

Une Aventure Dont Vous Êtes Le Héros

Par-delà la Vallée de l'Ultime Répit

(Troisième Aventure Dont Vous Êtes le Héros se déroulant dans l'Univers d'Orhinitya)

Par Oorgan

Sommaire de *Par-delà la Vallée de l'Ultime Répit*

Introduction :Page 3

Règles du Jeu :Page 6

De Rivière en Forêt (Première partie) :Page 11

Remerciements :page 40

*« Oyez, oyez, vous qui vous tenez devant moi !
Car je vais vous chanter la Geste de Luor,
Qui, à vingt ans, partit vers là où périt l'or
Pour y fonder l'orgueil et la gloire des Rois. »*

- Première strophe de La Geste de Luor. Auteur inconnu¹.

Maints Oloïdois considèrent que la terre où ils naissent, labourent, combattent, chantent et meurent est la leur depuis la Nuit des Temps. Pourtant, il n'en a point été toujours ainsi ; il fut un temps où les forêts recouvraient une bonne partie de l'Oloïd ; où les plaines étaient en friches ; où le sol était vierge de toute goutte de sang humain. Ce temps-là est aujourd'hui presque oublié ; pourtant, ce sont les souffrances d'un peuple dont le souvenir est perdu qui permirent aux Volylois, aux Ysuliens, Xiogais, Ak-Ryadais ou encore aux Ydrioxois de s'installer sur le continent de l'Oloïd ; et les exploits de ses membres auraient dû être célébrés et loués dans toutes les villes oloïdoises, si la vie facile et tranquille de paysans ne les avaient pas effacés de la mémoire des hommes ; car rares sont ceux qui s'en souviennent encore.

Ce peuple, le peuple d'Harmonuil - le Peuple Errant, dans sa propre langue -, vivait autrefois sur la rive sud du grand fleuve Barhuin. Comme maints autres pays, il fut pris dans le tourbillon des Grandes Guerres, qui devaient porter Zharo sur le trône de l'Empire Universel (ce qui signifie que son pouvoir s'étendait sur toutes les terres connues à l'époque – autrement dit : le Ryloa, l'Yridiol et le Sud de l'Oloïd actuel), disloqué il y a douze siècles aujourd'hui. Les terres du Peuple Errant furent brûlées, et devinrent à jamais stériles. Mais ce n'était point-là le moindre des outrages qu'il devait subir ; car bientôt vinrent de terribles Armées, qui avaient reçu pour ordre de décimer tous ceux qui s'étaient opposés à Zharo durant les Grandes Guerres. Un demi millier d'Harmonuiliens seulement réchappa du génocide qui frappa un million des leurs.

Les survivants choisirent l'exil, abandonnant avec regret les terres qui les avaient vus naître. Traîtres sont les courants du Barhuin, et durs les rochers qui à sa surface affleurent, pourtant tous le franchirent, bien qu'ils fussent les premiers à tenter la traversée. Ils arrivèrent ainsi sur une terre nouvelle, qu'ils appelèrent Oloïd, la Terre d'Espoir - bien que certains la nommassent Oloïde, la Terre de la Fuite.

Longtemps alors ils marchèrent, franchissant moult rivières, plaines, montagnes, déserts ; car vaste est l'Oloïd : il s'étend sur près de six cents mille kilomètres ; et, au bout de vingt-cinq d'errance désespérée, ils n'avaient parcouru que la moitié de la distance qui s'étend du Barhuin aux Monts Uthis. Derrière eux s'érigeaient les Monts Ethérés aux neiges éternelles ; et ils descendaient lors le versant Ouest des Montagnes Aryatha,

¹ : cependant, tous les manuscrits datant des années d'après l'Errance du Peuple d'Harmonuil témoignent tous que le seul ménestrel témoin de cette époque était Tyol. Ne peut-on dès lors supposer qu'il soit l'auteur principal, sinon unique de ce lai long de

quelques cinq milliers d'alexandrin et écrit uniquement en rimes embrassées, selon les principes en vigueur dans le Peuple Errant ? (Note du traducteur : nous avons tenté rendre ces vers en Français moderne en conservant et les rimes et les alexandrins autant qu'il nous fut permis de le faire, sans que le sens ne diffère trop du texte original.)

couvertes des forêts de sapins primitifs, et hantées par un démon sans nom.

Des cinq cents qui traversèrent le Barhuin, il n'en restait plus cinquante ; et il n'y avait pas que les moins vaillants qui étaient tombés ; mais ce n'était pas non plus les plus couards qui vivaient encore. Quelques-uns de ces guerriers portaient des noms devenus mythiques : Garhlui le Manieur de Haches, Tingold le Preux, ou encore Foros le Puissant ; le souvenir de certains d'entre eux survit d'ailleurs dans le Culte des Treize, bien qu'on ne sache généralement pas l'origine véritable de cette religion. Mais à l'époque, ils ignoraient qu'ils deviendraient des légendes ; au moment où ils atteignirent Ytholui, la Vallée de l'Ultime Répit, ils étaient crasseux, fort las et affamés ; et ils furent soulagés lorsque leur Chef, Drol, ordonna de dresser le campement du soir. Ils dînèrent de ce que les chasseurs avaient pu attraper ; et ils se couchèrent, espérant presque que la mort viendrait mettre un terme à leurs tourments durant le sommeil.

Mais nul ne mourut durant la nuit, et lorsqu'ils se levèrent le lendemain, Drol réunit autour de lui les Harmonuiliens. Il leur parla gravement, et tous l'écoutèrent, car, vainqueur de soixante-dix hivers, il était le plus sage d'entre eux :

- Aujourd'hui partiront trois de nos plus valeureux guerriers ; ils partiront vers le Nord, le Sud ou l'Ouest ; et ils devront, quel qu'en soit le prix, trouver des terres propices à porter nos corps ; ici, l'hiver sera rude, et il vaut mieux accomplir cette mission sous la chaleur du soleil de l'été que sur la neige de l'hiver âpre ; nous, nous attendrons ici leur retour, dans cette vallée.

«Tingold, Garhlui et Luor, c'est vous que nous attendrons ! Car plainte jamais ne franchit vos lèvres et toujours vous acquittâtes-vous de vos devoirs envers vos semblables ; aussi vous ai-je choisi. Tingold, c'est vers le Nord que tu marcheras. Garhlui, le Sud est à ta droite, et tu iras par-là. Quant à toi, Luor, je veux que tu portes ta lame vers l'Ouest.

»Nous ignorons tout des périls qui vous guettent, mais pourtant devrez-vous les surmonter. Car c'est là que réside notre dernier espoir, et si d'aventure tous trois vous vous éteigniez, le peuple d'Harmonuil s'éteindra avec vous.

Lorsque ces mots eurent fini de résonner dans l'air calme du matin, les Trois Elus s'agenouillèrent devant Drol, et jurèrent, en levant leurs armes de tout faire pour réussir. Solennellement, le Chef hocha la tête :

- Bien. Il en sera ainsi. Mais avant que vous ne partiez, je vais vous faire à chacun un présent.

Lors Drol sortit d'un coffre qui était posé devant lui trois cors d'argents ; et il les remit à chacun des Elus.

- Leur son porte au-delà des forêts et des océans, de mers et des plaines ; car ils ont été forgés par les Hommes des Collines aux Vents. Sonnez une fois pour nous indiquer votre trépas, si par malheur vous sentiez les griffes de la mort s'emparer de votre âme.

Sonnez trois fois pour nous indiquer votre victoire. Où que vous soyez, nous l'entendrons, expliqua-t-il.

«Maintenant, allez ! Car de vous le destin du peuple d'Harmonuil dépend.

Lentement les trois Elus se relevèrent. Le coeur du jeune Luor se mit à battre la chamade, car il venait de prendre pleinement conscience de la responsabilité qui pesait sur ses épaules. Effrayé, mais déterminé, il tourna les talons en même temps que les autres. Ce geste lui parut curieusement difficile, mais il y parvint, et il s'éloigna peu à peu du campement. Bientôt, les cris des Harmonuiliens en effervescence s'estompèrent puis s'évanouirent complètement, et il se retrouva seul dans une vaste plaine. Une rivière au flot large et puissant coulait en son centre, et elle filait vivement vers l'Ouest. Luor coupa alors des branches d'arbres nains du tranchant de son épée Trainhol, qui des reflets bleutés lançaient, héritée de son père, et ensemble les lia, et en construisit un canot ; car il était né durant l'Errance sur l'Oloïd, et il connaissait maints des secrets de la survie en ce pays. Son embarcation achevée, il la posa sur l'onde hyalescente, et se glissa à son bord ; et l'eau, scintillante dans l'aube de ce matin, commença à l'entraîner vers l'Occident.

Ce fut ainsi que son périple commença.

C'est ainsi que votre périple commence.

Car, à partir de maintenant, vous êtes Luor, et vous allez devoir accomplir un terrible voyage pour répondre aux ordres de Drol. Dans de bien ténébreuses contrées vous mènera-t-il, et vous devrez survivre à des dangers tel que peu d'hommes ont vus. Mais point ne devrez-vous faiblir, et toujours espoir vous devrez garder ; car c'est de VOUS que dépend le sort du Peuple Errant.

Lisez les Règles du Jeu, qui vont suivre, puis rendez-vous au 1.

Règles du Jeu

(Communes aux Aventures Dont Vous Êtes Le Héros se déroulant dans Orhinitya)

I) Caractéristiques du Héros.

Au début de cette aventure, vous disposez de trente-cinq points à répartir en trois caractéristiques. La première de ces caractéristiques est l'Habilité. Il s'agit de votre adresse aux Armes, mais aussi de votre force physique. Vous ne pouvez pas vous donner plus de 9 points d'Habilité. La seconde est la Vitesse – c'est principalement votre rapidité en combat et vos réflexes. Vous ne pouvez pas en posséder plus de 10 points. Enfin, la dernière de ces caractéristiques est l'Endurance, dont vous ne devez pas avoir plus de 25 points. Elle représente votre vie ; dès qu'elle sera inférieure ou égale à zéro, vous mourrez. Cependant, vous aurez maintes occasions de récupérer les points d'Endurance. Toutefois, vous ne pourrez pas récupérer plus de points d'Endurance que vous n'en possédiez au départ. Il en va de même pour l'Habilité et pour la Vitesse, à quelques exceptions près :

- Si vous trouvez une épée magique ou simplement meilleure que la vôtre : le bonus qu'elle offrira s'appliquera en combat uniquement.
- Si vous trouvez un objet doté d'un quelconque pouvoir magique : le bonus s'appliquera toute occasion, jusqu'à ce que vous perdiez l'objet.
- Si vous trouvez un objet normal, qui pouvant vous aider à combattre : le bonus s'appliquera en combat seulement.
- Si vous êtes béni et que vous recevez un bonus en conséquence : le bonus s'appliquera à vie.

II) Équipement du Héros.

Au début de cette aventure, vous possédez un sac à dos, dans lequel vous rangerez vos découvertes. Il peut contenir jusqu'à dix objets. Pour l'instant, seuls trois repas s'y trouvent (pour en savoir plus sur les repas, reportez-vous au paragraphe III) - chacun d'eux prenant la place d'un objet -, ainsi qu'une lanterne et un briquet – vestiges de la prospérité harmonuilienne. À eux deux, ils occupent la place de deux objets. Vous avez enfin une épée à deux mains – Trainhol, héritée de votre père, que

vous savez manier à la perfection -, et une gourde est pendue à côté de son fourreau à votre ceinture.

III) Repas

Tout aventurier doit se nourrir, et vous n'échappez pas à la règle. C'est pourquoi il vous sera demandé une à deux fois par jour de manger un repas. Lorsque vous le faites, vous regagnez 2 points de Vigueur – cela vous sera indiqué durant la partie. Vous avez le droit de sauter ces repas – auquel cas vous perdez 1 point de Vigueur. Vous ne pouvez cependant passer plus de six repas à la suite, sous peine de mourir de faim.

IV) Combat

Parfois, vous devrez livrer un combat, pour vous défendre, récolter de l'argent.... Les combats durent jusqu'à ce que l'un des antagonistes meure, et sont découpés en un certain nombre d'assauts, eux-mêmes divisés en étapes. Voici la description d'un assaut :

1 : lancez un dé pour vous-même, et ajoutez le résultat à votre score de vitesse. Faites de même pour votre adversaire, et comparez les totaux. Si l'adversaire a le plus grand total, il attaque en premier. Passez alors à l'étape 2. Si c'est vous qui avez le plus grand total, vous ouvrez le combat. Passez donc à l'étape 3.

2 : votre adversaire attaque. Pour déterminer s'il réussit à vous toucher, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à son score d'Habilité, l'attaque échoue qu'il arrive. Sinon, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous avez paré le coup, et vous attaquez à votre tour. Passez à l'étape 3, ou à l'étape 4 si vous avez déjà attaqué. Si vous faites plus de 2, vous perdez autant de points d'Endurance que le chiffre donné par le dé. Passez également à l'étape 3.

3 : vous attaquez. Le processus est identique à celui qu'utilise l'ennemi à l'étape 2, si ce n'est que c'est vous qui infligez les dégâts. Quel qu'en soit le résultat, vous passez à l'étape 2, sauf si votre adversaire a déjà attaqué, auquel cas vous passez à l'étape 4.

4 : L'assaut est fini. Repassez à l'étape 1, et ce, jusqu'à la mort de l'un des deux combattants.

Simulation d'un Combat :

666

Imaginez que, tournant le coin de la rue brumeuse, tortueuse et malsaine, vous tombez sur la triste vision d'un bandit frappant avec une joie évidente un vieux et respectable bourgeois, probablement pour le détrousser ensuite. Bien que vous ne valiez dans la pratique guère mieux que ce brigand, le sang de vos lointains – certes très lointains – aïeux se met à bouillir dans vos veines et vos artères, et soudain doté

d'un courage qu'oncque vous n'auriez pensé avoir, vous l'apostrophiez par les termes suivants :

- Eh, toi ! Lâche donc ce vénérable vieillard et viens te frotter plutôt au fil de ma lame !

L'aigrefin se détourne un instant de sa proie pour vous toiser et son regard tombe sur votre bourse gonflée par quelque rapine. Jetant le bourgeois dans les immondices, il s'approche, l'épée au clair, disant :

- Si tu le souhaites ; peu me chaut, tant que ta bourse est bien remplie...

Vous affichez quant à vous un sourire et vous vous préparez à bondir pour asséner quelque botte mortelle...

Malandrin : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 10

Quant à vous, vos statistiques sont de 9 pour la Vitesse et l'Habileté, et de 17 pour l'Endurance.

Premier Assaut :

1. En lançant un dé pour vous-même, vous obtenez 2. Procédant pareillement pour votre ennemi, le résultat est 5. C'est donc votre ennemi qui ouvre le combat : l'addition du résultat de votre lancer de dé avec votre vitesse donne 11, tandis que le total du résultat du lancer de dé pour votre ennemi donne 13. Vous passez donc à l'étape 2.
2. Vous lancez maintenant deux dés ; le résultat est 9. Votre ennemi ayant 8 points d'Habileté, il échoue à vous toucher : vous avez réussi à vous mettre hors de portée. C'est maintenant à votre tour d'attaquer. Passez à l'étape 3.
3. Le résultat des deux dés que vous venez de lancer est de 6 ; votre total d'Habileté étant de 9, vous touchez votre adversaire. Vous lancez un seul dé pour savoir s'il vous a paré ou si vous l'avez touché ; vous obtenez de 6. Vous ôtez donc 6 points d'Endurance à votre adversaire. Cela fait, passez à l'étape 4.
4. Le bilan de l'Assaut : vous vous en sortez indemne, tout en ayant réussi à blesser assez grièvement votre adversaire – il ne lui reste plus que 4 point d'Endurance sur 10, sans toutefois le tuer. Il vous faut donc livrer un deuxième Assaut

Deuxième Assaut :

1. Les dés sont à nouveau lancés ; vous obtenez 3 et votre adversaire 2. C'est donc vous qui commencez l'assaut. Passez à l'étape 2.
2. Vous lancez deux dés ; le résultat est de 2. Vous attaquez donc. Mais en lançant le dé pour déterminer l'impact de votre coup, vous obtenez 1 ; ce qui signifie que le

Malandrin a paré votre coup : vous ne lui avez infligé aucun dommage. C'est maintenant à son tour d'attaquer.

3. Après s'être immobilisés, les dés donnent un total de 7. Votre adversaire vous attaque donc – rappelons-le, son Habileté est de 8. Comble de malchance, le dé indique 4 : vous avez perdu 4 points d'Endurance. Maintenant, passez l'étape 4.

4. Bilan de l'Assaut : si le Malandrin s'en sort sauf, vous avez en revanche perdu 4 points d'Endurance. Cependant, les deux adversaires sont encore en vie : vous devez donc livrer un Troisième Assaut.

Troisième Assaut :

1. Votre lancer de dé donne 5, et celui de votre adversaire 6. Il y a donc une égalité dans les vitesses, et il faut relancer les dés. Cette fois, vous obtenez 4, et le Malandrin 2. À vous l'honneur, donc !

2. Le résultat du lancer de dés est 8 ; vous réussissez à attaquer. Lançant derechef le dé, vous obtenez 5, ce qui signifie que son Endurance diminue de 5 points sous le coup de votre attaque. Étant donné qu'il ne lui en restait plus que quatre, il est donc à -1 point d'Endurance – autrement dit, il est mort. Passez à l'étape 3.

3. Bilan de l'Assaut : sans perdre de points d'Endurance, vous avez réussi à trucider votre adversaire ! Bravo ! Maintenant, libre à vous de vous en aller, en bienfaiteur anonyme, ou de prendre la place du coupe-jarret et de détrousser le vieillard... ☺

V) Mort

Si votre Vigueur se trouve réduite à 0 ou moins, ou si vous parvenez à un paragraphe indiquant votre mort, il ne vous reste plus qu'à retourner au paragraphe 1 de cette aventure et de recommencer cette dernière.

VI) Notes diverses sur Orhinitya et l'Oloïd.

Comme vous pourrez le constater, l'univers d'Orhinitya diffère grandement de celui de la Terre. Un certain nombre de précisions s'impose donc.

Pour commencer, Orhinitya (« Eau des Rêves Perdus » dans la langue des Chroniqueurs – première créatures orhinitiennes douées de raison) est constituée d'un océan ayant la forme d'un cercle de diamètre infini, sur lequel sont posés par endroit des continents. L'un d'eux est l'Oloïd. Il forme avec le Ryloa et l'Yridiol (sur lesquels se déroulent diverses Aventures Dont Vous Êtes Le Héros) une Mer Intérieure ressemblant vaguement à un anneau. Au Nord, l'Uthis, détroit coupant littéralement en deux les Monts Uthis, sépare l'Oloïd du Ryloa ; il prend en effet source dans l'océan d'Orhinitya par aller se jeter dans la Mer Intérieure (nul ne connaît cependant le sens de l'Uthis). À l'Est, il y a le détroit des Deux Courants, à l'explicite titre, qui marque la séparation de l'Oloïd et de l'Yridiol. Au Sud-Ouest, ces

rôles sont tenus par le Détroit de Hilbo, du nom de celui qui le découvrit, le Ryloa et l'Yridiol. Au centre, sur la Mer Intérieure, il y a un archipel d'îles très mystérieux, les Îles Inconnues. Bien peu sont ceux qui y sont allés et en sont revenus, et la plupart étaient fous. D'autres groupes d'îles se trouvent aussi à l'extérieur de l'anneau formé par les trois continents.

L'Oloïd est le plus grand d'entre eux, avec ses six cents milles kilomètres du Détroit des Deux Courants au Fleuve Uthis.

Les journées d'Orhinitya durent trente-cinq heures, chacune étant divisée en cinquante-cinq minutes comprenant soixante de nos secondes. Les Nuits durent en moyenne dix heures, de la trentième heure à la cinquième du jour suivant.

La lieue oloïdoise vaut d'Igo-Fey à Ysul, quatre kilomètres. Par un souci de pragmatisme identique, on a instauré une langue commune, le Parler de l'Ouest ou Oloïdois, que tous les habitants de l'Ouest de l'Oloïd connaissent. Cela favorise les échanges commerciaux entre les pays, de même que la monnaie commune, la pièce d'Or. Toutes les autres mesures (pied, mètres, kilogramme...) sont identiques aux nôtres.

À l'époque où se déroule cette présente Aventure Dont Vous Êtes Le Héros, ni l'Oloïdois, ni Ysul, et encore moins Igo-Fey n'existent – ce sera le cas que quelques siècles après. Cependant, le Peuple d'Harmonuil étant à l'origine du peuplement de l'Oloïd occidental, les mesures sont les mêmes que cinq cents ans après.

•

Si vous avez une ou plusieurs questions relatives aux règles (ou à l'Aventure), sachez que vous pouvez me les poser sur l'un des deux forums suivant : La Taverne des Aventuriers (<http://www.la-taverne-des-aventuriers.com>) ou Rendez-vous au 1 (<http://rdv1.dnsalias.net/forum/index.php>).

•

Maintenant, vous savez tout ce qu'il y a à savoir quant à Orhinitya et les règles de cet Univers. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au premier paragraphe de cette Aventure dont vous êtes le Héros. Bonne chance !

~Première Partie~
De Rivière en Forêt

*«Lors des gorges s'édifièrent autour de lui,
Gris assemblage de rochers cyclopéens.
Entre ces hauts murs, il devait naviguer maints
Milles durant, jusqu'à la tombée de la nuit. »*

- Dixième strophe de La Geste de Luor. Auteur inconnu¹.

¹ : Cf note ¹ page 3

1

De plus en plus rapidement, le paysage défile autour de vous, composé essentiellement d'une végétation basse et monotone. Seuls quelques rares arbrisseaux dépassent un pied. Toutefois, elle se soustrait peu à peu à votre vue, car la rivière, tout en vous entraînant vers l'Occident, se creuse un passage dans le dur granit sur lequel a poussé la plaine. Combien d'années de lent percement ont été nécessaires pour aboutir à un tel résultat, vous ne sauriez le dire ; mais quoi qu'il en soit, il faudra bien que vous vous en accommodiez. Deux heures après que vous avez commencé votre périple, vous êtes entre deux murailles cyclopéennes de pierre sombre, grandes de près de vingt mètres de haut. Immédiatement, vous comprenez qu'il va vous falloir continuer entre elles ; elles sont trop hautes - et vous pas assez endurant et agile - pour qu'il vous soit possible de les escalader, et le courant qui vous a mené jusqu'ici est trop fort pour vous permettre de vous en retourner. Faisant mauvaise fortune contre bon cœur, vous commencez à manœuvrer le canot, le maintenant le plus loin possible des grands murs de granit, autant pour profiter du courant plus fort au centre des flots que pour éviter de vous fracasser contre la pierre puissante. Toujours vers l'Ouest vous entraîne la rivière, en dépit des légers détours qu'elle fait et des rapides qu'elle franchit. Malgré l'ombre créée par les remparts titanesques, la chaleur augmente au même rythme que le soleil s'élève dans le ciel céruléen reflété par l'eau. Lentement, le courant faiblit à mesure que le fond de la rivière s'aplanit et que son lit s'élargit, si bien vous devez bientôt ramer de la force de vos bras nouveaux. Peu à peu, le clapotement de votre pagaïe rencontrant l'eau éclipse toutes vos autres pensées, vous plongeant, avec l'aide pernicieuse de la température, dans un état semi comateux. Les heures s'écoulent, mornes, au tempo sourd de cet exercice éreintant. Votre esprit semble flotter dans un rêve, bien que vos bras rament toujours plus loin vers l'Ouest. Soudain, un bruit vous tire de cette étrange léthargie : celui d'un rapide. Reprenant instantanément possession de vos sens, vous analysez rapidement la situation. Devant vous, le lit de la rivière se divise en deux : une branche part vers le Sud et l'autre continuant vers l'Ouest. De cette dernière provient le son du rapide. Si, malgré ce danger potentiel, vous souhaitez l'emprunter, rendez-vous au **33**. Si vous préférez miser sur la sécurité et descendre vers le Sud, rendez-vous au **58**.

2

Le lendemain, vous êtes réveillé de bonne heure par les rayons du soleil montant qui passent au travers de la pièce de tissu fixée sur la fenêtre. Vous vous sentez complètement reposé, bien que votre sommeil ait été troublé à un moment par d'étranges bruits, qui n'étaient certes pas le hululement des chouettes en chasse ou le hurlement des loups aux lunes. Cependant, cela ne vous empêche pas de regagner 6 points d'Endurance pour cette nuit de sommeil et le repas pris hier. Vous vous étirez et vous constatez que l'Inconnu dort toujours dans sa chaise. Sans faire de bruit, vous vous

habilitez avec célérité et vous vous approchez de la table, où sont disposés les objets que l'Inconnu vous a légués. Là se trouvent :

- l'équivalent de trois repas,

- une corde

- un grappin

- une petite bourse remplie d'un métal noir. (Un message écrit de la main de l'Inconnu explique sa présence en ses termes : «Bonjour, cher ami. J'ai oublié hier soir de vous parler du Verketium, un métal que les Hommes-Oiseaux tiennent pour précieux. Prenez cet échantillon, il vous sera peut-être utile... Bonne chance !»)

- une gourde pleine d'eau,

- et, enroulée dans un étui de bois, la carte qu'il vous a montrée hier.

Vous décidez immédiatement de prendre la nourriture (rappelez-le-vous, chaque repas prend la place d'un objet) et d'échanger votre gourde contre celle, plus grande, que vous offre l'Inconnu. Vous fixez également l'étui contenant la carte à votre ceinture. Quant au reste, à vous de choisir ce que vous voulez emporter, selon votre itinéraire et votre estimation de leur utilité. Le grappin et la bourse de Vergetium prennent chacun la place d'un objet dans votre sac ; en revanche, vous enroulez la corde autour de votre épaule.

Tandis que vous procédez à tout cela, vous êtes envahi par un sentiment d'étrangeté. Peu à peu, vous comprenez que cela vient du silence anormal qui règne dans la pièce. Normalement, vous devriez entendre la respiration de l'Inconnu... Pris d'une peur soudaine, vous vous précipitez à son chevet, pour vous apercevoir que votre hôte est bel et bien mort durant la nuit ! Les paroles qu'il a dites hier remontent brusquement dans votre mémoire : «Je vais enfin pouvoir partir» et «Ce soir les ombres seront dévoilées et celui qui doit servir sera libéré de ses chaînes et pourra s'en aller !» Vous adressez une prière à son âme, lui souhaitant de vivre aux Halaïn - les jardins du Soleil Éternel -, puis, n'ayant pas le temps de faire mieux, vous l'étendez sur sa couche. Ensuite, vous vous en allez, espérant que nulle bête sauvage ne viendra profaner cette sépulture sommaire. Vous sortez, fermez la porte, et vous quittez le vallon en empruntant un petit chemin qui part vers l'Ouest. Rendez-vous au 5.

3

Peu s'en est fallu, mais vous êtes tombé dans l'eau peu profonde de la rivière. Cependant, vous ne vous en tirez pas sans dommage : dans votre chute, vous avez posé les mains sur une pierre tranchante, si bien que vous perdez 1 point d'Habilité et 1 autre d'Endurance. Pestant, vous atteignez néanmoins l'autre rive. Là, vous remplissez votre gourde, et avant de reprendre votre route, sans tenir compte de votre douleur. Rendez-vous au 35.

4

La vitesse du courant diminue rapidement, et vous vous retrouvez de nouveau à ramer de vos bras puissants. À nouveau passent les heures, telle une rivière sans fin, née en même temps qu'Orhinitya - et éternelle comme elle. Le soleil monte dans le ciel bleu, qui semble être une rainure faite dans la roche morne par les griffes de quelque animal divin. Méditant là-dessus, vous remarquez soudain que votre canot n'avance plus ! Interloqué, votre stupéfaction croît cependant encore plus lorsque vous constatez que l'eau coule autour de vous, ainsi qu'en témoigne le passage rapide d'une branche d'arbre. «Quelle sorcellerie est-ce là ? songez-vous.»

Votre étonnement augmente encore plus lorsque un visage nébuleux se dessine dans les airs, comme si un gaz coloré s'était infiltré dans l'atmosphère. Ses contours se précisent de plus en plus, et ils se fixent rapidement sous la forme d'une figure aux traits grossiers et indescriptibles, d'autant plus que les bords sont flous et semblent perpétuellement changer de forme. Mais votre ahurissement atteint son apogée quand vous entendez ce curieux visage parler ! Ou plutôt penser, car c'est par la voie de l'esprit qu'il s'adresse à vous :

- Qui es-tu, toi qui violes les limites de mon domaine ? rugit-il, d'une voix tonnante. Et qu'y viens-tu faire ?

Vous cherchez rapidement une réponse, tout troublé que vous soyez par cette apparition. Si vous souhaitez lui dire franchement votre identité et votre but, rendez-vous au **32**. Si vous préférez lui mentir, rendez-vous au **30**.

5

Le chemin se perd de nouveau dans le labyrinthe végétal. Autour de vous s'épanouit dans l'ombre une flore luxuriante, intime entrelacement de lierre et d'arbres, de ronces et de fleurs, oint avec les rayons du soleil montant. Étant remis de votre fatigue par cette nuit de sommeil, vous avancez d'un pas plus rapide qu'hier. Une heure après votre départ environ, vous atteignez une intersection. Le chemin se divise ici en deux branches, l'une vers le Sud-Ouest, l'autre vers le Nord-Ouest. Consultante la carte de l'Inconnu, vous vous rendez compte que la première direction vous emmènera vers les collines - le plus long trajet pour atteindre les Cavernes de Muthaïdos - et le second vers les montagnes - chemin plus court, mais aussi plus dangereux. Or il vous faut décider maintenant, sous peine d'avoir une distance assez longue à parcourir pour pouvoir changer de direction. Donc, si voulez passer par les collines pour atteindre les Cavernes, rendez-vous au **41**. Si vous préférez prendre la route des montagnes, rendez-vous au **34**.

6

Vous atteignez avec aisance le dernier rocher. De là, vous écartez la jambe et vous

vous retrouvez sur la berge. Vous retournant, vous remplissez votre gourde, avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **35**.

7

Autour de vous, la nature se déploie en une majestueuse harmonie, où toutes les teintes du vert sont représentées, rehaussées par le rouge de quelques baies inconnues de vous. L'ample chant des oiseaux ajoute à cela une touche céleste, presque onirique. Sur le sol, les traces de sangliers sont bien visibles, mais elles s'éloignent bientôt vers le hallier sur votre gauche, creusant un gros tunnel sombre. N'ayant nulle envie de vous enfoncer dans cet inextricable labyrinthe de végétation, vous abandonnez cette poursuite ; d'autant plus volontiers que l'appétit commence à poindre dans votre estomac. Un regard à travers une trouée dans la voûte arboricole vous apprend qu'il est grand temps pour vous de déballer quelques provisions. Vous vous calez contre un arbre couvert d'une armure lierre, taciturne sentinelle de feuilles armée d'une épée de bois, surveillant les chemins d'un empire de verdure, et vous sortez de votre sac de quoi faire un repas, réparateur, tout frugal soit-il. Lorsque vous avez fini, vous vous essuyez la lippe du revers de votre manche, avant de ranger vous préparer à repartir. N'oubliez pas de vous octroyer 2 points d'Endurance. Mais, alors que vous vous relevez, vous vous apercevez que cela vous est impossible. Baissant le regard, vous en trouvez la cause : les racines de l'arbre se sont malicieusement enroulées autour de vos jambes durant votre repas ! Tout en constatant, vous entendez un craquement dans votre dos. Vous retournant, vous voyez qu'une grande fente est en train de s'élargir horizontalement dans le tronc ! Involontairement, vous vous êtes calé contre un Arbre Carnivore – comme maintes personnes, qui pour la plupart ne peuvent plus le regretter –, évolution dégénérée des plantes carnivores, et bien plus vicieuse que ses lointaines cousines : elle n'est en effet guère différenciable des arbres anodins. Ces réflexions vous traversent en quelques secondes l'esprit, puis sont balayées par l'idée de votre mort prochaine. S'aidant de ses racines, l'Arbre Carnivore commence en effet à rapprocher votre corps de ce qui lui tient lieu de bouche. Dans un réflexe aussi instinctif que désespéré, vous dégainez Trainhol aux reflets bleutés, et vous commencez à taillader les racines. Par chance, celles-ci sont assez molles, vous laissant une chance de survivre. Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat. Si le total est égal ou supérieur à votre Vitesse, rendez-vous au **45**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **9**.

8

Oeil alerte et jambe rapide, vous parvenez, vers le milieu de l'après-midi selon votre estimation, à une bifurcation ; le chemin se divise ici en deux, une branche à votre gauche, une branche devant vous. Vous hésitez sur votre choix - craignant que l'une d'elle ne vous ramène en arrière - puis vous réussissez à vous orienter - une nouvelle

fois - grâce au soleil. À sa lumière, vous décidez de continuer tout droit – vers l'Ouest. Rendez-vous au **54**.

9

Quelques secondes d'efforts suffisent à vous dégager de l'étreinte mortelle de l'Arbre Carnivore. Vous attrapez votre sac, et, l'épée toujours au clair, vous vous enfuyez, loin de ce végétal maléficiel. Lorsque vous croyez être en sécurité, vous rengainez votre arme, et vous reprenez une allure plus tranquille, bien que vous soyez désormais averti du vrai visage de cette forêt à l'apparence si sereine... Rendez-vous au **59**.

10

Bien qu'encore sous le choc de votre rencontre surnaturelle, vous vous ressaisissez rapidement. À nouveau, les heures défilent, absorbées par la muraille de pierre sombre qui limite étroitement l'horizon, ne révélant que les cieux infinis et mornes, où nul changement n'apparaît. À votre esprit s'impose bientôt la sombre comparaison de ce lieu avec une prison à ciel ouvert. Peu à peu, à milieu de ces pensées noires, vous sentez la faim vous creuser le ventre. Ce sentiment n'a de croître cesse, et vous songez bientôt à vous arrêter pour manger un morceau ; mais, simultanément, vous remarquez que cela vous retarderait. Partagé entre la conscience du corps et l'appel du corps, vous hésitez longuement, avant de trancher. Si c'est votre faim qui l'emporte, rendez-vous au **51**. Si c'est votre honneur, rendez-vous au **27**.

11

La créature pousse un râle d'agonie quand votre lame trouve son coeur. Ses yeux prennent une couleur vitreuse, et elle se débat de plus en plus faiblement. Une minute après, elle a cessé de vivre et vous jetez sans ménagement son cadavre par-dessus bord. Tout en le regardant filer dans le courant, vous essayez ensuite Trainhol sur votre pantalon, avant de la rengainer et de vous rasseoir sécurité. Mais ce faisant, vous entendez soudain un bruit d'une puissance formidable... Le coeur battant, en proie à une appréhension indicible, vous l'écoutez... Rendez-vous au **21**.

12

Le soleil fraîchement né vous tire le lendemain de vos rêves de pays accueillants. Vous vous étirez, vous sentant tout revigoré. À raison, d'ailleurs : votre nuit de sommeil vous a redonné 2 points d'Endurance, pour peu que vous en ayez perdu. Le ciel céruléen au-dessus de votre tête s'harmonise parfaitement avec vos pensées, et vous êtes soudain certain de réussir. Prenant votre pagaïe, vous l'enfoncez dans l'eau et vous

reprenez votre rame éreintante vers l'Occident fantasmé. Rendez-vous au **19**

13

Battant votre silex, vous enflammez la mèche de votre lampe, avant de la poser à l'avant de votre radeau. Vous prenez ensuite votre rame, et vous payez, vous maintenant au centre des murs de pierre, pâles sous la lumière éthérée des deux lunes. L'onde, sous la lueur des astres, révèle en son sein, des animaux fantastiques. Sans avoir besoin de vous pencher, vous voyez des poissons aux formes étranges, émettant un éclat doré et plein de mystères, des plantes aquatiques en train de dévorer quelques crustacés pourpres et sans défense... Fasciné par cette faune, vous restez néanmoins concentré sur le cours d'eau, d'où montent parfois de traîtresses vapeurs. De plus, à ces brumes perfides, qui vous dissimulent les contours des gorges, s'ajoute le sommeil, qui maintes fois tente de vous attirer en ses rets séduisants. Mais vous restez inflexible, malgré vos bâillements répétés. Peu à peu, à mesure que vous avancez, la nuit pâlit, et la blanche aurore point. Vitement, les cieux s'éclaircissent et, vous retournant, vous saluez bientôt le réveil de l'astre en levant votre rame, comprenant que vous avez payé pendant les heures sombres, et que vous en êtes sorti vivant. Mais cela vous a coûté 3 points d'Endurance, et votre allure en sera de fait réduite. De plus, la fatigue vous fait perdre 1 point d'Habilité, que vous ne récupérez qu'après votre prochain somme. Réprimant un bâillement, vous continuez à payer en vous rendant au **19**.

14

Abandonnant le cadavre de l'Hériotope derrière vous, vous reprenez votre marche avec un rythme redoublé. Vous ignorez que les Hériotopes vivent solitaires - curieusement, ils n'ont pas besoin de femelle pour avoir une progéniture - mais vous préférez ne pas prendre de risque. Lorsque vous estimez en être assez éloigné, vous reprenez une allure plus tranquille – mais d'autant plus prudente. Le chemin suit maintes directions entre les arbres resserrés, contournant dans des collines, en escaladant d'autres. Le soleil avance lentement dans le ciel céruléen, se rapprochant inexorablement de l'Occident. Vers ce que vous pensez être le milieu de l'après-midi, le sentier que vous suivez en enfle un autre, l'une des ses extrémités se situant quelque part à votre gauche, l'autre à votre droite. Vous réfléchissez à la direction que vous allez, ne sachant laquelle vous mènera à bon port. Levant par hasard la tête, vous apercevez au travers d'un trou dans le feuillage le soleil. Vous fiant à sa position, vous prenez à gauche – vers l'Ouest. Rendez-vous au **40**.

15

Quelques instants après, vous parvenez à ladite clairière. Le changement de luminosité et de chaleur vous fait plisser les yeux, et il vous faut plusieurs minutes pour

vous habituer à ce nouvel éclairage. Comme un écho du vallon que vous avez traversé une demi-heure auparavant, elle est plantée de fleurs multicolores ; cependant, contrairement à la combe, il n'en émane pas un parfum enivrant et lourd. Regardant dans les cieux, vous vous apercevez qu'il n'est pas loin de midi, et ce constat vous fait prendre conscience de votre faim. Vous décidez en conséquence de vous asseoir contre le vieil arbre qui trône au centre de la clairière, tel un roi couronné de feuille et oublié de sa cour de plantes, et vous sortez de quoi vous sustenter. Alors que vous vous apprêtez à manger, vous vous avisez soudain d'une ruche accrochée à l'une des nombreuses branches de l'arbre. En vous mettant debout, vous pourriez l'atteindre, et vous pensez que vous pourriez agrémenter ainsi votre repas d'un peu de miel sauvage. Si vous voulez essayer de récupérer un de cette substance d'or faite, rendez-vous au 63. Si vous préférez achever votre repas plutôt, avant de repartir, rendez-vous au 64.

16

Il règne dans ce bois une certaine fraîcheur, assez agréable en cette époque de l'année où l'été envoie ses accords finaux de chaleur dans un brillant *allegro*. Le vent de l'Est qui s'est levé en même temps que vous fait bruire mélodieusement les feuilles des arbres touffus, dans lesquels des oiseaux invisibles lancent trilles et traits virtuoses. Par intermittence, les rayons du soleil traversent la voûte sombre de leurs ramifications, créant des flaques de lumière sur le sol terreux. Un chemin tortueux a été tracé sur ce dernier, bordé de chaque côté par une végétation luxuriante dans la pénombre tranquille du bois. Vous suivez cette piste - les buissons impénétrables et autres ronciers piquants ne vous tentant guère - tout en vous demandant qu'est-ce qui a bien pu l'ouvrir et qui vient suffisamment souvent pour l'empêcher de se refermer. Quoi qu'il en soit, vous avancez d'un pas rapide, redécouvrant le plaisir de la marche rapide, sur ce sentier capricieux, qui tantôt s'en va vers l'Ouest, tantôt vers le Nord, tantôt vers le Sud, mais jamais vers l'Est. Votre marche vous porte bientôt à un embranchement, où le chemin donne naissance à deux autres pistes, de part et d'autre d'un vieux chêne d'une taille gigantesque. Alors que vous réfléchissez à la direction que vous allez emprunter, vous remarquez soudain sur le tronc d'icelui un reflet doré. Intrigué, vous vous approchez du fût sans âge. En vérité, c'est un poème en lettres d'or qui est gravé dessus ! Et, chose plus étrange encore, écrit avec les runes de votre peuple ; en voici le texte *in extenso* :

*Il est un profond vallon,
Où convergent tous les chemins,
Qu'ils viennent de l'Orient, du Midi,
De l'Occident ou du Septentrion.
Là vit l'Inconnu,*

*Seul dans une maison de bois et de pierre faite.
Si lire ceci vous pouvez,
Alors il vous aidera.*

Le tout est souligné d'une large flèche orientée sur la droite. Regardant dans cette direction, vous ne voyez rien que la différence tellement de la gauche : des deux côtés se trouve le même hallier dense, les mêmes oiseaux chantants... Toutefois, vous devez partir. Si vous choisissez de suivre la flèche, vers le Nord-Ouest, rendez-vous au **61**. Si le contraire vous paraît plus indiqué, vous vous rendez au **57**.

17

Après la vue que vous avez eue au sommet de la colline, un sentiment de claustrophobie s'empare de vous dans ce chemin étroit, où les arbres s'entrelacent en une muraille de bois - et vous avez le sentiment qu'elle est tout aussi résistante que les remparts d'une forteresse. Quelques rares rayons de soleil transpercent la voûte de feuilles, mais, repoussés par la pénombre du sous-bois, ils ne dissipent pas les ténèbres qui règnent là. Néanmoins, vous avancez rapidement, accordant involontairement votre pas sur le chant vif des oiseaux. Ainsi votre progression vous mène-t-elle, après une lieue et demie environ sur le sentier nouveau, sur la rive orientale d'une petite rivière. Sur son cours cristallin flottent de larges taches de lumière, ridées à cause du courant. Le cadre enchanteur de ce lieu vous convainc de rester là pour manger - avec le concours de l'heure plutôt tardive. Vous sortez donc un repas de votre sac et commencez à manger, le dos confortablement calé contre un tronc d'arbre. L'odeur de la nourriture attire quelques insectes de petite taille, dont les ailes émettent un bourdonnement très aigu. Vous les chassez d'un revers de la main, et, après quelques répétitions de votre geste, ils cessent de vous importuner. Vous finissez tranquillement votre repas et buvez à même l'onde. Vous remplissez ensuite votre gourde, remballer vos affaires, et traversez l'eau peu profonde - en son centre, elle atteint à peine votre cheville - pour continuer votre route. Rendez-vous au **53**.

18

Peu à peu, au rythme de votre rame, vous semble-t-il, le soleil descend sur dans la voûte céleste. Quelques heures plus tard, il n'est plus qu'une moitié de roue de sang, île de magma dans un océan étale de lave, qui change de ses rayons lumineux les flots en une mer de feu et les gorges en murs de rubis. Subjugué par ce spectacle, vous vous arrêtez inconsciemment de ramer. Mais le joyau du jour finissant disparaît rapidement - trop à votre goût -, cédant place à la nuit sombre, avec ses mystères de brumes et de lumières voilées. Les cieux s'enténébrent avec célérité, même à l'Ouest, et le chant apaisant des grillons monte bientôt. Vous avez maintenant le choix entre naviguer à la

lueur tremblotante du feu de votre lanterne (rendez-vous au **13**) ou de vous arrêter pour la nuit (rendez-vous au **23**).

19

Le soleil monte peu à peu dans le ciel encore sombre, et l'aurore accomplit bientôt ses promesses de journée magnifique. Les flots étincellent en dessous de vous, comme d'une rivière de diamant. Un vent rafraîchissant, venu de l'Est, vous accompagne bientôt dans votre voyage vers l'Occident. À son contact, vous songez qu'il effleure probablement les gens du Peuple d'Harmonuil restés à Ytholui, transportant leurs joies et leurs peines, leurs aspirations et leurs craintes. De là, votre âme dérive de façon fantasque sur ce qu'ils espèrent, tandis que vos bras rament machinalement. Mais un cri perçant sur votre gauche détourne soudain vos pensées de leur cours. Vous retournant vers le côté senestre de la rivière, vous apercevez, sortant d'une anfractuosité de la paroi, une curieuse créature, assez repoussante - bien que vaguement humanoïde -, sauter sur votre canot, une lueur de folie dans son regard sombre. Recouverte d'une épaisse fourrure foncée, elle semble prête à vous combattre avec ses griffes courbes au bout de ses mains à trois doigts, malgré la différence de taille ; elle ne vous arrive en effet qu'à mi-cuisse ! Jamais vous en avez vu de semblables ; sachez pourtant que ceux de votre peuple les nommeront, bien après votre mort, Spycytes. Sans doute a-t-elle senti la nourriture que vous gardez dans votre sac et désire-t-elle s'en emparer à tout prix. Quelle que soit sa motivation, vous devez en tout cas la combattre avant de reprendre votre route. Aussi dégainez-vous Trainhol et vous dressez-vous de toute votre hauteur pour combattre cette créature :

Spycyte : Vitesse : 10 Habileté : 6 Endurance : 12

Si vous vainquez, vous vous rendez au **11**.

20

Comme vous vous penchez pour remplir votre gourde, un petit poisson gris, aux gros yeux sombres et globuleux, jaillit soudain de la rivière et vous crache simultanément un liquide verdâtre. Celui-ci vous atteint en pleine joue et vous grognez de douleur, d'autant plus qu'il est très légèrement acide. Suffisamment cependant pour vous ôter 1 point d'Endurance. Avant que l'animal ait eu le temps de recommencer, vous traversez le gué, votre gourde étant remplie. Rendez-vous au **29**.

21

Las ! Vos craintes se confirment lorsque vous reconnaissez le son. En effet, c'est, bien que les échos des gorges le déforment et donnent l'impression d'entendre un

choeur divin - ou diabolique - de mille trompettes, la sonnerie d'un cor. Ainsi, l'un des Elus est mort et a trouvé, dans ses derniers râles d'agonie, probablement devant le cadavre de la créature qui a réussi à lui porter le coup mortel, l'énergie d'approcher de ses lèvres le cor que lui avait offert Drol et de souffler son ultime expiration dedans ! Mais est-ce Garlhui, le Manieur de Haches, ou Tigold le Preux qui a trouvé le trépas ? Point n'est-il possible pour vous de le deviner, car la résonance des Gorges vous dissimule l'origine du bruit. Toutefois, à la réflexion, peu vous chaut : vous devez continuer quoi qu'il arrive votre chemin vers l'Ouest ; votre responsabilité de réussir est simplement doublée. Ces pensées en tête, vous repartez, lorsque le funèbre pandémonium d'anches s'est apaisé, sur la rivière, deux fois plus déterminé. Rendez-vous au 56.

22

Sous vos pieds, le chemin serpente comme à son habitude, et puissamment chantent les oiseaux au-dessus de votre tête. Les arbres où ils ont leur abri semblent vous toiser lorsque vous passez près d'eux, miradors méfiants d'un empire de plantes... Mais vous n'êtes pas découragé par cette pensée, et vous progressez rapidement le long des méandres de la piste. Autour de vous s'épanouissent toutes les teintes du vert existant dans la nature, auxquelles s'ajoutent le noir des ombres de la forêt, l'or du soleil brillant par des fentes dans le tunnel de feuilles, et l'ombre engendrées par les fûts imposants et leurs vertes ramilles. Soudain, dans ce décor sylvestre, par-dessous les trilles des oiseaux, vous entendez un bruit furtif, mais que vous reconnaissez aisément : celui du tueur à l'affût d'une proie... Instinctivement, vous faites de côté, tout en dégainant et en pivotant. Ce qui vous sauve peut-être la vie : une fois retourné, vous apercevez une créature bleuâtre de petite taille fondre sur l'endroit où vous vous trouviez un seconde auparavant, silencieuse. Sans vous laisser le temps de réagir, la chose se réfugie rapidement hors de votre portée, visiblement prête à rebondir. Une seconde, vous croisez ses yeux jaunes et bigles, perdus dans son ignoble faciès aplati. Brusquement, elle détend ses courtes jambes arrière pour vous sauter au visage, sa bouche ouverte pour se refermer sur votre gorge. Vous frémissez en voyant une substance verdâtre s'écouler dans ses dents acérées... Bien des siècles plus tard, les savant volylois pourront vous expliquer qu'il s'agit d'un Hériotope, l'une des créatures les plus dangereuses de l'Oloïd occidental. Mais pour le moment, vous l'ignorez et vous vous préparez à esquiver le Premier Assaut du combat qui débute à partir de *maintenant...*

Hériotope : Vitesse : 9 Habileté : 9 Endurance : 8

Chacune des blessures que vous infligera l'Hériotope vous ôtera 2 points d'Endurance supplémentaires - ses griffes comme ses dents sont enduites d'une sécrétion venimeuse. Si vous parveniez à triompher de l'abjecte créature malgré cela, vous vous rendez au **14**.

23

Jugeant cela préférable aux risques du canotage nocturne, vous encochez solidement, grâce à un noeud dont le secret a été découvert par le Peuple d'Harmonuil, votre barque à une saillie cornue. Cela fait, vous vous entendez au fond de votre embarcation, profitant de la température clémente de l'été finissant, et vous fermez les yeux. Rendez-vous au **12**.

24

Le chemin s'incurve peu à peu vers l'Ouest, puis vers le Nord. Quelques rapides le jalonnent, mais vous le franchissez avec un art consommé. Vers la seizième heure du jour, vous atteignez finalement un point où deux cours d'eau se rencontrent, poursuivant ensuite leur chemin vers l'Occident. Mais les courants, étant de sens différent et en contact, forment un petit tourbillon qu'il va vous falloir franchir. Avec prudence, vous vous engagez dans les flots tumultueux. Lancez deux dés en ôtant 1 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à votre Habilité, rendez-vous au **26**. Si il y est supérieur, rendez-vous au **31**.

25

Le rocher tombe à quelques centimètres seulement derrière vous ! Croyant peine à votre bonne fortune, vous vous dépêchez néanmoins de vous éloigner de cet endroit : la chute du bloc de pierre a provoqué de dangereux remous et d'autres rocs pourraient tomber. Quelques minutes plus tard, vous jugez que vous pouvez vous permettre de ralentir, et vous reprenez donc un rythme plus tranquille, bien que les eaux s'alanguissent et retardent votre avancée. Rendez-vous maintenant au **46**.

26

Malgré toutes vos peurs, vous passez le tourbillon, étincelant sous le soleil tel un joyau, sans encombre, encore que, à la dernière seconde, vous ayez failli percuter la muraille de pierre. Heureux d'être encore en vie, vous vous dépêchez cependant de mettre le plus de distance possible entre vous et le maelström, craignant qu'il ne réussisse à vous aspirer. Ce n'est que plus tard que vous vous autorisez à reprendre une allure plus lente, mais par ailleurs plus soutenue. Rendez-vous au **18**.

27

Faisant abstraction de votre faim, vous continuez de ramer. Mais c'est un exercice épuisant et affamant que de pagayer, et bientôt vous ressentez deux fois plus fort les affres de la faim. Comprenant que seule la sustentation serait remède à cela, vous décidez de céder à la tentation. Rendez-vous au 51.

28

Confortablement calé contre le tronc d'un gros arbre, vous mangez avec avidité votre nourriture, dégustant le miel et vous buvez avec joie à votre gourde. Les paravents de feuilles créent autour de vous des ombres agréablement fraîches et c'est à regret que vous vous levez un peu plus tard pour reprendre votre route - bien que vous soyez fort de 3 nouveaux points d'Endurance. Puis, avec une vigueur renouvelée, vous reprenez votre route. Rendez-vous au 44.

29

De l'autre côté, le chemin replonge dans la pénombre du tunnel de plantes et de feuilles, qu'éclaircissent de leur chant céleste les oiseaux. D'un pas rapide, vous le suivez, entonnant inconsciemment la Chanson du Peuple Errant, telle que vous l'a apprise Tyol, le ménestrel harmonuilien. Cependant, la marche donne faim, et, après que, profitant d'un trou dans le feuillage, vous ayez regardé les cieux, la position du soleil vous apprend qu'il est temps pour vous de vous asseoir et de manger. Vous avisant d'une grosse pierre recouverte d'une cuirasse de lichen vert, vous vous installez dessus et vous entamez un frugal repas. Lorsque vous l'avez fini, vous remballez vos effets, fort de 2 nouveaux point d'Endurance, avant de repartir vers votre but. Rendez-vous au 22.

30

- Je suis venu chasser pour mon peuple, répondez-vous avec aplomb. Nous vivons à l'Est d'ici.

Le visage flottant pousse un curieux grognement d'incrédulité, et plonge soudain ses yeux dans les vôtres. Presque simultanément, vous sentez quelque chose fouiller votre esprit ! En vérité, la fantastique tête qui se tient devant vous a fait appel à de sinistres forces cosmiques, grâce auxquelles elle lit dans vos pensées. Quelques secondes plus tard - ce qui vous a semblé être des heures - la main maléfique et mentale découvre que vous lui avez menti. Furieuse, elle fait implorer de l'intérieur vos pensées, et votre intelligence est anéantie à jamais dans un puissant éclair blanc. Vous voilà maintenant condamné à dériver sur votre canot, ricanant stupidement et dansant dangereusement,

jusqu'à ce que vous chutiez à l'eau... Ce qui ne saurait tarder.

31

Hélas ! Dans sa rage aveugle, le flux bouillonnant vous projette, malgré vos efforts désespérés pour l'éviter, vers votre mort certaine. Quelques secondes plus tard, vous percutez de plein fouet le mur de pierre taillé d'un seul tenant de votre gauche, vous ôtant ainsi votre vie, sans vous laisser le temps de sonner votre cor. Vous êtes mort pour des siècles d'obscurité, tout comme les espoirs du Peuple Errant...

32

- Je suis en quête de terres pour mon peuple, dites-vous, passionné. Il y a aujourd'hui vingt-cinq ans que nous errons, supportant la faim comme le vent, le froid comme la fatigue. Ce matin, Drol, Roi du Peuple d'Harmonuil m'a ordonné - ainsi qu'à deux autres hommes de la tribu - de partir chercher un pays où nous pourrions nous établir. Car maints d'entre nous moururent au cours de cette errance - et autant mourront si nous échouons.

Le visage informe réfléchit quelques instants, ne cessant de vous regarder. Puis il reprend la parole :

- Je crois que tu dis vrai. Assurément, une aussi noble quête ne saurait être contrariée ; aussi te laissé-je passer et te donné-je ma bénédiction.

Sur ce, il dit d'une voix, qui résonne puissamment dans votre esprit : «Alth-Nodel Gra Kthulhut !», avant de disparaître peu à peu des airs. Lorsqu'il est complètement évanoui, vous reprenez votre route en vous rendant au **10**.

33

Les arides murailles de pierre semblent s'élever toujours plus haut, véritables symboles d'une décadence de la nature, couvertes d'aspérités, d'anfractuosités et des protubérances. Quelques minutes plus tard, le rapide apparaît à vos yeux, et vous détournes ces derniers de leur contemplation. Vous vous y engagez, prêt à réagir au premier danger. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habilité, rendez-vous au **49**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **62**.

34

Le chemin continue quelque temps dans la direction du Nord-Ouest. Peu à peu, le relief s'accuse, et le chemin commence à serpenter le long d'une pente raide. L'insanité végétale disparaît peu à peu, et la lumière du jour se fraye facilement un chemin au travers de l'emmêlement de plus en plus aranéeux des branches. Vers le milieu de la

journée, les arbres sont à une centaine de mètre derrière vous, et vous prenez la direction de l'Ouest. Les montagnes se situent maintenant droit devant vous ; il ne vous reste plus que deux ou trois lieues encore avant de les atteindre. D'un pas allègre, vous vous élancez vers de nouveaux périls... Rendez-vous au paragraphe 2 de la seconde partie de *Par-delà la Vallée de l'Ultime Répit*, nommée *Les Cavernes de Muthaidos* !

35

Le chemin remonte en pente douce quelques minutes durant, avant de redescendre. Serpente entre les bosses et les dépressions, il vous mène à une intersection, se divisant en deux ; l'une de ses branches par sur votre gauche, bordée comme les autres sentiers par le chaos végétal, tandis que l'autre part vaguer devant vous. Réfléchissant au chemin que vous allez prendre, vous apercevez, grâce à une excavation dans la voûte de feuillage, l'astre du jour. Vous servant de lui comme d'une boussole, vous devinez que l'Ouest s'étend devant vous ; et vous décidez de partir par là. Rendez-vous au 40.

36

Le chemin escalade en fait une grande colline, comme vous vous en apercevez rapidement. L'ascension est raide, et c'est en soufflant et en pestant que vous arrivez au sommet. Cependant, là-haut, vos efforts sont récompensés : la vue sur la région est en effet imprenable, du fait de la raréfaction des arbres et de la hauteur de l'élévation. Tournant la tête, vous embrassez du regard toute la contrée. Tout autour de la colline, vous donnant l'impression de vous tenir au faite d'une tour de guet appartenant à quelque royaume végétal, s'étend l'abondante forêt vallonnée. Au Sud, elle est limitée par des plaines mornes et sèches, qui gisent à côté de la mer. À l'extrême opposé, ce sont des marécages qui font office de barrière, ainsi qu'en témoignent les brumes issues de quelque fange qui stagnent au-dessus. Enfin, droit devant vous - à l'Ouest, donc -, s'érigent de grandes montagnes, aux cimes de neige blanche couvertes, qui vont loin vers l'Occident ; et à côté d'elles se trouvent des collines de bonne taille. En vérité, il est difficile pour vous d'imaginer qu'ici s'étendront un jour les puissants royaumes de l'Orguyl, de l'Ydriox, du Xiog, de l'Ysul et du Volyl ! D'ailleurs, vous ne tentez même pas, et, lorsque vous êtes rassasié de cette vue, vous descendez tranquillement le chemin de l'autre côté de la butte. Arrivé en bas, il vagabonde quelque peu dans la végétation, avant de se multiplier en deux. Un sentier part en effet vers le Nord - où, semblerait-il, il aboutit à une petite clairière - tandis qu'un autre s'en va vaguer vers le Sud, assombri par les arbres se resserrant. Si vous voulez partir dans la première direction, rendez-vous au 15. Si à la seconde échoit votre préférence, rendez-vous au 17.

37

Le chemin fait rapidement une courbe vers le Nord, avant de repartir plein Ouest, et les impénétrables murs de végétation qui se dressent de chaque côté le suivent. Toutefois, la rivière que vous entendiez chanter tout à l'heure les coupe bientôt, telle une lame serpentine bordée de roseaux. Sous les javelots lancés perpétuellement par le soleil, elle semble briller de mille feux. De gros rochers affleurent à sa surface limpide, vous permettant de passer au-dessus de ces flots, dont la voix grave et rythmée se mêle harmonieusement à celles des oiseaux en un merveilleux duo, à pied sec et en sécurité. Si vous voulez remplir votre gourde de cette eau bouillonnante avant de traverser, rendez-vous au 20. Si vous jugez cela superflu, vous passez tout de suite en vous rendant au 29.

38

L'intérieur de la maison est plus spacieux que ce que l'extérieur laissait présager, bien qu'il n'y ait que quatre murs de pierre grossièrement taillée. Sous vos pieds, du bois. À votre gauche, un lit de fougères odorantes sur lesquelles est jetée une couverture. Sur votre droite, la fenêtre obstruée par une étoffe que vous avez aperçue tout à l'heure. Au centre, une table avec deux chaises. Derrière elles, unâtre dans lequel brasille un petit feu, dispensant simplement de la lumière. S'affairant au milieu de ce décor dépouillé, votre hôte. C'est un homme vigoureux bien que de taille moyenne, imberbe et ridé, vêtu de vêtements vert sombre, portant de solides bottes de cuir. Il ne paraît pas physiquement très vieux, mais dans son regard brille une étincelle plus ancienne que tout ce que vous avez vu jusqu'à ce jour, empli du fascinant mystère des âges passés. Qui est-il ? Vous ne sauriez le dire, mais curieusement, vous vous sentez en sûreté - comme si vous étiez à l'abri des dangers de la forêt. L'homme vous désigne soudain une chaise, en disant évasivement :

- Asseyez-vous ! Je l'ai faite pour vous il y a bien longtemps.

Intrigué par cette phrase, vous vous asseyez néanmoins sur ce siège avec reconnaissance, déposant vos affaires à vos pieds. Puis le silence se réinstalle, brisé seulement par le crépitement du feu, laissant libre court à vos réflexions. Soudain, votre hôte, agenouillé devant le feu pour préparer le repas du soir, prend la parole :

- Peut-être vous demandez-vous ce que je fais dans cette forêt, ou la raison pour laquelle je vous ai accueilli dans ma maison.

Comme il semble attendre une réponse, vous dites simplement :

- Oui.

- Et à ces questions je vais apporter réponses.

«Tout d'abord, si vous devez me donner un nom, vous m'appellerez l'Inconnu ; car tel est le nom que je porte. Jadis, j'en ai eu un autre ; mais tous ceux qui l'ont entendu sont morts depuis maintes années ; et moi-même l'ai oublié ; comme j'ai oublié tout ce qui avait un rapport avec moi datant d'avant une étrange nuit d'hiver. Cette nuit-là, à

l'heure où les ténèbres semblent ne jamais se dissiper et l'aube ne jamais poindre, je fis un rêve. Il me montrait dans un futur très lointain, l'arrivée d'un jeune homme, dans une petite maison au creux d'un vallon, après qu'il eut traversé maints périls. Puis il me montra des silhouettes ailées, et des montagnes ; une forêt et une rivière intrépide au fond de gorges divines. Lorsque j'eus vu tout cela, dans mon songe arrivèrent sept sombres formes masquées et drapées de robes noires. Elles s'assemblèrent en un étroit anneau autour de moi, et me dirent, toutes les sept à la fois, parlant d'une voix infiniment lointaine et comme hors du temps :

- À toi que nous avons choisi, salut ! Nous venons à toi, car, à partir de ton réveil, tu seras l'exécuteur de nos desseins ; et ce, quelles que soient tes pensées. Nous te donnerons un autre nom et dans ta bouche nous mettrons une langue qui paraîtra dure et laide à tes parents et à tes amis. En l'entendant, ils s'horrifieront puis te chasseront, croyant à ta folie, sans oser toutefois te mettre à mort ; mais peu t'en chandra, car tu auras oublié tous d'eux - comme de ton ancienne existence. Tu prendras la route de l'Est, et tu traverseras des chaînes de montagnes, qui s'érigent à des hauteurs dont tu n'as jamais pu rêver ; tu passeras un fleuve rempli de l'eau de la mer (en entendant cela, vous comprenez que votre hôte devait habiter sur le continent à l'Est de l'Yridiol, dont vous avez maintes fois entendu parler, et que l'on nomme Ryloa) ; tout cela tu feras, et bien d'autres choses encore ; mais nous n'avons guère le temps de les expliquer - l'aube est proche. Sache juste que tu participeras au destin de grandes nations, bien que tu doives ne jamais le voir.

Et sur ces mots, mon songe se dissipa.

À mon réveil, je sus que c'étaient les Dieux que j'avais vus en rêve ; et il en fut comme il l'avait dit : je ne répondais pas à d'autre nom que celui de l'Inconnu ; je parlais une langue étrange - la vôtre. Je fus chassé par des gens que je ne connaissais pas - plus ? -, et je partis pour l'Orient.

De ma traversée, point n'est-il besoin de faire le récit ; ce serait trop long et inintéressant. Si vous voulez en connaître quelque chose, retenez seulement qu'elle dura environ deux ans ; jusqu'à ce que j'arrive ici.

Alors, au milieu d'un vallon qui m'était inconnu, dans une forêt hostile, suivant une volonté qui n'était pas la mienne, j'entrepris de construire une maison. Je me servis d'arbres abattus, et de pierres excavées dans une colline voisine à l'aide des outils rudimentaires que j'avais emportés. Lorsque je l'eus finie, je m'y installai, attendant le jeune homme de mon rêve - autrement dit, *vous*.

À ces mots, vous sursautez, comprenant brusquement les allusions de l'homme. Celui-ci rit en vous voyant si surpris, et reprend

- Oui, vous ! C'est vous qui m'avez fait attendre si longtemps - trois fois cent ans ! Les sortilèges des Dieux sont puissants, ajoute-t-il comme vous le regardez d'un air incrédule. Car ce sont les Dieux qui sont en rêve venus à moi et ce sont eux qui m'ont choisi - et qui vous ont choisi. Vous aussi devez accomplir, en partie du moins, le

dessein des Divins. Peu leur chaut de votre avis et de votre vie. Les Hommes sont les jouets des Dieux. Vous devez obéir à des forces qui vous dominant - que vous jugiez cela bien ou mal. Tout comme moi ; car c'est pour cela que je suis venu en cette terre ; pour cela que je maintiens chaque jour les chemins de la forêt ouverts, tout en chassant ou en cueillant (bien que je ne puisse mourir d'inanition, je ressens tout de même la faim) ; c'est encore pour cela que sur un chêne millénaire, j'ai gravé un poème dans votre langue et une flèche. Vous avez dû les voir, d'ailleurs :

*«Il est un profond vallon,
Où convergent tous les chemins,
Qu'ils viennent de l'Orient ou du Midi,
De l'Occident ou du Septentrion.
Là vit l'Inconnu,...»*

*«...Seul dans une maison de bois et de pierre faite.
Si lire ceci vous pouvez,
Alors il vous aidera.»*

Terminez-vous, avant d'ajouter, pensif :

- Oui, je m'en souviens... Ainsi c'est vous qui les avez gravés ? Je me suis longtemps demandé qui avait bien pu faire cela...

- Oui, c'est bien moi. La flèche indique le meilleur chemin à prendre - selon moi - pour arriver ici. Mais que vous l'ayez suivie ou non, peu nous importe : vous avez atteint ma maison, c'est l'essentiel. Vous allez pouvoir vous y reposer avant de poursuivre votre périple. Je propose que nous discutons de ses détails après avoir mangé ; la faim doit vous tenailler, et si ce n'est pas le cas, moi du moins me sens affamé après ce discours.

Effectivement, vous vous sentez un grand appétit, bien que la fascination que vous avez éprouvée envers le récit de l'Inconnu - puisque tel est son nom - vous l'ait fait oublier. Pendant qu'il parlait, votre hôte n'a pas cessé de s'activer, et deux bols de bois d'où monte une odeur de soupe vous attendent tous les deux sur la table. Vous buvez donc, tout en racontant au vieillard vos aventures jusqu'à votre arrivée ici. Après, un chaleureux silence s'installe, entrecoupé parfois par les commentaires de votre hôte sur les plats. Vous apprenez ainsi que la soupe vient du potager de l'Inconnu ; que la viande qu'il vous sert après provient d'une espèce de sangliers vivant dans cette forêt ; que les fruits qui closent votre festin sont une espèce particulièrement sucrée de poire. Lorsque le repas est fini, l'Inconnu vous propose de vous asseoir au coin du feu tandis que lui-même débarrasse la table. Vous exécutez avec joie : la nuit devient froide. Quelques minutes après cependant, l'Inconnu vous appelle :

- Venez voir, dit-il simplement.

Vous obéissez, et vous approchant de la table, vous constatez que votre hôte a

déroulé dessus une carte - votre père, quand il vivait encore, vous en avait montré plusieurs, celles de l'ancienne contrée d'Harmonuil -, soigneusement tracée sur une peau de porc - d'après l'odeur.

- Voyez-vous, dit-il, les Dieux m'ont confié que, lorsque vous sortirez de la forêt, il vous faudra aller dans les Cavernes de Muthaïdos - les Cavernes des Hommes-Oiseaux -, situées dans l'une des plus grandes montagnes alentours. Ne me l'eussent-ils dit que je vous l'aurais conseillé tout de même. Les Hommes-Oiseaux des Cavernes de Muthaïdos constituent, avec moi, la seule forme de vie intelligente sur bien des lieues. Ils peuvent vous aider dans votre quête - à certaines conditions ; mais je les ignore. Quoi qu'il en soit, je suis persuadé que la solution possible est d'aller les trouver. Êtes-vous d'accord avec cela ? ajoute-t-il.

- Vous connaissez certes mieux les alentours que moi et vous semblez pouvoir m'aider ; je suis donc bien obligé de vous faire confiance. En conséquence, je suis d'accord avec cela.

- Bien. Voici donc la carte de la région. Les Cavernes de Muthaïdos se situent ici (en disant ses mots, il pointe son doigt sur un endroit à l'Ouest de la carte.) À vol d'oiseau, cela représente environ quinze lieues ; mais vous serez obligé d'en faire plus. Pour atteindre dans les Cavernes, vous avez deux solutions : soit vous passez au Sud de cette chaîne de montagnes et tournez au Nord sur le Pic de Muthaïdos. Ce chemin vous fait traverser durant trente lieues - six jours environ - une région fort vallonnée et giboyeuse - vous y trouverez de quoi subsister sans problème que ce soit en eau ou en vivres. L'autre solution consiste à passer par les montagnes. Plus courte - vous n'aurez que vingt lieues à faire -, elle vous oblige à traverser un grand labyrinthe constitué des défilés arides, traversés de quelques rivières aux eaux acides, dans lequel vivent maintes créatures néfastes, qui s'opposent sans cesse aux Hommes-Oiseaux (au point de les mettre en péril). Si vous survivez, il vous faudra ensuite remonter les pentes pour atteindre le Pic de Muthaïdos. Quel que soit le chemin que vous choisissiez, je ne pourrai guère vous fournir plus de vivres que j'en ai, c'est à dire pour trois jours environ ; je ne connaissais pas le moment exact de votre venue et ne pouvais me munir de quoi vous nourrir plus longtemps. Espérons que cela vous mènera à bon port ! Mais je ne puis deviner.

Puisqu'il est possible que vous parveniez malgré cela aux Cavernes de Muthaïdos, je dois vous parler - ne serait-ce que brièvement - des Hommes-Oiseaux. Ce sont des créatures hautaines, méfiantes à l'égard ceux qui ne leur ressemblent pas. Les dons que les Dieux leurs ont offerts - leur grande taille, leur longévité, leurs ailes - peuvent expliquer cela. Je leur ai plusieurs fois parlé et ai même soigné plusieurs d'entre eux, mais ce fut tout, et je n'obtins guère de remerciements - il faudrait faire quelque chose d'assez extraordinaire pour entrer dans leurs bonnes grâces. Peut-être en aurez-vous l'occasion ? Ils sont assez discrets et je ne sais donc guère de choses de plus sur eux, sauf qu'ils communiquent uniquement par la pensée ; ainsi pourront-ils voir ou non si

vous leur dites la vérité - et je vous conseille de le faire : ils sont assez impitoyables envers les menteurs et les voleurs. Mais si vous réussissez à les convaincre de vous aider, ou trouvez quelque chose qui puisse les obliger à le faire, alors ils le feront, soyez-en sûr.

Vous acquiescez, bâillant involontairement. L'Inconnu vous regarde et reprend, sans sembler toutefois s'adresser à vous :

- Maintenant, je crois que j'ai tout dit et fait. Je vais enfin pouvoir partir. Quant à vous, dit-il en se tournant vers vous, je crois que le mieux que vous pourriez faire serait d'aller vous coucher ; les lunes sont hautes au-dessus de nous. Vous avez beaucoup accompli, mais ce n'est qu'à peine la moitié de ce qui donnera naissance à la Geste de Luor, le récit de vos exploits. Je vous souhaite maintenant bonne chance, car il est probable que je ne vous revoie pas demain. Allez vous étendre sur ma couche, dit-il en montrant son lit de fougère. Je vais disposer sur la table ce que je vous donne pour la suite de votre voyage, après quoi je dormirai sur une chaise. Et ne protestez pas ! Ordonne-t-il, voyant que vous ouvrez la bouche.

Subjugué par la puissance de son commandement, vous vous exécutez avec délice - vous êtes fourbu de fatigue. Dans un demi-sommeil, vous fixez le feu. Devant cette image passent parfois les jambes bottées de l'Inconnu qui s'affaire. Celui-ci entonne une chanson dont vous ne comprenez pas les paroles et ne connaissez pas la mélodie. Pourtant comprenez-vous qu'il s'agit d'un air d'adieu. Rapidement, bercé à la fois par cette musique triste, bien que curieusement gaie par moment, et par la mélancolique vision des flammes qui s'amenuisent peu à peu, vous vous endormez et votre âme s'en va vagabonder dans les mystérieuses terres des songes... Rendez-vous au 2.

39

Dans la lumière pâle que commencent à dispenser les lunes montantes et les étoiles apparaissantes, vous apercevez, au centre du vallon, une charmante petite maison de bois et de pierre. À travers une épaisse étoffe verte qui tient lieu de volet, vous distinguez la lueur tremblotante d'un feu. La région serait-elle habitée ? Telle est la question que vous vous posez, intrigué, avant de vous demander s'il serait bon que vous frappiez à l'huis. Alors que vous êtes dans l'expectative, vous voyez soudain, sous vos yeux étonnés, icelui s'ouvrir. Un homme, à peine visible dans l'obscurité, en sort ; immédiatement, vous portez la main à votre arme et commencez à dégainer. La silhouette lève alors la tête vers vous, et sous le faix de son regard, vous sentez toute pensée belliqueuse vous abandonner, sentant qu'il n'y a pas de danger. Puis elle dit, d'une voix douce et grave, qui porte loin :

- Salut à vous ! Entrez dans ma demeure, je vous prie ; il y a longtemps que je vous attendais, dit-il, se servant à votre grande surprise de votre propre langue. Entrez ! Ce

soir les ombres seront dévoilées et celui qui doit servir sera libéré de leurs chaînes et pourra s'en aller !

Intrigué, mais heureux de votre bonne fortune, vous acquiescez et, comme poussé par une douce mais ferme force – comme extérieure à vous -, descendez vers la maison le long d'un chemin soigneusement tracé, vous interrogeant sur l'identité de l'homme et sur ses étranges paroles. En bas, vous suivez l'homme à l'intérieur de la maison. Rendez-vous au **38**.

40

Lentement, le soleil descend vers l'Ouest, à mesure que vous avancez parmi les ombres s'épaississant de la forêt. Ses rayons en déclive entrent langoureusement parmi les trous du feuillage, s'écoulant comme des rivières d'or entre les arbres. Mais, peu à peu, cette lueur jaune se mue en rouge, embrasant les bois. Vous songez qu'il ne doit vous rester plus qu'une heure environ de lumière, et vous pressez votre pas, tout en prenant conscience de l'insignifiance de votre mission et de vous-même face aux choses de la Nature, au lever et au coucher inexorables du soleil, au chant des oiseaux le matin... Puis vous cessez d'y penser, vous concentrant plutôt sur la question du coucher : vous avez eu aujourd'hui un bref aperçu de ce qui se tapit dans la forêt, rampant dans les broussailles ou regardant du haut des arbres, et vous vous passeriez bien d'une autre... Pendant que vous songez ainsi, l'éclat du soleil faiblit de plus en plus - bien que vous ne le voyiez pas, le fanal du jour n'est plus en ce moment qu'un demi-cercle de sang à l'horizon -, et les dragons de la nuit se hâtent derrière vous. En conséquence, vous vous mettez à courir à demi sur le chemin, voulant profiter le plus possible des dernières lumières. Un quart d'heure plus tard environ, alors que le soleil a trépassé et que la nuit est maîtresse, vous atteignez l'entrée d'un vallon. Rendez-vous au **39**.

41

Le chemin tourne dans plusieurs directions différentes, avant de prendre fermement la route de l'Ouest. Autour de vous, la végétation s'éclaircit ; la lumière trouve plus facilement sa route au travers du réseau des percées. Vers le milieu de la matinée, vous arrivez en vue de la lisière de la forêt, et un quart d'heure après, vous dépassez les derniers arbres. Vous prenez alors quelques minutes de pause bien méritées, avant de reprendre votre marche vers les collines qui constituent la suite de votre voyage vers l'Occident... Rendez-vous au paragraphe **1** de la seconde partie de *Par-delà la Vallée de l'Ultime Répît*, nommée *Les Cavernes de Muthaidos* !

42

L'oeil sans paupière du ciel suit de son regard brûlant et infailible votre course

vers l'Ouest, quels que soient les méandres du cours d'eau. Icelui vous emmène toujours vers là où trépane le soleil, bien qu'il s'écarte souventes fois de sa route, au gré de sa fantaisie parente de la mer. Vers le milieu de l'après-midi, vous atteignez un lieu où la rivière qui vous porte en croise une autre, l'emportant avec elle vers l'Occident. Malheureusement, en se croisant, elles forment un petit tourbillon - suffisamment puissant pour vous tuer - qu'il vous faut franchir pour continuer votre périple. C'est en priant les Dieux de votre peuple - Dieux dont vous ferez un jour parti, si vous réussissez votre quête - que vous vous engagez de l'onde mortelle. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habilité, rendez-vous au **26**. Si il y est supérieur, rendez-vous au **31**.

43

Faisant tant bien que mal abstraction de votre faim dévorante, vous continuez à ramer. Mais la faim vous martyrise de plus en plus puissamment, et vous avez soudain l'impression d'avoir du feu dans les entrailles, impression pour le moins désagréable... Et, de plus, douloureuse : vous perdez 2 points d'Endurance. Si, malgré cela, vous persistez à ramer, rendez-vous au **48**. Si vous choisissez plutôt de vous arrêter pour manger, rendez-vous au **47**.

44

Chaque côté du chemin ombragé présente la même démente végétale - ciguë, lierre, fûts, tout est mélangé. Vous progressez rapidement le long de ses sinuosités, attentif aux bruits de la forêt. Vous marchez ainsi, alerte, jusqu'au moment où vous atteignez une bifurcation dont chacune des branches est par dans une direction opposée. Vous vous grattez la tête, réfléchissant sur la direction à prendre. Mais tandis que vous vous interrogez ainsi, vous offrez, sans le savoir une proie facile... Attiré par l'odeur, encore attachée à vos vêtements, du miel, un ours s'approche silencieusement de vous, prêt à vous faire de vous son repas. Probablement sommeillait-il dans une clairière non loin, et le parfum l'aura réveillé et attiré. Heureusement pour vous, il marche involontairement sur une branche - un craquement retentit. Interrompu dans vos réflexions par ce bruit, vous pivotez vivement et vous vous retrouvez face à l'animal qui vous fixe ; et son regard ne vous dit rien qui vaille... Vous dégainez. Simultanément, la bête se précipite sur vous - image primitive et saisissante de la bestialité et de la sauvagerie animales. Sans rien perdre de votre sang-froid, vous vous préparez à combattre...

Ours : Vitesse : 10 Habilité : 7 Endurance : 20

Si vous vainquez, vous prenez quelques minutes de repos - c'était un adversaire rien

moins que féroce, ne songeant guère à sa survie - et pansez vos blessures. Lorsque vous êtes remis, vous reprenez vos méditations sur la direction à prendre. Finalement, vous repérant grâce au soleil entr'aperçu entre les branchages, vous prenez à gauche. Rendez-vous au **8**.

45

Las ! Malgré vos efforts primitifs, vous ne parvenez pas à vous libérer de l'étreinte maligne de l'Arbre Carnivore. Icelui vous entraîne bientôt vers sa bouche... Pendant une seconde, vous contemplez votre destin ; puis tout devient ténèbres sans lumière...

46

Autour de vous, les murailles de gorges s'affaissent de plus en plus, tout comme le soleil millénaire s'élève dans le ciel ainsi révélé. La vitesse du courant diminue peu à peu, et le cours de l'eau s'incurve insensiblement vers le midi. Vous commencez à craindre d'être obligé de partir dans cette direction, lorsque vous vous retrouvez face à une rive touffue ; la pierre cède enfin place à la végétation ! Comme la rivière vous entraînerait vers le Sud, vous décidez d'y accoster et d'y abandonner votre canot. Quelques minutes plus tard, c'est chose faite, et, après un dernier regard sur les eaux répondant à l'appel de la mer, vous vous enfoncez dans une forêt épaisse, constituée d'entrelacs d'arbres et de lierre. Rendez-vous au **16**.

47

Repérant une grosse excroissance difforme dans la paroi à gauche, vous y amarrez votre canot. Ceci fait, vous sortez de la nourriture de votre sac, et vous la mangez voracement, interrompant de temps à autre ce dévorement pour boire une gorgée d'eau. Une demi-heure plus tard, vous vous sentez revigoré : ce repas vous a redonné 2 points d'Endurance. Vous reprenez votre route, jetant les reliefs de votre repas à l'eau, dans les formidables gorges surplombées du brûlant soleil de l'été. Rendez-vous au **24**.

48

Ecartant désespérément de votre esprit le supplice que vous inflige votre besoin de sustentation, vous payez de toutes vos forces. Mais la faim finit, comme c'est le cas pour n'importe quel brave, par avoir raison de vous. Vous perdez 3 points d'Endurance, et vous cédez à votre pressant besoin. Rendez-vous au **47**.

49

Avec une grande habileté, vous passez le rapide, et vous continuez votre route sans avoir subi de dommages. Rendez-vous au 4.

50

Hélas ! Fondant avec rapidité, le bloc monolithique s'abat sur votre canot et le broie dans un craquement sourd. Tout ce qu'il y avait à l'intérieur est écrasé - vous y compris. Ainsi votre aventure s'achève-t-elle ; vous êtes mort, et le Peuple Errant ne le saura jamais...

51

Repérant de votre regard acéré une corne de pierre dépassant de la paroi, vous y attachez votre embarcation, avant de déballer quelque nourriture. Vous mangez avec avidité, sans que le soleil avance sensiblement sur la roue céleste. Lorsque vous vous sentez repu, vous détachez votre canot de la paroi, et vous ramez de nouveau, avec une vigueur renouvelée - comme en témoignent les 2 points d'Endurance que vous avez récupérés lors de ce repas sur les flots mouvants. Rendez-vous au 42.

52

Il y a quelque chose d'irréel ou de fantastique dans ce jardin - c'est bien l'appellation que mérite ce champêtre vallon - qui vous persuade de rester plus longtemps en son giron. La rumeur mélodieuse des insectes semble être une berceuse vous invitant à rester à jamais dans cet étrange pays. Bien que cette idée vous attire, vous résistez néanmoins à la tentation d'y céder. Néanmoins, votre pas ralentit peu à peu, et vous vous asseyez bientôt parmi les fleurs au parfum capiteux. En vérité, si l'odeur des autres fleurs n'avait pas été si puissante, vous auriez reconnu celle, subtile et délétère, du Yatala bleu, une variété nordique du Lotus Noir, et tout aussi mortelle... Car le sommeil de lequel vous plongez bientôt est celui de la Mort, et votre corps reposera à jamais entre les fleurs d'un vallon ombragé au milieu d'une forêt...

53

De l'autre côté de la rivière, c'est à nouveau la fraîche pénombre de la forêt. Le chemin bordé d'entrelacs de plantes, de buissons et d'arbres serpent entre les collines. Vous avancez avec célérité, bien que quelque chose d'indéfinissable vous trouble. Peu à peu, vous déterminez la cause de votre étrange malaise : un pesant silence règne entre les arbres, un silence tel que vous n'en n'avez jamais connu. Ce que cela signifie, vous ne le sauriez dire ; mais vous marchez ores le plus discrètement possible, tous les sens aux

aguets. C'est peut-être cette vigilance qui vous sauve la vie, ou la fortune, car, soudain, une boule de fourrure d'une bonne vingtaine de kilogrammes jaillit des fourrés sur le côté, toutes griffes dehors. Sans savoir de quoi il s'agit, vous mettez vivement votre épée entre vous et cette chose. L'impact est cependant suffisamment fort pour vous faire reculer de quelques pieds et vous étourdir - vous y perdez 1 point d'Endurance. Toutefois, vous vous reprenez rapidement et vous vous préparez à vous défendre contre cet assaillant. Celui-ci vous regarde avec haine, tournant autour de vous en grognant. Vous n'avez besoin que de quelques secondes pour reconnaître un Loup-Garou ! C'est le nom que votre peuple a donné à cette créature, référence aux légendes populaires basées sur ces animaux maudits par la lune, mais il s'agit plutôt d'une espèce de loup qui s'est mise, suite à quelque caprice de l'évolution, à marcher sur deux pattes - sa morsure est d'ailleurs inoffensive. Mais quoi qu'il en soit, vous devez le combattre - et le vaincre.

Loup-Garou : Vitesse : 10 Habileté : 9 Endurance : 14

Si vous gagnez, rendez-vous au **60**.

54

Peu à peu, au rythme de votre marche, le soleil descend vers l'Ouest. Ses flèches sont de plus en plus proches de la terre à mesure que les lentes heures s'écoulent. Sa langoureuse chaleur va en diminuant et sa lumière barbouille de sang la végétation. Toutefois, il vous semble avoir encore une heure ou deux avant qu'il ne disparaisse complètement, et vous doublez votre vitesse - de crainte de devoir marcher dans les ténèbres complètes. Tout en avançant, vous vous demandez où vous allez coucher. Vous avez eu aujourd'hui un bref aperçu de ce qu'il y avait dans la forêt, et vous n'avez envie d'en avoir un autre... Réfléchissant à cette question, vous ne cessez de marcher. Bientôt, la végétation semble s'embraser des mêmes feux que l'Enfer ; bien que vous ne le voyiez point, le soleil est droit devant vous, et est en cette heure une boule d'airain en fusion, pareille à l'œil rouge d'un cyclope. Mais peu à peu, attiré inexorablement vers le bas, il disparaît et sa lumière se fait de plus en plus en faible. Une dizaine de minutes tout au plus, et la nuit tombera. Vous vous hâtez en conséquence, courant à demi, jusqu'à moment où vous atteignez, alors que le soleil est mort et la nuit reine, la lisière d'un vallon... Rendez-vous au **39**.

55

Flottant hideusement sur l'eau, les cadavres des Aigles Anthropophages ont tôt fait de se soustraire de votre vue, emporté par le courant. Vous les oubliez rapidement, et vous éloignez le canot du formidable mur de pierre sombre dont il s'est rapproché dangereusement durant le combat. Vous recommencez ensuite à ramer avec vigueur,

mais peu à peu, la faim commence à vous torturer. Vous songez bientôt à vous arrêter pour manger. Si vous voulez mettre cette idée en œuvre, rendez-vous au 47. Si vous préférez continuer à ramer, rendez-vous au 43.

56

Peu à peu, le thrène du cor disparaît de votre esprit, remplacé par les soucis de votre propre périple. Il vous semble que le courant mollit, et vous payagez conséquemment avec plus de vigueur, bien qu'ébloui par l'éclat des eaux scintillantes. De chaque côté, il semblerait que les murs de pierre des gorges eussent tendance à rapetisser et à se couvrir d'une végétation petite mais d'autant plus résistante, signe qu'ils touchent à leur fin. Dans votre dos, le soleil marque la huitième heure, et, pourtant, la température est déjà chaude, malgré le vent frais de l'Est. Comment, dans un tel endroit, ne pas être optimiste ? Telle est la question que vous vous posez lorsque vous arrivez en un point où des roches se détachent de chacune des parois usées par les éléments pour tomber dans les flots profonds ! Entraîné inéluctablement vers ce qui pourrait être votre mort, vous essayez néanmoins de profiter d'une accalmie pour tenter de traverser. Lorsque vous pensez pouvoir y aller, vous vous engagez, implorant mentalement les Dieux. Malheureusement, au même moment, un gros quartier de roc se détache de la paroi, et commence à tomber... Vous écrasera-t-il ? Pour le savoir, lancez un dé deux fois de suite. Si vous n'avez pas dormi de la nuit, soustrayez 1 au résultat des lancers si celui-ci est supérieur à 2. Si vous obtenez 1 ou 2 à chacun des lancers, rendez-vous au 50. Si vous obtenez dans les deux cas des chiffres supérieurs à 2, rendez-vous au 25.

57

Le souvenir du poème encore dans la tête, vous reprenez votre marche. Le chemin, après quelques méandres fantasques, commence à gravir une grosse colline, et vous faites de même, tout en songeant que vous pourriez vous installer ici, avec le peuple d'Harmonuil ; mais la témérité ne fait plus partie de vos défauts, et vous décidez d'explorer plus en avant ces bois. Ce pensant, vous arrivez au faite venteux de la butte, où la végétation, jusque-là épaisse, se raréfie, vous permettant d'embrasser du regard toute la forêt et ses environs. Vous vous apercevez rapidement que les arbres ont abondamment poussé sur les collines qui s'érigent dans le paysage. Tournant la tête tout autour de vous, telle une girouette sous un vent capricieux, vous voyez au Sud des plaines désolées et arides, probablement trempée par l'air salé s'exhalant de la mer que vous devinez dans le lointain. À l'opposé, vous voyez quelques-unes de ces fumées dont l'origine est dans la fange d'un marécage flotter hideusement dans l'atmosphère. Enfin, devant vous se dresse une grande chaîne de montagnes, dont les sommets sont couverts de neiges, et qui se poursuit, loin vers l'Occident ; à sa gauche gisent de grosses collines. Lorsque vous voyez tout cela, il est difficile pour vous d'imaginer que, dans quelques

trois cents ans, s'étendront ici les puissants royaumes de l'Orguyl, de l'Ydriox, du Xiog, de l'Ysul et du Volyl ! En vérité, lorsque vous êtes rassasié de cette vision, vous vous contentez de redescendre le long de l'autre flanc de la colline. En bas, le chemin continue ses détours insensés, vous amenant simplement à chaque pas un peu plus loin vers l'Ouest. Une lieue après que vous avez descendu le coteau, vous arrivez à une nouvelle bifurcation. Le sentier, séparé par un couteau de bois et de feuilles, se divise en deux, vers le Nord-Ouest et le Sud-Ouest. Regardant puis écoutant attentivement vers cette dernière direction, vous devinez que le chemin traverse un ruisseau. Pour l'emprunter, rendez-vous au 37. Sur l'autre branche se trouvent les traces d'un troupeau d'animaux, que vous identifiez comme une harde de sangliers. Si vous voulez suivre ces bêtes, rendez-vous au 7.

58

Confiant en la sagesse de votre décision, vous amorcez le virage vers le Sud. Quelques instants plus tard, le bruit du rapide s'évanouit, remplacé par le doux clapotement de votre pagaïe contre les eaux quiètes. Au-dessus de vous, le soleil est en passe d'atteindre le sommet de sa course quotidienne. Comme vous regardez vers les cieux, vous apercevez soudain deux points noirs qui ne cessent de grossir, leurs contours se précisant progressivement. Vos craintes se réalisent soudain lorsqu'ils prennent la forme d'Aigles Anthropophages ! C'est le nom que votre peuple a donné à ces créatures, qui ont pris goûts à la chair humaine lorsque les Harmonuiliens se sont aventurés dans l'Oloïd. Bien que leur régime soit omnivore plutôt qu'uniquement orienté vers l'Homme, ils comptent à l'évidence sur votre corps pour leur servir de repas. Vous dégainez Trainhol, votre arme, et, vous redressant périlleusement sur le canot, vous vous préparez à combattre. Considérez les Aigles Anthropophages comme étant un seul et même ennemi.

Aigles Anthropophages : Vitesse : 10 Habilité : 8 Endurance : 15

Si vous vainquez vos adversaires ailés, rendez-vous au 55.

59

Dans la demi obscurité sylvestre, où résonnent le chant des oiseaux, votre avatar avec l'Arbre Carnivore est presque oublié - bien que vous en gardiez le sentiment diffus d'une menace dissimulée flottant entre les fûts, rampant dans les halliers de verdure... Mais vous marchez cependant d'un pas décidé et rapide. Une heure et demie environ après votre mésaventure, vous entendez un bruit d'eau. Quelques minutes plus tard, se présente à vous, lame hyalescente, flamme liquide, une petite rivière. Le soleil ricoche

agréablement sur elle, créant de petites tâches d'or. Probablement cette onde prend-elle source un peu haute dans la forêt, au sommet. Semblables à des gros champignons de pierre, quatre rochers plats la traversent, formant un gué. Sans plus attendre, vous grimpez sur le premier, et vous sautez sur le second, puis sur le troisième. Arrivé là, toutefois, vous vous apercevez que l'espace entre le troisième et le quatrième est nettement plus grand ; or vous ne pouvez guère prendre d'élan... Vous bondissez donc, espérant atterrir là où vous le souhaitez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre *Habilité*, rendez-vous au **6**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **3**.

60

En mourant, le Loup-Garou émet un puissant hurlement, qui se répercute longuement dans les arbres alentours ; désormais, il est certain que le silence régnera dans cette partie de la forêt. Vous vous remettez donc à marcher d'un pas vif entre ombres de la forêt. Le chemin tourne dans maintes directions, que vous ne pouvez déterminer. Vers ce que vous jugez être le milieu de l'après-midi, il rejoint un autre sentier, perpendiculaire. Vous fiant à la position du soleil, qui vous adresse un chaleureux clin d'œil à travers un trou dans les arches de feuilles, vous prenez à gauche, vers ce qui doit être l'Occident ; rendez-vous au **54**.

61

Tout en marchant au gré du fantasque chemin, vous réfléchissez au poème et à la flèche, sans parvenir à en tirer quelque chose. Vous finissez par abandonner, conscient que cela ne servirait à rien. Autour de vous s'épanouit une sylve enchantée, où se mêlent en un délicat contrepoint des fleurs de toutes les couleurs que l'œil peut capter, la puissance sombre et confuse des arbres étreints amoureux pour des siècles par du lierre et les flèches d'or du soleil. Charmé, vous songez que vous pourriez peut-être vous installer ici avec le Peuple Errant ; mais vous êtes, par nature, prudent, et vous préférez explorer plus en avant cette forêt avant de sonner par trois fois le cor. Le sentier descend bientôt un petit vallon ombragé, dans lequel des abeilles butinent tranquillement des fleurs au parfum lourd et entêtant. Leur agréable bourdonnement sonne à vos oreilles comme une chanson vive et enjouée, qui parle des mystères des nuits d'été. Au centre du vallon, deux sentiers poursuivent le chemin que vous suivez. Le premier sort du bassin de verdure et d'ombre vers l'Occident, tandis que le premier continue à l'intérieur de la petite combe, vers le Nord. Si vous souhaitez aller dans la première direction, rendez-vous au **36**. Si c'est la seconde qui vous tente plus, rendez-vous au **52**.

62

Malgré tout votre talent, les courants malicieux vous entraînent contre la muraille. Heureusement, vous ne vous cognez pas avec assez de rudesse pour que votre

embarcation soit détruite. Cependant, une grande gerbe d'eau jaillit, et s'abat sur vos provisions. Deux d'entre elles est maintenant inutilisable, et vous jurez en conséquence. Mais il vous faut continuer votre route, et vous vous rendez de fait au 4.

63

Ayant plusieurs fois, par le passé, pratiqué ce genre d'exercice, vous savez comment vous y prendre. Vous approchez néanmoins prudemment de la ruche et vous glissez doucement votre bras gauche à l'intérieur... Lancez un dé et arrondissez, si besoin est, le résultat au chiffre supérieur. Le total représente le nombre de point d'Endurance que vous avez perdus au cours de cette opération, à cause des piqûres d'abeilles. Stoïquement, vous retirez votre main du trou, avec, dedans, le miel. Vous vous dépêchez ensuite de l'emballer dans un bout de tissu, et de vous installer à l'autre bout de la clairière, pour éviter l'ire des abeilles. Là-bas, vous reprenez votre repas. Rendez-vous au 28.

64

Confortablement calé contre le tronc d'un gros arbre, vous mangez avec avidité votre nourriture et vous buvez avec joie à votre gourde. Les paravents de feuilles créent autour de vous des ombres agréablement fraîches et c'est à regret que vous vous levez un peu plus tard pour reprendre votre route - bien que vous soyez fort de 2 nouveaux points d'Endurance. Puis, avec une vigueur renouvelée, vous reprenez votre route. Rendez-vous au 65.

65

Chaque côté du chemin ombragé est empreint la même démenche végétale - ciguë, lierre, fût, tout est mélangé. Vous progressez rapidement le long de ses sinuosités, attentif aux bruits de la forêt. Soudain, vous oyez, dans les broussailles sur votre gauche, un bruit étrange, qui vous met mal à l'aise... D'autant plus qu'il semble vous suivre... Vous marchez nerveusement, puis vous mettez à courir, suivi par ce son étrange. Heureusement, il cesse rapidement, ne laissant en vous qu'une impression d'une vigilance cachée dans les arbres... Vous secouez la tête pour chasser ces pensées, et vous regardez autour de vous. Votre course vous a mené devant une bifurcation en T dont chacune des branches part dans un sens opposé. Vous vous grattez la tête, réfléchissant sur la direction à prendre. En jetant un œil en l'air, vous apercevez, à travers une trouée dans les feuilles, le soleil, jaune sphère d'or. Déterminant grâce à lui le bon chemin, vous prenez à gauche – vers le Couchant. Rendez-vous au 8.

~Remerciements~

Je tiens à remercier Vador59, qui corrigea sa propre volonté l'introduction de *Par-delà la Vallée de l'Ultime Répit*, non sans me prodiguer maints conseils. Longue vie à lui et à son œuvre !

Je remercie également Oiseau, le webmaster du site Xhoromag, écrivain d'Aventure Dont Vous Êtes Le Héros depuis moult années, qui accepte de mettre mes ADVELH en ligne – ainsi que celles d'une cinquantaine d'autres écrivains, permettant à ce genre d'écriture de ne pas mourir, ne laissant qu'un vague souvenir dans l'âme mélancolique de quelques rêveurs nostalgiques et quelques livres rongés par les vers perdus au sein du pandémonium des greniers ou des caves...

Enfin, doivent être remerciés tous les gens autres qui me soutiennent dans l'écriture et pensent que je pourrai un jour aligner plus deux phrases correctes à la suite – et certes nombreux sont-ils. Ce puisse être vrai !