemars, vous préféreriez mourir en combattant plutôt que de subir une telle humiliation !

Avez-vous pris l'apparence d'un homme appelé Niall Zyrne ? *Si oui, rendez-vous au [49](#). Autrement, rendez-vous au [10](#).*

30

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cosu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Vous remarquez aussitôt qu'elle est très jeune, et que ses yeux sont mouillés de larmes. Bizarrement, maintenant que la surprise liée à votre irruption brutale est passée, elle vous dévisage sans peur, avec une simple expression de curiosité. Voilà qui vous change agréablement des regards d'horreur auxquels vous êtes habitués. Étrange... Vous vous en sentiriez presque intimidé, ce que vous avez du mal à comprendre, mais vous n'avez pas le temps de vous consacrer à l'analyse de vos émotions.

« Jarkhen ? » croissez-vous à son attention.

Sans hésiter, la fille vous indique d'un geste une porte située à l'autre bout de la pièce.

« Tuez-le, » vous dit-elle.

Rien ne pourrait vous faire plus plaisir.

Rendez-vous au [4](#).

31

Vous vous approchez des cadavres des deux humains. Celui qui souffrait d'une blessure à son arrivée était un homme grand et maigre, tandis que le second était plus petit et trapu, à la peau sombre, et visiblement plus âgé. Vous choisissez de prendre l'aspect de ce dernier. *Notez que vous avez maintenant l'apparence du sergent Lucius et rendez-vous au [3](#).*

32

Comment avez-vous espéré vous faire passer pour un humain avec une couverture aussi mince ? À peine les soldats vous ont-ils adressé la parole qu'ils comprennent qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et qu'ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés, et leurs cris d'alarme amentent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat.

Vous avez échoué dans votre mission.

33

Le corps sans vie de votre ennemi gît devant vous. Comme le dit l'adage, les morts ne possèdent que ce que les vivants veulent bien leur laisser. À sa ceinture vous découvrez une sacoche contenant une petite fiole protégée par un étui en bois. Un élixir de Kaabar ! Vous connaissez de réputation ce puissant reconstituant très prisé des guerriers **stellaires**. Allez-vous prendre le risque de le boire ? *Dans ce cas, rendez-vous au [2](#).* Sinon, vous pouvez vous emparer de l'épée de votre adversaire vaincu, une arme magnifique à la lame brillante. *Rendez-vous alors au [15](#).* Mais peut-être préférez-vous ne pas perdre de temps, et continuer votre exploration du vaisseau en commençant par la soute ? *Rendez-vous au [47](#).* Ou par le château arrière ? *Rendez-vous au [28](#).*

34

Soudain, un bruissement dans le feuillage d'un taillis situé à proximité de votre repaire détourne votre attention de l'affrontement qui continue à faire rage un peu plus loin. Vous

apercevez alors deux humains qui émergent de l'épaisse végétation. L'un d'entre-eux a l'air mal en point : à demi appuyé sur l'épaule de son camarade, il a du mal à marcher, et une large auréole d'un sang rouge répugnant imprègne la tunique qui recouvre sa cotte-de-maille. Vous remarquez que l'homme valide parle sans s'interrompre à son compagnon blessé, mais pas pour se moquer de lui ni pour l'insulter... Au contraire il cherche apparemment à le rassurer, et l'encourage à continuer. Étrange. *Notez que vous connaissez maintenant la voix et l'accent du sergent Lucius.* Allez-vous passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise ? *Rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).*

35

Les bâtiments vers lesquels vous vous acheminez sont clairement des constructions provisoires, et ils sont composés de plusieurs blocs distincts. L'un d'entre-eux en particulier retient votre attention : accolé contre la palissade, il est situé à l'écart de la partie animée du camp. Vous décidez de l'explorer.

Arrivé devant la porte en bois, vous brisez sans efforts le lourd cadenas qui la ferme et vous pénétrez dans ce qui ressemble à un petit hangar. L'intérieur est très sombre, mais votre vue est perçante dans le noir ; vous distinguez une multitude de caisses de toutes tailles, ainsi que d'énormes cuves stockées contre un mur. La plupart d'entre elles sont fermées, sauf quelques-unes d'où se dégage une puissante odeur aromatique rappelant celle des herbes médicinales. Brusquement, un bruit de pas se fait entendre derrière vous. Quelqu'un vient !

Qu'allez-vous faire ? Vous retourner et faire face au nouvel arrivant ? *Rendez-vous au [19](#).* Vous cacher à l'intérieur d'une barrique ? *Rendez-vous au [5](#).* Ou vous dissimuler dans l'ombre ? *Rendez-vous au [12](#).*

36

Vous commencez à vous demander à quoi rime votre présence en ces lieux. Vous repensez à tout ce que vous avez appris des hommes depuis que vous les côtoyez... L'amitié, l'amour, la pitié... Voilà des notions qui vous étaient totalement étrangères, mais que vous avez assimilées peu à peu, et qui vous ont profondément transformé... Vous, un **changeur de forme** ! Quelle ironie !

Mais vous savez que cela ne suffit pas à faire de vous un humain. Quant aux autres Enfants de

Xarxoxun – vos frères et sœurs Cauchemars – ils vous apparaissent désormais répugnant. Qu'ils règlent donc leurs problèmes entre eux !

Vous vous détournez des tableaux, renonçant à votre mission. Vous trouverez bien une chaloupe sur ce vaisseau. En dépit du danger que représente pour vous l'eau salée, vous êtes décidé à tenter la traversée de l'océan. Il le faut, car vous ne vous sentez plus chez vous sur Makan.

Une nouvelle vie vous attend ailleurs, vous en avez la conviction. Vous gagnerez votre liberté... Ou vous mourrez en essayant.

37

En dépit de votre nervosité initiale vous retrouvez assez vite votre calme, car les soldats qui vous entourent ne semblent pas faire attention à vous. Comme en témoigne le rythme lent de leur marche, la progression à travers les marais est très difficile pour eux, et cela d'autant plus que le danger omniprésent requiert toute leur vigilance. À l'instant même l'un d'entre eux vient de disparaître dans un trou d'eau profonde, happé par les tentacules d'une **pieuvre de vase**. Ses deux yeux qui brillaient sous la surface se voyaient pourtant de loin.

Décidément, vous avez le plus grand mal à comprendre les motivations de cette espèce. Que représente la minuscule île de Makan au regard des humains, en comparaison à l'immensité de leur empire du continent ? Est-ce après Xarxoxun qu'ils en ont ? Non, la puissance du dernier des **natifs** est brisée depuis longtemps, au moins depuis la défaite de son Troisième Fils sur les rives de la Mer Intérieure... Les Cauchemars ne sont plus une menace pour les hommes, tout au plus une simple nuisance. Comment expliquer alors cette fureur hégémonique qui les encourage à étendre leur domination jusque sur un milieu qui leur est aussi peu favorable ? Est-ce la subsistance de l'un des derniers sanctuaires de l'Ordre Ancien – et le souvenir d'une époque où ils n'étaient pas encore les maîtres – qui leur fait à ce point horreur ? Quand donc s'apaisera leur soif de conquête ? Quand le monde entier sera tombé entre leurs mains, et que toutes les autres races auront été asservies ou exterminées ? Quelle folie !

Tandis que vous vous livrez à ces réflexions, le temps passe et votre confiance grandit : votre identité d'emprunt semble fonctionner parfaitement. Peu à peu, vous sentez que le sol sous vos pieds palmés se fait plus ferme, et la troupe finit par quitter le marécage. Vous répugnez à abandonner votre milieu naturel, mais vous ne pouvez plus vous dérober à présent. Autour de

vous les guerriers semblent se détendre, et les discussions reprennent. Leur camp n'est probablement plus très loin. Allez-vous vous essayer d'entendre ce que se disent les trois humains qui marchent devant vous ? *Rendez-vous au [48](#)*. Ou préférez-vous garder vos distances ? *Rendez-vous au [21](#)*.

38

Vif comme un serpent, vous vous jetez sur le magicien alors qu'il termine sa matérialisation. Celui-ci paraît surpris par votre réaction, et il se replie de plusieurs pas en direction de la porte. Subitement un poignard scintille derrière lui, avant de s'abattre dans son dos : c'est la fille, Ilia, qui vient à votre aide ! L'homme s'effondre sur le sol, son sang vert inondant sa robe.

Son sang vert ? Les fluides vitaux des humains sont pourtant rouges habituellement... Un mauvais pressentiment vous enserre le cœur, bientôt confirmé lorsque vous voyez le sorcier se relever en titubant. Il devrait être mort !

Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Il grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun ! Heureusement pour vous, sa blessure l'a considérablement affaibli :

LE PREMIER FILS

Adresse 6

Endurance 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [25](#).

39

Autour de vous les soldats continuent leur bavardage, mais sans rien vous apprendre qui puisse vous aider à accomplir votre mission. Vous les écoutez parler tendrement de leurs familles, de ces femmes et de ces enfants qu'ils ont été forcés d'abandonner sur l'ordre de leur maître, un homme cruel et ambitieux qu'ils craignent et détestent à la fois. Vous commencez à comprendre que la plupart des humains ne partagent pas les fantasmes de conquêtes de leurs dirigeants, mais qu'ils sont contraints d'y participer, alors qu'ils ne souhaiteraient probablement rien de mieux que de rester chez eux à vivre en paix avec leurs proches. Un peu tardivement, vous vous

apercevez avec surprise que la nostalgie qui émane de leurs propos vous trouble profondément. Vous avez très envie de rester parmi eux, fasciné par une puissante émotion qui vous était jusqu'ici inconnue. *Vous gagnez 1 point d'Humanité.* Allez-vous céder à ce désir ? *Rendez-vous au [23](#).* Ou choisissez-vous plutôt de vous y soustraire, affolé par les changements que vous sentez naître en vous ? *Retournez alors au [16](#) pour faire un nouveau choix.*

40

Deux humains isolés, dont un blessé, voilà qui ne devrait pas vous poser de problème. Vous vous accroupissez sur le sol, prêt à bondir, lorsqu'un concert de cris stridents explose dans les frondaisons au-dessus de vous. Aussitôt un groupe de cinq **hurleurs** s'abat sur les soldats décontenancés, mais ces derniers ne tardent pas à se ressaisir. La mêlée sanglante qui s'ensuit est du plus grand intérêt, et vous ne pouvez pas vous empêcher d'admirer la technique bien rodée avec laquelle se battent les guerriers humains. Certes, ils n'ont pas la fine élégance des **stellaires**, ni la force brutale des **monstres rocheux**, mais vous n'avez jamais eu l'occasion d'assister à une telle maîtrise de l'art du combat. Les **hurleurs** – avec pour seules armes leurs griffes, leurs crocs et leur fureur bestiale – paraissent bien inoffensifs en comparaison. Leur surnombre finit pourtant par leur permettre de triompher, mais à quel prix ! Trois d'entre-eux gisent morts sur le sol, leurs cadavres entremêlés avec ceux de leurs adversaires, et les deux seuls survivants sont en bien piteux état : leurs ailes de cuir sont toutes déchirées et leur sang s'écoule de plusieurs blessures. Vous vous relevez en ricanant. Vous n'avez jamais aimé les **hurleurs**, et ceux-ci paieront pour vous avoir privé de votre lutte avec les humains :

HURLEURS

Adresse 2

Endurance 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [31](#).

41

Vous commencez à vous demander si vous n'avez pas fait une erreur en vous aventurant sur ce vaisseau, car il est décidément bien étrange. Non seulement vous n'avez rencontré aucun garde, mais toutes ces runes colorées qui luisent sur le pont vous rendent mal à l'aise. Vous descendez prudemment les quelques marches qui mènent à la cabine. Soudain, avant-même que

vous ayez posé votre main griffue sur la poignée de la porte, une voix vous parvient au travers du battant, vous invitant à entrer ! Vous n'avez pourtant fait aucun bruit !

Sorcellerie, évidemment. Inutile de chercher une explication naturelle là où il n'y en a pas. Votre sixième sens vous avertit d'un danger imminent, mais vous ne parvenez pas à l'identifier. Hésitant, vous finissez par vous décider à ouvrir la porte... Pour vous retrouver face à face avec un vieil homme assis à son bureau. Celui-ci lève les yeux vers vous et vous adresse un sourire narquois.

« Je vous attendais, Hisssa de Makan. »

Comment cet humain connaît-il votre nom ? Voilà une question qui restera sans réponse. En effet au moment même où vous vous la posez, un stylet posé sur le bureau s'élève dans les airs, comme porté par une main invisible, puis tournoie trois fois sur lui-même avant de traverser la pièce en un éclair. Sans que vous puissiez réagir, sa lame vient s'enfoncer dans votre crâne. Votre mort est instantanée. Vous avez échoué dans votre mission.

42

Décidé à laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l'arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d'un regard où l'étonnement se mêle à l'inquiétude – mais l'homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu'il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d'abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s'avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

JARKHEN

Adresse 4

Endurance 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).

43

En profitant de la nuit tombante, vous réussissez sans peine à fausser compagnie aux soldats. Prudemment, vous longez la palissade. La progression est des plus malaisées, car l'escarpement est très difficilement praticable, et l'océan n'est qu'à un ou deux mètres de vous. Soudain, une

vague un peu plus puissante que les autres vient se briser sur le rocher ou vous vous tenez, vous éclaboussant du même coup. Le contact avec l'eau salée vous brûle la peau comme s'il s'agissait d'un acide, et vous arrache un sifflement de douleur. *Vous perdez 1 point d'Endurance.* Vous comprenez alors que vous entêter vous conduirait à une mort certaine, et vous rebroussez chemin, furieux contre vous-même à l'idée d'avoir ainsi gaspillé vos forces. In extremis, vous parvenez à réintégrer la troupe avant que les portes du camp fortifié ne se referment. *Rendez-vous au [16](#).*

44

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cossu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Sans aucune pitié et avant qu'elle ait pu réagir, vous vous précipitez sur elle et vous l'assommez d'un formidable revers de la main. En voilà une qui vous laissera en paix un moment !

Refusant de perdre le moindre instant, vous traversez la pièce vers sa seule autre issue, à la poursuite de votre ennemi. *Rendez-vous au [42](#).*

45

Tapi dans l'eau à la lisière du cloaque, vous regardez le groupe de guerriers qui pénètre en file indienne dans le bois sombre et touffu. Quelques dizaines de minutes se succèdent en silence, puis un concert de hurlements perçants s'élève tout à coup, bientôt accompagné par les cris des humains et le fracas de leurs armes. Vous affichez un sourire sardonique dévoilant une double rangée de dents effilées. Vous aviez vu juste.

Le tumulte de la bataille continue un long moment, mais finit peu à peu par perdre en intensité, avant de s'éteindre complètement. L'attente se poursuit, mais ce n'est pas un problème pour vous ; chasser en embuscade est dans votre nature. Vous n'avez jamais été un prédateur de traque.

Subitement un premier soldat émerge des fourrés, suivi du reste de la troupe. Les **hurleurs** ont bien rempli leur office : le nombre d'humains a été réduit de moitié, et la plupart d'entre-eux ont l'air fortement éprouvés. Allez-vous profiter de leur désarroi pour vous mêler à eux en prenant l'apparence d'un guerrier masqué ? *Rendez-vous au [18](#).* Ou préférez-vous attendre encore ? *Rendez-vous au [14](#).*

Si vous avez l'apparence d'un homme appelé Stig Ingjaldsson, ou encore d'un guerrier masqué, rendez-vous au [32](#). Si votre aspect est celui du sergent Lucius, et que vous connaissez sa voix, rendez-vous au [24](#).

Tandis que vous approchez de la cale, votre odorat détecte une odeur familière qui vous rappelle la citadelle de Xarxoxun... Des **grogneurs**, ici ? Craignant de comprendre, vous vous précipitez vers l'une des trois immenses grilles qui donnent sur les entrailles du vaisseau. Le spectacle qui s'offre à vos yeux confirme alors votre intuition : les malheureuses créatures sont bien là, affalées sur les bancs des rameurs, baignant dans une crasse et une promiscuité insupportable.

Des esclaves... Vous comprenez maintenant pourquoi vous n'avez pas vu d'ouvriers dans le camp. Est-ce donc là le sort que les humains réservent aux serviteurs des **natifs** ? Vous sentez une colère glacée vous envahir. L'heure viendra de leur faire payer leurs affronts ! *Vous perdez 1 point d'Humanité.*

Rageur, vous vous détournez de la soute pour vous diriger vers le château arrière. *Rendez-vous au [28](#).*

Sans en donner l'air, vous vous approchez subrepticement du petit groupe pour écouter leur conversation. Les trois hommes ont probablement des origines identiques, car ils se ressemblent beaucoup : petits et imberbes, leurs peaux ont la même teinte dorée, et leurs yeux sont légèrement bridés, comme ceux des **stellaires**. Leur pratique du langage universel d'Arancillie est colorée d'un accent inhabituel qui vous rends leurs échanges difficilement compréhensibles, mais vous en saisissez néanmoins l'essentiel. Il y est question d'un de leurs camarades tué par les **hurleurs**. Étrangement, sa mort semble énormément les affecter, au point que deux d'entre-eux ont le regard qui brille, comme s'ils avaient mal... Ils ne sont pourtant pas blessés ! Selon vous, si leur compagnon s'est fait tuer, c'est qu'il ne s'est pas montré assez rapide, intelligent ou résistant, et donc qu'il ne méritait pas de vivre... Pourquoi le plaindre alors ? Vous secouez la tête, car cela

dépasse votre entendement.

Pourtant, même si vous n'en êtes pas encore conscient, une petite étincelle brille désormais dans un recoin de votre esprit, l'éclaircissant un peu. *Vous gagnez 1 point d'Humanité. Rendez-vous au [21](#).*

49

Le **stellaire** s'écarte et s'incline respectueusement face à vous lorsqu'il aperçoit votre visage d'emprunt. Vous passez devant lui sans dire un mot, sans même lui accorder un regard. De la part d'un membre de cette race orgueilleuse que vous détestez, une telle déférence vous apporte une immense satisfaction !

Allez-vous maintenant vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au [47](#)*. Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au [28](#)*.

50

Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarroxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Jarkhen ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Soudain, une incantation retentit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire.

« Hazmur dolio verruias... »

La magie des **natifs** ! Avant que vous ayez pu vous retourner, une sensation de brûlure généralisée vous arrache un cri de souffrance. Stupéfait, vous regardez vos mains, votre torse, vos jambes : des flammes rosâtres ont envahi votre corps, consumant votre chair comme s'il s'agissait de bois sec. Vous vous effondrez sur le sol, terrassé par une douleur intolérable. Vos sens s'éteignent un à un, puis c'est au tour de votre conscience de sombrer dans les ténèbres.

La survie de Makan avait un prix : c'était de mourir sans comprendre...