

L'HEURE DE VÉRITÉ

(v 1'1)

par Kraken

LES RÈGLES

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

Dans les pages qui vont suivre, vous allez incarner le vieil enchanteur Fuliginus, contraint de quitter sa retraite pour mettre un terme aux exactions d'Ophidée, sorcière vouée au Mal et adoratrice de Xerrchah – la déesse reptilienne de la destruction. Pour mieux vivre le long combat qui va vous opposer à votre ennemie, vous aurez à tenir les comptes de vos niveaux respectifs de **Pouvoir**. Au commencement de l'aventure, vous débutez tous les deux à 20. Si à un moment de la partie cet indicateur tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture depuis le début.

En tant que champion du Bien, vous êtes capable d'utiliser la Magie de la Vie, la Magie de l'Ordre et les Arcanes Élémentaires. Votre adversaire pratique quant à elle la Magie de la Mort, la Magie du Chaos et la Sorcellerie. Pour vous assister dans votre lutte contre les forces obscures, vous disposez également de l'un des artefacts suivants :

► **Anneau de Tanit**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Magie de la Mort, et de 1 point ceux dus à la Magie du Chaos.

► **Pendentif d'Alhireth-Hotep**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Magie du Chaos, et de 1 point ceux dus à la Sorcellerie.

► **Diadème de Narandris**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Sorcellerie, et de 1 point ceux dus à

la Magie de la Mort.

► **Espoir du Père**

Cette amulette vous permet d'augmenter de 1 point votre Pouvoir initial. Vous commencez donc la partie avec un total de 21.

Pour finir, choisissez au hasard – par exemple en lançant un dé – l'une des trois premières lettres de l'alphabet grec : **α**, **β** ou **γ**. Lorsque le texte fera mention de ces lettres, vous vous référerez uniquement à celle que vous aurez sélectionné.

Et maintenant tournez la page !

Lentement, mais déterminé et sûr de votre force, vous gravissez le large escalier qui mène à la salle du trône. De votre main droite, à l'aide de votre bâton de magicien, vous tâtez précautionneusement les marches devant vous à la recherche d'un piège éventuel. Sous votre bras gauche repose la tête fraîchement tranchée de votre vieux rival, Zhaar, le prêtre-liche d'Adraxath. Les yeux flétris du mort-vivant roulent follement dans leurs orbites. C'était un redoutable ennemi, acharné et retors, mais il n'était pas de taille face à vous.

Enfin vous vous arrêtez sur un vaste seuil où une majestueuse porte faite d'un métal noir orné de crânes vous bloque le passage. Un frisson vous dévale le long du dos. Votre ultime adversaire vous attends au-delà. Vous sentez sa présence : la puanteur d'une magie plus sombre que la nuit. Ophidée, votre ancienne apprentie, la meilleure que vous n'ayez jamais eue. S'il existe au monde quelqu'un capable de vous vaincre, il s'agit probablement d'elle.

D'un mouvement souple et vif – plus souple et vif que ce que votre âge le laisserait penser – vous abattez votre bâton sur la jonction des deux battants en marmonnant une incantation. Un bruit de tonnerre retentit aussitôt, en même temps qu'une onde de choc ébranle la citadelle. La grande porte s'effondre avec un crissement de métal torturé qui se répercute sous les hautes voûtes, et vous pénétrez dans la salle, prêt au combat.

Vous n'avez pas le droit d'échouer : votre dignité de grand enchanteur en dépend... et l'avenir de l'humanité, accessoirement.

Rendez-vous au [1](#).

1

Alors que le nuage de poussière soulevé par la chute des énormes vantaux ne s'est pas encore totalement estompé, une voix claire et vibrante se fait entendre en provenance de l'autre extrémité du hall.

« Entre, Fuliginus, viens vers moi. Je t'attendais. »

Votre main se crispe sur votre bâton. Évoqués par cette voix familière, une multitude de souvenirs jaillissent de votre mémoire comme des diables de leurs boîtes. Vous baissez la tête en fermant les paupières, bataillant pour les évacuer de votre esprit. L'instant est trop important ; vous n'avez pas le droit de vous laisser distraire par la nostalgie ou les regrets.

Vous rouvrez les yeux. L'air s'est éclairci dans la salle. De hautes colonnades s'étendent jusqu'au mur du fond, contre lequel s'élève une titanesque et répugnante statue mi-femme mi-insecte. Sur un massif trône de pierre dressé entre les jambes écartées de la monstrueuse idole, une silhouette longiligne est négligemment assise.

Ophidée.

Votre cœur se serre tandis que vous avancez vers d'elle, en même temps que grandit votre résolution. De son côté la sorcière vous regarde approcher sans montrer d'inquiétude, un sourire amusé aux lèvres. Contrairement à vous, les années n'ont eu sur elle aucun impact. Peut-être même est-elle plus belle encore que lorsque vous l'avez vue pour la dernière fois, il y a près de vingt-cinq ans. Des cheveux plus blonds que les blés, des yeux turquoises comme les eaux d'une mer tropicale, une peau blanche mais fraîche, d'une qualité presque enfantine... Un grognement amer de dégoût s'échappe de votre gorge ; seuls les maléfices les plus noirs sont capables d'accomplir de tels miracles.

« Je suis contente de te revoir, Fuliginus. Sincèrement. Quoi de plus naturel ? Même avec le temps, un lien comme celui qui nous unit ne peut guère se défaire. »

« Tout le plaisir est pour toi, maudite, » répliquez-vous avec hargne. « En ce qui me concerne, j'aurais aisément préféré ne plus jamais croiser ton chemin. Mais il faut bien que quelqu'un mette un terme à tes méfaits, et je suppose que c'est à moi que cela incombe. À un moment ou à un autre, chacun doit faire face à ses erreurs. »

À ces mots Ophidée se met à rire, dévoilant de petites dents régulières et nacrées.

« Que voilà des paroles désagréables ! Tu t'aigris avec l'âge, Fuliginus, tu devrais te méfier. Tu risques de te faire des ennemis. »

Ignorant le sarcasme, vous soulevez par les cheveux la tête hideuse que vous teniez sous votre bras et vous la projetez en direction du trône. Celle-ci rebondit plusieurs fois sur le sol avec un bruit sec, avant de s'immobiliser aux pieds de votre ancienne élève.

« Voilà tout ce qu'il reste de ton compagnon, sorcière. J'espère que tu conserves assez de bon sens pour comprendre l'avertissement. Si tu ne veux pas subir le même sort, repends-toi de tes crimes et quitte ce palais sur le champ. Ce ne sera jamais le tien, pas plus qu'il n'était celui de Zhaar. Quant à moi, je suis venu fermer la Porte. »

Ophidée se lève de son trône et se dresse face à vous. Sa robe noire à volants lui donne un

aspect reptilien, et la candeur apparente de son regard est démentie par la moue arrogante qui lui étire les lèvres.

« Tu m’as fait une faveur en me débarrassant de Zhaar, » dit-elle. « Il ne m’était plus d’aucune utilité. J’ai appris sur Makan des tours que lui-même ne connaissait pas. Xarroxun est un excellent professeur – bien meilleur que toi. »

Et elle abat la pointe de son bâton sur le crâne de la liche, le faisant voler en éclat.

Allez-vous continuer cette discussion ? *Rendez-vous au [37](#).*

Ou préférez-vous passer à l’attaque sans plus attendre ? Dans ce cas, quel type de magie allez-vous utiliser ?

– La Magie de la Vie ? *Rendez-vous au [28](#).*

– La Magie de l’Ordre ? *Rendez-vous au [13](#).*

– Les Arcanes Élémentaires ? *Rendez-vous au [45](#).*

2

Vous bataillez avec force, employant toutes vos ressources dans ce que vous savez être le stade final du combat. Ophidée fait de même, une détermination féroce se lisant sur son visage. À la voir lutter ainsi, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir du respect pour votre ancienne élève – et d’éprouver pour vous-même une certaine forme d’orgueil. Sa mère aussi aurait été fière d’elle...

Toutefois, alors que le duel se prolonge, vos pensées prennent un autre tour : votre considération pour la ténacité de la jeune femme fait place à une inquiétude de plus en plus vive... Car cela ne fait aucun doute, vous perdez votre emprise sur votre propre sortilège ! La puissance de la sorcière est en train de subjuguier la vôtre !

"C’est impossible," songez-vous avec incrédulité, "je ne peux pas perdre... pas moi !"

Et pourtant si. La stase vous gagne peu à peu, engourdissant vos membres, ralentissant votre esprit, affaiblissant plus encore votre Pouvoir – et rendant la défaite inévitable. Votre corps privé d’énergie s’affaisse sur le sol, tandis que celui d’Ophidée se redresse. Vous notez avec surprise qu’il y a des larmes dans ses yeux. Un voile tombe sur votre vision, vous ne sentez plus vos jambes. Le sommeil vous gagne, effaçant l’amertume de votre échec... et alors que vous sombrez dans l’inconscience, vous entendez deux mots qui sonnent à vos oreilles comme une ultime

consolation :

« Pardon Papa. »

3

Votre ennemie fait volte-face en direction de la Porte, adoptant une posture de prière.

« Hemathis ophidio adraxath ! » clame-t-elle.

En entendant cela, un frémissement de crainte vous parcourt l'échine. Même si vous ignorez ce que manigance exactement la sorcière, vous avez conscience de la nécessité d'intervenir pour l'en empêcher ; cependant vous êtes incapable de vous résoudre à l'attaquer de dos. Pour une question d'honneur, mais pas seulement.

Dans un premier temps il ne se passe rien, puis vous sentez que l'air se charge en électricité, comme avant un orage. Non sans écœurement, vous constatez alors que l'étendue sanglante se met à confluier vers Ophidée et à s'élever en rampant le long de son corps, la recouvrant toute entière, l'étirant, l'agrandissant, la transformant d'une façon indéterminée, tandis que la jeune femme pousse de petits gémissements de douleur. Soudain elle se tourne à nouveau vers vous, et vous ne pouvez retenir un cri horrifié.

Car votre adversaire est en train de subir la plus abjecte des métamorphoses. Devant vos yeux ébahis, son abdomen et son thorax continuent à enfler, le fluide rougeâtre répugnant se mêlant à sa peau pour lui conférer l'aspect chitineux d'une carapace d'insecte. Ses jambes s'arquent, se dédoublent, pour se mettre à ressembler à des pattes d'araignées. L'ensemble demeure pourtant affreusement humain, en particulier ses bras et son buste, ainsi que la partie haute de son visage – encore que celui-ci soit à présent défiguré par une expression démoniaque. La créature grandit, grandit encore, jusqu'à dépasser deux fois votre taille. En dessous d'elle, la nappe de sang s'est presque complètement tarie. La bête avance maintenant vers vous, ses chélicères dégoulinant de bave.

D'un geste résigné vous passez votre main sur la longueur de votre bâton, le changeant en épée. Jamais encore vous n'avez eu affaire à une telle monstruosité...

Allez-vous tenter une attaque au tronc ? *Rendez-vous au [40](#).*

Ou vous glisser sous son corps pour la frapper au ventre ? *Rendez-vous au [21](#).*

Ophidée abaisse son bâton vers vous en un geste élégant. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Il était temps. Un flux d'énergie aux accents Chaotiques jaillit dans votre direction, et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds, et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore vous n'avez eu à faire face à une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous... en vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Diadème de Narandris ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code "brèche".

Allez-vous renforcer votre bouclier ? *Rendez-vous au [7](#).*

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– En ripostant frontalement ? *Rendez-vous au [48](#).*

– En essayant au contraire de contourner le flux adverse ? *Rendez-vous au [22](#).*

Vous percevez mentalement la satisfaction du monstre.

« Il semblerait que nous soyons dans le même camp. C'est donc décidé magicien, je te donne ma bénédiction, car il faut absolument mettre un terme aux manigances d'Adraxath, et je doute que tu y parviennes sans mon assistance. Lorsque le temps sera venu – au moment de l'ultime confrontation – je te ferai présent d'un peu de mon Pouvoir. D'ici là je garderai un œil sur toi, alors prend garde à ne pas trahir ma confiance. Tu peux partir à présent. Va, et remplis ta mission ! »

Vous remerciez la **guivre** du bout des lèvres et prenez congé sans plus attendre. En effet vous n'étiez pas certain de pouvoir supporter encore longtemps sa complaisance et sa vanité.

Notez le code "alliance" et rendez-vous au [24](#).

« Je dois reconnaître que tu as beaucoup appris depuis que nous nous sommes quittés, mais tu ne peux pas me vaincre – pas encore, » dites-vous, en étant bien conscient que vos paroles relèvent plus de l'intimidation que d'une certitude absolue. « Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte et tu auras la vie sauve. »

Ophidée vous répond d'un sourire sceptique.

« Tu me sembles un peu trop sûr de toi, Fuliginus. Tu ignores toujours l'étendue de ma nouvelle puissance... La magie des **natifs** s'est éveillée en moi. »

« Au prix de combien de vies, sorcière ! J'ai vu les ravages que tu as commis. As-tu donc perdu toute humanité ? »

« Les faveurs de Xerrchah sont à ce prix. Et cette plèbe misérable et stupide n'a aucune espèce d'importance. Ne dis pas le contraire... au fond de toi-même, tu le penses aussi. »

Et avant que vous ayez pu répliquer, la jeune femme brandit en l'air son bâton, lui faisant décrire un demi-cercle comme s'il s'agissait d'une épée. Une clef de voûte se détache alors d'une arche située juste au-dessus de votre tête. Vous faites un saut de côté. Dans un vacarme d'apocalypse, le bloc de pierre s'écrase sur le sol en vous manquant de justesse, mais le dallage éclate et une crevasse béante apparaît sous vos pieds. Accompagné par le rire d'Ophidée, vous disparaîsez dans les ténèbres.

Rendez-vous au [43](#).

7

Tant bien que mal, vous vous évertuez à maintenir en état votre écran de lumière, le consolidant ici et le redressant là. Les secondes s'égrènent avec une affreuse lenteur, et pourtant l'attaque de votre ancienne élève ne semble pas devoir s'arrêter. Vous êtes parfaitement conscient qu'aucun être humain ne peut disposer à lui seul d'une telle quantité de Pouvoir : indubitablement, Ophidée puise dans les réserves d'Adraxath, préservant ainsi les siennes. Vous secouez la tête à cette pensée. Jusqu'alors vous aviez encore espoir de l'arracher à son destin, mais à présent... il semblerait qu'il n'y ait plus rien à faire pour l'aider.

La magie destructrice s'acharne toujours sur votre bouclier. En dépit de vos efforts celui-ci s'érode peu à peu, et l'énergie démoniaque recommence à s'infiltrer. *Vous perdez 3 points de Pouvoir supplémentaire.*

Enfin le flux dévastateur se met à diminuer d'intensité, avant de s'arrêter complètement. À bout de forces, vous révoquez votre protection. Vous notez alors avec répulsion que désormais le sang d'Adraxath recouvre la sorcière jusqu'au niveau la poitrine. Les lèvres de la jeune femme s'agitent sans produire le moindre son, comme si elle se parlait à elle-même. Vous allez devoir agir, mais comment ?

En risquant une riposte ? *Rendez-vous au [29](#).*

Ou en tentant une dernière fois de raisonner Ophidée ? *Rendez-vous au [42](#).*

8

Vous prononcez la formule de sommeil sous le regard fixe du gigantesque reptile sans obtenir le moindre résultat visible ; toutefois, la créature ne réagit pas non plus. Vous vous approchez doucement du saphir. Toujours aucune réaction de la part du monstre, mais sa respiration sifflante vous semble un peu plus lente qu'auparavant.

Allez-vous tenter le tout pour le tout et vous saisir de la Pierre ? *Rendez-vous au [23](#).*

Ou préférez-vous renoncer à cette entreprise, la jugeant trop hasardeuse ? *Rendez-vous au [44](#).*

9

Votre ancienne disciple claque des doigts, et une petite boîte dorée se matérialise dans sa main, surgie de nulle-part.

« Furrio mortex baccala... » psalmodie-t-elle.

Comme en réaction le coffret s'ouvre de lui-même, libérant un nuage de brume grisâtre qui s'étend, se dilate, puis se différencie en silhouettes vaporeuses aux orbites vides qui avancent vers vous en tendant des bras décharnés. Des spectres !

« Mes amis vont se charger de toi, vieillard, » ricane la sorcière.

« De toutes les magies, la nécromancie est la plus noire, » répondez-vous sans parvenir à contenir votre fureur. « Ces malheureux que tu appelles tes amis ne sont que des esclaves. Ils ont droit au repos. Mais je sais comment leur accorder. »

De la pointe de votre bâton vous dessinez un cercle dans l'air au-dessus de votre tête. Apparaît alors un disque de lumière blanche, apaisante, qui projette un halo irisé sur le sol de pierre. Happés par les rayons, les fantômes s'effacent les uns après les autres, une expression de

paix sur leurs visages torturés. Pourtant votre adversaire continue sa litanie.

« Baccala furrio mortex... »

« Tu vas devoir trouver autre chose, Ophidée. Ne vois-tu pas... »

Vous ne terminez pas votre phrase. Des serres osseuses se referment sur votre gorge, vous coupant le souffle. Tant bien que mal, vous tournez la tête pour tenter d'apercevoir votre assaillant. Vous y parvenez avec peine, et cette vision vous emplit d'effroi.

Un corps décapité dans une robe de prêtre, squelettique mais puant encore la charogne... celui de Zhaar !

Vous vous débattez de toutes vos forces, mais l'étreinte du mort-vivant paraît inébranlable. Bientôt celui-ci commence à drainer votre énergie.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code "résistance1".

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code "fissure1".

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code "résistance1".

Mobilisant toutes vos ressources physiques, vous luttez, luttez encore, et finissez par réussir à vous dégager. Sans perdre un instant vous plaquez votre main sur le torse desséché de la liche en prononçant les Mots de Rejet. Le cadavre animé s'effondre alors sur le sol comme une poupée de chiffon, avant de se réduire en poussière.

« Tu aurais dû te méfier, et détruire son corps après lui avoir tranché la tête. C'est ainsi qu'il faut procéder avec ce type de créatures. Tu le sauras désormais, » vous nargue votre ennemie.

Rendez-vous au [16](#).

Ophidée abaisse son bâton vers vous en un geste élégant. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Il était temps. Un flux d'énergie imprégné de Sorcellerie jaillit dans votre direction, et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds, et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore vous n'avez eu à faire face à

une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous... en vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code "brèche".

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Allez-vous renforcer votre bouclier ? *Rendez-vous au 7.*

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– En ripostant frontalement ? *Rendez-vous au 48.*

– En essayant au contraire de contourner le flux adverse ? *Rendez-vous au 22.*

11

Hélas, trois fois hélas, vous n'avez pas mobilisé suffisamment d'énergie pour briser l'étreinte de la créature, et celle-ci parvient à vous entraîner avec elle sous la surface glaireuse. Vous vous débattez autant que possible, mais sans parvenir à vous libérer. Peu à peu vos forces s'amenuisent, votre esprit s'obscurcit. Le fluide immonde vous emplit la gorge et les poumons, en conséquence de quoi la vie vous abandonne – provisoirement.

En effet, dans quelques jours, lorsque les spores du mycoplasme auront germé sur votre cadavre, vous vous relèverez pour mener l'existence monotone d'un **fangeux**.

12

« Ophidée ? C'est fini... Est-ce que ça va ? »

« Oui... Oui, je crois. Que s'est-il passé ? Je ne me souviens pas... Si, la mémoire me revient ! Adraxath s'était emparée de moi. Je lui avais laissé trop de champ... »

« Cela n'arrivera plus. Je vais fermer la Porte et la sceller de mon mieux. »

Vous remarquez alors que le regard de la jeune femme est fixé sur votre amulette.

« Fuliginus, ce pendentif autour de ton cou... est-ce bien celui auquel je pense ? » vous demande-t-elle.

Vous opinez du chef. Puis, obéissant à une subite inspiration, vous ôtez la chaînette et la glissez entre ses mains.

« Tu l'as gardé ? Tout ce temps ? Malgré ce... ce qui m'est arrivé ? »

Il y a de l'incrédulité dans sa voix.

« Bien sûr, » reprenez-vous. « Jamais je n'aurais osé m'en séparer. »

Pour la première fois depuis vos retrouvailles, un vrai sourire apparaît sur les lèvres de votre ancienne disciple ; pas un sourire d'arrogance ou de cruauté, non, un vrai sourire de joie, semblable à ceux qu'elle partageait avec sa mère lorsqu'elle était enfant. Absorbé par vos études, vous êtes passé à côté de ces moments de bonheur, mais vous vous en rappelez néanmoins. Si seulement vous aviez été moins assidu... Tout aurait pu être différent...

« Tu te souviens du mécanisme ? »

En guise de réponse, la sorcière appuie sur un bouton dissimulé dans le cadre. Le pendentif s'ouvre comme une fleur, dévoilant une gravure délicate : un couple entourant une enfant. C'est à peine si vous vous reconnaissez sur cette image ; c'était il y a si longtemps...

« Ophidée, comme tu ressembles à ta mère... »

La jeune femme éclate brusquement en sanglot et vous serre dans ses bras. Vous hésitez un instant puis vous faite de même, submergé par l'émotion.

Soudain un crissement terrifiant retentit, en provenance du portail. Vous vous tournez aussitôt dans sa direction, et vous vous figez d'épouvante. L'interstice s'est élargi, et deux gigantesques pattes de mante translucides enserrant les vantaux, tentant de les écarter !

« Adraxath ! Père, qu'ai-je fait ?... En me servant de son Pouvoir, je lui ai rendue la vie ! »

« Tout n'est pas encore perdu, » répliquez-vous. « Essayer de la combattre équivaudrait à un suicide, mais en unissant nos forces nous pourrions peut-être verrouiller la Porte... »

Additionnez votre Pouvoir à celui d'Ophidée (si vous avez le code "alliance", vous pouvez ajouter 2 points supplémentaire). Si le total est supérieur ou égal à 20, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

Vous levez la main gauche, la tenant ouverte vers le haut, et une flamme éclatante apparaît dans votre paume. Rapidement celle-ci se solidifie et prend la forme d'un œuf. Puis la coquille se désagrège en étincelles, dévoilant un éblouissant oiseau de lumière qui étire ses ailes, s'envole, tournoie deux fois autour de votre tête, et se précipite vers Ophidée. La sorcière tente de se

protéger en façonnant un bouclier de ténèbres, mais l'oiseau le traverse sans peine et la percute avec une explosion de feu. Votre adversaire chancelle un instant et tombe sur un genou.

« Joli coup mon cher maître, » reconnaît-elle en se relevant, agrippée à son bâton. « Mais à moi de jouer maintenant. Je vais te montrer de quoi je suis capable. Tu vas pouvoir juger de mes progrès. »

α : *Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au [32](#).*

β : *Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Notez le code "faille" et rendez-vous au [9](#).*

γ : *Ophidée a perdu 1 point de Pouvoir. Rendez-vous au [20](#).*

14

« Zhaar a été renvoyé au néant, et le monde se portera mieux sans lui, » répliquez-vous. « Quant à Ophidée – la sorcière – je suis à sa recherche, et je compte bien en finir avec elle également. »

« C'est la réponse que j'attendais, humain. Savais-tu que cette insensée a ouvert la tombe d'Adraxath ? J'envisage de t'apporter mon aide, mais j'ai besoin d'en savoir plus sur toi avant d'être certain de pouvoir le faire... Alors dis-moi, quelle divinité sers-tu ? Xerrchah ou Xerrokhi ? »

« Ni l'un ni l'autre, » répondez-vous. « Les dieux des **reptiliens** ne sont pas ceux des hommes. Mes semblables ne vénèrent que le Hasard, l'Amour et la Connaissance. »

La **guivre** balaye votre objection d'un ricanement spirituel.

« De tels dieux n'existent pas, et tu le sais ; ce ne sont que des concepts non incarnés. Décide-toi. Xerrchah ou Xerrokhi ? »

Si vous choisissez la première, rendez-vous au [38](#). Si vous optez pour le deuxième, rendez-vous au [5](#).

15

À l'instant même où vous déclenchez votre attaque, Ophidée s'interrompt et saisit son bâton à deux mains, le levant au-dessus de sa tête. En réponse le liquide écarlate se dresse autour d'elle, prenant la forme d'une barrière translucide, sphérique. Votre flux d'énergie s'abat sur cet écran qui résiste un moment, puis éclate comme une immense bulle. La sorcière pousse un cri de

surprise avant d'être brutalement projetée au sol.

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître la quantité de Pouvoir perdue par Ophidée :

quantité de Pouvoir et type de magie utilisés pour votre attaque									
	1 point + Vie	1 point + Ordre	1 point + Arcanes	2 points + Vie	2 points + Ordre	2 points + Arcanes	3 points + Vie	3 points + Ordre	3 points + Arcanes
α	1	2		2	4		3	6	
β	2		1	4		2	6		3
γ		1	2		2	4		3	6

« Tu vas me payer ça, vieillard, » fulmine votre adversaire en se relevant. « Ce combat ne m'amuse plus. Je vais te montrer à quel point je te suis supérieure. Observe donc, prends peur, et agenouille-toi devant moi ! »

Rendez-vous au [3](#).

Si vous avez deux codes "fissure", deux codes "résistance", ou un code "fissure" et un code "résistance", rendez-vous au [35](#).

Vous fronchez les sourcils. Le combat dans lequel vous vous êtes engagé s'annonce encore plus difficile que prévu. Jamais vous n'avez eu à vous battre contre un tel opposant.

"Il faut absolument que je reprenne l'initiative," vous dites-vous intérieurement. "Je dois trouver la meilleure option."

Votre longue expérience des duels occultes vous a appris qu'il était souvent utile d'identifier au plus tôt les forces et les faiblesses de vos ennemis. Peut-être pourriez-vous lancer une nouvelle attaque en ayant recours à un type de magie différent de celui que vous avez utilisé lors du premier assaut ? Si cette tactique vous paraît judicieuse, lequel de vos talents allez-vous employer ?

- La Magie de la Vie ? Rendez-vous au [28](#).
- La Magie de l'Ordre ? Rendez-vous au [13](#).
- Les Arcanes Élémentaires ? Rendez-vous au [45](#).

Sinon, vous pouvez essayer de raisonner votre rivale... *Rendez-vous alors au [6](#)*.

17

Vous vous approchez doucement de votre ancienne apprentie. Elle paraît toujours sans connaissances – à moins qu'elle ne soit morte – mais vous avez appris à vous méfier des apparences. Prudemment, vous lui touchez les côtes du bout du pied. Aucune réaction. Vous vous agenouillez à ses côtés, tâtez d'une main tremblante les veines de son cou, retenant votre souffle jusqu'à sentir le battement régulier de son cœur. Vous poussez un soupir... De soulagement ? De regret ? Vous-même n'êtes pas certain de le savoir.

Vous restez un instant à réfléchir aux différentes possibilités qui s'offrent à vous. Mettre un terme à sa vie serait au-dessus de vos forces, mais à l'inverse vous ne pouvez pas prendre le risque de la laisser en liberté... Non, vous ne voyez qu'une solution envisageable : un sortilège de stase. Un jour peut-être trouverez-vous un moyen de la guérir de sa folie...

Sur un ordre mental, votre épée redevient un bâton et vous le plantez dans le sol à vos côtés ; puis vous posez une main sur le front de la jeune femme, l'autre sur son ventre, et vous commencez l'incantation. Soudain, la sorcière ouvre les yeux.

« Non Fuliginus, non... Pitié, pas cela... » souffle-t-elle.

« Je suis désolé Ophidée, mais tu ne me laisses pas le choix, » répondez-vous tristement.

« Non ! Non ! Je ne veux pas ! »

Votre adversaire saisit alors vos mains et se met à psalmodier, tentant de retourner votre sort contre vous !

Comparez votre Pouvoir à celui de la sombre-magicienne :

– *Si vous avez le code "faille", vous pouvez ajouter 3 points à votre total.*

– *Si vous avez le code "alliance", vous pouvez ajouter 2 points à votre total.*

– *Si vous avez le code "brèche", ajoutez 1 point à celui de votre ancienne élève.*

Si votre Pouvoir est supérieur ou égal à celui d'Ophidée, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

18

Tandis que vous approchez du miroir, un ovale sombre au cadre doré, une légère appréhension

vous envahit. Rien ne se reflète dans la glace, il n'y a même aucun éclat de lumière à la surface du verre, comme s'il s'agissait d'une porte ouverte sur le vide intersidéral – où le néant.

Tandis que vous l'examinez, perplexe, vous notez la présence d'une petite plaque portant une minuscule inscription : "miroir de l'autre monde". Plus troublé encore, vous plongez votre regard dans les ténèbres, essayant d'apercevoir quelque chose... mais rien.

Ou plutôt si... il vous semble maintenant discerner l'ovale d'un visage... un visage féminin qui vous sourit... Celui d'Ophidée ? Non... Vous le reconnaissez soudain, et le choc vous fait presque défaillir. Shaina ! Shaina, votre épouse morte il y a de cela si longtemps !

« Shaina ! » criez-vous en agrippant le miroir. « Shaina, est-ce toi ? »

À votre grand désespoir le visage a déjà disparu. Était-ce une illusion de votre esprit, ou une vraie vision de l'au-delà ? Même vous, l'enchanteur le plus puissant du pays, vous ne pouvez répondre à cette question. De tous ceux qui ont emprunté le Chemin de la Lumière Blanche, aucun n'est jamais revenu. Néanmoins vous gardez en mémoire le sourire radieux qu'arborait votre femme au cours de cette brève apparition, et cela vous réchauffe le cœur.

α : Vous regagnez 1 point de Pouvoir.

β : Vous regagnez 2 points de Pouvoir.

γ : Vous regagnez 3 points de Pouvoir.

Vous songez que si vous le pouvez, vous reviendrez probablement un jour en ces lieux pour tenter de percer le secret de ce mystérieux miroir – mais le moment est venu de reprendre votre quête.

Rendez-vous au [41](#).

Tandis que vous suivez le passage, l'air se rafraîchit sensiblement. En parallèle la clarté devient plus vive, donnant au souterrain une teinte monochrome, figée. Bientôt vous en comprenez la raison : devant vous, dans une petite salle aux murs à demi effondrés, une créature ressemblant à un énorme serpent est enroulée autour d'un socle de pierre ; à la lumière glacée qui suinte de son corps écailleux, vous devinez qu'un froid intense couve à l'intérieur de ses entrailles, et des fumerolles de givre aux relents d'ozone s'échappent de sa gueule entrouverte. La bête est immobile, mais ses yeux semblables à des gemmes vertes sont rivés sur vous. Sur le

piédestal est posé un saphir scintillant dont l'éclat bleu vif se mêle à celui du monstre. Vous sentez le Pouvoir émaner du joyau... Une Pierre de Puissance ! Si seulement vous pouviez vous en emparer...

Allez-vous essayer d'endormir son gardien avec un sortilège ? *Rendez-vous au [8](#).*

Ou préférez-vous vous en désintéresser et faire demi-tour ? *Rendez-vous au [24](#).*

20

Votre ancienne apprentie lève son bâton et frappe le sol de son extrémité. Aussitôt, cinq serpents de feu apparaissent au point d'impact et se mettent à ramper vers vous en se tortillant.

Vous condensez l'humidité de l'air autour des deux premiers ; les reptiles incandescents perdent de leur vitesse et se ternissent, puis finissent par tomber en cendre. Vous abattez le troisième d'une flèche de glace, et vous écrasez le quatrième d'un pied provisoirement changé en pierre. Hélas, le cinquième se jette sur vous et vous mord cruellement la main avant de se transformer en fumée. Vous lâchez votre bâton en poussant un cri de souffrance.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code "résistance2".

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code "résistance2".

Si vous possédez le Diadème de Narandris ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code "fissure2".

De votre main valide, vous tâtonnez dans votre sacoche à la recherche d'un flacon de Voguhis que vous trouvez, débouchez fébrilement et portez à vos lèvres. Peu à peu, la douleur reflue. Vous ramassez votre bâton, tremblant encore légèrement.

Rendez-vous au [16](#).

21

D'un bond, vous vous précipitez sur l'Horreur. Celle-ci tente de vous saisir entre ses doigts griffus, mais vous esquivez son attaque en vous glissant sous son abdomen boursouflé. Dans le même mouvement, vous plantez votre épée dans le cuir épais de l'obscène créature et vous poursuivez votre geste d'un large coup de taille. L'être insectoïde rugit de colère et de douleur

tandis que vous l'éventrez, et l'amas visqueux, nauséabond et corrosif de ses entrailles se déverse sur vous. *Vous perdez 2 points de Pouvoir.*

La bête agonisante s'écroule alors sur le sol, ses pattes frêles incapables de supporter plus longtemps son poids ; par chance, vous parvenez de justesse à vous échapper sans être enseveli. Puis avec une étonnante rapidité le monstre se décompose, se délite en fragments épais noyés dans un fluide visqueux – une gangue ignoble au cœur de laquelle gît... le corps blanc d'Ophidée !

α : La sorcière a perdu 2 points de Pouvoir.

β : La sorcière a perdu 3 points de Pouvoir.

γ : La sorcière a perdu 4 points de Pouvoir.

Autant que vous puissiez en juger, la jeune femme a l'air évanouie mais n'est pas blessée.

Pensez-vous qu'il y a encore "un espoir" ? *Si oui, rendez-vous au [34](#).*

Ou préférez-vous en finir ? *Dans ce cas, rendez-vous au [17](#).*

22

Arque-bouté d'une main contre votre écran de protection, vous pointez votre bâton en hauteur. Votre intention est de vous servir d'un flux courbe, afin d'esquiver le torrent d'énergie qu'Ophidée continue sans trêve à déverser sur votre bouclier. Ce dernier commence déjà à se fragmenter ; il vous faut agir vite.

Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez investir dans votre riposte (ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et déduit de votre total). Choisissez également le type de magie que vous allez utiliser, puis rendez-vous au [31](#).

23

Vous tendez les mains vers le joyau et sa promesse de Pouvoir. À peine avez-vous touché sa surface qu'une énergie phénoménale se déverse en vous. Hélas, vous ne profiterez jamais de votre nouvelle puissance, car un tourbillon de flammes glacées vous enveloppe aussitôt, abaissant instantanément la température de votre corps au zéro absolu – et mettant du même coup un terme à votre vie.

La **guivre** gardienne – et votre avidité – ont eu raison de vous.

Éclairé par votre bâton, vous vous hâtez le long du souterrain. Une eau malpropre ruisselle sur les parois envahies de moisissures, et vous remarquez bientôt qu'un fluide huileux commence à s'accumuler sur le sol en vastes flaques putrides. Progressivement ces étendues pestilentielles se fondent entre elles, devenant plus fréquentes, plus profondes, jusqu'à ce qu'il vous devienne impossible de marcher au sec. À chaque pas vous vous enfoncez un peu plus dans le liquide épais couvert de mucus.

De la cheville au mollet... du mollet à la cuisse... de la cuisse à la taille... de la taille à la poitrine...

Soudain quelques bulles apparaissent à la surface, juste devant vous, et avant que vous ayez pu réagir une affreuse créature surgit de l'eau viciée. Vaguement humanoïde, son corps est enveloppé d'excroissances fongiques et une odeur atroce s'en dégage : un **fangeux** ! Vous ne connaissez que trop bien ces êtres redoutables issus de la prolifération d'une espèce bien particulière de champignon sur un cadavre humain ou animal, lui conférant un simulacre de vie. Quasiment invulnérables lorsqu'ils sont dans leur élément, presque totalement immunisés à la magie, seule une décharge d'énergie pure est susceptible de les affaiblir – mais pour un temps seulement. Déjà le monstre s'agrippe à vous, déployant toute sa force pour vous faire basculer dans la vase. Vous n'avez pas de temps à perdre !

*Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez utiliser pour vous débarrasser de l'emprise du **fangeux** (ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et soustrait de votre total). Cela fait, rendez-vous au [47](#).*

La sorcière et vous-même unissez vos efforts, vos deux volontés tendues vers un seul objectif commun : la condamnation de la Porte. Du côté opposé, la **native** essaie encore et toujours de forcer le passage, donnant des coups de boutoir, s'acharnant furieusement... mais l'interstice est trop faible, votre Pouvoir cumulé trop grand. Peu à peu les deux battants se rapprochent, forçant l'Abomination à battre en retraite jusqu'à ce que le portail se referme avec un claquement retentissant. Au-delà, à l'intérieur de la crypte, vous entendez la créature semi-divine hurler sa

rage et sa frustration. Vous poussez un soupir de soulagement ; il s'en est fallu d'un cheveu...

Vous vous tournez vers Ophidée, lui prenant les mains.

« Voilà, cette fois c'est fait, » dites-vous, « Adraxath est vaincue. Il ne reste plus qu'à sceller à nouveau la Porte... Et si tu es d'accord, je voudrais le faire avec toi. »

La jeune femme acquiesce d'un hochement de tête.

« C'est entendu, je t'assisterai. Je te dois bien ça. »

Vous haussez les épaules.

« Tu ne me dois rien. Il ne te reste plus qu'à redevenir toi-même et tout sera pour le mieux. Mais les racines du Mal sont profondes ; il te faudra du temps et de l'énergie pour t'en défaire complètement. »

« Tu m'aideras ? »

« Bien sûr que oui. Je suis ton père... Je serai toujours là pour toi. »

26

Ébranlé par votre attaque, le **fangeux** relâche un peu son étreinte et vous en profitez pour vous dégager. Toutefois, vous avez parfaitement conscience que votre répit sera de courte durée et qu'il ne tardera pas à revenir à l'assaut. À contrecœur vous précipitez en avant dans une fuite éperdue. Vous entendez derrière vous le glissement la créature qui vous poursuit, affamée. Brusquement un barrage fait de blocs de pierre amoncelés vous coupe le chemin. Vous faites volte-face, prêt à vous battre, des étincelles brillant déjà au bout de vos doigts, lorsque vous apercevez ce qui ressemble à une brèche, tout en haut de l'empilement. Vous hésitez un instant entre les deux options qui s'offrent à vous – un combat à l'issue incertaine et une échappatoire qui l'est tout autant – mais vous finissez par opter pour la seconde.

Prestement, vous vous extrayez de la nappe fétide et vous escaladez les rochers. Vous aviez vu juste : le passage étroit vous conduit de l'autre côté de la barricade, dans ce qui se révèle être une grande pièce voûtée. Vous fermez les yeux, aiguisant votre perception spirituelle. Vous sentez la présence du **fangeux** qui rôde dans la galerie dont vous provenez, mais sans oser franchir l'entassement de pierres. Vous poussez un soupir de soulagement. Il semblerait que vous soyez en sécurité, au moins pour un temps.

L'endroit dans lequel vous avez fait irruption est assez déroutant. Il s'agit d'une salle

vaguement rectangulaire aux murs couverts de miroirs, tous différents, brisés pour la plupart. Vous en comptez douze en tout, dont trois seulement vous paraissent intact.

Allez-vous examiner l'un de ces trois miroirs ? Lequel dans ce cas ?

- Le premier ? *Rendez-vous au [49](#).*
- Le deuxième ? *Rendez-vous au [18](#).*
- Le troisième ? *Rendez-vous au [30](#).*

Sinon, vous pouvez aussi quitter les lieux sans plus tarder en empruntant la seule issue disponible, un couloir curieusement ornementé. *Rendez-vous alors au [41](#).*

27

À peine le combat a-t-il commencé qu'il est déjà fini. D'un claquement de mâchoire négligent, la **guivre** pulvérise votre corps transformé en statue de glace, avant de se réinstaller confortablement autour du piédestal pour reprendre sa garde éternelle.

C'est de cette manière peu glorieuse que s'achève votre existence.

28

Vous plongez votre main dans la sacoche de votre ceinture et vous en tirez une graine de volodonia. D'une pichenette, vous la projetez vers la sorcière. Surprise par votre manœuvre, celle-ci fait un pas de côté, ne sachant visiblement pas à quoi s'attendre, et le germe échoue sur le sol.

« Qu'est-ce que... » commence-t-elle.

Soudain, des lianes épineuses surgissent de l'endroit où est tombé la graine. Les ronces s'enchevêtrent dans la robe d'Ophidée, leurs dards s'enfonçant dans sa chair. Elle panique, se débat, avec pour seul résultat de s'emmêler un peu plus. Vous croyez un instant avoir gagné, mais la jeune femme finit par retrouver son calme et prononce une formule dans une langue gutturale. Son corps s'embrase aussitôt, consumant ronces et robe. Alors que les dernières flammes s'éteignent sur sa peau d'albâtre, votre ennemie vous lance un regard furieux.

« Tu n'aurais pas dû faire ça, Fuliginus ! »

α : *Ophidée a perdu 1 point de Pouvoir. Rendez-vous au [9](#).*

β : *Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au [20](#).*

γ : Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Notez le code "faille" et rendez-vous au [32](#).

29

Vous pointez votre bâton en direction d'Ophidée. Vous lui avez laissé sa chance, et elle n'a pas su la saisir. Cela vous attriste énormément, mais il n'est plus temps de tergiverser ; une autre occasion de remporter la victoire ne se présentera peut-être pas.

Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez investir dans votre riposte (ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et déduit de votre total). Choisissez également le type de magie que vous allez utiliser, puis rendez-vous au [31](#).

30

Le miroir que vous avez choisi d'examiner est bien étrange. En effet il est constitué d'une mosaïque de fragments de verre irréguliers, comme s'il avait été brisé puis réparé avec une extrême minutie. Pourtant, le plus surprenant n'est pas dans son aspect mais dans l'image qu'il renvoie : à la place d'un vieil homme à l'air sévère, c'est une fillette d'une dizaine d'année – aux cheveux brillants et joues rouges comme celles d'une petite paysanne – qui vous contemple dans la glace... Ophidée, telle qu'elle était à l'époque où vous l'avez prise comme élève.

Subitement, l'enfant vous adresse la parole – et vous l'entendez aussi bien que si elle se trouvait réellement devant vous :

« Pourquoi m'as-tu abandonnée à mon sort, Fuliginus ? J'étais ton apprentie... et tu as vu ce que je suis devenue ? » vous demande-t-elle d'un ton triste.

Reflet de vos pensées les plus intimes, cette accusation vous fait l'effet d'un coup de poignard au cœur.

« C'est toi qui es partie, Ophidée, » trouvez-vous pourtant la force de répliquer. « Et c'est toi qui as suivi en secret les chemins interdits de la magie noire... Souviens-toi de cette nuit où je t'ai trouvée dans ce pentacle à huit branches, le sang d'un chat égorgé sur les mains... Je ne t'ai jamais enseigné ça. »

Notez le code "doute3".

« En ce cas, tu aurais dû t'apercevoir que je n'étais pas destinée à la magie, que cette voie n'était pas faite pour moi ! » s'exclame-t-elle, des larmes de colère roulant sur son visage.

« J'étais ta disciple... c'était de ta responsabilité ! »

Et sur ces paroles le miroir éclate en morceaux, dont plusieurs vous blessent légèrement. Cependant, c'est plus meurtri d'âme que de corps que vous quittez les lieux. *Vous avez perdu 2 points de Pouvoir.*

Rendez-vous au [41](#).

31

α : Si vous avez choisi les Arcanes Élémentaires, rendez-vous au [39](#).

β : Si vous avez choisi la Magie de l'Ordre, rendez-vous au [39](#).

γ : Si vous avez choisi la Magie de la Vie, rendez-vous au [39](#).

Sinon, rendez-vous au [15](#).

32

Votre ancienne élève écarte les bras, son bâton levé.

« Secteis javalo kazar ! »

À peine a-t-elle prononcé ces mots qu'elle se plie de douleur. Son abdomen se met à gonfler, puis cette bouffissure se met à remonter le long de son corps, disparaissant sous le sternum avant de réémerger au niveau du cou, le déformant atrocement. Dans un flot de bile, Ophidée vomit alors ce qui ressemble à une énorme larve à la carapace chitineuse, et pourvue d'un nombre invraisemblable d'ailes et de pattes. La bête prend maladroitement son envol et se précipite sur vous en bourdonnant.

Secouant votre stupeur horrifiée, vous abattez l'hideux insecte d'un trait de lumière, mais celui-ci éclate en vous aspergeant d'un liquide noir nauséabond qui vous brûle la peau comme de l'acide. Votre adversaire éclate de rire.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code "fissure3".

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code "résistance3".

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code "résistance3".

Puis rendez-vous au [16](#).

33

Hélas, en dépit de l'union de vos deux volontés, la puissance de la **native** est trop grande. Les deux battants s'écartent peu à peu l'un de l'autre sans que vous ne puissiez rien faire pour les empêcher. La vision de plus en plus complète de la créature qui se tient au-delà du seuil est intolérable. Comment avez-vous pu espérer triompher d'une telle Abomination ? Vous échangez avec Ophidée un regard empli de détresse. Bientôt Adraxath retrouvera sa liberté et parcourra le monde, comme dans les temps anciens, répandant la mort et la destruction sans qu'il soit possible de l'arrêter.

C'est sur ce constat d'échec et ces sinistres perspectives que se termine votre aventure.

34

À pas mesurés, vous vous approchez de votre ancienne apprentie. En dépit de l'ichor puant qui la recouvre, vous lui trouvez plus que jamais un air de princesse. Vous vous agenouillez à ses côtés, tâtez d'une main tremblante les veines de son cou, retenant votre souffle jusqu'à sentir le battement régulier de son cœur. Vous poussez un soupir de soulagement.

« Vivante... Que le Hasard soit loué. »

Subitement, la jeune femme ouvre les yeux, les plongeant dans les vôtres.

Si vous avez l'Espoir du Père et au moins deux codes "doute", rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

35

« Je dois reconnaître que tu as beaucoup appris depuis que nous nous sommes quittés, mais tu ne peux pas me vaincre – pas encore, » dites-vous, en étant bien conscient que vos paroles relèvent plus de l'intimidation que d'une réelle certitude. « Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte et tu auras la vie sauve. »

Ophidée vous répond d'un sourire sceptique.

« Tu me sembles un peu trop sûr de toi, Fuliginus. Tu ignores toujours l'étendue de ma nouvelle puissance... La magie des **natifs** s'est éveillée en moi. »

« Au prix de combien de vies, sorcière ! J'ai vu les ravages que tu as commis. As-tu donc perdu toute humanité ? »

« Les faveurs de Xerrchah sont à ce prix. Et cette plèbe misérable et stupide n'a aucune espèce d'importance. Ne dis pas le contraire... au fond de toi-même, tu le penses aussi. »

« J'ignore ce qui te fait croire cela, Ophidée, mais tu te trompes. Et sache que tous ces malheureux que tu as lâchement assassiné t'étaient indiscutablement supérieurs. Ils avaient conservé leur âme. »

« L'âme ! Que sais-tu de l'âme, vieil homme ? Je suis dans ce domaine bien plus experte que toi. Je maîtrise la magie de la mort, l'as-tu oublié ? L'âme n'a aucun secret pour moi. »

« Je ne te parle pas de l'esprit, mais de l'âme... Ce qui fait de nous des êtres sensibles, capables d'éprouver de l'amour, de la pitié... Tu en avais une toi aussi, avant. »

Notez le code "doute2".

« Âme ou esprit, qu'importe la différence ! » s'exclame la jeune femme, blême de colère.
« Tu seras privé des deux lorsque j'en aurai fini avec toi ! »

Et elle brandit en l'air son bâton, lui faisant décrire un demi-cercle comme s'il s'agissait d'une épée. Une clef de voûte se détache alors d'une arche située juste au-dessus de votre tête. Vous faites un saut de côté. Dans un vacarme d'apocalypse, le bloc de pierre s'écrase sur le sol en vous manquant de justesse, mais le dallage éclate et une crevasse béante apparaît sous vos pieds. Accompagné par le rire d'Ophidée, vous disparaîsez dans les ténèbres.

Rendez-vous au [43](#).

36

Ophidée abaisse son bâton vers vous en un geste élégant. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Il était temps. Un flux d'énergie aux relents Mortifères jaillit dans votre direction, et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds, et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore vous n'avez eu à faire face à une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous... en vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code "brèche".

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Allez-vous renforcer votre bouclier ? Rendez-vous au [7](#).

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– En ripostant frontalement ? Rendez-vous au [48](#).

– En essayant au contraire de contourner le flux adverse ? Rendez-vous au [22](#).

37

« Ainsi tu t'es compromise avec Xarxoxun ? Je te croyais plus intelligente que cela. Pour lui, tu n'es qu'un pion sur un échiquier, » dites-vous en secouant la tête.

« Je ne suis pas naïve, vieil homme. Je sais bien que mon entente avec le **natif** ne durera que tant que mes intérêts coïncideront avec les siens. Mais il m'a offert la puissance. Une puissance telle qu'aucun humain n'en a jamais connue, telle que toi-même n'en as jamais rêvé... La puissance de sa sœur morte, Adraxath. »

« Un marché de dupe ! La puissance d'Adraxath n'appartient qu'à elle ! Tu finiras par t'en rendre compte si je te laissais faire, mais c'est hors de question. Je dois fermer la Porte. »

Vous ponctuez votre phrase en martelant le sol de votre bâton.

« Avant cela il faudra que tu triomphes de moi, et je ne crois pas que tu le puisses... plus maintenant. La magie des **stellaires** n'est pas de taille face à celle des enfants de Xerrchah. »

« Ce sont pourtant les **voyageurs** qui ont vaincus Adraxath en ces lieux mêmes, il y a près de dix siècles... et je ne tiens pas mon art des seuls **stellaires**. As-tu donc tout oublié ce que je t'ai appris ? Comme mon maître avant moi, j'ai étudié les sombres écrits laissés par les **hauts-reptiliens**. »

« Une forme de magie que tu as toujours refusé de m'enseigner... Alors j'ai voulu t'égaliser, te dépasser... Si tu me reproches les méthodes que j'ai employées pour y parvenir, tu n'as qu'à t'en prendre à toi-même, » vous répond Ophidée.

« Ne rejette pas la culpabilité de ta déchéance sur moi, sorcière. Comme nous tous, tu es responsable de tes actes. »

« Tu n'as décidément pas changé, Fuliginus, mais tes paroles creuses et ton air supérieur ne

me troublent plus, » crache-t-elle. « Je n'ai que faire de tes leçons de morale. Prends ça ! »

La jeune femme frappe l'air de sa main, paume ouverte, donnant naissance à une onde de choc iridescente qui vous heurte violemment. *Vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code "doute1".*

Il semblerait que vous n'avez pas d'autre solution que de vous battre. Comment allez-vous répliquer ?

- Avec la Magie de la Vie ? *Rendez-vous au [28](#).*
- Avec la Magie de l'Ordre ? *Rendez-vous au [13](#).*
- Avec les Arcanes Élémentaires ? *Rendez-vous au [45](#).*

38

« Dans ce cas, il vaudrait mieux pour toi que tu disparaisses au plus vite, humain – tant que je suis d'humeur à te laisser t'enfuir, » vous répond la **guivre**. « Je n'ai rien à te reprocher personnellement – en ces heures sombres, qui peut prétendre être libre de ses allégeances ? – mais nous n'appartenons pas au même bord. »

Allez-vous obéir à l'ordre de la créature et rebrousser chemin ? *Rendez-vous au [24](#).*

Ou recourir à la force pour vous emparer du saphir ? *Rendez-vous au [27](#).*

39

À l'instant même où vous déclenchez votre attaque, Ophidée s'interrompt et saisit son bâton à deux mains, le levant au-dessus de sa tête. En réponse le liquide écarlate se dresse autour d'elle, prenant la forme d'une barrière translucide, sphérique. Votre flux d'énergie s'abat sur cet écran semblable à une immense bulle, l'enveloppe, glisse à sa surface... et finit par se tarir sans avoir réussi à le pénétrer. La sorcière laisse échapper un rire cruel.

« Je savais que tu risquais de découvrir mon point faible, Fuliginus. Heureusement pour moi, accordé à la bonne fréquence, le sang d'Adraxath constitue une excellente protection. Mais assez plaisanté. Le moment est venu de te montrer à quel point je te suis supérieure. Observe donc, prends peur, et agenouille-toi devant moi ! »

Notez le code "faille" si vous ne l'avez pas déjà, puis rendez-vous au [3](#).

Vous vous précipitez vers l'Horreur ; au même instant, l'une de ses mains en forme de serre s'abat sur vous. Vous esquiviez de justesse, et son bras s'enfonce profondément dans le sol avec un fracas de roche brisée. Saisissant l'occasion, vous prenez appui le membre colossal et bondissez vers l'obscène créature, pointant votre lame vers l'endroit où vous supposez que se trouve son cœur... Une manœuvre couronnée de succès.

Malheureusement pour vous, au moment où l'épée s'enfonce profondément dans la chair de l'être insectoïde, sa seconde main vous percute durement et vous envoie valser à plusieurs mètres. *Vous perdez 2 points de Pouvoir.*

Lorsque vous vous relevez, un peu sonné, c'est pour constater que votre attaque a fait mouche. La bête est étendue sur le sol, ses doigts griffant la pierre, ses pattes d'araignées encore agitées de mouvements spasmodiques. Puis avec une étonnante rapidité le monstre se décompose, se délite en fragments épais noyés dans un fluide visqueux – une gangue ignoble au cœur de laquelle gît... le corps blanc d'Ophidée !

α : La sorcière a perdu 3 points de Pouvoir.

β : La sorcière a perdu 4 points de Pouvoir.

γ : La sorcière a perdu 5 points de Pouvoir.

Autant que vous puissiez en juger, la jeune femme a l'air évanouie mais n'est pas blessée.

Pensez-vous qu'il y a encore "un espoir" ? *Si oui, rendez-vous au [34](#).*

Ou préférez-vous en finir ? *Dans ce cas, rendez-vous au [17](#).*

Laisant derrière vous la salle aux miroirs, vous pénétrez dans un large corridor. Autour de vous les murs sont littéralement couverts de gravures complexes et en apparence inintelligibles. Intrigué, vous décidez de les examiner d'un peu plus près... et vous vous en détournez avec dégoût. Quoique brièvement entrevues, ces hideuses représentations de grouillements d'insectes, d'arachnides et de femmes nues peinent à s'effacer de votre esprit.

Vous songez alors tristement qu'en dépit des efforts de tous les défenseurs du Bien, le Mal ne pourra jamais être vaincu. Adraxath a été tuée il y a très longtemps, et pourtant ses héritiers continuent encore et toujours à répandre la destruction sur le monde – des héritiers comme

Zhaar... et Ophidée. Une seule explication à cela : le Mal fait partie intégrante de la vie. Chaque être vivant porte en lui la marque de Xerrchah – un germe corrupteur qui ne demande qu'à s'épanouir. Cette réalité implique-t-elle l'existence d'un principe du Bien qui lui serait opposé ? Pas nécessairement. Par de nombreux aspects, Xerrokhi – le dieu reptilien de la création – est aussi maléfique que sa sœur. Non, le Bien n'a rien de naturel. Il n'a aucun défenseur d'ordre divin – aucun défenseur déclaré, engagé. Ce n'est qu'une notion, une notion abstraite, changeante, incertaine, souvent contradictoire – le fruit du meilleur de l'âme humaine. Pour survivre, elle doit être soigneusement entretenue, cultivée.

Tout à vos lugubres réflexions, vous marchez en faisant abstraction de votre environnement, jusqu'à ce qu'une vision à la fois grandiose et terrible vous ramène brutalement à la réalité. Un immense hall circulaire s'ouvre devant vous, surmonté d'un dôme plus haut et vaste que ceux de tous les temples du pays... et à son extrémité opposée se dresse une porte, la plus monumentale que vous n'ayez jamais vue.

La Porte derrière laquelle se trouve la tombe d'Adraxath. Entrouverte.

Vous remarquez qu'un liquide rouge s'écoule par l'interstice, s'accumulant en une mare écarlate au centre de la salle... et qu'au milieu de cette mare... il y a Ophidée.

« Tu en as mis du temps, mon cher maître, » vous raille-t-elle. « J'ai même crû un instant que tu n'arriverais jamais. »

« Je suis plus fort que tu ne l'imagines, maudite... Et surtout, je suis plus fort que toi. »

« Tu le penses vraiment ? Alors c'est que tu es devenu aveugle, ou sénile. Regarde autour de moi, Fuliginus. C'est le sang d'Adraxath. J'ai procédé à la Communion, et son Pouvoir est à moi désormais – car la vie est dans le sang, et le Pouvoir est dans la vie ! Regarde bien et prépare-toi... »

La sorcière lève les bras, et le fluide incarnat se met à frissonner autour de ses pieds nus, comme animé d'une volonté propre, avant de remonter le long de ses jambes jusqu'à hauteur des cuisses.

Si vous avez le code "fissure1", ou les codes "résistance2" et "résistance3", rendez-vous au [36](#).

Si vous avez le code "fissure2", ou les codes "résistance3" et "résistance1", rendez-vous au [4](#).

Si vous avez le code "fissure3", ou les codes "résistance1" et "résistance2", rendez-vous au

10.

Si vous n'avez que le code "résistance1", rendez-vous au [10](#).

Si vous n'avez que le code "résistance2", rendez-vous au [36](#).

Si vous n'avez que le code "résistance3", rendez-vous au [4](#).

(Dans l'hypothèse où vous auriez plusieurs choix possibles, sélectionnez celui qui vous convient le mieux.)

42

« Vois à quoi tu en es réduite, Ophidée. Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte. Tu peux probablement encore être sauvée... »

La sorcière vous adresse un long regard, ses yeux étrangement brillants.

« Je crains qu'il ne soit un peu tard pour moi, Fuliginus... Je suis allée trop loin pour revenir en arrière. Je ne m'appartiens plus moi-même. » Sa voix juvénile se change alors en une gutturale vocifération : « Celle que tu as connue est morte. Si tu l'oses, va trouver Adraxath et réclame-lui son âme ! » termine-t-elle avec un ricanement effrayant.

Notez le code "doute4" et rendez-vous au [3](#).

43

Vous reprenez conscience brutalement, allongé sur un sol rugueux. Tout est noir autour de vous, et une répugnante odeur de corruption flotte dans l'air. L'esprit encore embrumé, vous vous interrogez sur les raisons de votre présence en ces lieux sinistres, mais après quelques secondes d'incertitude la mémoire vous revient d'un coup.

La citadelle de Zhaar... Le combat contre Ophidée... La chute !

Au bord de la panique, vous vous redressez sur votre séant et tâtonnez autour de vous à la recherche de votre bâton. Par chance vous finissez par le découvrir à proximité, gisant sur le roc. Quelque peu rasséréné, vous vous relevez doucement, tous vos sens aux aguets. L'obscurité est totale et aucun bruit ne se fait entendre, hormis celui de votre propre respiration. Rien ne semble vous menacer dans l'immédiat.

Sur une injonction psychique, la pierre qui coiffe votre bâton s'illumine d'une flamme blanche, dissipant les ténèbres. L'endroit ressemble à une grotte, mais en y regardant de plus près

vous vous apercevez qu'il s'agit en réalité d'un très ancien souterrain... datant probablement d'une époque antérieure à la destruction de la première forteresse – celle d'Adraxath.

Deux directions s'offrent à vous : à gauche la galerie s'enfonce dans l'ombre, tandis qu'une faible lueur azurée provient du côté droit.

Si vous décidez de partir vers la gauche, rendez-vous au [24](#).

Si vous choisissez la droite, rendez-vous au [19](#).

44

Alors que vous faites demi-tour, une voix résonne dans votre tête, vous faisant sursauter.

« Tu fais bien de battre en retraite, humain – c'est très avisé de ta part. Tes artifices n'ont aucun effet sur moi. »

Vous vous retournez vers le grand serpent, sidéré ; cette créature est télépathe ! Quoique son immobilité soit toujours aussi parfaite, vous décelez à présent dans ses yeux la lueur d'une vive intelligence.

"Il ne s'agit donc pas d'une hydre monocéphale," songez-vous avec un mélange de frayeur et d'émerveillement. "Cela ne peut signifier qu'une chose..."

« Tu as deviné juste, petit magicien, je suis effectivement une **guivre**. La première et la dernière que tu rencontreras jamais, car cela fait des siècles que mes frères et sœurs ont quittés ce monde perdu pour nous. Ici, comme en bien d'autres endroits dans l'univers, Xerrchah est triomphante. Mais j'ai pour mission de garder cette Pierre de Puissance que tu vois posée sur ce socle, et que tu as crû un moment pouvoir me voler. Fou ! Adraxath elle-même ne s'y risquerait pas. Mais dis-moi, que fais-tu ici ? Es-tu de mèche avec le nécromancien et la sorcière qui usurpent le trône de la **native** ? »

Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [38](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

45

Vous levez votre index, le faisant tourner devant vos lèvres sans bouger la main, et vous soufflez dessus. Un vent surgi de nulle-part vous enveloppe alors, prenant de la puissance jusqu'à vous faire décoller de plusieurs mètres. Vous abaissez votre doigt, désignant la sorcière. Une

rafale d'une force colossale s'abat sur elle, la soulevant et la projetant brutalement contre l'ignoble statue. Puis votre adversaire dégringole durement sur le dallage de pierre.

Vous ricanez dans votre barbe.

"Voilà qui devrait la remettre à sa place," songez-vous avec satisfaction.

Pourtant, votre triomphe est de courte durée. Ophidée se relève déjà et agite sa main au-dessus de sa tête, faisant naître de ses doigts une sorte de filament verdâtre. Vous devinez son intention, mais il est déjà trop tard. La corde éthérée s'abat vers vous comme un lasso et s'enroule autour de votre jambe. Votre ennemie abaisse alors son poignet d'un geste brusque, et vous vous écrasez à votre tour. *Vous perdez 1 point de Pouvoir.*

Vous vous agenouillez avec peine. Le filin a disparu, mais la sombre-magicienne prépare déjà un nouvel assaut.

α : *Ophidée a perdu 4 points de Pouvoir. Notez le code "faille" et rendez-vous au [20](#).*

β : *Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au [32](#).*

γ : *Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Rendez-vous au [9](#).*

46

« Ophidée ? C'est fini... Est-ce que ça va ? »

« Oui... Oui, je crois. Que s'est-il passé ? Je ne me souviens pas... Si, la mémoire me revient. Adraxath s'était emparée de moi. Je lui avais laissé trop de champ... »

« Cela n'arrivera plus. Je vais fermer la Porte et la sceller de mon mieux. »

La jeune femme hoche la tête.

« Tu as raison Fuliginus, » vous répond-elle, « fais donc cela. Mais d'abord, aide-moi à me relever. »

Sans méfiance, vous saisissez la main de la sorcière... Et une décharge paralysante vous foudroie aussitôt. Vous vous effondrez sur le sol, l'esprit toujours alerte mais incapable d'effectuer le moindre mouvement.

« Désolée mon cher maître, mais en dépit du danger que cela représente il est hors de question que je renonce à me servir de la puissance d'Adraxath. »

Ophidée place alors devant vos yeux un anneau d'argent surmonté d'une petite pierre transparente.

« Quant à toi, je vais t'enfermer dans le cristal de cette bague... Ainsi je t'aurai toujours près de moi. »

47

Reportez-vous au paragraphe indiqué dans le tableau ci-dessous :

	Pouvoir utilisé		
	1 point	2 points	3 points
α	<u>26</u>	<u>26</u>	<u>26</u>
β	<u>11</u>	<u>26</u>	<u>26</u>
γ	<u>11</u>	<u>11</u>	<u>26</u>

48

Vous pointez votre bâton en direction d'Ophidée, et vous libérez d'un coup toute votre puissance. Pris entre deux feux, votre écran protecteur est pulvérisé, et les deux vagues de magie se heurtent en une phénoménale explosion. Le vacarme est terrifiant ; le tremblement du sol s'accroît, et des fissures apparaissent sur les murs et le dôme au-dessus de vous. Vous croyez un moment prendre l'avantage, mais le Pouvoir de votre ennemie paraît inépuisable... Peu à peu le maelstrom de destruction se rapproche de vous... Vos ressources s'épuisent... Comprenez que votre défaite est inéluctable, vous déviez votre bâton vers le portail pour le faire s'écrouler, et bloquer ainsi toute échappatoire à cette Chose abominable que vous savez tapie derrière le seuil. Au même instant, privé d'opposition, le flux d'énergie adverse vous percute avec une violence inouïe.

« Non ! » s'écrie la jeune femme, « je ne voulais pas... »

Vous n'entendez pas la suite. Avez-vous réussi à condamner la Porte ? Pour vous qui arpentez déjà le Chemin de Lumière, cela n'a plus aucune importance.

49

Le miroir vers lequel vous vous dirigez est un rectangle allongé en hauteur, légèrement concave à en croire l'image déformée qu'il renvoie de vous. Comme vous l'examinez, vous décelez une inscription sur son cadre, écrite en stellaire : "miroir des réalités alternatives".

Vous relevez les yeux vers votre reflet, et une expression abasourdie se peint sur votre visage... L'artefact que vous portez... Celui de l'homme dans la glace en face de vous... Ils sont différents !

« Qui... Qui êtes vous ? » vous demande alors l'autre vous-même, faisant encore monter votre surprise d'un cran – et vous reconnaissez votre propre voix, quoique étrangement atténuée et distordue, comme si elle provenait d'une distance incommensurable.

« Je... J'allais vous poser la même question, » répliquez-vous, ébranlé.

« Je suis l'enchanteur Fuliginus, et vous... Serait-ce aussi votre nom ? C'est impossible... sauf... »

« ... Sauf en acceptant l'idée que nous sommes tous deux cette même personne... chacun dans notre propre dimension, » terminez-vous.

Prudemment, vous posez votre main sur la vitre, mais sans rencontrer la moindre résistance – tout juste un léger picotement lorsque l'un de vos doigts traverse la surface.

« Par tous les dieux, voilà qui est extraordinaire ! »

S'ensuit un long silence. Comment pourrait-il en être autrement ? Votre interlocuteur n'a guère de secret pour vous.

« Ophidée ? » finissez-vous par reprendre.

Votre reflet opine du chef.

« La tâche se révèle plus délicate que je l'espérais, » vous répond-il. « Mais peut-être que nous pourrions collaborer ? J'ai l'impression que l'utilité de mon artefact a fait long feu, alors peut-être que le vôtre... »

Si vous le désirez, vous avez la possibilité d'échanger votre artefact contre celui de ce jumeau d'un autre monde, de la manière suivante :

– *Si vous possédez l'Anneau de Tanit et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour le Diadème de Narandris.*

– *Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour l'Anneau de Tanit.*

– *Si vous possédez le Diadème de Narandris et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour le Pendentif d'Alhireth-Hotep.*

– *En revanche, si vous possédez l'Espoir du Père, votre double vous déclare à regret qu'il*

préfère ne pas procéder à l'échange.

Vous bavardez encore quelques instants avec cet autre Fuliginus, mais les sujets de conversation viennent rapidement à manquer. Vous vous serrez donc la main à travers la glace, vous souhaitant à chacun bonne chance dans vos quêtes respectives. Encore sous le coup de cette singulière rencontre, vous vous dirigez vers la sortie.

Rendez-vous au [41](#).

50

Vous bataillez avec force, employant toutes vos ressources dans ce que vous savez être le stade final du combat. Ophidée fait de même, une détermination féroce se lisant sur son visage. À la voir lutter ainsi, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir du respect pour votre ancienne élève – et d'éprouver pour vous-même une certaine forme d'orgueil. Sa mère aussi aurait été fière d'elle...

Mais peu à peu la résistance de la sorcière faiblit. Ses mains relâchent les vôtres, ses yeux s'assombrent dans le vague. Sa peau prend une couleur bleutée. Enfin, un dernier souffle franchit ses lèvres. C'est fait, la stase est en place. Vous vous relevez alors, tâchant de refouler vos sentiments au plus profond de votre cœur. Car il vous reste une dernière tâche à accomplir.

Fermer la Porte. Après tout, vous êtes venu pour ça.

Vous vous tournez vers le portail. Non, le fermer ne suffira pas. Un jour ou l'autre il se trouverait quelqu'un pour le rouvrir, et le venin de cette Chose morte qui ne l'est pas vraiment se répandrait à nouveau. Non, ce qui est arrivé à Ophidée ne doit plus jamais se reproduire.

Vous empoignez votre bâton. Votre décision est prise.

Franchir la Porte.

La sceller derrière vous.

Et si le Hasard vous sourit, en finir avec Adraxath.