

Le Héros, la Mort et le Talisman

(v 1'0)

par Kraken

LES RÈGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Dans cette histoire, le personnage principal n'est autre que vous-même – vous qui avez lu un certain livre il y a un certain temps. Peut-être ne vous en souvenez-vous plus ? Qu'importe ! Vous l'avez lu un jour et c'est tout ce qui compte.

Cette aventure est un peu particulière puisqu'elle vous demandera parfois de prendre appui sur votre environnement, celui qui vous entoure pendant votre lecture. En tant que concepteur de l'aventure, j'ai trouvé que cette idée était amusante à mettre en scène, mais je suis très curieux de connaître le ressenti des lecteurs. Cette interaction avec la réalité pourra prendre différentes formes tout au long du récit. Je compte sur vous pour me dire ce qui fonctionne ou pas !

Vous aurez également à tenir les comptes de votre **Endurance**. Votre total de départ est fixé à 10. Si à un moment de votre lecture cet indicateur tombe à 0, cela signifiera que vous êtes mort – dans le livre, évidemment. Mais est-ce vraiment si anodin ? Il n'est pas toujours si évident de faire la différence entre le réel et l'imaginaire...

Et maintenant tournez la page !

Un bruit strident vous tire de votre sommeil. Vous vous redressez en vous massant la nuque et vous regardez autour de vous, l'esprit encore embrumé. Oui, il semblerait que vous vous soyez endormi sur le canapé du salon. Le livre que vous étiez en train de lire gît sur le sol, juste à côté d'une tasse à café vide.

Le bruit résonne à nouveau, avec plus insistance, et vous réalisez qu'il s'agit de la sonnette d'entrée de votre logement. Qui cela peut-il bien être, à cette heure ? Vous vous relevez et vous vous dirigez vers le seuil, ne désirant pas faire attendre plus longtemps votre visiteur, quel qu'il soit.

Vous tournez la clé dans la serrure et appuyez sur la poignée de la porte à l'instant où la sonnette commençait à retentir pour la troisième fois. Le bruit s'interrompt brusquement tandis que le battant s'ouvre vers vous, dévoilant l'extérieur. Et la surprise est telle que vous reculez d'un pas.

Un vieil homme chauve au visage blafard est assis dans un fauteuil roulant en bois sombre. Une épaisse couverture rouge sang est posée sur ses genoux, mais votre attention se focalise rapidement sur l'objet qu'il tient dans sa main droite, une longue canne d'ébène dont l'extrémité d'ivoire est taillée en forme de crâne. Un crâne qui un instant plus tôt était posé sur la sonnette de votre logement.

– Bon... Bonjour, faites-vous, un peu intimidé par l'apparence sinistre de l'infirme.

– Ptah ! Trêve de mondanités ! crache celui-ci d'une voix d'outre-tombe. Vous vous souvenez de moi ?

Votre esprit se met en branle à toute vitesse pour tenter de le reconnaître. Sans succès.

– Je suis désolé, mais j'ai bien peur que non, finissez-vous par admettre en ébauchant un sourire. On se connaît ?

– Nous nous sommes rencontrés il y a longtemps, en des circonstances aussi déplaisantes pour l'un que pour l'autre. Mais ça n'a pas d'importance, oublions le passé. Ce qui compte c'est que je vous ai retrouvé, enfin, et que je suis revenu chercher ce qui m'appartient.

Devant une telle agressivité, votre sourire se fige sur votre visage.

– Je suis désolé, mais vous faites erreur. Et je ne sais pas ce que vous insinuez, mais je n'ai rien ici qui appartienne à quelqu'un d'autre que moi.

La bouche de l'homme se crispe en un rictus d'énervement. Vous le trouvez décidément des plus antipathiques. Il pointe sa canne vers vous et déclare, menaçant :

– Je vous préviens : ne vous moquez pas de moi ! Vous savez parfaitement ce que je veux, et vous allez me le donner !

– Je vous assure que je ne vois pas de quoi il s’agit ! répliquez-vous avec colère, prêt à lui fermer la porte au nez.

– Le Talisman ! explose-t-il soudain, les yeux exorbités de rage. Le Talisman de la Mort, voilà ce que je veux !

Rendez-vous au [1](#).

1

– Le... le quoi ? répétez-vous, incapable de trouver un sens à ces paroles. Je ne comprends rien à ce que vous dites !

– Ne faites pas l’innocent ! réplique l’homme sur un ton à peine radouci. Avec vos compagnons infidèles, vous avez commis le pire des crimes. Un péché... capital ! Vous avez volé le Talisman ! Sur l’autel même de la Mort, au cœur du Rift ! Quelle offense ! Quel outrage ! Mais ce sacrilège sera bientôt réparé. Rendez-le-moi tout de suite et je promets de ne pas vous faire de mal.

L’absurdité de ces paroles achève de vous convaincre que vous avez affaire à un fou.

– Ce que vous dites n’a pas de sens ! Et je n’ai jamais volé quoique ce soit !

– Vous mentez ! Vous mentez ! s’écrie-t-il avec fureur.

C’est à votre tour de sortir de vos gongs.

– Ça suffit maintenant ! Partez ! Rentrez chez vous ! Ou je vous jure que... que...

L’infirmier laisse échapper un rire malsain.

– Ou quoi ? Rien de ce que vous pouvez dire ne peut m’impressionner. Je n’ai peur de rien, pas même de la Mort ! Vous en revanche, vous devriez la redouter. Car lorsque votre heure viendra, elle vous fera payer vos affronts ! Nul ne peut s’opposer à celle qui rend l’ultime justice, celle qui fait de nous tous des êtres égaux ! Allons, soyez raisonnable... Je vous laisse une dernière chance : donnez-moi le Talisman !

– Je vous répète pour la énième fois que je ne sais pas de quoi vous parlez !

Vous faites mine de refermer la porte.

L’homme pose l’horrible figure qui orne l’extrémité de sa canne contre le vantail, interrompant votre geste, puis il enfonce sa main gauche dans la poche de sa veste et la ressort avec une carte de visite qu’il vous tend. N’osant pas la refuser, vous la saisissez du bout des doigts.

– Si vous changez d’avis, téléphonez-moi. Réfléchissez vite, vite et bien. Je vais partir à présent, mais je reviendrai. Nous reviendrons ! Bientôt !

Le fauteuil recule brusquement en arrière sans que l’homme ait eu besoin de toucher les roues – comme tiré par des mains invisibles. « Probablement un système de motorisation électrique, »

songez-vous en claquant la porte.

Vous retournez vous asseoir sur le canapé, et c'est alors que vous réalisez que vous tremblez de tous vos membres.

« Quel vieux schnoque ! Qu'il aille se faire voir avec son fichu talisman... Le Talisman de la Mort ! C'est n'importe quoi ! »

Si vous avez déjà lu un livre qui porte ce nom et si vous possédez cet ouvrage chez vous, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).

2

La monstruosité fait un premier pas en avant, puis un deuxième ; vous reculez à mesure. Son visage crevassé aux yeux caves ne laisse paraître aucune émotion.

La rapidité de son attaque vous surprend. Vous levez les bras en guise de parade, mais sa force brutale est de loin supérieure à la vôtre et elle brise sans peine votre pitoyable tentative de défense. Ses mains osseuses se plaquent sur vos épaules, vous poussent contre le mur, remontent jusqu'à votre cou et se mettent à serrer, serrer... Vous vous débattez sans parvenir à vous défaire de son étreinte. L'air commence à vous manquer, votre vision se teinte de rouge..

Vous perdez 3 points d'Endurance.

Mobilisant tout ce qui vous reste d'énergie, vous relevez votre genou qui vient frapper le mort-vivant à l'entrejambe. Évidemment, compte tenu de son état de décomposition avancé, ce coup bas n'est pas aussi payant contre cet adversaire que ce qu'il l'aurait été face à un humain, mais il le déséquilibre tout de même légèrement – assez pour vous permettre de vous dégager.

À cet instant, des coups redoublés se mettent à retentir contre la porte d'entrée de votre logement.

Allez-vous poursuivre le combat (rendez-vous au [16](#)), ou contourner votre assaillant et vous précipiter vers l'entrée (rendez-vous au [42](#)) ?

Si aucune de ces deux options ne vous paraît satisfaisante, vous pouvez aussi essayer de fuir par la fenêtre, à condition que la pièce où vous vous trouvez en soit pourvue, et qu'elle se situe au rez-de-chaussée (rendez-vous au [30](#)).

3

Le plat se révèle excellent, avec un poisson admirablement bien cuit et assaisonné – même si vous n'êtes pas certain qu'il s'agissait réellement d'une truite. La serveuse vous conduit ensuite dans un petit dortoir de cinq lits, tous vides. Comme vous la remerciez et la complimentez sur le repas, deux jolies fossettes apparaissent sur ses joues. C'est la première fois que vous la voyez sourire.

– Oui, Thaum est un vrai... magicien. En cuisine comme dans d'autres domaines.

Vous passez une très bonne nuit et vous réveillez le matin frais et dispos.

Vous regagnez 3 points d'Endurance.

Si vous avez les codes « taille » et « estoc », rendez-vous au [20](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

4

Votre monture se lance aussitôt dans un galop effréné, dont le départ est si brusque que vous manquez de tomber de la selle. Parcourir ainsi votre environnement familier sur le dos d'un cheval à la robe de feu a quelque chose d'irréel, mais toutes les sensations sont là pour vous convaincre qu'il ne s'agit pas d'un rêve : le souffle du vent dans vos cheveux et sur votre visage, les claquements secs et réguliers des sabots contre le bitume, le contact entre vos mains et la taille fine de cette mystérieuse jeune femme habillée en spadassin... Vous vous interrogez à son propos : qui peut-elle bien être, avec son si étrange accoutrement ? Pourquoi est-elle venue à votre aide ? Comment expliquer son intervention si opportune ? Et toute une série d'autres questions auxquelles vous vous trouvez bien incapable de répondre, évidemment.

Un point lumineux situé devant vous attire votre attention. Tandis que vous en approchez rapidement, vous réalisez avec stupeur qu'il s'agit d'une sorte flaque verticale argentée, fluctuante, à l'effet étrange, qui vous évoque une déchirure flottant au milieu de la rue. Sous l'impulsion de sa cavalière, le cheval accélère l'allure, et la vitesse de sa course fait que le capuchon de la jeune femme se rabat en arrière. Une longue chevelure couleur de nuit s'échappe de son manteau et vous fouette le visage. Elle se tourne vers vous et dit en riant :

– Nous y sommes presque ! Attention, ça va secouer !

– On... On va où ?

Vous réalisez que c'est la première fois que vous lui adressez la parole.

– Au Mont de l'Étoile. C'est là que nous attendent mes compagnes, les Femmes du Guet de Grisegilde, la cité du savoir. Mais il va d'abord falloir traverser la Porte.

– La porte ? Quelle porte ?

– La Porte entre ton monde et le mien. Une épreuve qui peut se révéler fatale...

La jeune femme laisse planer le doute avec malice, puis son rire franc et joyeux retentit de nouveau. Elle reprend :

– Ne t'inquiètes pas, toi tu ne crains rien puisque tu l'as déjà franchie par le passé. Tu es le Héros d'Orb ! Le Temps et la Destinée veillent sur toi !

Est-ce bien de l'ironie que vous percevez dans sa voix ?

Votre monture n'est plus qu'à quelques dizaines de mètres de l'énigmatique faille scintillante. Vous comptez à rebours dans votre tête : « cinq... quatre... trois... deux... un... Mère de Toutes

Choses, protège-moi ! »

Le cheval bondit dans la flaque de mercure qu'est Porte des Mondes. Vous vous cramponnez de toutes vos forces... et vous sombrez dans le néant.

La première chose que vous entendez est le bruit de sabots heurtant durement un sol en pierre. La sensation du toucher vous revient aussi – les flancs du cheval contre vos jambes, l'étoffe rugueuse du manteau de la jeune femme entre vos mains. Après un bref instant, alors que vous vous demandez avec angoisse pourquoi vous n'avez pas encore recouvré la vue, vous réalisez subitement que vous aviez fermé les yeux.

Vous relevez donc vos paupières, et vous découvrez autour de vous une immense salle pavée de larges dalles irrégulières. Les murs sont des parois humides qui semblent grossièrement taillées dans la roche. Accrochés à des torchères de métal, des flambeaux rougeoyant produisent d'épais volutes qui grimpent paresseusement vers une voûte si élevée qu'elle se perd dans les ténèbres.

– Où sommes-nous ? C'est le Mont de l'Étoile ?

– Non, vous répond la jeune femme – et vous ne manquez pas de remarquer la terreur qui blanchit sa voix. C'est le Rift.

Rendez-vous au [22](#).

5

Le pendentif maudit passé à votre cou devient de plus en plus lourd et froid à mesure que vous approchez du fond de la vallée. Vous apercevez bientôt les restes de ce qui était jadis un vaste ensemble de palais et de temples, aujourd'hui envahis par la végétation.

– Voici l'une des neuf cités perdues de Nil, vous explique Hyalée. Nil est le plus ancien dieu d'Orb, et aussi le plus détesté. Plus personne ne le vénère aujourd'hui.

Au centre de ces ruines se trouve une fosse circulaire large d'une centaine de mètres. Un dôme immatériel aux couleurs irisées s'élève au-dessus, semblable en apparence à une gigantesque bulle de savon. À l'intérieur de cette prison magique s'ébat la pire créature que vous ayez jamais vu. Vous n'auriez même pas pu imaginer qu'il puisse exister une horreur pareille.

– Alors c'est ça, Damolh ? Le Fils du Néant ?

– Le fils ou la fille... À ce stade, on ne sait plus trop.

Vous atteignez bientôt une ancienne route aux pavés disjoints que vous remontez en direction du centre de la cité. Les colonnes brisées et les édifices en ruine défilent autour de vous. Vous vous immobilisez en arrivant à une cinquantaine de mètres de la fosse.

La sensation de dégoût est telle que vous osez à peine regarder ce qu'elle contient.

Une sorte d'énorme larve obscène se tortille lentement à l'intérieur. De gros œufs translucides

s'échappent régulièrement de l'extrémité de son abdomen gonflé ; des êtres mi-humains mi-insectes en éclosent, se battant et se dévorant entre eux. Aussi sauvages soient-ils, ces monstrueux rejets évitent de s'approcher trop près de la tête aveugle du titan qui leurs a donné vie, puisque ce dernier n'hésite pas à engloutir tous ceux qui passent à portée de sa gueule.

– Et c'est cette abomination que tu voulais que je combatte ? Tout seul ?

Hyalée hausse les épaules et réplique avec humour :

– Tant qu'on n'a pas demandé, on ne peut pas être sûr qu'on va vous répondre « non ».

– Alors qu'est-ce qu'on fait maintenant ? On lui lance le talisman en espérant qu'il veuille bien l'avaler ?

– C'est un plan qui en vaut un autre, mais je ne suis pas certaine qu'on nous laisse le mettre en œuvre si facilement. Regarde !

La jeune femme vous désigne un campement installé dans la cour d'un palais effondré, approximativement à mi-chemin entre vous et la fosse – obnubilé par l'affreuse vision de Damolh, vous ne l'aviez pas remarqué auparavant. Quatre tentes, trois moyennes et une grande, toutes noires comme la nuit. Un homme blafard portant une robe de prêtre est installé à proximité d'une marmite qui bouillonne sur un feu de bois. Il s'aperçoit à son tour de votre présence :

– Maître ! Ils sont là !

À son appel, les tentes noires vomissent une dizaine d'autres hommes pareillement vêtus. Parmi eux se trouve un infirme assis dans une chaise roulante. Vous reconnaissez immédiatement Mortophile.

– Te voilà donc, Héros d'Orb ! rugit-il d'une voix étonnamment forte pour un homme dans sa condition. Nous devons parler toi et moi. Tu es sur le point de commettre une terrible erreur !

– Depuis quand nos ennemis nous mettent-ils en garde contre nos fautes ?

– Ce que tu envisages de faire signifierait la destruction du Talisman... et donc la défaite de la Mort ! Tu comprends ce que cela veut dire ? Le monde sombrerait dans le chaos !

– C'est un mensonge, intervient Hyalée. La mort existera toujours, puisqu'elle fait partie de la vie.

– N'écoute pas cette femme, s'époumone Mortophile en tapant sur ses accoudoirs, elle t'a trompée ! Elle te manipule depuis le début. Si tu fais ce qu'elle te demande, tu mourras aussi ! Elle veut se venger de toi, car tu as tué sa mère. Oui ! C'est la fille de Fauconna !

Vous saisissez le Talisman passé autour de votre cou et vous le levez aussi haut que sa chaîne le permet. La sphère noire n'a jamais été aussi pesante – comme si l'objet maléfique avait conscience que son destin était sur le point de se jouer.

– Ce que tu dis n'est plus tout à fait vrai, Mortophile. La donne a changé.

L'infirme blêmit en apercevant le pendentif.

– C’est... C’est le Talisman !

Puis s’adressant à ses hommes :

– Vite, vous tous ! Allez me le chercher ! Et tuez ces deux infidèles !

Dans un bel ensemble, les prêtres de la Mort extraient de leurs robes de longs couteaux noirs aux lames recourbées et se précipitent vers vous en hurlant.

Hyalée et vous-même échangez un sourire.

– Prête ?

– Toujours ! Toi aussi ?

– Oui... Je crois que oui.

– Alors on y va !

Dégageant vos armes, vous vous préparez au combat.

Cherchez une couleur autour de vous. Si votre attention s’arrête sur :

> *du rouge, du vert, du violet, du noir : rendez-vous au [9](#).*

> *du orange, du bleu clair, du rose, du gris : rendez-vous au [43](#).*

> *du jaune, du bleu foncé, du marron, du blanc : rendez-vous au [17](#).*

6

Les traits du visiteur prennent une expression suppliante.

– Voilà, reprend-il, j’ai besoin que tu me donnes quelque chose. Quelque chose de précieux que tu possèdes, mais qui ne t’appartient pas.

L’absurdité de la situation que vous êtes en train de vivre vous apparaît soudain avec évidence.

– Vous n’êtes pas...

Le visage de votre oncle s’assombrit. Il fait un pas vers vous et clame d’une voix grinçante, qui n’a plus rien en commun avec celle que vous lui connaissez habituellement :

– On ne te trompe pas facilement. La Mère de Toutes Choses a bien choisi son champion. Très bien alors, bas les masques. Je viens au nom de mon seigneur le Roi Sans Chair, qui lui-même sert notre maître à tous : la Mort.

La peur et l’incompréhension grandissent encore en vous.

– Je ne l’ai pas, votre fichu talisman ! répliquez-vous néanmoins, sur un ton que vous voulez autoritaire. Sortez de chez moi !

Ce qui se produit alors vous glace le sang : la peau de votre oncle prend une couleur grisâtre, elle se dessèche et tombe en lambeaux ; ses yeux s’enfoncent et disparaissent dans leurs orbites ; son sourire s’élargit jusqu’à l’impossible, dévoilant la mâchoire béante d’un cadavre vieux de plusieurs semaines.

Sans vous laisser le temps de réfléchir, la chose ignoble se précipite vers vous. Le croassement rocailleux qui s'échappe de sa gorge vous évoque une sorte de rire dément.

Si vous tentez de vous défendre, rendez-vous au [37](#). Si vous battez en retraite, rendez-vous au [29](#).

7

En poussant un cri sauvage, vous vous précipitez à l'attaque.

Un être trapu à la barbe crasseuse et au front orné de cornes est le premier à vous faire face. Il tente un moulinet avec son lourd marteau de guerre, mais son geste est trop maladroit et vous l'éventrez proprement. Son corps n'a pas encore touché le sol que vous sautez déjà par-dessus. En effet vous n'avez d'yeux que pour la jeune femme – toujours empalée sur l'espadaon de son formidable adversaire. Elle résiste encore pourtant, tente d'arracher l'épaisse lame à son thorax, ce qu'elle finit par réussir avant de basculer par-dessus la selle de son cheval.

Vous éliminez un nouvel adversaire avec une aisance déconcertante ; vous voilà face à l'énorme reptile bipède, mais votre dague paraît bien dérisoire comparé à son interminable épée à deux mains. Celle-ci décrit un large arc-de-cercle pour vous couper en deux, et seule une chance inouïe vous permet de l'esquiver in extremis. Vous tombez néanmoins en arrière et vous vous retrouvez allongé sur le sol, juste à côté du corps de votre compagne. Vous vous tournez brièvement vers elle...

Vous n'en croyez pas vos yeux ! La jeune femme est en train de se relever, visiblement indemne ! Tandis qu'elle est déjà en train de ramasser son épée, vous remarquez à son doigt un anneau qui brille en répandant une étrange lumière verte. Cette scène vous évoque un souvenir des plus désagréables.

« Oui... La grande prêtresse dans le temple... Un combat sous le regard de sa déesse... Une déesse cruelle... Et un combat pour... la possession du Talisman ! »

Bon sang, mais c'était dans le livre !

La réalité se rappelle brutalement à vous. L'espadaon noir s'abat pour vous transpercer. Vous faites une roulade sur le côté... trop tard... Non ! Une lame bleutée vient de s'interposer ! Dévié, l'espadaon se plante dans le dallage. L'épée d'azur poursuit sa course et s'enfonce dans l'abdomen de la créature... Un flot de sang jaillit, le monstre s'effondre sur lui-même...

Pour la deuxième fois en peu de temps, la jeune femme vous tend sa main gantée pour vous aider à vous relever. Vous regardez son plastron ; il y a bel et bien une longue déchirure sur son haubert de cuir. La blessure qu'elle a reçue ne pouvait qu'être fatale !

– Ça va ? vous demande-t-elle d'une voix pourtant bien vivante.

– Oui. Pour l'instant !

– J’ai vu que tu avais essayé de m’aider. Tu t’en es bien sorti ! Les vieilles habitudes reviennent vite à ce que je vois !

– Merci, répondez-vous simplement, rendu un peu méfiant par sa subite résurrection.

Notez le code « taille ».

Autour de vous la horde de démons sautillants hésite, visiblement affectée par la mort de son champion.

– L’accalmie ne va pas durer, reprend la jeune femme en attrapant de sa main gauche les rênes de son cheval, lui aussi indemne. Ils vont revenir plus nombreux.

– Où est la sortie de cet endroit ?

– La seule vraie sortie de ces souterrains est inaccessible. Nous sommes tombés dans un piège : les Elfes Noirs ont corrompu le passage ouvert par la Porte des Mondes et ils nous ont conduits jusqu’ici, au cœur du Rift. Mais tout n’est pas encore perdu !

– Qu’est-ce qu’on va faire, alors ?

– Ce qu’on fait toujours dans ces cas-là, quand il n’y a plus d’espoir, vous répond-elle en riant.

Prier !

Rendez-vous au [26](#).

8

Rassemblant tout votre courage, vous vous élancez vers la monstruosité en pointant votre arme devant vous. Ses mains putrides tentent de vous arrêter, mais vous les détournez avec adresse en vous servant de votre bras gauche comme d’un bouclier. Lançant votre pied en avant, vous esquissez une feinte rapide et vous vous fendez avec élégance – un enchaînement de haute volée dont vous ne vous seriez jamais crû capable. Le succès de cette manœuvre est inespéré : votre lame s’enfonce en plein dans le crâne de votre adversaire qui s’immobilise aussitôt, comme frappé par la foudre.

Au même instant, des coups redoublés se mettent à retentir contre la porte d’entrée de votre logement.

Néanmoins la créature n’est pas morte – elle recommence avancer vers vous !

Allez-vous faire en sorte de l’achever (rendez-vous au [16](#)), ou le contourner et vous précipiter vers l’entrée (rendez-vous au [42](#)) ?

9

L’un des acolytes lance vers vous une attaque maladroite que vous évitez sans peine. Vous ripostez d’un revers qui fait mouche ; l’homme s’effondre à genoux en se tenant le ventre, mais un autre séide en profite pour vous frapper lâchement dans le dos.

Vous perdez 2 points d'Endurance.

Cherchez une couleur autour de vous. Si votre attention s'arrête sur :

> du blanc, du rose, du vert, du jaune : rendez-vous au [25](#).

> du noir, du marron, du bleu clair, du rouge : rendez-vous au [43](#).

> du gris, du violet, du bleu foncé, du orange : rendez-vous au [17](#).

10

Lentement, la silhouette ténébreuse approche de la baie vitrée. Elle pénètre dans le halo lumineux qui s'échappe du salon, se révélant ainsi dans toute son horreur.

Des habits en lambeaux couverts de terre, un corps desséché squelettique surmonté par un visage aux orbites creuses et à la mâchoire béante... c'est un mort qui se tient face à vous !

La chose ignoble se colle doucement contre la vitre et s'immobilise, les bras obscènement écartés. Vous vous imaginez un instant que l'obstacle de verre l'arrêtera peut-être, mais cet espoir est de courte durée : sa substance devient immatérielle et elle commence à la traverser la paroi !

Une odeur putride envahit l'air intérieur, le rendant presque irrespirable.

– Je suis l'émissaire de la Mort, croasse la monstruosité en pénétrant dans la pièce. Je viens chercher le Talisman.

Et elle se jette sur vous avec une incroyable rapidité.

Si vous tentez de vous défendre, rendez-vous au [37](#). Si vous battez en retraite, rendez-vous au [29](#).

11

Votre marche vous conduit jusque dans un vallon rocailleux au milieu duquel bondit un torrent. Vous vous y désaltérez avec plaisir, puis vous vous laissez lourdement tomber sur un rocher.

– Pfiou, soufflez-vous, je suis vidé !

Hyalée sourit d'un air entendu et vient s'asseoir à côté de vous.

– Je connais cette rivière. Elle traverse les collines et croise une route assez importante qui relie Grisegilde à Serakub. Si tout se passe bien, nous la rejoindrons demain soir.

Elle regarde le ciel qui commence à s'assombrir au-dessus de vos têtes et poursuit :

– Il est tard. Il vaudrait mieux s'installer ici pour la nuit. Je suis désolée de ne rien pouvoir te proposer à manger, mais les quelques provisions que j'avais ont disparues avec mon cheval. Kyrinla doit être en train de faire bombance à l'heure qu'il est !

Une nouvelle fois, vous vous interrogez silencieusement sur cette curieuse relation – un peu orageuse – qui semble unir votre guide et sa déesse tutélaire. Comme cela doit être étrange de

vivre dans un univers où les dieux sont si proches de vous qu'ils peuvent à tout moment vous tirer d'un mauvais pas, ou au contraire vous précipiter dans les ennuis ! Sans doute est-il naturel que cette proximité engendre entre les adorateurs et les adorés des rapports plus familiers que ceux que vous connaissez dans votre monde. Vous ne parvenez pas à déterminer quelle situation est la meilleure, mais une chose est certaine : si vous ne deviez jamais rentrer chez vous, vous auriez probablement du mal à vous y faire.

Hyalée quitte votre siège improvisé, enlève son manteau et s'allonge sur une petite plage de sable gris qui borde la rivière.

– Tu devrais venir à côté de moi. Tu ne vas pas passer toute la nuit sur ton rocher !

Vous vous installez auprès d'elle, le regard tourné vers la voûte des cieux où apparaissent déjà les premières étoiles. Les constellations qui naissent sous vos yeux vous sont totalement inconnues. bercé par le clapotis musical de l'eau et le souffle régulier de la jeune femme, vous vous endormez rapidement.

Quand vous vous réveillez, Hyalée est déjà debout. Vous vous levez péniblement, époussetez le sable de vos habits et étirez douloureusement vos membres courbaturés.

– Prêt à reprendre la route ? vous demande la jeune femme avec entrain, alors que vous étiez encore en train de bailler.

– Oui. On va dire ça.

– Courage ! Avec un peu de chance nous nous régalerons ce soir d'un bon repas chaud, et nous passerons la nuit dans un vrai lit – au lieu de celui d'un ruisseau.

– Allons-y alors ! J'ai hâte !

En dépit de votre estomac vide, vous vous sentez particulièrement heureux ce matin. Heureux de vous réveiller sur Orb et pas dans votre monde, heureux d'être en compagnie de Hyalée, et heureux aussi d'être en vie. Car on apprécie mieux la valeur des choses lorsqu'on est susceptible de les perdre à tout moment.

– Je t'avais bien dit qu'on trouverait une auberge, vous dit Hyalée avec aplomb – alors que vous êtes persuadé qu'elle n'avait aucune certitude à ce sujet.

Les lèvres plongées dans la mousse de votre chope de bière, vous hochez la tête avec enthousiasme. La découverte de ce relais de voyageurs perdu en pleine campagne était pour ainsi dire inespérée. Certes il ne paye pas de mine et vous êtes ce soir-là ses seuls clients, mais votre estomac crie à ce point famine que vous êtes prêt à renoncer à toute notion de confort – tant que vous avez quelque chose à vous mettre sous la dent.

La serveuse approche de vous. Il s'agit d'une jolie jeune femme aux cheveux courts et aux

yeux cernés de noir. Elle n'a pas l'air particulièrement à l'aise dans sa robe longue et arbore un air renfrogné.

– Qu'est-ce que je vous sers, pour le repas ? On a de la soupe de pissenlits, du poisson avec des pommes de terre et du ragoût de mouton.

– C'est pas du poisson, c'est de la truite, Cassandra, combien de fois il faudra que je te le répète ? intervient avec humeur un homme massif installé derrière le bar.

– De la truite, oui, c'est ça, reprend la serveuse en levant les yeux au ciel.

– La truite, ça me paraît très bien, dites-vous.

– Pareil pour moi, fait Hyalée.

La dénommée Cassandra hoche la tête et reprend la direction des cuisines.

– Thaum ! Deux poissons ! crie-t-elle en ouvrant la porte.

– Des truites, Cassandra, des truites ! s'énerve l'homme du bar.

– La ferme, Tyutchev ! lui répond la serveuse sur le même ton. T'as qu'à prendre les commandes toi-même si t'es pas content ! Ah, parlez-moi d'une vie d'aventures ! J'aurais dû écouter ma mère !

– Il faut bien se ranger un jour, lui répond l'homme sur un ton bougon. Une auberge c'est un bon placement, avec un revenu régulier. Mais ça, c'est à condition de ne pas faire fuir les clients ! Tu pourrais au moins sourire un peu ! La classe, voilà ce qui te manque, Cassandra !

Pour toute réponse, la serveuse disparaît dans les cuisines en claquant la porte derrière elle. Le bruit étouffé d'une autre voix masculine vous parvient de derrière le seuil, suivi d'un éclat de rire féminin. L'homme prénommé Tyutchev se renfrogne derrière le comptoir.

Votre regard croise celui de Hyalée et vous échangez un petit rire silencieux.

– J'espère qu'on ne finira jamais comme eux deux... ou eux trois ! plaisantez-vous.

Le visage de la jeune femme se ferme aussitôt.

– Pourquoi tu dis ça ? Vous demande-t-elle d'un ton sec. Tu es un compagnon de route agréable et nous avons partagé des choses, mais je ne suis ici avec toi que pour te conduire vers ton devoir. Je le fais pour Griseguilde, c'est tout ! Je préférerais être ailleurs, crois-moi ! Et de loin !

La brutalité de sa réaction vous prend au dépourvu.

– Excuse-moi. Je voulais juste plaisanter.

Hyalée baisse rapidement la tête, mais vous avez le temps de voir quelque chose briller au coin de ses paupières. Quelque chose qui ressemble à... des larmes.

– Non, excuse-moi, moi. J'ai réagi de manière excessive. La fatigue. Allez, parle-moi un peu de ton monde. Comment as-tu appelé cet objet incroyable, déjà ? Un... un téléphone ? Et tu dis que ça fonctionne sans magie ?

Elle relève les yeux et vous sourit. Comme ses traits délicats n'expriment aucune émotion qui puisse se rapprocher de la tristesse, vous en tirez la conclusion que vous avez dû vous tromper.

Un quart d'heure plus tard, la serveuse revient en apportant avec elle un grand plat en terre cuite dont le contenu vous met l'eau à la bouche.

– Voilà vos poissons, vous dit-elle toujours sur le même ton blasé – juste assez fort pour que l'homme du bar l'entende.

Ce dernier tape rageusement du poing sur le comptoir devant lui, vous faisant sursauter.

– Des truites, Cassandra !

Il se lève et se dirige vers vous d'un pas énergique, l'air furieux. Vous craignez un instant pour la serveuse, mais celle-ci le regarde approcher sans crainte apparente – il y a même un soupçon de défi dans son regard. De fait, c'est à vous qu'il s'adresse en arrivant près de la table :

– Vous avez vu comme elle me provoque ? Elle me provoque, pas vrai ?

Si vous désirez prendre la défense de la jeune femme, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez ne pas vous mêler de leur dispute, rendez-vous au [3](#).

12

Vous répondez à l'appel de la voix caverneuse.

– Ah ah, jubile le crâne, je te vois !

Sa mâchoire s'ouvre largement, dévoilant un gouffre obscur. Un éclair flamboyant jaillit des ténèbres et vous frappe de plein fouet, vous réduisant instantanément en un petit tas de cendre.

Bientôt le Talisman retrouvera son vrai maître, le Roi Sans Chair, et l'ombre de la Mort s'étendra sur Orb jusqu'à la fin des temps.

13

Un silence étrange plane toujours sur votre logement. L'être immonde qui vous a agressé rôde-t-il encore derrière la porte ? Vous donneriez cher pour le savoir !

Plusieurs possibilités s'offrent à vous : allez-vous continuer à attendre prudemment (rendez-vous au [40](#)) ou prendre le risque d'ouvrir la porte (rendez-vous au [24](#)) ?

Si aucune de ces deux options ne vous paraît satisfaisante, vous pouvez aussi essayer de fuir par la fenêtre, à condition que la pièce où vous vous trouvez en soit pourvue, et qu'elle se situe au rez-de-chaussée (rendez-vous au [30](#)).

14

Devant votre mutisme, les traits du visiteur perdent leur expression joyeuse.

– Tu entends ce que je te dis ? J’ai besoin de ton aide ! Tu ne vas pas te défilier encore une fois ?

Cette accusation injuste vous blesse profondément, au point de vous faire oublier l’in vraisemblance de la situation que vous êtes en train de vivre. Vous faites un pas en avant... et c’est alors que vous remarquez l’odeur. Un écœurant mélange d’émanations fongiques et de relents de pourriture.

– Qu’est-ce que...

Vous n’achevez pas votre phrase, car ce qui se produit alors vous glace le sang : la peau de votre oncle prend une couleur grisâtre, elle se dessèche et tombe en lambeaux ; ses yeux s’enfoncent et disparaissent dans leurs orbites ; son sourire s’élargit jusqu’à l’impossible, dévoilant la mâchoire béante d’un cadavre vieux de plusieurs semaines.

Avec une rapidité inattendue, la chose ignoble se précipite vers vous. Le croassement rocailleux qui s’échappe de sa gorge vous évoque une sorte de rire dément. Avant que vous ayez pu réagir, l’une de ses mains décharnées et griffues se referme sur votre bras. Ses ongles crasseux se plantent dans votre chair...

Vous perdez 2 points d’Endurance.

Si vous tentez de vous défendre, rendez-vous au [37](#). Si vous battez en retraite, rendez-vous au [29](#).

15

Votre regard accroche celui de la jeune femme. Vous y lisez une muette supplication.

Sans rien dire vous non plus, vous tirez votre épée de son fourreau et vous vous précipitez vers la fosse.

Mortophile réagit aussitôt. Il hurle à ses suivants :

– Arrêtez-le ! Vite, ou tout est perdu !

Vous atteignez le dôme magique quelques secondes avant que le premier prêtre ne vous rejoigne. Vous sautez à travers l’écran irisé, glissez sur la pente de la fosse, manquez de tomber une première fois, une deuxième... Vous improvisez une roulade... et vous vous relevez sur vos deux jambes, miraculeusement indemne.

L’un des rejetons de Damolh qui se trouvait là se jette à votre gorge, mais vous le fendez en deux d’un coup d’épée. Contrairement au ver titanesque qui s’agite mollement devant vous, les créatures humano-insectoïdes ont pris conscience de votre intrusion ; elles se rapprochent de vous en agitant leurs multiples pattes et en claquant des mandibules. Vous commencez à désespérer. Jamais vous ne parviendrez à triompher d’une telle légion !

– Alors ? On hésite ?

Vous vous tournez en direction de la voix – une voix féminine que vous connaissez bien. C’est Hyalée ! Elle est là, dans la fosse, juste à côté de vous !

Elle vous adresse un sourire bravache et reprend :

– Je me suis dit que tu pourrais avoir besoin de mon aide. Et puis... quitte à rejoindre le néant, autant y aller à deux !

Vous éclatez d’un rire franc.

– T’as raison ! On s’y sentira moins seuls !

– On y va, alors ?

– Entendu ma belle ! Pour Griseguilde !

– Kyrinla !

Et vous chargez ensemble vers les monstres, vers la gloire, vers votre destin.

Ainsi s’achève la Geste Fameuse du Héros et de l’Héroïne d’Orb. C’est tout un monde qui ne vous oubliera jamais – certains pour vous maudire, d’autres pour révéler votre mémoire.

Une forme d’éternité, en quelque sorte.

16

Vous lancez votre pied en avant dans l’espoir probablement naïf de faire tomber votre ennemi. Hélas, rien ne se passe comme prévu : il attrape votre jambe au vol et la soulève brusquement, si bien que c’est vous-même qui vous trouvez bientôt étalé au sol.

Vous n’avez pas le temps d’essayer de vous relever. Accompagnée de son manteau de peste, l’odieuse créature se jette sur vous. Ses doigts noircis et griffus déchirent vos habits et s’enfoncent dans votre abdomen, arrachant vos entrailles en une effroyable orgie sanguinolente.

Elle finira par trouver ce qu’elle était venue chercher, coincé entre votre cœur et votre poumon gauche, mais vous ne serez plus là pour le voir. Votre âme est déjà en route pour la Vallée des Ombres ; nul doute que le sombre seigneur qui règne en ces lieux saura se venger de vous, puisqu’il n’y a pas pour lui de pire péché que d’avoir voulu le priver de son Talisman.

17

Vous vous fendez en direction d’un des fanatiques qui a commis l’imprudence de trop s’approcher de vous. Votre lame s’enfonce dans sa main et il lâche son couteau en poussant un glapissement de douleur. Alors que vous hésitez à l’achever, deux de ses comparses se portent à sa rescousse et vous forcent à battre en retraite, l’un d’entre eux parvenant même à vous blesser légèrement.

Vous perdez 1 point d'Endurance.

Cherchez une couleur autour de vous. Si votre attention s'arrête sur :

> du violet, du bleu foncé, du orange, du noir : rendez-vous au [9](#).

> du rose, du vert, du jaune, du gris : rendez-vous au [43](#).

> du marron, du bleu clair, du rouge, du blanc : rendez-vous au [25](#).

18

Deux jours plus tard.

Pour la centième fois, vous regardez la carte de visite que vous a laissé l'infirmier. Il s'agit d'un bristol corné et jauni, imprimé en lettres d'or :

Docteur Malicius Mortophile
Grisegilde sur Lande

Suit un numéro de téléphone inscrit d'une main tremblante. Un numéro à sept chiffres qui commence par un quatre.

Vous ne parvenez pas à vous ôter cette inquiétante rencontre de l'esprit. Si vous n'aviez pas la carte de visite entre les mains, vous pourriez presque croire qu'il s'agissait d'un rêve. Vous songez de plus en plus à téléphoner à cet étrange numéro dans l'espoir d'éclaircir la situation.

Si c'est le jour, rendez-vous au [21](#). Si au contraire il fait nuit, rendez-vous au [44](#).

19

Vous vous jetez dans la mêlée. Considérant que la chevalerie n'est pas de mise dans un combat à dix contre un, vous abattez un premier ennemi – une brute répugnante au corps couvert de verrues – en le poignardant dans le dos. A peine avez-vous récupéré votre arme qu'un autre de ces affreux gnomes à l'armure cloutée se précipite vers vous et tente de vousembrocher avec sa lance. Vous évitez de justesse ses deux premières attaques, mais la troisième est un peu moins rapide et vous parvenez à attraper la hampe. Votre adversaire vous surprend alors en abandonnant son arme et en se précipitant vers vous – une manœuvre qu'il avait visiblement prémédité. Son poing ganté de métal vous frappe en plein visage.

Vous perdez 2 points d'Endurance.

Par chance vous n'avez pas lâché votre poignard. Sa lame trouve un chemin entre deux plaques d'armure, juste sous l'aisselle du gnome, l'envoyant au trépas.

Stupéfait et plutôt fier de vos inattendues prouesses au combat, vous cherchez la jeune femme du regard. Vous la trouvez aux prises avec une gigantesque créature reptilienne qui brandit entre

ses mains écailleuses un immense espadon noir. Les deux lames s'entrechoquent bruyamment – trois, quatre, cinq fois – mais l'avantage de la force est du côté du monstre. Soudain l'épée bleue cède face à l'espadon, le fer obscur plonge en avant et s'enfonce dans la poitrine de la cavalière, la traversant de part en part !

L'horreur de cette fin brutale vous donne la nausée. Cette jeune femme était encore une inconnue pour vous, mais elle était si pleine de vie, si courageuse... Elle ne méritait pas un tel sort !

Allez-vous tenter de la venger, ou privilégier la fuite ?

Prenez votre décision et rendez-vous au [31](#).

20

Comme vous vous rapprochez de Grisegilde, le paysage devient moins sauvage. Vous croisez de plus en plus de monde sur la route et vos habits modernes attirent bien des regards. La diversité vestimentaire est pourtant de mise : la plupart des voyageurs portent des costumes amples qui évoquent les toges antiques, mais certains guerriers et guerrières ont sur eux des armures qui semblent toutes droit issues d'un film de chevalerie. D'autres encore sont vêtus de kimonos bariolés. Ces derniers ont le plus souvent une physionomie asiatique ; vous êtes justement en train de croiser un groupe d'hommes chauves et musclés dont les tenues sont ornées d'une mante couleur rouge sang.

– Ce sont des Moines de la Mante Écarlate, des adorateurs de Vile, un dieu maléfique. Mieux vaut ne pas se frotter à eux, vous souffle Hyalée.

– Tu veux dire, encore plus maléfique que Kyrinla ?

Hyalée se met à rire.

– Kyrinla n'est pas maléfique. Ce sont les hommes qui disent ça !

Vous atteignez enfin un village où la jeune femme vous procure une épée correcte, ainsi qu'une tunique et des chausses en cuir – de quoi passer inaperçu aux yeux des habitants d'Orb. Elle se fournit également en provisions pour la suite du voyage, essentiellement des pois secs, du fromage et de la viande séchée. Les quantités achetées vous surprennent.

– Nous allons bientôt quitter la route, vous explique-t-elle. Grisegilde n'est pas notre destination. Le chemin est encore long jusqu'à l'endroit où est prisonnier Damolh.

– Combien de jours, environ ?

– Quatre... Peut-être trois si nous nous pressons.

– Et après ?

La jeune femme pâlit et se détourne brusquement de vous.

– Hyalée... Qu'est-ce qu'il y a ?

Comme elle ne répond rien, vous vous approchez d'elle et vous posez votre main sur son épaule. Elle tressaille à votre contact et se dégage, puis elle dit pour elle-même :

– Kyrinla, je ne peux plus... Je ne peux pas continuer.

Elle se retourne vers vous. Ses yeux brillent de larmes contenues. Elle poursuit :

– Je t'ai trompé. J'en suis vraiment désolée, car tu ne le méritais pas, mais c'était ma mission.

– Quoi ? demandez-vous sans comprendre.

– Le Talisman de la Mort. Voilà pourquoi je suis venu te chercher en réalité.

Vous vous prenez la tête entre les mains.

– Oh non, ça ne va pas recommencer !

Hyalée attrape vos bras et tente de vous attirer à elle, mais c'est à votre tour de la repousser.

– Oui, continue-t-elle, encore et toujours le Talisman de la Mort. En le ramenant dans ton monde, vous avez en quelque sorte... fusionné. Ce n'était pas prévu. Et à présent que les laquais du Roi Sans Chair t'ont retrouvé, il faut agir de nouveau. C'est pour cela que les sages de Griseguilde ont imaginé ce plan. C'était à nous, les Femmes du Guet, de nous en charger – évidemment. Les fidèles de la Mère de Toutes Choses n'ont pas voulu s'en mêler. Mais ils n'ont pas voté contre non plus.

– Et ce monstre, ce Damolh... Qu'est-ce qu'il vient faire là-dedans ?

Hyalée rougit, hésite avant de parler.

– Damolh... est un Enfant du Néant. La Bouche du Vide. S'il dévorait le Talisman... nous en serions définitivement débarrassés.

Vous éclatez d'un rire amer.

– Je vois. « Tu as commis une faute en éveillant Damolh »... Ce n'était qu'un mensonge ! Un mensonge pour me conduire à la mort !

La jeune femme secoue la tête.

– Ce n'est pas tout à fait vrai. Aux yeux des serviteurs de la Mort, tu as réellement commis un péché. Si nous n'étions pas intervenus, ils t'auraient tué.

– Tué par eux ou par Damolh... qu'est-ce que ça change, pour moi ?

– Nous ne sommes pas tout à fait sûrs que tu mourrais si Damolh te dévorait. Il est possible que tu te réveilles simplement chez toi... comme si toute cette aventure n'était réellement qu'un rêve.

– Une simple possibilité... voilà qui manque beaucoup de certitude à mon goût !

Hyalée garde un moment le silence puis dit comme à regret :

– Sinon... Il y a peut-être une autre solution. Mais elle pourrait te coûter la vie.

Vous haussez les épaules.

– Laquelle ? Au point où j'en suis...

– Il faudrait te séparer du Talisman. Seul un expert en magie pourrait accomplir cet exploit, mais ce n'est pas la seule difficulté. Il nous faut quelqu'un qui soit déjà mort.

– J'ai l'impression que tu penses déjà à quelqu'un, faites-vous, soudain soupçonneux.

– Je pense... Oui, je pense à l'une des anciennes grandes prêtresses de Kyrinla. C'était ma mère. Elle s'appelait Fauconna.

Rendez-vous au [33](#).

21

Vous reposez la carte de visite sur la table devant vous et vous essayez de penser à autre chose. Peine perdue. Le visage livide et grimaçant de Mortophile vous revient en mémoire avec une désagréable insistance, associé à une inhabituelle sensation d'insécurité. Qu'avait-il dit, déjà ? Qu'il reviendrait ? N'avait-il pas sous-entendu qu'il ne serait pas seul ? Et si vous aviez affaire à un genre de secte diabolique ? Comment savoir jusqu'où pourrait aller un déséquilibré tel que lui ?

Non, décidément vous ne supportez plus l'incertitude de cette situation. Vous prenez votre téléphone et commencez à composer le numéro inscrit sur la carte, mais à peine avez-vous tapé le premier chiffre qu'une voix familière se fait entendre, en provenance du couloir.

Se pourrait-il... Non ! C'est impossible !

Vous jaillissez hors de votre siège comme propulsé par un ressort, le cœur battant la chamade. Vous sortez de la pièce... La personne que vous vous attendiez à voir est bien là, debout au milieu du corridor. Son visage s'éclaire en vous voyant.

– Ah, te voilà, vous dit votre oncle. J'ai besoin de ton aide.

Si vous lui demandez en quoi vous pouvez lui être utile, rendez-vous au [6](#). Si vous gardez le silence, rendez-vous au [14](#).

22

– Le Rift ? Qu'est-ce que c'est ?

La jeune femme réplique avec agacement :

– Tu ne te souviens pas du Rift, l'antre où prolifère le Mal ? Je commence à me demander si je ne me suis pas trompée de personne. Toi, le Héros d'Orb ? J'ai de la peine à le croire. Mais si tu sais te battre, tu vas bientôt avoir l'occasion de le prouver.

Un grincement retentit en provenance du fond de la caverne. De lourdes portes d'airain que vous n'aviez pas remarqué jusqu'alors sont en train de s'ouvrir ! Un grouillement noir et brillant s'agite sur le seuil, et vous réalisez avec horreur qu'il s'agit d'un amas de créatures toutes plus répugnantes les unes que les autres. La masse monstrueuse s'agite, enfle... et se déverse

brusquement vers vous en hurlant !

– Prends cette arme, vous dit la jeune femme en tirant d'une de ses bottes un poignard acéré d'une trentaine de centimètres. Et bats-toi !

Vous vous emparez de la dague et vous vous préparez à faire face. Le combat qui s'annonce vous semble bien inégal, mais ce n'est visiblement pas l'avis de votre partenaire : plutôt que d'attendre passivement l'arrivée de la horde, elle tire son épée du fourreau et lance sa monture à l'attaque.

– Pour Grisegilde ! Kyrinla ! hurle-t-elle.

Le choc est terrible. Le cheval roux se cabre et frappe les assaillants de ses sabots, mais la vague infernale a pris l'allure d'une lame de fond. L'épée de la jeune femme s'abat de tout côté, son tranchant bleuté se teinte de rouge. Un gnome blafard à l'armure noire ornée de pointes se jette sur vous, son glaive levé pour tuer. Un réflexe de dernière minute vous sauve la vie : vous tendez le bras et votre poignard se plante dans sa gorge. Le glapissement d'agonie qu'il pousse se tarit dans un flot de sang.

Hélas, votre victoire est de courte durée. Des mains avides vous tirent en arrière. Vous glissez peu à peu sur la selle et finissez par basculer par-dessus la croupe du cheval.

Cette chute vous coûte 1 point d'Endurance.

Vous vous relevez aussi vite que possible, prêt à combattre, mais vous constatez que vos ennemis se sont désintéressés de vous et que la mêlée s'est déplacée. Vous les voyez qui s'agglutinent autour de la monture et de sa cavalière... L'épée d'azur virevolte, prélevant un lourd tribut...

Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [19](#)), ou rester en retrait (rendez-vous au [45](#)) ?

Vous vous insurgez :

– Et pourquoi je ferais une chose pareille ? Apparemment je vous ai déjà sauvé par le passé, alors trouvez quelqu'un d'autre ! Puisque c'est par ce satané livre que je suis venu la première fois... eh bien je ne sais pas moi, écrivez-en un nouveau !

Hyalée secoue la tête.

– Ce n'est pas si simple. Le livre que tu as lu a été créé par plusieurs dieux d'Orb pour s'opposer à l'un des leurs. Depuis les temps ont changé. Une telle alliance n'est plus d'actualité. La politique divine obéit à des lois impénétrables. Nous autres, simples humains, nous ne sommes que la variable d'ajustement.

– Hyalée, tu es une combattante bien plus aguerrie que moi et tu le sais. J'ignore ce que j'ai pu être par le passé. Moi, le Héros d'Orb... J'ai de la peine à le croire – en dépit de ces impressions de

déjà-vu qui me viennent parfois. Je crois plutôt que tout ça n'est qu'un rêve et que je vais bientôt me réveiller !

– Si tout ça n'est qu'un rêve comme tu dis, pourquoi ne ferais-tu pas ce que je te demande ? Tu auras tout oublié à ton réveil, ou tu n'en garderas qu'un vague souvenir – dans le meilleur des cas.

Vous laissez échapper un petit rire.

– Je te retourne ton argument : si rien de tout ça n'est réel, pourquoi prolonger l'expérience et ne pas faire en sorte de me réveiller au plus vite ? Ce que j'ai vécu jusqu'ici était plutôt du genre déplaisant.

Armée d'un sourire un peu trouble, Hyalée s'approche de vous. Une légère odeur de cuir et de transpiration l'accompagne – un parfum que vous trouvez plutôt agréable. Elle pose ses mains sur votre torse et dit sans équivoque :

– Certains rêves peuvent parfois mal commencer et se terminer d'une manière plus plaisante.

Vous sentez le désir monter en vous.

– Comme ça, alors qu'on ne se connaît que depuis quelques heures ? Tu es sûre de toi ?

– La journée a été fatigante. J'ai besoin de me détendre un peu. Et si je ne suis qu'une illusion créée par ton esprit, une éphémère fantaisie de ton imagination... qu'est-ce que j'ai à y perdre ?

– Cette fois c'est sûr, je suis en train de rêver !

– Alors tu n'es pas au bout de tes surprises... car tout est possible dans les rêves !

Notez le code « estoc » et rendez-vous au [11](#).

24

Vous appuyez doucement sur la poignée de la porte. Le pêne se sépare de la gâche avec un léger grincement. Vous entrebâillez le battant de quelques centimètres ; rien ne se passe. À demi rassuré, vous l'ouvrez plus largement et faites un pas au-dehors.

La première chose qui vous assaille est une épouvantable odeur de moisi et de charogne, presque immédiatement suivie par deux bras squelettiques qui surgissent des ténèbres. Vous faites volte-face pour fuir, mais des griffes cruelles vous déchirent le dos.

Vous perdez 2 points d'Endurance.

Vous réussissez néanmoins à claquer la porte et à vous réfugier dans la pièce d'où vous êtes venu.

Rendez-vous au [40](#).

25

Hyalée tourbillonne entre les rangs des prêtres, son épée bleue faisant des ravages, mais vous

n'êtes pas en reste et plusieurs de vos ennemis succombent sous vos coups. La mort s'abat impitoyablement sur ses propres valets et les derniers survivant rompent bientôt le combat, abandonnant leur maître qui trépigne sur sa chaise roulante, le visage cramoisi de colère.

Vous vous approchez de lui en rengainant votre arme. L'infirmes essaie de vous frapper avec sa canne – tentative dérisoire – mais vous la lui arrachez et la jetez au loin.

– Vous pouvez bien me tuer, ça m'est égal ! vous défie-t-il crânement. Je rejoindrai mon maître et je reviendrai pour vous hanter ! Tout ça n'était qu'un début. La Mort finit toujours par triompher !

Son regard se pose alors sur le Talisman toujours suspendu à votre cou. La fureur et le dépit inscrits sur son visage s'effacent au profit d'une expression extatique. Ses mains tremblantes se tendent vers la sphère noire.

– Le Talisman... Il est là, devant moi...

Vous échangez un coup d'œil avec Hyalée. Une idée vient de germer dans votre esprit – et vous êtes prêt à parier que la jeune femme a eu la même que vous.

Vous ôtez de votre cou le Talisman de la Mort. Le bijou maléfique est devenu si lourd que vous avez besoin de vos deux mains pour le soulever.

– Tiens, Mortophile. Puisque tu le veux tant, je vais te le donner.

Vous glissez le pendentif autour de la tête de l'infirmes. Aveuglé par une crise de fièvre mystique, il ne devine pas vos intentions, même lorsque vous faites pivoter sa chaise en direction de la fosse où s'agite Damolh.

– Il est à moi... enfin, enfin... Il est à moi... se contente-t-il de répéter en boucle.

Avec une lenteur de cérémonie, vous poussez le fauteuil en direction du dôme irisé qui sert de prison au Fils du Néant. Vous vous arrêtez à la limite de la barrière magique, Hyalée toujours à vos côtés. Vous poussez un peu plus fortement le dossier...

La chaise franchit l'écran éthéré et commence à glisser sur la pente de la fosse. Réalisant enfin le péril de sa situation, Mortophile se met à hurler :

– Qu'est-ce... Non ! Ô, seigneur de la mort ! Aide-moi !

Pourquoi certaines prières sont-elles exaucées et d'autres non ? Est-ce lié à la nature de la demande ? À la foi de l'implorant ? Ou cela dépend-il uniquement du bon vouloir du dieu ? Quelle que soit la réponse à cette question, les supplications de Mortophile restent sans effet. Sa chaise termine de dévaler la pente jusqu'à se retrouver dans le creux de la fosse, les roues en l'air, juste devant la gueule de Damolh.

– Viens, vous dit Hyalée en vous prenant par le bras. Ne restons pas ici.

Comme vous vous étonnez de cet accès inhabituel de sensibilité, elle vous en donne l'explication :

– Être dévoré par Damolh... c'est disparaître dans le néant. C'est comme n'avoir jamais existé. La mort n'est rien comparé à cela.

Vous ne saisissez pas vraiment la nuance, mais vous hochez la tête sans rien dire et vous reprenez l'ancienne route en direction de la forêt. Les appels désespérés et les adjurations rageuses de Mortophile se poursuivent de longues minutes, avant de s'interrompre brusquement sur une ultime et affreuse malédiction.

– Bravo ! vous félicite Hyalée après un moment. Tu as sauvé notre monde une nouvelle fois. Tu es vraiment le Héros d'Orb !

– Je n'aurais rien pu faire sans toi, répliquez-vous en toute sincérité.

– On a formé une belle équipe, pas vrai ?

Les yeux de la jeune femme pétillent de joie.

– Oui. C'était parfois difficile, parfois effrayant, mais... c'était bien.

– Tu sais, les serviteurs des ténèbres n'ont pas dit leur dernier mot. Le Roi Sans Chair règne toujours sur Mortavalon ! Et ce ne sont pas les autres dangers qui manquent : les démons du Rift, la Légion de l'Épée de Damnation... Orb est un monde passionnant !

Le sens implicite de ces paroles vous apparaît avec clarté. Vous réfléchissez un long moment avant de répondre :

– Il y a des gens qui m'attendent dans mon monde. Je ne peux pas les abandonner. Et je crois qu'on a aussi besoin de moi là-bas, même si mon rôle y est... mois spectaculaire, disons.

C'est au tour de Hyalée de hocher la tête sans répondre. Le temps de quelques secondes, vous songez à lui proposer de vous accompagner, mais vous vous ravisez finalement. Votre monde n'est pas fait pour quelqu'un de sa trempe. Elle s'y étierait comme une fleur coupée.

Votre voyage se poursuit en direction du Mont de l'Étoile. Vous prenez votre temps – ni Hyalée ni vous ne souhaitant hâter votre séparation. Vous finissez néanmoins par rejoindre l'emplacement de la Porte des Mondes, où les Femmes du Guet de Griseguilde vous accueillent sous les hourras et les acclamations.

Le cœur un peu lourd, vous escaladez les quelques marches qui conduisent au miroir d'argent. Hyalée vous accompagne jusqu'au bout. Avant de le franchir, vous vous retournez vers elle et vous déposez sur ses lèvres un tendre baiser d'adieu.

– Eh bien... Je crois que c'est le moment.

L'émotion est perceptible dans votre voix.

La jeune femme vous sourit. Il n'y a aucune trace de tristesse sur son joli visage. Vous y lisez simplement la satisfaction d'un bel accomplissement, et aussi l'impatience de se lancer dans de nouveaux défis. D'après les rapports que lui ont transmis ses compagnes, les créatures du Rift

s'agitent dans les environs d'Irsmun.

– Pars si tu dois partir, Héros d'Orb ! Mais si un jour je te manque et que tu souhaites me retrouver... alors... ouvre le livre.

26

L'incompréhension se peint sur votre visage.

– Prier ? Mais qui ?

– Pas la Mère de Toutes Choses, évidemment. Son pouvoir est nul ici. Et ce n'est pas cette déesse que je sers.

Autour de vous, les créatures survivantes semblent avoir repris courage. Elles s'écartent les unes des autres et se préparent à un nouvel assaut.

– Qui, alors ?

– Kyrinla, l'Aventurière des Cieux, réplique-t-elle avec fougue – comme si le simple énoncé de ce nom constituait un défi.

– Pourquoi son pouvoir fonctionnerait-il mieux ?

– Kyrinla a ses entrées partout, même dans le Rift. Mais elle est parfois capricieuse dans l'attribution de ses faveurs. Alors... il ne nous reste plus qu'à espérer !

La jeune femme rengaine son épée et clame d'une voix retentissante, en levant les bras vers le ciel en signe de dévotion :

– Kyrinla ! Aide-nous !

Cette invocation fait office de signal pour les monstres sur Rift qui se précipitent vers vous en hurlant. Vous serrez votre poignard dans votre main et vous vous préparez mentalement à tuer – ou à être tué. C'est alors que se produit quelque chose d'extraordinaire.

Le cheval roux se met à trotter autour de vous, en cercles rapprochés, d'abord lentement puis de plus en plus vite, jusqu'à ce que sa course prenne le rythme d'un galop impétueux. Des étincelles naissent de ses sabots, sa crinière semble devenir feu. C'est bientôt toute sa robe qui s'embrace, transformant l'animal en une formidable tornade incandescente qui s'empare de vous et vous entraîne vers les hauteurs. Vous traversez de la roche, des galeries, des cavernes obscures peuplées d'êtres immondes, de la roche et encore de la roche – jusqu'à déboucher à l'air libre, enfin. Le tourbillon ardent vous dépose avec légèreté sur le sol avant de s'étioler et de se disperser en flammèches. Bientôt il n'en reste plus rien.

– Qu'est-ce... Qu'est-ce que c'était que ça ? Encore de la magie ?

– Oui, et la magie d'une déesse, vous répond la jeune femme en tapant du pied. Une déesse mesquine qui m'a volé mon cheval !

Vous faites un tour d'horizon. Vous êtes à présent sur une plaine au sol rocailleux, aride et craquelé, strié de crevasses. Des vapeurs pestilentielles s'élèvent des profondeurs d'un gouffre immense situé non loin de vous.

– Au moins nous sommes vivants, répliquez-vous. Tous ces monstres... Ils étaient dans ce trou ? Le Rift, c'est bien ça ? Quel cauchemar !

La jeune femme se tourne vers vous et plonge ses yeux dans les vôtres, de jolis yeux couleur lilas qui contrastent joliment avec sa chevelure noire. C'est la première fois que vous avez l'occasion de vraiment la regarder, et vous vous dites qu'elle est vraiment très belle dans sa panoplie de guerrière.

– Tu t'attendais à quoi ? À une promenade de santé ? Un peu d'opposition était inévitable. Voilà ce qui arrive quand on commet un péché comme le tien !

– Un péché ? Quel péché ? Tu ne vas pas me parler toi aussi de ce fichu talisman !

– Un talisman ? fait-elle en fronçant les sourcils, comme si elle ne comprenait pas ce dont vous lui parlez. Ah, tu fais référence au Talisman de la Mort ! Non, non, tout ça c'est de l'histoire ancienne. D'accord, tu as sauvé Orb par le passé – bravo et merci. Mais tu as aussi commis un crime terrible lors de ta première venue dans notre monde. Un crime qu'il va falloir réparer.

– Ma première venue ici, sur Orb ? Mais ce n'était qu'un livre ! Un livre que j'ai lu, rien de plus !

La jeune femme éclate de rire.

– Rien de plus qu'un livre, tu dis ? Les livres ont des pouvoirs que tu n'imagines pas. En lire un n'est jamais un acte anodin, que ce soit dans ton monde ou dans le mien.

– Si tu le dis, répondez-vous en affichant une moue sceptique.

– Je te le dis ! Bon, il va falloir partir maintenant. Les créatures du Rift pourraient sortir et nous poursuivre. Je t'en dirai plus en chemin. Au fait... je m'appelle Hyalée.

S'il fait jour, rendez-vous au [50](#). S'il fait nuit, rendez-vous au [41](#).

Vous restez immobile sans dire un mot. Après plusieurs minutes de recherches et de provocations infructueuses, le crâne pousse un hurlement de frustration et s'enfonce dans les nuages. Une pluie diluvienne s'abat alors, qui vous glace jusqu'aux os.

Vous vous précipitez en direction des arbres. Ce n'est qu'en atteignant l'abri de leurs feuillages que vous remarquez que des plaques rougeâtres sont apparues sur toutes les zones découvertes de votre peau, vous occasionnant d'affreuses démangeaisons.

Celles-ci vous font perdre 1 point d'Endurance.

Heureusement, cette réaction ne dure pas. En pestant contre les maléfices de Mortophile,

Hyalée et vous reprenez votre marche à travers les bois.

Si vous avez le code « délivrance », rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

28

Sur l'écran de l'appareil s'affiche un numéro inconnu – un numéro à sept chiffres qui commence par un quatre. Vous l'attrapez vivement et vous appuyez sur l'icône « décrocher ». Vous le portez à votre oreille...

Avant que vous ayez pu dire un mot, un ricanement abject retentit dans l'écouteur. Vous croyez reconnaître la voix rauque et profonde de Mortophile, laquelle se mue bientôt en un son terriblement aigu qui vous vrille le tympan. Vous lâchez aussitôt le téléphone, mais le bruit strident continue à retentir dans votre crâne – il s'amplifie, même. Vous vous laissez glisser sur le sol, la tête serrée entre vos mains.

Vous perdez 2 points d'Endurance.

Une éternité plus tard, sans prévenir, ce supplice s'interrompt enfin.

Rendez-vous au [13](#).

29

Vous faites volte-face et vous vous engouffrez dans la pièce la plus proche, claquant la porte derrière vous, puis vous vous appuyez contre le battant, tous vos sens en alerte. Aucun bruit ne vous parvient. Le silence règne – un silence de tombe. Les secondes et les minutes s'écoulent, lentement, lentement. L'oreille toujours collée contre le panneau de bois, vous osez à peine respirer. La créature est-elle encore là ? Si oui, pourquoi ne vous a-t-elle pas déjà attaqué ? Aurait-elle disparu ? Vous n'osez pas trop y croire, et pourtant... Oh, comme vous voudriez que ce soit vrai ! Pouvoir enfin vous libérer de cette... de cette folie !

Une sonnerie électronique retentit soudain, vous faisant sursauter. Vous réalisez qu'il s'agit de celle de votre téléphone.

Si l'appareil est dans la même pièce que vous et si vous souhaitez répondre à l'appel, rendez-vous au [28](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).

30

Vous franchissez l'encadrement et vous vous précipitez en direction de la rue. Les environs sont étonnamment calmes et déserts. Vous vous mettez à courir sans trop savoir où aller, cherchant désespérément un signe de vie, quelque chose à quoi vous raccrocher.

Une silhouette humaine surgit soudain du porche d'une maison délabrée. Vous pensez tout d'abord qu'il s'agit d'un sans-abri, mais vous remarquez avec effroi que ses yeux brillent

curieusement dans l'ombre de son capuchon. Votre sang se glace dans vos veines. Cette chose qui se traîne péniblement vers vous... elle n'a pas de visage !

– Je suis l'un laquais de la Mort, souffle-t-elle à votre intention. Tu ne peux pas nous échapper. Donne-moi le talisman !

Vous découvrez avec effroi que d'autres êtres semblables sont apparus tout autour de vous. Ils s'approchent avec lenteur, leurs mains grises et translucides tendues en avant.

Vous foncez en avant dans une tentative désespérée pour échapper à cette armée de spectres, mais ils sont de plus en plus nombreux et vous ne parvenez pas à tous les éviter. Leurs doigts immatériels ne peuvent pas vous retenir de façon durable, mais leur contact glacé vous affaiblit terriblement.

Vous perdez 4 points d'Endurance.

Vous finissez par trébucher au milieu de la rue, à bout de force. Les revenants commencent à vous encercler...

Comme dans un rêve, vous entendez alors un bruit de galop qui se rapproche rapidement. Vous vous retournez... Un grand cheval roux monté par une ombre noire file dans votre direction ! Aussi surpris que vous, les fantômes s'écartent en sifflant, visiblement furieux de cette interruption.

– Ta main, vite ! vous crie le mystérieux cavalier en arrivant près de vous.

Vous tendez faiblement un bras vers lui, mais vous êtes incapable de vous relever. Avec un grognement d'exaspération, le nouveau venu descend vivement de sa monture et vous aide à vous mettre debout. Vous découvrez avec surprise qu'il s'agit d'une jeune femme.

– Bon sang, dépêche-toi, pour l'amour de Kyrinla ! s'impatiente-t-elle. Ton pied ici, sur l'étrier... voilà. Maintenant lève l'autre jambe... plus haut ! (Vous sentez une poussée énergique sur votre arrière-train, et vous parvenez enfin à vous asseoir sur le dos de l'animal.) Très bien. Ne bouge plus maintenant !

D'un mouvement léger et souple, la cavalière se propulse devant vous. Elle attrape les rênes et vous ordonne, sur un ton qui n'admet pas de réplique :

– Tiens-toi à ma taille. On y va !

Le cheval bondit au-dessus des rangs des spectres sans que ceux-ci parviennent à l'arrêter.

Rendez-vous au [4](#).

En combien de temps avez-vous fait votre choix ?

Si vous avez mis plus de cinq secondes et/ou privilégié la fuite, rendez-vous au [39](#).

Si vous avez mis moins de cinq secondes et que vous avez décidé de venger la jeune femme,

rendez-vous au [7](#).

32

Vous vous précipitez en direction de la baie vitrée, mais la silhouette ténébreuse fait de même. Elle pénètre dans le halo lumineux qui s'échappe du salon, et vous vous immobilisez aussitôt, pétrifié d'horreur.

Des habits en lambeaux couverts de terre, un corps desséché squelettique... Et ce visage aux orbites creuses, à la mâchoire béante... c'est celui d'un mort !

La chose ignoble se colle doucement contre la vitre et s'immobilise, les bras obscènement écartés. Vous vous imaginez un instant que l'obstacle de verre l'arrêtera peut-être, mais cet espoir est de courte durée : sa substance devient immatérielle et elle commence à la traverser la paroi !

– Je suis l'émissaire de la Mort, croasse la monstruosité en pénétrant dans la pièce. Je viens chercher le Talisman.

Elle se jette brusquement sur vous, incroyablement vite. Vous reculez avec précipitation et vous heurtez la porte ouverte dans votre dos.

Vous perdez 1 point d'Endurance.

Si vous tentez de vous défendre, rendez-vous au [37](#). Si vous battez en retraite, rendez-vous au [29](#).

33

Fauconna !

Votre tête se met à tourner en entendant ce nom, ce qui vous oblige à vous asseoir. Des souvenirs vous reviennent en trombe...

Oui, Fauconna, vous vous rappelez d'elle ! Le pire combat que vous ayez eu à mener, excepté celui contre le dragon rouge ! Une femme mauvaise et arrogante, à la brutalité sauvage. Elle vous avait volé le Talisman ! Et ce monstre serait la mère de Hyalée ? Vous ne pouvez pas le croire !

La jeune femme se penche vers vous avec sollicitude, mais vous lui faites signe de partir. Elle n'insiste pas et tourne les talons, vous laissant à vos sombres pensées.

La nuit vient de tomber sur la colline malmenée par les vents. Debout à son sommet, au milieu d'un cercle de pierre, vous attendez aux côtés de Hyalée. Mais le feu qu'elle essaie d'allumer peine à prendre.

– Il y a trop de rafales. Tu n'y arriveras pas.

Vous avez l'impression que la nature elle-même se révolte contre ce que vous vous apprêtez à faire.

– J’y arriverai ! Il le faut !

La jeune femme frappe une nouvelle fois sur le briquet. Semblant se plier à son injonction, l’étincelle qui jaillit s’enfonce profondément dans le tas de bois. Une lueur dorée naît dans ses entrailles et se transforme bientôt en fanion dansant.

– Ça y est ! La poudre d’os, vite !

Vous donnez à Hyalée le petit sachet en cuir contenant l’ingrédient en question. Celle-ci s’écarte un peu et commence à saupoudrer le début de brasier. La réaction du feu est immédiate : d’immenses flammes vertes jaillissent des branchages en produisant une épaisse fumée grise.

– Le poignard s’il te plaît, poursuit-elle en se débarrassant du sachet vide.

Vous lui tendez son arme d’appoint. Sans hésiter un instant, la jeune femme entaille légèrement la peau de son avant-bras et fait tomber dans le feu plusieurs gouttes de sang. Magie noire. Nécromancie. Vous la regardez faire – non sans une certaine répulsion.

– Voilà, fait calmement Hyalée. Maintenant il ne reste plus qu’à attendre.

Pendant un long moment rien ne se passe, puis les volutes de fumée commencent à s’agglutiner pour dessiner une silhouette. Il s’agit d’une femme grande et mince, au profil de rapace et à la longue chevelure bouclée. Vous la reconnaissez – comme surgie d’un de vos pires cauchemars.

Fauconna !

L’esprit de fumée regarde autour de lui, visiblement un peu perdu ; puis son regard se pose sur Hyalée et il dit, d’une voix ténue et fluctuante qui se mêle aux gémissements du vent :

– Ma fille ?

– Oui, mère, c’est moi.

L’expression de la jeune femme reste indéchiffrable.

– Pourquoi m’as-tu rappelé ? Contempler le monde des vivants est une souffrance pour ceux qui errent dans la Vallée des Ombres.

– Tu n’es pas dans le paradis de Kyrinla ? demande Hyalée, visiblement surprise – mais sans tristesse apparente.

– Kyrinla n’ouvre pas ses portes à celles qui ont échoué, réplique amèrement le spectre. Surtout lorsqu’elles ont été tuées par un homme !

– C’est justement pour cet homme que je t’ai appelé. Il est là.

Fauconna s’aperçoit de votre présence.

– Toi ! s’exclame-t-elle avec colère – et le sifflement discontinu des rafales se transforme en un terrible mugissement. Qu’est-ce que tu fais ici ? Hyalée, comment oses-tu amener ce... ce pourceau devant moi ?

Vous hésitez à répondre, mais la jeune femme vous arrête d’un signe de la main :

– Mère, nous avons besoin de ton aide. Cet homme est le dernier espoir d'Orb – une nouvelle fois. Les laquais de la Mort sont à ses trousses, car il porte toujours le Talisman. Sauf... Sauf qu'il est en lui à présent.

Fauconna éclate d'un rire haineux.

– Très bien alors ! Il me rejoindra bientôt dans la Vallée. Car nul n'échappe à la Mort – je l'ai appris à mes dépens.

– Mère, je fais appel à ce qu'il a de meilleur en toi. Souviens-toi de Griseguilde... De tes compagnes, les Femmes du Guet... Il faut sauver Orb !

– Qu'est-ce que tu veux de moi ?

– Que tu nous rendes le Talisman sous sa forme physique. Sépare-le de cet homme. Tu es la seule à pouvoir le faire, puisque tu es un esprit.

– Ah oui... Ah ah ! Je le vois à présent. Il est dans son corps... Quelle drôle plaisanterie ! Je suppose que c'est arrivé lorsqu'il est retourné dans son monde ? Ah, ah, je comprends maintenant pourquoi tu as pris le risque de faire appel à moi ! Mais soit, je vais exaucer ton vœu !

Avant que vous ayez pu faire quoique ce soit, le spectre jaillit vers vous et vous étreint. Son contact de fumée est horriblement froid – et matériel aussi, d'une certaine façon. Une grande lassitude vous envahit ; vous vous effondrez sur l'herbe rase de la colline. Les mains fantomatiques s'enfoncent alors dans votre ventre, fouillent entre vos organes... La douleur est intolérable. Vous poussez un hurlement...

Vous perdez 4 points d'Endurance.

– Je l'ai ! s'écrie subitement Fauconna tandis que ses doigts se referment sur quelque chose. Je l'ai ! Dieu de la Mort, j'ai ton Talisman !

Puis s'adressant à vous :

– Quant à toi... Je te l'avais promis ! Je vais t'arracher la rate !

Dans l'état de faiblesse où vous êtes, vous vous trouvez bien incapable de réagir. Comprenant ce qui est en train de se passer, Hyalée ne perd pas une seconde : elle se précipite vers le feu et commence à donner de grands coups de pied dans le tas de bois.

– Non ! Ma fille, non !

Fauconna se retourne vers Hyalée, un masque de haine plaqué sur ses traits vaporeux. Elle s'arrache à vous et flotte dans sa direction, mais c'est déjà trop tard : les branches incandescentes du foyer se sont désunies et la fumée est en train de se disperser.

– Non ! hurle le spectre. Non ! Non ! Non !

Sa voix se fait plus faible tandis que sa substance perd en densité. Un dernier hurlement retentit et sa silhouette finit de se dissoudre, balayée par le vent.

Vous essayez de vous relever, mais vous ne parvenez pas à faire mieux que de simplement

vous asseoir dans l'herbe.

– Ça va ? vous demande une Hyalée songeuse, son regard fixé sur les restes du brasier.

– Oui, à part que j'ai l'impression que je viens de subir une opération sans anesthésie – pardon, tu ne vois probablement pas ce que je veux dire. En tout cas... ta mère n'a pas changé !

– C'est la même, oui. Toujours la même.

Encore ce ton à demi absent. Vous l'interprétez comme un besoin de réconfort et vous lui prenez la main.

– Le plan n'a pas fonctionné mais c'est pas grave. Au moins on aura essayé.

– Le plan a fonctionné.

Comme vous levez vers elle un regard interrogatif, la jeune femme vous désigne le feu mourant. Un objet brille froidement au milieu des braises. Vous le reconnaissez avant même de l'identifier par la vue, à son aura incroyablement maléfique. Il s'agit d'une sphère noire soutenue par une chaîne métallique et ornée d'un crâne en rubis.

– C'est bien lui, dites-vous sombrement. C'est le Talisman de la Mort.

Notez le code « délivrance » et rendez-vous au [38](#).

34

Vous vous emparez de cette arme improvisée – aussi futile soit-elle – et vous faites face au mort-vivant.

Allez-vous le frapper à la tête (rendez-vous au [8](#)), ou au cœur (rendez-vous au [49](#)) ?

35

D'un pas décidé, vous prenez la direction du groupe des prêtres de la Mort.

– Non ! s'exclame Hyalée. Ne fait pas ça !

– Je suis désolé, mais je ne te fais plus confiance, rétorquez-vous froidement.

– Arrête, je t'en supplie ! Tu es le Héros d'Orb ! Ton camp est celui de la vie, pas celui de la mort !

– Je suis dans le camp de ceux qui me disent la vérité.

Vous vous immobilisez en entendant le bruit d'une lame qui glisse hors de son fourreau. Lentement, vous vous retournez vers la jeune femme ; son épée est pointée vers vous. Il y a de la tristesse et du regret dans ses yeux, mais aussi de la détermination. Vous dégainez votre propre arme et vous vous mettez en garde.

Hyalée est la première à s'élancer. Vous parez son attaque en reculant. Les coups se succèdent les uns aux autres, de plus en plus rapide. Vous comprenez rapidement que vous n'aurez pas le dessus – autrefois peut-être auriez-vous eu une chance de remporter ce combat, mais votre

escrime est trop rouillée pour vous offrir mieux qu'un simple sursis.

Derrière vous, Mortophile ordonne à ses suivants :

– Allez, vous autres, aidez-le ! Pour la gloire de la Mort ! C'est le porteur du Talisman !

Les prêtres se mêlent au combat, harcelant votre adversaire comme une meute de hyènes. Vous vous placez en retrait. Hyalée résiste avec courage mais finit par s'effondrer, blessée à mort. À l'instant où la lame de son bourreau s'enfonce dans sa poitrine, un éclat douloureux déchire votre propre cœur – et vous éprouvez la cruelle certitude que tout aurait pu se dérouler autrement.

L'esprit engourdi par la terrible épreuve que vous venez de vivre, vous vous laisserez conduire à la funeste cité de Mortavalon. Vous y traverserez le Fleuve Noir et la Muraille de Feu, puis vous gravirez les mille marches du Temple Pyramide. C'est à son sommet que vous rencontrerez le Roi Sans Chair, votre nouveau suzerain. Vous qui étiez autrefois le Héros d'Orb serez désormais connu comme la Main Droite de la Mort.

Je vous laisse seul juge de la valeur de cet épilogue. Ce n'est pas à moi, le narrateur de cette histoire, de vous dire s'il est convenable ou pas !

36

Vous répliquez sur un ton apaisant :

– Je ne pense pas que cette jeune femme ait voulu vous provoquer. Vous savez, c'est plus difficile qu'on croit de se souvenir d'une carte !

L'homme vous regarde un moment sans répondre, le regard fixe, comme s'il avait affaire à un demeuré.

– Notre « carte », comme vous dites, comporte en tout et pour tout trois plats, et nous ne servons que de la bière. Tu entends ce que cet homme bizarrement accoutré est en train de dire, Cassandra ? Tu ne serais pas capable de te souvenir du nom de trois plats, d'après lui.

Un éclair de courroux traverse le regard de la jeune femme. Elle s'approche à son tour de la table et vous dit sur un ton hargneux :

– De quoi tu te mêles, étranger ? Tu crois que j'ai besoin de toi pour me défendre ?

Puis, s'adressant à l'homme :

– Tu sais ce que je pense, Tyutchev ? Qu'on devrait reprendre les bonnes vieilles habitudes.

– T'as raison ma belle. Allez les deux tourtereaux, donnez-moi vos bourses !

Un poignard est apparu dans la main de la serveuse, sorti d'on ne sait où. L'homme tire à son tour une épée qu'il gardait cachée sous son tablier.

Vous vous levez précipitamment et Hyalée fait de même, dégainant vos propres armes.

Tyutchev se fend vers vous. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit d'un escrimeur redoutable et seul un réflexe inespéré vous permet d'éviter que sa lame ne se retrouve plongée dans votre cœur. Vous tentez une riposte que votre adversaire pare négligemment. Hyalée et Cassandra ferrailent elles aussi avec ardeur, tel deux tigresses en colère.

– Ça suffit ! Tyutchev, Cassandra ! Arrêtez !

Un nouvel arrivant est apparu sur le seuil de la cuisine. Il s'agit d'un homme mince d'allure avenante, tout le contraire de l'intimidant et athlétique Tyutchev. Ce dernier et sa compagne arrêtent immédiatement de se battre.

– Qu'est-ce qu'on avait dit ? demande-t-il à ses comparses sur un ton furieux. (Vous devinez qu'il s'agit du cuisinier.) Plus de bagarres ! On n'attaque pas les clients ! C'est vraiment trop vous demander ? Montrez-vous un peu raisonnable, bon sang !

Tyutchev et Cassandra se regardent, l'air penaud, puis ils baissent leurs armes.

– Veuillez nous excuser, reprend le cuisinier en s'adressant à vous, tout sourire. Mes compagnons sont un peu... irascible, disons, mais c'est une mauvaise habitude qu'ils essaient de corriger. Si vous voulez bien les pardonner et vous asseoir de nouveau, vous pourrez alors profiter de cette excellente truite que je vous ai préparée. Vous m'en direz des nouvelles !

– C'est très gentil mais je crois qu'il vaut mieux qu'on parte, répond Hyalée en reculant vers la porte de l'auberge, son épée toujours pointée en direction de Cassandra. Je n'ai pas envie qu'on m'empoisonne ou qu'on me tranche la gorge pendant mon sommeil.

Vous l'imites et vous vous retrouvez bientôt à l'extérieur sans autre incident.

– Quelle bande de fous !

– En tout cas, nous voilà bons pour une nouvelle nuit à la belle étoile.

Si vous avez les codes « taille » et « estoc », rendez-vous au [20](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

37

Vous attrapez la première chose qui vous tombe sous la main et vous la lancez sur votre immonde visiteur, mais l'objet heurte son torse osseux sans lui causer le moindre mal. Celui-ci s'élanche vers vous, ses doigts semblables à des serres tentent de vous agripper. Vous échappez de justesse à son étreinte, mais les effluves pestilentiels qui émanent de son corps en décomposition vous étourdissent et vous donnent envie de vomir.

Au point de vous faire perdre 1 point d'Endurance.

Rendez-vous au [29](#).

38

Le lendemain, vous abandonnez la route principale pour prendre un petit chemin qui

s'enfonce à travers les bois. À l'exception d'une brève rencontre sans anicroche avec une meute de loups, votre voyage se poursuit sans incidents.

Cette relative tranquillité vous permet de regagner 5 points d'Endurance.

Vous appréciez de plus en plus la compagnie de Hyalée, pour son naturel et son énergie, ainsi que pour son tempérament enthousiaste ; vous n'avez jamais rencontré quelqu'un comme elle. Le soir du troisième jour, vous avez cette conversation :

– Quand je repense à notre combat avec ces monstres dans les profondeurs du Rift... À tous ces adorateurs de dieux maléfiques dont tu m'as parlé... Vous n'avez jamais tenté de vous en débarrasser ? Tu m'as dit que Grisegilde avait une armée puissante !

Allongée dans l'herbe, les pieds posés sur une pierre à côté du feu, la jeune femme vous regarde avec étonnement.

– Nous en débarrasser ? Mais ce serait affreux !

– Affreux ? Pourquoi tu dis ça ? Ces démons ont failli nous tuer !

– Bah, il faut bien mourir un jour ! Je veux dire, je ne suis pas pressée évidemment, mais ce qui compte c'est la passion, l'aventure, la beauté du combat ! Je n'imagine pas de vivre dans un monde sans danger. Ce doit être d'un ennui !

Vous gardez le silence. Mais vous venez de comprendre que d'une manière ou d'une autre, vos chemins devraient bientôt se séparer.

Au matin, contrairement à son habitude, Hyalée se réveille après vous et se lève sans dire un mot. Vous comprenez aussitôt ce que cela signifie.

– C'est pour aujourd'hui ?

– Oui. La prison de Damolh n'est plus très loin d'ici. Dans la vallée voisine.

Vous hochez la tête et souriez, dissimulant de votre mieux l'angoisse qui vous étreint le cœur.

– Eh bien ce ne serait pas poli de le faire attendre... Allons-y !

Vous quittez la piste que vous avez suivie jusqu'ici et vous pénétrez dans la forêt. La pente devient raide et vous bataillez dans les sous-bois jusqu'à atteindre une petite crête dépourvue de végétation. Des nuées sombres se sont accumulés au-dessus de vos têtes, annonçant un orage. Une première goutte tombe sur votre front ; vous l'essuyez d'un revers de main. Votre regard se porte vers le ciel... et vous vous figez d'horreur.

Un immense crâne menaçant est apparu dans les nuages.

– Qu'est-ce que c'est que ça ? demandez-vous à Hyalée.

La jeune femme n'a pas le temps de répondre. Une voix de tonnerre retentit, semblant tomber des cieux – et vous reconnaissez celle de Mortophile.

– Où es-tu, Héros d’Orb ? Nous devons parler toi et moi !

Si vous désirez manifester votre présence, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez garder le silence, rendez-vous au [27](#).

39

À peine avez-vous fait trois pas qu’un terrible élanement vous déchire l’épaule et vous arrache un cri de douleur ; vous faites volte-face et vous découvrez qu’un gnome semblable à celui que vous avez tué un peu plus tôt vient de vous frapper avec son fléau d’arme.

Vous avez perdu 3 points d’Endurance.

Il ne s’agissait heureusement que de votre épaule gauche et cette attaque perfide n’a pas diminué votre capacité de combat. Vous esquivez habilement un autre coup du gnome et plongez votre poignard dans son œil, l’enfonçant jusqu’au cerveau. Vous arrachez son fléau d’arme à sa main crispée par la mort et vous le faites tourner en pivotant vers vos ennemis, prêt à vendre chèrement votre peau.

Quelle merveilleuse surprise de découvrir alors que la horde disparate a d’autres soucis que vous ! En effet la jeune femme que vous pensiez morte est encore vivante, et bien qu’elle soit tombée de son cheval – qui caracole et rue toujours à ses côtés – la voilà qui combat maintenant à pied, avec la même efficacité meurtrière que lorsqu’elle était sur son dos. L’énorme créature reptilienne qui l’avait attaquée gît à présent sur le sol dans une mare de sang jaunâtre ; quant au reste des démons sautillants, leurs rangs sont de plus en plus clairsemés et leurs cris de guerre se sont changés en gémissements de déroute.

La jeune femme vous aperçoit et vous appelle, vous incitant à la rejoindre, et vous vous exécutez docilement. Vous regardez son plastron ; il y a bel et bien une longue déchirure sur son haubert de cuir. La blessure qu’elle a reçue ne pouvait qu’être fatale !

– Dépêche-toi ! vous crie-t-elle de sa voix pourtant bien vivante. Ce n’était qu’une avant-garde. Ils vont revenir plus nombreux.

– Où est la sortie de cet endroit ?

– La seule vraie sortie de ces souterrains est inaccessible. Nous sommes tombés dans un piège : les Elfes Noirs ont corrompu le passage ouvert par la Porte des Mondes et ils nous ont conduits jusqu’ici, au cœur du Rift. Mais tout n’est pas encore perdu !

– Qu’est-ce qu’on va faire, alors ?

– Ce qu’on fait toujours dans ces cas-là, quand il n’y a plus d’espoir, vous répond-elle en riant.

Prier !

Rendez-vous au [26](#).

Tout à coup, le bois dont est fait la porte contre laquelle vous êtes appuyé devient curieusement froid. Vous vous en écartez aussitôt, anticipant avec terreur ce qui est sur le point de se passer.

Une forme translucide est en train de se matérialiser hors du bois. Il s'agit évidemment de l'abomination qui vous a agressé un peu plus tôt. Elle finit de traverser la porte et reprend immédiatement un aspect solide, ses longs doigts maigres tendus dans votre direction.

– On n'échappe pas à la Mort, siffle-t-elle.

Si vous êtes à moins de six pas d'un couteau (même s'il s'agit d'un simple ustensile de cuisine), rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

Les aspérités du terrain rendent la marche nocturne particulièrement pénible. Par chance la lune est presque pleine et sa lumière vous évite à plusieurs reprises de glisser dans l'une des nombreuses ravines qui parsèment l'étendue stérile de la plaine. Vous tentez d'engager la conversation avec Hyalée, mais celle-ci se montre peu loquace et vous fait comprendre par signe qu'il vaut mieux garder le silence. L'ombre d'une chaîne de collines grandit peu à peu à l'horizon et le paysage change aux alentours, prenant l'aspect d'une contrée herbeuse. Les premiers arbres apparaissent enfin et votre guide semble se détendre un peu, s'autorisant même une pause en pénétrant dans une petite clairière. À l'est, le ciel commence à rosir. Vous vous asseyez le dos contre un arbre pour vous reposer un moment, et vous sombrez aussitôt dans le sommeil.

Hyalée vous réveille alors que le soleil est déjà haut dans le ciel. Le danger s'étant un peu éloigné, la jeune femme se révèle plus encline à la discussion. Sa compagnie est plutôt agréable en dépit de son caractère bien trempé, mais vous restez sur vos gardes : vous n'oubliez pas l'étrange résurrection dont elle a fait l'objet lorsque vous étiez perdus dans les entrailles du Rift.

Vous vous décidez enfin à lui poser la question qui vous brûle les lèvres :

– Où allons-nous, exactement ?

Hyalée s'arrête de marcher et vous regarde, l'air tendue.

– Tu te souviens de Damolh ?

Vous réfléchissez un moment, puis vous répliquez :

– Je... Oui, vaguement. Je revois une statue monstrueuse... Comme un serpent pourvu de serres d'aigles, avec plusieurs têtes de chien.

– Il n'est plus comme ça maintenant. Il a changé – c'est dans sa nature puisque c'est un Enfant du Néant. Tu ne t'en rappelles peut-être pas, mais tu lui as rendu la vie.

Vous vous revoiez tentant d'ouvrir en vain une porte ornée d'un énorme insecte. La statue

qui se brise derrière vous, cette abomination qui émerge des décombres...

– Oui, dites-vous. Je crois que je m’en souviens.

Hyalée hoche la tête avec satisfaction.

– C’est une bonne chose. Au moins tu ne cherches pas à fuir tes responsabilités. Eh bien figure-toi que Damolh est toujours vivant. Pour l’instant il est retenu captif, mais il finira par s’échapper. C’est inévitable. Et quand cela arrivera... plus rien ne pourra l’arrêter.

– Et qu’est-ce que je dois faire ? demandez-vous – en voyant poindre une réponse qui ne vous enthousiasme guère.

– C’est pas évident ? Une telle faute exige réparation. Tu lui as rendu la vie... maintenant tu dois le tuer.

Vous n’êtes pas forcément très à l’aise avec cette idée, mais vous préférez garder vos réflexions pour vous.

Rendez-vous au [11](#).

42

Vous observez votre ennemi. Ses mouvements sont frustes et saccadés, mais aussi incroyablement rapides ; vous vous demandez comment vous allez pouvoir lui échapper. Un peu plus loin, dans son dos, des chocs brutaux continuent à résonner contre la porte, de plus en plus forts.

Décidé à tenter votre chance, vous vous élancez de toute la vitesse dont vous êtes capable. Les bras noircis de l’être plongent avidement vers vous, mais vous leur échappez de justesse. Vous poursuivez votre course en direction de l’entrée de votre logement, la créature sur vos talons. Alors que vous passez devant une chaise, l’idée vous vient de la renverser derrière vous pour ralentir votre poursuivant. Elle s’abat sur le sol en produisant un bruit sourd. Atteignant enfin la porte d’entrée – qui tressaute sous les coups –, vous attrapez fébrilement la clé et vous la faites tourner dans la serrure. Vous appuyez sur la poignée ; le panneau s’ouvre avec violence, vous projetant à terre.

Tout se produit alors si vite que vous avez à peine le temps de le réaliser. Une ombre noire jaillit à l’intérieur en tenant à la main une longue lame en acier bleuté. Vous regardez en arrière : le mort-vivant est toujours là, ses pieds pris dans ceux de la chaise. L’inconnu se précipite dans sa direction. En arrivant face à lui, son épée décrit dans les airs un arc de cercle lumineux qui le décapite proprement. Le corps squelettique se pulvérise aussitôt en un nuage de poussière grisâtre ; quant à sa tête ignoble, elle rebondit sur le sol avec un bruit creux et s’immobilise à quelques centimètres de vous, définitivement inerte.

Le visage à demi dissimulé sous la capuche d’un long manteau noir, le nouvel arrivant se

retourne vers vous et dit :

– Relève-toi, vite. Ce n'était pas le seul. Les autres ne vont pas tarder à arriver.

Vous réalisez à sa voix qu'il s'agit d'une jeune femme. Comme vous restez sans réagir, encore sous le coup de l'émotion, elle tend vers vous une main gantée de cuir et vous aide à vous relever.

– Dépêche-toi, il faut partir d'ici, reprend-elle sur un ton impatient.

Perplexe et désorienté, vous vous laissez conduire jusqu'à l'extérieur de votre habitation. Une brise fraîche vous y accueille, vous faisant frissonner. Les alentours sont incroyablement silencieux et déserts, comme privés de vie, à la seule exception notable d'un grand cheval roux qui semble vous attendre patiemment. Une bête de noble allure, telle que vous n'en avez encore jamais vu.

– En selle, vite !

Vous approchez avec prudence de la monture, en vous demandant bien comment vous allez pouvoir accomplir un pareil exploit. L'animal doit faire plus d'un mètre cinquante au garrot !

– Bon sang, dépêche-toi, pour l'amour de Kyrinla ! s'impatiente votre guide. Ton pied ici, sur l'étrier... voilà. Maintenant lève l'autre jambe... plus haut ! (Vous sentez une poussée énergique sur votre arrière-train, et vous parvenez enfin à vous asseoir sur le dos de l'animal.) Très bien. Ne bouge plus maintenant !

D'un mouvement léger et souple, la jeune femme se propulse devant vous. Elle attrape les rênes et vous ordonne, sur un ton qui n'admet pas de réplique :

– Tiens-toi à ma taille. On y va !

Rendez-vous au [4](#).

43

Les rangs des disciples s'écartent pour laisser place à un combattant visiblement plus aguerri que les autres. De fait, l'homme n'est pas armé d'un simple coutelas mais d'une sorte de cimenterre évoquant ceux des maures. Votre opposant esquisse une attaque qui n'était en réalité qu'une feinte ; sa lame contourne habilement la vôtre et vous entaille la cuisse.

Vous perdez 3 points d'Endurance.

Alors que vous étiez sur le point de succomber aux assauts persistants de ce redoutable bretteur, Hyalée intervient et lui fend presque le crâne en deux.

Cherchez une couleur autour de vous. Si votre attention s'arrête sur :

> du bleu clair, du rouge, du blanc, du rose : rendez-vous au [9](#).

> du bleu foncé, du orange, du noir, du marron : rendez-vous au [25](#).

> du vert, du jaune, du gris, du violet : rendez-vous au [17](#).

Vous regardez machinalement en direction de la baie vitrée qui donne sur l'extérieur. Les quelques lumières qui brillent dans les environs peinent à percer les ténèbres qui vous semblent ce soir particulièrement profondes – au point que vous trouvez ça presque anormal. Le visage livide et grimaçant de Mortophile vous revient en mémoire avec une désagréable insistance, associé à une inhabituelle sensation d'insécurité. Qu'avait-il dit, déjà ? Qu'il reviendrait ? N'avait-il pas sous-entendu qu'il ne serait pas seul ? Et si vous aviez affaire à un genre de secte diabolique ? Comment savoir jusqu'où pourrait aller un déséquilibré tel que lui ?

Vous percevez alors un léger mouvement sur votre terrasse.

Une forme humanoïde incroyablement maigre vous contemple du dehors, à demi dissimulée sous le manteau de la nuit.

Si vous fermez les volets au plus vite, rendez-vous au [32](#). Si vous restez dans l'attente de ce qui va se passer, rendez-vous au [10](#).

Une forme géante, sinistre et reptilienne émerge de la multitude démoniaque. Elle tient entre ses mains écailleuses un immense espadon noir qu'elle lance contre la jeune femme. Les deux lames s'entrechoquent bruyamment – trois, quatre, cinq fois – mais l'avantage de la force est du côté du monstre. Soudain l'épée bleue cède face à l'espadon, le fer obscur plonge en avant et s'enfonce dans la poitrine de la cavalière, la traversant de part en part !

L'horreur de cette fin brutale vous donne la nausée. Cette jeune femme était encore une inconnue pour vous, mais elle était si pleine de vie, si courageuse... Elle ne méritait pas un tel sort !

Allez-vous tenter de la venger, ou privilégier la fuite ?

Prenez votre décision et rendez-vous au [31](#).

Comme vous vous rapprochez de Grisegilde, le paysage devient moins sauvage. Vous croisez de plus en plus de monde sur la route et vos habits modernes attirent bien des regards. La diversité vestimentaire est pourtant de mise : la plupart des voyageurs portent des costumes amples qui évoquent les toges antiques, mais certains guerriers et guerrières ont sur eux des armures qui semblent toutes droit issues d'un film de chevalerie. D'autres encore sont vêtus de kimonos bariolés. Ces derniers ont le plus souvent une physionomie asiatique ; vous êtes justement en train de croiser un groupe d'hommes chauves et musclés dont les tenues sont ornées une mante couleur rouge sang.

– Ce sont des Moines de la Mante Écarlate, des adorateurs de Vile, un dieu maléfique. Mieux vaut ne pas se frotter à eux, vous souffle Hyalée.

– Tu veux dire, encore plus maléfique que Kyrinla ?

Hyalée se met à rire.

– Kyrinla n'est pas maléfique. Ce sont les hommes qui disent ça !

Vous atteignez enfin un village où la jeune femme vous procure une épée correcte, ainsi qu'une tunique et des chausses en cuir – de quoi passer inaperçu aux yeux des habitants d'Orb. Elle se fournit également en provisions pour la suite du voyage, essentiellement des pois secs, du fromage et de la viande séchée. Les quantités achetées vous surprennent.

– Nous allons bientôt quitter la route, vous explique-t-elle. Grisegilde n'est pas notre destination. Le chemin est encore long jusqu'à l'endroit où est prisonnier Damolh.

– Combien de jours, environ ?

– Quatre... Peut-être trois si nous nous pressons.

– Et après ?

– Après... on verra !

Rendez-vous au [38](#).

47

Après une rapide recherche, vous retrouvez dans vos affaires le livre en question. Il s'agit d'un petit ouvrage au format poche d'aspect vieillot, passablement abîmé par de nombreuses lectures et doté d'une couverture intimidante. Vous le feuillotez rapidement. Quand l'avez-vous vraiment lu pour la dernière fois ? Oui – cela remonte certainement à plusieurs années. La vingtaine d'illustrations intérieures figurent un dragon, un sorcier, une femme aux longs cheveux noirs et de nombreux morts-vivants. La plupart des gens les trouveraient sans doute grotesques et de mauvais goût, mais ce n'est pas votre cas : les souvenirs lointains qu'elles évoquent ont la saveur sucrée des plus beaux jours de l'enfance.

Vous relisez certains passages du livre avec plaisir, mais la façon dont il s'achève vous trouble un peu.

« Mais alors, qu'est devenu le Talisman ? »

Rendez-vous au [18](#).

48

Alors que vous approchez du fond de la vallée, vous apercevez les restes de ce qui était jadis un vaste ensemble de palais et de temples, aujourd'hui envahis par la végétation.

– Voici l'une des neuf cités perdues de Nil, vous explique Hyalée. Nil est le plus ancien dieu

d'Orb, et aussi le plus détesté. Plus personne ne le vénère aujourd'hui.

Au centre de ces ruines se trouve une fosse circulaire large d'une centaine de mètres. Un dôme immatériel aux couleurs irisées s'élève au-dessus, semblable en apparence à une gigantesque bulle de savon. À l'intérieur de cette prison magique s'ébat la pire créature que vous ayez jamais vu. Vous n'auriez même pas pu imaginer qu'il puisse exister une horreur pareille.

– Alors c'est ça, Damolh ? Le Fils du Néant ?

– Le fils ou la fille... À ce stade, on ne sait plus trop.

Vous atteignez bientôt une ancienne route aux pavés disjoints que vous remontez en direction du centre de la cité. Les colonnes brisées et les édifices en ruine défilent autour de vous. Vous vous immobilisez en arrivant à une cinquantaine de mètres de la fosse.

La sensation de dégoût est telle que vous osez à peine regarder ce qu'elle contient.

Une sorte d'énorme larve obscène se tortille lentement à l'intérieur. De gros œufs translucides s'échappent régulièrement de l'extrémité de son abdomen gonflé ; des êtres mi-humains mi-insectes en éclosent, se battant et se dévorant entre eux. Aussi sauvages soient-ils, ces monstrueux rejetons évitent de s'approcher trop près de la tête aveugle du titan qui leurs a donné vie, puisque ce dernier n'hésite pas à engloutir tous ceux qui passent à portée de sa gueule.

– Et c'est cette abomination que tu veux que je combatte ? Tout seul ? Mais je n'ai aucune chance !

Un léger fard envahit les joues de Hyalée. Elle réplique pourtant :

– Il y a toujours une chance. Et puis... n'es-tu pas le Héros d'Orb ?

Vous percevez un soupçon de gêne dans sa voix. « Quelque chose ne tourne pas rond, » songez-vous.

– Alors ça y est, il faut que j'y aille ? Je dégaine mon épée et hop, je saute dans la fosse ? Il n'y a vraiment pas d'autre solution ? Je me demande si...

Vous vous interrompez. Vous venez d'apercevoir un campement installé dans la cour d'un palais effondré, approximativement à mi-chemin entre vous et la fosse – obnubilé par l'affreuse vision de Damolh, vous ne l'aviez pas remarqué auparavant. Quatre tentes, trois moyennes et une grande, toutes noires comme la nuit. Un homme blafard portant une robe de prêtre est installé à proximité d'une marmite qui bouillonne sur un feu de bois. Il s'aperçoit à son tour de votre présence :

– Maître ! Ils sont là !

À son appel, les tentes noires vomissent une dizaine d'autres hommes pareillement vêtus. Parmi eux se trouve un infirme assis dans une chaise roulante. Vous reconnaissez immédiatement Mortophile.

– Te voilà donc, Héros d'Orb ! rugit-il d'une voix étonnamment forte pour un homme dans sa

condition. Nous devons parler toi et moi. Tu es sur le point de commettre une terrible erreur !

– Depuis quand nos ennemis nous mettent-ils en garde contre nos fautes ?

– Cette vipère qui t’accompagne t’a menti ! Tu n’as pas la moindre chance de vaincre Damolh !

Vous sentez que l’infirmes dit la vérité, mais vous refusez de l’admettre.

– Pourquoi ferait-elle une chose pareille ?

– Tu es toujours le porteur du Talisman de notre dieu. Il ne t’a jamais quitté, sauf qu’il est en toi à présent. C’est arrivé lorsque tu es retourné chez toi, après ta première venue sur Orb. Le Talisman ne pouvait pas exister en tant que tel dans ton monde, alors vous avez fusionné. Les prétendus sages qui emploient cette femme veulent le détruire à tout prix. Voilà pourquoi ils souhaitent que Damolh te dévore... Damolh, la Bouche du Vide ! Ainsi tu disparaîtrais dans le néant !

Vous vous tournez vers Hyalée, cherchant un démenti dans son regard, mais elle ne fait que baisser les yeux.

– Ce qu’il dit... c’est vrai ?

La jeune femme ne répond pas.

– Et ce n’est pas tout, ajoute Mortophile. Elle prétend être ton amie... mais en réalité elle te déteste ! Tu as tué sa mère ! C’est la fille de Fauconna !

Fauconna ! Oui, vous vous souvenez d’elle ! Le pire combat que vous ayez eu à mener, excepté celui contre le dragon rouge ! Une femme mauvaise et arrogante, à la brutalité sauvage. Elle vous avait volé le Talisman ! Et ce monstre serait la mère de Hyalée ? Vous ne pouvez pas le croire !

– Hyalée... dis quelque chose !

– Je... Je ne te déteste pas. Quant à ma mère... Kyrinla n’a jamais été aussi cruelle que lorsqu’elle était sa grande prêtresse.

– Mais le reste... c’est la vérité ?

– Non ! Enfin je veux dire, nous ne sommes pas tout à fait sûrs que tu mourrais si Damolh... te... Tu pourrais aussi te réveiller chez toi, dans ton monde, comme si de rien n’était.

– Ne l’écoute pas ! Elle ment encore ! s’époumone Mortophile en tapant sur ses accoudoirs. Tu dois réparer ton péché ! Rends-nous le Talisman ! Prosterne-toi devant notre dieu ! Ou tu finiras dans le Néant !

Ses hommes commencent à s’avancer vers la fosse pour vous en interdire l’accès.

Si votre confiance en Hyalée reste intacte malgré ces dernières révélations, rendez-vous au [15](#). Si Mortophile vous a convaincu, rendez-vous au [35](#).

Rassemblant tout votre courage, vous vous élancez vers la monstruosité en pointant votre arme devant vous. Ses mains putrides tentent de vous arrêter, mais vous les détournez avec adresse en vous servant de votre bras gauche comme d'un bouclier. Lançant votre pied en avant, vous esquissez une feinte rapide et vous vous fendez avec élégance – un enchaînement de haute volée dont vous ne vous seriez jamais crû capable. Votre lame se plante dans le cœur de votre adversaire et s'y enfonce jusqu'à la garde.

Hélas, celui-ci s'en trouve guère affecté. Il vous repousse d'un revers brutal qui vous laisse sur le torse quatre longues estafilades. Vos habits se teintent de sang.

Vous perdez 2 points d'Endurance.

À cet instant, des coups redoublés se mettent à retentir contre la porte d'entrée de votre logement.

Allez-vous poursuivre le combat (rendez-vous au [16](#)), ou contourner votre assaillant et vous précipiter vers l'entrée (rendez-vous au [42](#)) ?

50

La traversée de l'étendue stérile qui borde le Rift est longue et pénible, mais vous finissez par atteindre une chaîne peu élevée de collines vertes parsemées de bosquets. Ce paysage bucolique vous rappelle des souvenirs vagues et lointains, assez semblables à ceux des rêves sauf que ces réminiscences que vous parviennent sous la forme d'images réelles, comme quelque chose que vous auriez déjà vécu ; une sensation très différente des évocations qui peuvent naître des pages d'un livre.

Cela fait plusieurs heures que vous marchez et vous commencez à vous sentir fatigué, d'autant plus que le soleil est particulièrement chaud, mais Hyalée semble inépuisable ; elle continue à se frayer un chemin à travers les fourrés et les hautes herbes sans faiblir – ce qui ne l'empêche pas de se plaindre régulièrement de la perte de son cheval.

Vous avez fait un peu mieux connaissance et vous trouvez sa compagnie plutôt agréable, en dépit de son caractère bien trempé. Vous restez sur vos gardes, néanmoins : vous n'oubliez pas l'étrange résurrection dont elle a fait l'objet lorsque vous étiez perdus dans les entrailles du Rift. Pendant un long moment, vous vous êtes racontés l'un et l'autre vos mondes respectifs. En particulier, Hyalée vous a abondamment parlé de sa cité, Griseguilde, l'une des plus importantes de la région. Et tandis qu'elle vous décrivait la rue du Carrosse ou la promenade du Bateleur, de nouvelles visions curieusement vivantes faisaient jour dans votre esprit.

Vous vous décidez enfin à lui poser la question qui vous brûle les lèvres :

– Où allons-nous, exactement ?

Hyalée s'arrête de marcher et vous regarde, l'air tendue.

– Tu te souviens de Damolh ?

Vous réfléchissez un moment, puis vous répliquez :

– Je... Oui, vaguement. Je revois une statue monstrueuse... Comme un serpent pourvu de serres d'aigles, avec plusieurs têtes de chien.

– Il n'est plus comme ça maintenant. Il a changé – c'est dans sa nature puisque c'est un Enfant du Néant. Tu ne t'en rappelles peut-être pas, mais tu lui as rendu la vie.

Vous vous revoiez tentant d'ouvrir en vain une porte ornée d'un énorme insecte. La statue qui se brise derrière vous, cette abomination qui émerge des décombres...

– Oui, dites-vous. Je crois que je m'en souviens.

Hyalée hoche la tête avec satisfaction.

– C'est une bonne chose. Au moins tu ne cherches pas à fuir tes responsabilités. Eh bien figure-toi que Damolh est toujours vivant. Pour l'instant il est retenu captif, mais il finira par s'échapper. C'est inévitable. Et quand cela arrivera... plus rien ne pourra l'arrêter.

– Et qu'est-ce que je dois faire ? demandez-vous – en voyant poindre une réponse qui ne vous enthousiasme guère.

– C'est pas évident ? Une telle faute exige réparation. Tu lui as rendu la vie... maintenant tu dois le tuer.

Si vous en convenez, rendez-vous au [11](#). Si vous n'êtes pas de cet avis et que vous désirez lui faire savoir, rendez-vous au [23](#).