

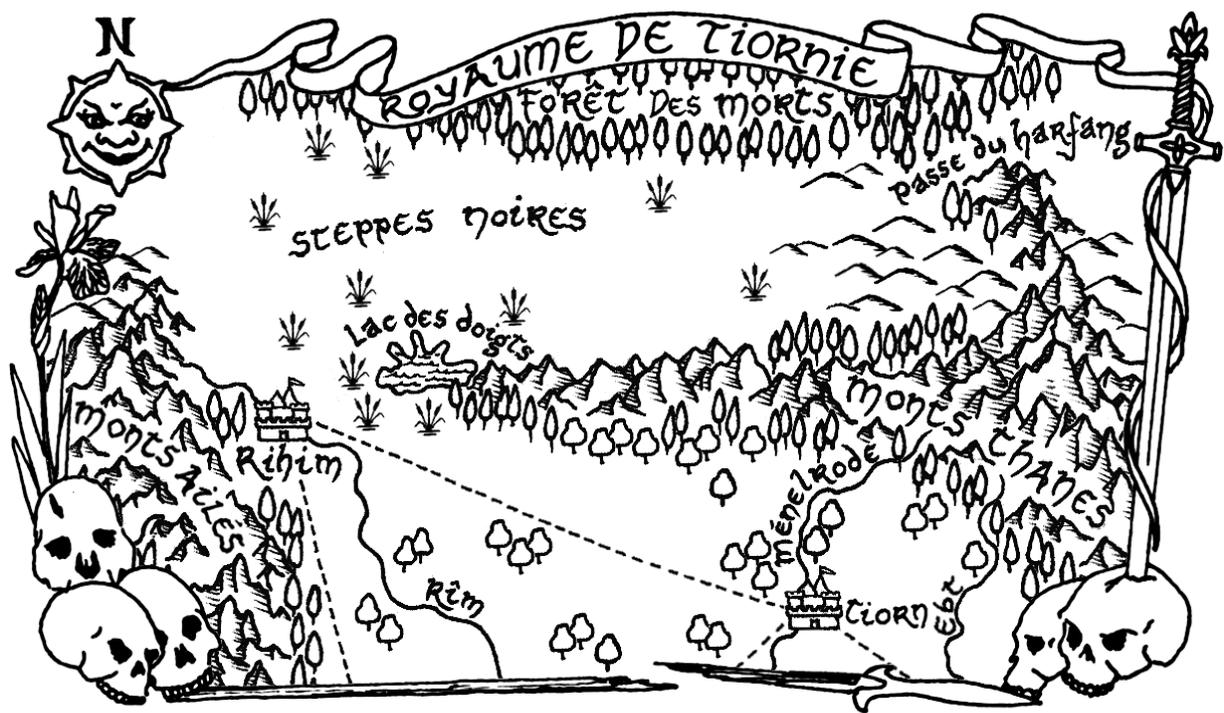
# LE SONGE DE L'IRIS

(LA ROSE ET L'IRIS, I)



TEXTE : JULIEN BOUTREUX  
ILLUSTRATIONS : MIKAËL BANNIER

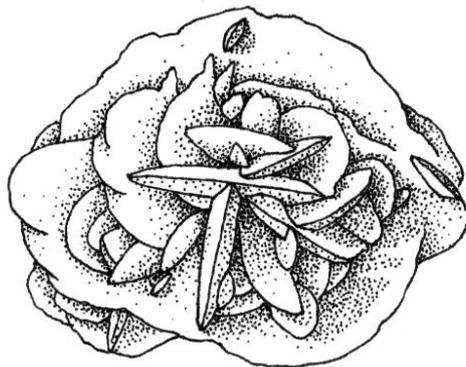
– 2022 –



Après avoir pris connaissance de ce paragraphe introductif, puis de celui intitulé *Rose des sables* ci-après, poursuivez votre lecture au 1. Vous remplirez plus tard la *Feuille d'aventure* figurant sur la dernière page de ce document, au moment où le texte vous y invitera. Vous pourrez alors l'imprimer pour ce faire. Retenez simplement qu'en tant que héros de cette histoire, il vous est possible d'encaisser jusqu'à 2 *Blessures* (vous en tiendrez le compte sur la *Feuille d'aventure* en cochant un cercle à chaque *Blessure* éventuellement reçue). Si vous deviez en recevoir une 3<sup>e</sup>, cela signifierait la mort, donc l'échec et la fin de votre mission. Vous n'auriez alors d'autre choix que de recommencer votre aventure au paragraphe 1. Gageons cependant qu'il en faudra davantage pour vous impressionner, puisque vous êtes *Valeas le Métis*, capitaine de la compagnie de mercenaires, renommée entre toutes, des *Déjà Morts*. En outre, si au cours de votre lecture vous rencontriez le mot *FIN* en capitales d'imprimerie, vous seriez alors libre de vous contenter de la conclusion proposée ou au contraire de retourner au 1 pour explorer une autre facette de cette histoire.

## Rose des sables

Vous possédez une sorte de gemme, une belle rose des sables faite d'un minéral laiteux et translucide aux reflets irisés hypnotiques. Elle appartenait au chef d'un clan nomade du Désert Glauque, loin au sud, que vous avez jadis combattu avec vos mercenaires. Cet homme étrange la portait en pendentif autour du cou. Quand vous l'avez terrassé d'un puissant trait de javelot qui s'est fiché dans sa gorge, la rose s'est détachée de la chaîne qui la retenait et a roulé au sol jusqu'à vos pieds. Vous l'avez ramassée, et votre attention a immédiatement été happée par son éclat scintillant. Des visions oniriques ont alors jailli dans votre esprit tandis que vous perdiez toute notion du monde extérieur. C'est seulement le lendemain que vous êtes revenu à vous, comme au sortir d'une longue nuit peuplée d'innombrables rêves et cauchemars. Vous vous trouviez à bonne distance du champ de bataille, seul et perdu, hagard et déshydraté, errant au pied des Monts d'Opale. Depuis lors, vous gardez cet objet précieusement. Vous le contemplez parfois, mais le temps de quelques battements de cœur seulement, de peur que son mystérieux pouvoir ne vous absorbe à nouveau. Si jamais, à un moment donné de votre aventure, vous décidez après toutes ces années de vous laisser aller une nouvelle fois à sa dangereuse contemplation, procédez ainsi : ajoutez 10 au numéro de paragraphe que vous êtes en train de lire, et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si sa première phrase contient le mot *irisé(e)(s)*, poursuivez votre lecture ; dans le cas contraire, interrompez-la et allez directement au paragraphe 50.





# 1

Cette vermine enragée sortie des Steppes Noires vous aura donné du fil à retordre, mais grâce au sacrifice de vos braves vous avez repoussé la horde de l'autre côté du fleuve. Enfin, ce qu'il reste de la horde : une poignée de troupes clairsemées de cavaliers éclopés pour beaucoup, détalant à l'horizon pour disparaître dans la brume grise. Plus près, tout autour de vous, c'est le spectacle désolant, quoique familier, d'un champ de bataille jonché de blessés à l'agonie et de cadavres déjà environnés de corbeaux. Des corps ouverts, tranchés, démembrés. L'horreur habituelle. Celle que vous avez côtoyée tout au long des vingt dernières années. Certes, vous n'êtes plus le jeune homme d'antan. Vos articulations sont devenues un peu moins souples et parfois un peu plus sensibles. Cependant vous n'avez rien perdu de votre force ni de vos réflexes. Quant à votre connaissance de la guerre et à votre ruse tactique, elles sont désormais sans égales.

À vos pieds, un barbare blessé vous fixe haineusement, déblatérant des imprécations dans sa langue gutturale que vous comprenez assez bien. Votre large épée bâtarde le fait soudain taire. Vous respectez vos ennemis, leur accordez quand c'est possible une mort rapide et sans humiliation, espérant que le jour venu la pareille vous soit rendue. Mais vous ne redoutez pas ce futur probable. Comme pour chacun de vos frères d'armes, on a symboliquement célébré votre rite funéraire lors de votre initiation. On a brûlé votre effigie en la recommandant au Dieu Aveugle. Vous êtes déjà mort, aussi ne craignez-vous plus rien. Cinq petits crânes ont été tatoués sur le dos de votre main droite il y a de cela vingt ans, au cœur de l'Archipel Bleu qui abrite le fort secret de la Compagnie dans les profondeurs de cinq rochers creusés reliés par des souterrains. Depuis lors, vous faites votre travail, consciencieux et sûr de vous. Vous rendez

service aux seigneurs et aux rois qui vous paient pour ça, et vous profitez autant que possible des périodes de repos entre les batailles. Mais la guerre est partout, et la paix s'avère capricieuse et sporadique. Alors ce temps libre est rare.

Au fait, poursuivez-vous les cavaliers fuyards avec quelques-uns de vos hommes ?

Si c'est le cas, rendez-vous au **9**.

Sinon, rendez-vous au **19**.

## 2

Selon les indications du chamane, vous pénétrez dans la Forêt des Morts en marchant plein nord. Si ce n'était pas encore fait, vous déposez son corps dans le sous-bois, contre le tronc d'un grand mélèze, selon sa volonté. Puissent ses ancêtres et son dieu accueillir son âme de sauvage. Vous reprenez votre marche, murmurant des prières à l'intention de vos compagnons tués.

Il fait de plus en plus sombre et de plus en plus froid à mesure que vous vous aventurez dans le sous-bois. L'air semble se raréfier et vous faites des efforts pour respirer. Audhurin n'en mène visiblement pas large et tous deux vous restez silencieux. Vous tombez bientôt sur des ossements humains. Leur blancheur semble irréaliste dans la pénombre qui vous environne. Puis c'est un amoncellement de squelettes. D'enfants, d'adultes, de vieillards aussi, autant que vous puissiez en juger. Vous traversez ainsi un secteur étrange faisant office de cimetière à ciel ouvert – s'il est possible de parler de ciel sous un couvert si dense de sombres frondaisons.

Si vous possédez des *torches*, vous pouvez si vous le souhaitez en allumer une ou deux, auquel cas rendez-vous au **11**.

Si vous n'en avez pas, ou si vous ne souhaitez pas en faire usage, poursuivez au **33**.

## 3

La chaîne des Monts Thanes s'abaisse progressivement vers le nord. Une vallée rocheuse et désertique la sépare des collines boisées qui constituent l'extrémité est de la Forêt des Morts.

Vous savez que vous touchez au but. Le chamane interrogé à Rihim vous a révélé que pour trouver le repaire de l'Oniromancienne, vous deviez d'abord vous aventurer au cœur de la Passe. Là, vous repérerez un rocher jaune solitaire à partir duquel vous mettrez le cap au nord, vous engageant dans la Forêt pour deux à trois heures de marche en ligne droite.

Si plus aucun mercenaire Déjà Mort ne vous accompagne, rendez-vous au **8**.

Si vous connaissez les *légendes du Nord* et qu'un ou deux de vos mercenaires vous accompagnent encore, rendez-vous au **20**.

Si vous n'êtes pas versé dans ce savoir, et/ou si au moins trois de vos mercenaires sont encore avec vous pour escorter le roi Audhurin, rendez-vous au **32**.

## 4

Vous repérez une fougère d'aspect jaunâtre et duveteux dont les feuilles fraîches utilisées en pansement sont un puissant cicatrisant ainsi qu'un antalgique reconnu. Si vous le souhaitez, utilisez-en immédiatement pour récupérer de votre éventuelle dernière *Blessure* (effacez-la sur votre *Feuille d'aventure*). Conservez-en également une dose, une seule, pour plus tard (inscrivez-la... dans votre mémoire !). Vous pourrez l'utiliser quand bon vous semblera, du

moment que vous n'avez pas reçu une *Blessure fatale* ! Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez, pour y procéder à un autre choix ou pour y poursuivre votre lecture interrompue.

## 5

Vous traversez aisément le jeune Rîm à gué, tout près de sa source des Monts Ailés, et mettez le cap à l'est.

Pendant deux jours, vous avez avancé prudemment, évitant avec succès tourbières et zones marécageuses, redoutant à tout moment l'apparition d'une troupe de cavaliers ennemis à l'horizon. Mais rien de tel ne s'est produit.

Le soir du deuxième jour, vous arrivez aux abords du Lac des Doigts. Vous apercevez à l'horizon ses rives noircies et le miroir d'argent de ses eaux pâles. D'immenses prairies de digitales noires tapissent son pourtour.

Si vous connaissez les *plantes médicinales* ou bien les *légendes du Nord*, allez au **44**.

Mais si vous n'êtes versé dans aucun de ces deux savoirs, rendez-vous au **37**.



## 6

Ne s'agit-il pas là d'une autre quête, qui vous détourne de la première ? C'est du moins ce que vous répètent vos compagnons réticents. Persistez-vous dans votre idée malgré leur avis contraire ?

Si c'est le cas, allez au **40**.

Sinon, reprenez au **24**.

## 7

Une fin de matinée, alors que le soleil peine à percer la couverture nuageuse, une troupe de cavaliers nomades surgit soudain du sommet d'une colline. Vous êtes pourtant loin du cœur des steppes, mais peut-être un clan s'est-il installé dans les parages pour la nouvelle saison... Vous devez réagir immédiatement.

Si au maximum un seul de vos mercenaires est avec vous (en plus du roi bien sûr), allez au **45**.

Si deux à quatre de vos hommes sont encore à vos côtés, poursuivez au **10**.

Si ce sont cinq de vos mercenaires qui vous accompagnent à cet instant, rendez-vous au **36**.

## 8

Vous vous engagez dans la Passe avec le roi Audhurin. C'est un lieu oppressant, n'offrant de toute part à la vue qu'amoncellements de rochers gris couverts de lichens et de mousses. Au nord : les frondaisons étagées de la Forêt des Morts. Au sud : les pentes noires des Monts Thanés, surmontées, très loin, par la colossale silhouette blanche de leur sommet légendaire, le Mont Vivant.

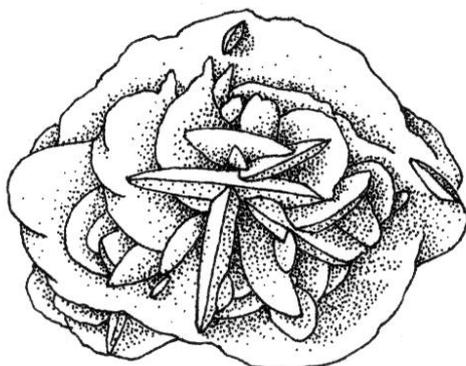
Vous savez confusément qu'un genre de monstre habiterait cet endroit sinistre et désolé où le vent gémit comme un agonisant. Votre longue carrière vous a cependant appris que les monstres n'existent pas, sinon sous l'aspect d'hommes très communs. Vous avez vu et été amené à commettre suffisamment d'horreurs pour savoir ce qu'il en est. Bref, vous faites fi des racontars superstitieux et vous élancez à la recherche de ce rocher jaune. Et en effet, à un moment vous apercevez une tache de cette couleur se détachant sur le gris et le noir d'un éboulis, à quelques centaines de pas. Vous vous dirigez vers votre but, quand une lueur blanche apparaît soudain dans le ciel. Tout se passe ensuite très vite. Une masse fond sur vous, venue d'en haut. Le temps d'un puissant battement d'ailes, Audhurin puis sa monture disparaissent dans un vacarme de hurlements et de hennissements. Quelques longues plumes blanches duveteuses tachées de rouge volètent quelques instants dans l'air qui vous environne, avant d'être emportées par une rafale de vent. Votre tour arrive. Il se pose devant vous. *Elle*, plutôt. Une femme athlétique à la peau pâle, d'une grande beauté, aux cheveux clairs ébouriffés, au visage d'une grande délicatesse où luisent des yeux d'un bleu incroyablement translucide. Au moment même où vous croisez ce regard, vous perdez toute velléité de résistance. La bouche de la créature est badigeonnée de sang. Celui du roi de Tiornie sans aucun doute – mort bien loin de son Jardin des iris –, ni plus ni moins rouge que n'importe quel autre sang. Vous vous demandez si le plus étrange, ce sont ces énormes serres acérées à la place des pieds, ou bien cette paire d'ailes démesurées, déployées, recouvertes de plumes duveteuses d'un blanc immaculé. La créature vient vers vous, toujours vrillant son regard de glace au vôtre. Vous n'avez plus aucun désir de combattre. C'est fini, voilà tout. Le tumulte de votre vie arrive à son terme. Le moment est venu d'enfin se reposer. FIN

## 9

Montés sur vos puissants destriers, vous vous élancez à la poursuite des barbares. Ceux-ci tentent de vous semer en obliquant brusquement vers l'est à la faveur d'un bois de mélèzes, mais en vain : leurs petits chevaux ne soutiennent pas la comparaison avec vos grands coursiers, et vous les rattrapez assez vite. Vous donnez alors à vos hommes l'ordre de déborder vos ennemis par les flancs. Les Déjà Morts s'exécutent avec succès... et s'embourbent les uns après les autres. Vos lourds chevaux s'enfoncent dans la terre molle d'une tourbière traîtresse. Très vite, tous vos compagnons y disparaissent dans des cris de stupeur et de rage couverts par les hennissements de terreur de leurs malheureuses montures. Vous ne pouvez rien tenter. Les cavaliers nomades se retournent, ricanant. S'ils vous attaquent tous ensemble, seul vous n'aurez aucune chance. Vous faites demi-tour et éperonnez votre bête, courroucé et honteux d'avoir sacrifié vos fidèles en tombant bêtement dans le piège des hommes des steppes. Vos ennemis semblent avoir renoncé à vous poursuivre. Mais le claquement d'une corde d'arc, immédiatement suivi d'un sifflement et d'une violente secousse à l'épaule gauche, vous indiquent qu'ils n'ont pas renoncé à vous faire passer de vie à trépas. Vous parvenez tout de même à creuser l'écart et à rentrer sain et sauf au camp. Là, vous faites soigner et bander votre

blessure, qui vous fait souffrir et dont vous vous seriez bien passé. Cochez une *Blessure* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Poursuivez au **19**.



## 10

Vous tentez de gagner le couvert d'un bosquet en ordre dispersé, mais les nomades vous ont repérés avant que vous n'y soyez tous parvenus. Une dizaine de cavaliers fondent sur vous. Le combat est inévitable, et vous savez qu'il sera difficile étant donné que vous n'avez l'avantage ni de la position, ni du nombre. Une fois à portée de tir, vos ennemis bandent leurs petits arcs puissants et vous décochent une pluie de flèches, leurs montures toujours lancées au galop. Les arbres vous servent de bouclier dans un premier temps. Vos hommes et vous-même armez alors vos arbalètes pour riposter, causant quelques pertes parmi les assaillants. Puis les barbares sont sur vous, et c'est une lutte au contact qui s'engage. Vous n'êtes bien sûr pas en reste. Vous assurant qu'Audhurin est à l'abri, vous dégainez votre épée bâtarde, l'empoignez à deux mains et tâchez d'être à la hauteur de votre légende. D'un coup porté de bas en haut, vous transpercez un cavalier armé d'une lance qui pensait vous embrocher au passage. Un autre, qui a mis pied à terre, jette successivement trois hachettes sur vous ; vous esquivez les deux premiers projectiles et stoppez le troisième d'un coup d'épée. Votre adversaire sort alors une épée courte de son fourreau de peau et engage le fer. Après quelques passes furieuses où le métal résonne, son arme se brise soudain – et vous profitez de son instant de surprise interdite pour lui trancher la gorge d'un preste mouvement en arc de cercle. Vous constatez que vos hommes ont pris le dessus. Un cavalier ennemi essaie de s'enfuir. Lâchant immédiatement votre épée, vous attrapez la première arbalète à votre portée, par chance encore chargée, murmurez un « loué soit le Dieu Aveugle ! », et tirez. Vous faites mouche : le cavalier, touché en pleine nuque, est aussitôt projeté de sa monture et roule au sol, inerte.

La victoire est à vous, mais vous déplorez dans vos rangs la perte de deux hommes (ou bien – à vous de choisir – d'un seul, mais en ce cas vous écopez d'une *Blessure* à inscrire sur votre *Feuille d'aventure* ; il s'agira en ce cas d'une flèche perdue. Tenez de même le décompte de vos mercenaires. Si leur nombre tombe à zéro, vous ne tiendrez pas compte des éventuelles mentions de pertes ultérieures).

Après avoir succinctement rendu les honneurs à vos guerriers tombés au combat, pour qui jadis on a de toute façon déjà symboliquement célébré un rite funéraire au moment où ils ont rejoint la Compagnie des Déjà Morts, vous recommandez leur âme au Dieu Aveugle. Si vous possédez une *hache* (attention, une hachette de jet récupérée ne fera pas l'affaire), vous récupérez du bois

mort et débitez un arbre abattu par quelque tempête ancienne et devenu sec. Vous dressez ainsi un petit bûcher funéraire pour y déposer les dépouilles de vos amis, quittant les lieux dès que vous l'avez allumé car il est certain que sa fumée attirera vos ennemis. La Passe du Harfang est votre prochaine étape.

Si donc vous avez pu utiliser une *hache*, interrompez votre lecture du présent paragraphe pour vous rendre immédiatement au **3**.

Sans l'aide d'une *hache*, vous devrez malheureusement faire avec des moyens de fortune pour ne pas laisser les corps de vos amis trop exposés aux charognards.

Mais si vous possédez une bouteille d'un grand vin de Sélis, il vous est possible, uniquement si vous le souhaitez, de l'ouvrir en leur honneur. Vous en buvez alors une rasade et pratiquez des libations sur leurs dépouilles. Comme vous, ces hommes appréciaient particulièrement ce breuvage, aussi pensez-vous que ce geste leur aurait plu. Et puis l'odeur d'alcool repoussera peut-être les animaux.

Vous relâchez les chevaux de vos braves dans la steppe avant de foncer vers votre destination : la Passe du Harfang, au **3**.

## 11

La température descend brusquement. Étrangement, alors que flambent votre torche et celle d'Audhurin, il vous semble qu'autour de vous l'obscurité gagne du terrain. Un ricanement retentit de nulle part. Puis d'autres, tout autour. Quelque chose vous cerne, et s'approche. Ils apparaissent. On dirait un groupe d'enfants à la peau blafarde. Ils sont nombreux, progressent avec aisance en foulant silencieusement l'humus. Et par moment retentissent ces ricanements bizarres qui glacent le sang. La flamme de vos torches semble les rendre nerveux, ou au contraire les attirer ; c'est tout l'un ou tout l'autre puisque soudain tous se jettent comme un seul homme sur vous et votre compagnon. C'est alors un moment de grande confusion, un tourbillon de halètements et de cris, de hurlements. L'obscurité ajoute à la terreur. De longues dents ivoirines, effilées, cherchent à vous déchiqueter. Évidemment, vous empoignez votre épée et la faites tourner furieusement, déchirant à votre tour maintes créatures des ténèbres. Dans la nuit désormais profonde, vous ne distinguez plus que des yeux blancs qui luisent et des dents brillantes, nombreuses. Innombrables. Le roi de Tiornie n'est déjà plus quand vous finissez par succomber à votre tour, trop occupé à gesticuler et à hurler pour comprendre ce qui vous arrive. Puis la Forêt retrouve son silence de nécropole. FIN

## 12

Votre compagnon va chercher l'instrument et se met à battre de la main un rythme régulier. Comme il ne se passe rien, vous décidez bientôt d'avancer sous le couvert des arbres, toujours au son hypnotique et finalement rassurant du tambour.

Rendez-vous au **29**.

## 13

Vous avez assez tué pour aujourd'hui, et ordonnez à l'un de vos fidèles Déjà Morts d'en finir avec le chamane. Voilà, c'est fait. Le roi n'obtiendra pas son renseignement.

Après avoir reçu une solde substantielle, vous et vos hommes repartez vers le sud... Château Pâle, puis le port de Tarsath où vous embarquerez pour l'Archipel Bleu – ce seul endroit au monde où vous vous sentez presque chez vous. FIN



#### 14

Vous avez laissé les sombres remparts de Rihim derrière vous. Longeant la rive sud du Rîm, vous cheminez sans encombre depuis l'aube. Rapidement, vous êtes parvenus à l'orée d'une forêt que vous êtes encore en train de traverser en fin d'après-midi. À mesure que vous progressez vers l'ouest et le nord-ouest, le terrain s'élève et devient plus accidenté ; les arbres feuillus laissent place aux résineux dont la forte odeur à la fois vivifiante et enivrante finit par vous écoeurer. Vos compagnons parlent peu. Votre mystérieux protégé n'a pas prononcé le moindre mot depuis votre départ. Bientôt, dans la lumière du soir, les édifices à flanc de montagne du Sanctuaire de l'Invisible Lueur apparaissent.

Une Sœur Mutique au crâne tondu vous accueille aux abords d'une grande chapelle troglodytique. D'un geste, elle vous invite à y pénétrer. Vous savez que sa langue lui fut arrachée dès après la prononciation de ses vœux. Votre protégé s'approche d'elle, lui montre quelque chose qu'il tient dans la main, puis lui parle à l'oreille. La Sœur écarquille les yeux, s'incline plusieurs fois pour saluer l'inconnu, avant de s'éloigner au pas de course en direction du bâtiment principal du Sanctuaire. Vous pénétrez dans la chapelle.

En son centre, de nombreux cierges illuminent une représentation du Dieu Aveugle taillée à même la pierre du lieu et s'élevant très haut dans la cavité rocheuse. Le Créateur fait ainsi face aux nouveaux arrivants : une main tendue vers eux dans un geste d'accueil, l'autre dressée vers le ciel qu'elle désigne. Plusieurs Sœurs et pèlerins sont en prière, à genoux à même le sol dur ou sur les bancs disposés en cercles concentriques autour de la statue. Le silence est de mise. Une Sœur à genoux dans une loge latérale est chargée de recevoir les offrandes. Vous pouvez si vous le souhaitez recommander votre âme à votre Créateur en allant faire don de quelques écus d'or à la Congrégation, ceci à titre personnel.

Votre mystérieux compagnon quant à lui prie longuement, après quoi il va déposer sans cérémonie une lourde bourse dans les mains de la Sœur, dont l'expression jusque-là contrite est momentanément remplacée par celle de la stupéfaction

Des appartements simples mais propres vous sont attribués pour la nuit. Votre protégé n'est pas avec vous. Il vous a chuchoté qu'il devait aller saluer la Mère abbesse. Un peu plus tard, alors

que vous vous délassiez dans la galerie du cloître, vous apercevez deux robustes Sœurs portant une litière couverte, de celles qui pourraient permettre de convoier une Sœur linguiste. Vous savez que chaque monastère abrite l'une de ces pauvres créatures, destinée à seconder la Mère et lui servant d'interprète. Si l'abbesse est tout aussi mutique que ses Sœurs, la linguiste, elle, est la seule à avoir conservé sa langue – au détriment de ses membres, tous quatre amputés. Le service du Dieu Aveugle a ses cruels mystères.

Après un souper frugal et silencieux au réfectoire, la nuit vous accorde un vrai repos. Peut-être la dernière que vous passez à l'abri d'un toit avant longtemps. Si vous étiez *blessé*, à votre réveil vous êtes guéri (récupérez en ce cas le cercle coché correspondant sur la *Feuille d'aventure*). Les prières des Sœurs font des miracles ; à moins que vous n'ayez reçu qu'une égratignure finalement. Vous repartez à l'aube.

Vers l'est en direction du Lac des Doigts puis des Monts Thanés ? Rendez-vous au **5**.

Vers le nord-est à travers les Steppes Noires en mettant le cap sur la Forêt des Morts ? Rendez-vous au **23**.

## 15

Cette volaille ensorceleuse ne vous facilite pas la tâche. Les techniques habituelles n'ont rien donné. Vos hommes l'ont meurtrie de mille façons, sans résultat. Comment trouver l'Oniromancienne de la Forêt des Morts ? Voilà la question du roi, et tout ce que vous souhaitez savoir. Mais ce drôle d'oiseau des steppes se fiche de la douleur ou des menaces de mort. Il vous rit au nez, vous somme de l'achever, vous maudit et promet au roi de Tiornie ainsi qu'à sa descendance d'inférieurs tourments avant comme après leur mort. La situation n'avance guère. Il vous vient alors une idée.

« Si tu ne parles pas, j'exécuterai les prisonniers. Des guerriers de ton peuple. »

Vous obtenez un sourire mauvais pour toute réponse. Vous envoyez chercher les prisonniers, qu'on vous amène, puis menacez d'en égorger un. Le sorcier reste impassible. Vous le faites. Le corps, dont la vie s'échappe à flots rouges, s'écroule. Vous en faites traîner un autre jusqu'à vous. Cette fois-ci vous donnez l'ordre à l'un de vos hommes. Le sorcier ne bronche pas. Exécution. Rien. Vous arrêtez le carnage. Assez de morts pour aujourd'hui. Vous réfléchissez. Qu'allez-vous faire ?

Mettre à mort tous les prisonniers ? Rendez-vous au **22**.

Tuer ce sorcier de malheur ? Rendez-vous au **13**.

Lui promettre une mort rapide et des rites funéraires selon votre culte, celui du Dieu Aveugle ? Rendez-vous au **35**.

Se renseigner auprès d'un prisonnier sur la meilleure manière de contraindre un chamane ? Rendez-vous au **49**.

## 16

Vous vous asseyez sur un tapis d'épaisse mousse brune, invitant le roi à en faire autant. Audhurin ne se fait pas prier, mais ouvre de grands yeux quand vous sortez d'une besace une bouteille de terre cuite pour en décacheter le bouchon. Elle contient un vieux vin couleur rubis provenant des célèbres vignes du royaume de Sélis, les plus réputées des royaumes.

« Sire, à vous l'honneur ! » lancez-vous en tendant la bouteille à votre compagnon.

Le roi éclate de rire.

« Est-ce bien le moment, Valeas ?... Oh, après tout, je suis exténué, je ne peux plus marcher, et ma tête est pleine d'images terrifiantes et des cris de nos compagnons... Alors autant boire un coup ! »

Audhurin de Tiorn empoigne la bouteille et avale de longues gorgées de vin à même le goulot.

« Divin ! Très bon choix, mon ami Chevalier de l'Iris. À ton tour ! »

Le roi vous rend la bouteille et vous l'imites. Un feu tiède et liquide coule immédiatement dans votre gorge comme un baume. Quelle douceur, quel bouquet ! Vous savourez ce moment. Il vous semble découvrir votre environnement d'un œil neuf.

« Sire, n'est-ce pas là le plus merveilleux endroit du monde ?

— Peut-être, Valeas, après mon Jardin des iris, bien sûr. Le plus tranquille en tout cas, si l'on fait abstraction des spectres nécrophages qui le hantent. Dis-moi, j'ai une question. Comment devient-on mercenaire ?

— Ah... Disons qu'un jour l'occasion se présente, tout simplement. Le Dieu Aveugle l'a mise sur votre chemin. Si vous êtes doué, ça paie bien. Et il vaut mieux être doué pour durer dans ce métier. Est-ce que vous le choisissez vraiment ? Je ne sais pas. D'année en année, de bataille en bataille, vous continuez, par habitude.

— L'habitude est un prétexte facile. Pourquoi être resté dans le métier des armes ? Tu as gagné beaucoup d'or et tu aurais pu arrêter il y a des années de cela.

— Qu'est-ce que je sais faire d'autre, de toute façon ? Je ne suis bon qu'à ça. Cette vie en vaut bien une autre. Du moins l'ai-je longtemps pensé. À présent je voudrais que ça change, c'est vrai. Mais il est peut-être trop tard.

— Pourquoi ? Tu peux apprendre autre chose. La vie a d'innombrables ressources à nous proposer ; il suffit de saisir les occasions, ou de les provoquer. Souvent nous sommes aveugles, à l'instar de notre dieu, et nous ne les voyons pas quand elles se présentent à nous.

— Vous-même, Sire, dites-moi. Je sais comment l'on devient roi, par le sang, mais pourquoi le reste-t-on ? Est-ce une existence si douce, si enviable ? Il y a le poids des responsabilités ; et puis la vie et la mort d'innombrables sujets, et d'innombrables ennemis, entre vos mains... Cela n'est-il pas tout bonnement écrasant ?

— Ça l'est, Valeas. Comme tu le vois, nos professions ne sont pas sans rapport. Le roi plus que tout autre est assujéti. Il n'est qu'un pion dans l'histoire des dynasties. Bien des existences sont préférables à la sienne... Mais, que ferais-je, où irais-je si je quittais la fonction ? On me reconnaîtrait partout, je n'aurais aucun repos... Et puis, régner, je ne sais rien faire d'autre, n'est-ce pas ? »

Le roi vous prend la bouteille des mains, en boit quelques rasades. Le soir est là, et l'air s'est sérieusement rafraîchi. Vous vous emmitoufflez dans vos couvertures, n'osant toujours pas allumer de feu de peur que quelque infernale créature vous repère. Vous restez silencieux un

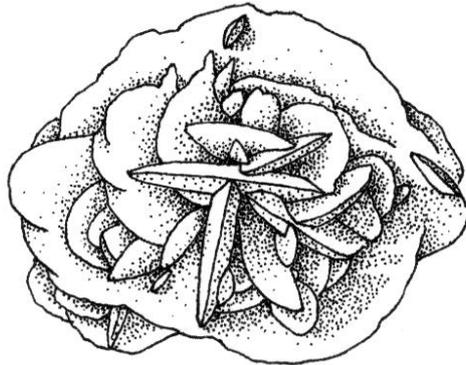
long moment, épiant les bruits de la forêt. Le nectar de Sélis fait son effet en vous : détente du corps et paix du cœur se sont installées. Vous avez une pensée pour vos compagnons qui ont perdu la vie. C'était leur métier que de mourir, mais vous espérez que ça ne se soit pas produit pour rien. La nuit froide est tombée désormais. Vous allez devoir la passer sur place, quelque part dans la Forêt des Morts. Le roi interrompt le cours de vos pensées :

« Regarde, Valeas, le Poisson-chat nous épie ! »

Vous levez les yeux pour suivre le regard d'Audhurin. Un groupe d'étoiles est visible dans une trouée des frondaisons, juste à l'aplomb de votre petit campement : la constellation du Poisson-chat. Vous n'êtes guère versé dans la connaissance des astres et de leur mouvement, et ne sauriez dire si cela a une quelconque signification pour votre expédition. Soudain, une étoile filante traverse la queue du poisson.

« Hum. Pas certain que ce soit un bon présage », murmure le roi.

Vous n'en savez rien. Mais vous en avez profité pour faire un vœu silencieux. Même si on vous a déjà dit qu'une étoile filante signalait en fait la réalisation du vœu de quelqu'un autre. Vous dormez particulièrement bien. À l'aube, vous reprenez votre marche vers le nord. Rendez-vous au **18**.



## 17

Le roi Audhurin a temporairement installé sa Cour à Rihim. Loin des iris de son Jardin, aux marches septentrionales du royaume. La reine n'est pas venue, non plus que les trois jeunes princesses royales, toutes aussi blondes que leur génitrice. Mais plusieurs courtisans et gardes royaux de Tiorn forment la suite de l'Iris d'or. Le fier seigneur Gahonstan de Rihim, tout de noir vêtu, est bien sûr présent puisqu'il est l'hôte, de même que sa Dame aux cheveux de jais, leur nombreuse progéniture et leurs grands chiens gris efflanqués et apathiques.

L'heure est aux récompenses. On vous appelle, et c'est alors à votre tour de vous agenouiller au pied du trône. Vous n'êtes pas un sujet de Tiornie, mais une fois de plus vous avez combattu pour Audhurin ; et cette fois encore l'action de votre compagnie a été décisive. Le roi vous salue, vous remercie et vous félicite pour votre art de tacticien et votre valeur au combat. Il claque des doigts, et aussitôt deux valets avancent un chariot chargé d'un grand coffre ouvert

sur plusieurs milliers de pleines lunes étincelantes à l'effigie de la fleur d'iris. Voilà pour vos braves.

« Je veux encore te récompenser personnellement, Valeas le Métis. Approche. »

Vous avancez, et le roi se lève. Sa Majesté agrafe à votre pourpoint une décoration, broche figurant une fleur d'ambre et de topaze. Audhurin vous élève ainsi au rang de Chevalier. Vous ne vous attendiez pas à ça. Vous le remerciez sobrement, ainsi qu'il sied à un guerrier tel que vous, puis vous vous inclinez en signe de gratitude plus que de sujétion. Un Déjà Mort n'obéit qu'à son capitaine ; or vous êtes le capitaine. Est-ce une bonne chose d'ailleurs, que d'être l'obligé d'un roi ?... Ce dernier se penche vers vous et chuchote furtivement à votre oreille :

« As-tu obtenu mon renseignement ?

— Oui, Sire.

— Bien. Retrouve-moi dans mes appartements après la cérémonie. »

Rendez-vous au **41**.

## 18

Le bois s'éclaircit et vous débouchez sur une clairière où se dresse une hutte. Celle-ci est couverte d'une végétation qui la festonne, fleurie de touches de jaune et de mauve. Vous approchez et constatez que l'entrée constituée d'une fourrure de grand animal est relevée. À l'intérieur de la hutte, une jeune femme vêtue de peaux tannées fait bouillir le contenu d'un récipient métallique sur un foyer de braises. Elle est brune, son visage est large et plat comme celui des habitants des steppes, mais ses yeux clairs sont inhabituels à ces tribus. La jeune femme vous observe sans que son regard ne trahisse la moindre émotion. D'un geste, elle vous invite à vous asseoir près du foyer, sur les fourrures étendues.

« Tu sais qui je suis ? l'interroge Audhurin.

— Oui. Je fais des rêves moi aussi. Entre. »

L'Oniromancienne a répondu dans votre langue, qu'elle semble manier avec aisance malgré son accent.

Le roi se tourne alors vers vous :

« Laisse-nous, Valeas, attends-moi à l'extérieur.

— Non, intervient la jeune femme. Qu'il entre lui aussi. Il fait partie de la réponse. »

À l'intérieur, l'Oniromancienne vous sert une infusion d'herbes parfumées dans des gobelets en bois. Elle s'en verse aussi et en avale aussitôt quelques gorgées. Elle s'accroupit ensuite et reste immobile, le gobelet à la main, observant Audhurin. Vous avez remarqué que ses paumes étaient chacune marquée du même tatouage : un œil noir – grand ouvert sur l'invisible, pensez-vous.

Le roi de Tiornie se racle la gorge, cherche probablement par où commencer, à rassembler et choisir ses mots ; enfin, il se lance :

« Je te croyais plus âgée, magicienne.

- Eh bien, comme toi, qui ne t'en souviens pas, j'ai été vieille et j'ai été jeune, et cela à de multiples reprises. Aujourd'hui, je suis jeune, pour un temps. Comme toi.
- Tu as connaissance de mystères que j'ignore, et je veux croire que tes paroles témoignent d'une vérité que je ne peux pas saisir... Oniromancienne, sache que j'ai bravé les périls du Nord et suis venu jusqu'à toi parce que j'ai fait un rêve troublant, incompréhensible. Comme tu sembles le savoir, je suis le roi du Sud. La fleur d'or est l'emblème de ma Maison, l'Iris de Tiorn. Je sais que nos peuples sont ennemis depuis toujours, mais je pense...
- Je ne suis d'aucun peuple. Viens-en au fait, prince du Sud. Tu réfléchis trop et tu nous perds. Dis-moi ton songe, voilà tout. »

Audhurin s'interrompt, un instant désarçonné, puis se reprend.

« Oui, tu as raison. Bien sûr. Voici ma vision. Je siégeais sur mon trône, contemplant au dehors les magnifiques jardins de mon palais. Sous l'azur illuminé, l'eau de leurs bassins d'argent bordés de délicats iris dorés scintillait ; de vastes parterres de la même fleur, mais dans d'autres tons – violet, bleu, pourpre – coloraient les autres espaces. L'air embaumait de leur parfum subtil. Là, mes filles, mes chères enfants, jouaient toutes les trois, leurs cheveux de la même couleur d'or que les iris au bord des vasques. Au loin, j'apercevais les tours de Tiorn, ma fière capitale ; mais la pierre de ses bâtiments, au lieu du blanc et du jaune habituels, était grise, et les édifices tombaient en ruine. Alors, sur mon trône je m'endormis. Quand je revins à moi, une angoisse sourde serrait mon cœur. Ouvrant les yeux, je découvris des jardins dévastés : toutes les fleurs étaient fanées, et mes filles – vision d'horreur ! –, toutes trois, gisaient, mortes, au bord des bassins asséchés. La plus grande détresse me gagna. Mon trône était tout festonné d'un rosier grimpant qui l'avait envahi et au sein duquel s'épanouissaient de lourdes roses blanches veinées de pourpre, de rouge et de noir. Leurs épines m'avaient blessé cruellement, et je savais que leur venin mortel se répandait déjà dans mes veines. Chose étrange, au loin, le panorama était grandiose : ma glorieuse capitale était plus vaste, plus belle que jamais ; ses immenses monuments rutilaient sous l'azur illuminé. Et moi j'allais mourir, alors que Tiorn était vivante, et splendide comme jamais. Voilà le songe que j'ai fait. »

Le récit du roi vous a troublé. L'Oniromancienne, restée attentive mais impassible, prend alors la parole.

Rendez-vous au **38**.



## 19

L'armée régulière fait le ménage, celle du roi Audhurin de Tiorn à l'emblème de l'Iris d'or. Les soldats vous jettent furtivement des regards où se lit une crainte respectueuse. Le plus souvent, ils baissent les yeux en passant près de vous.

Un petit groupe de vos propres hommes vient à votre rencontre, encadrant un prisonnier. Vos mercenaires ont enfin sorti de sa tanière cet emplumé de sorcier du Nord – un chamane. Le roi a ordonné qu'il soit interrogé. Pourquoi est-ce toujours à vous qu'on confie le sale travail ?... Sans doute parce que vous êtes le meilleur, et le plus fiable. Et pourquoi le roi a-t-il quitté sa capitale et traversé la moitié du royaume pour rejoindre ces terres inhospitalières aux marges des Steppes Noires ?... Certes, la cité forte de Rihim n'a pas démenti sa réputation de rempart du Nord en tenant bon face à l'invasion, puis en la repoussant avec votre concours. Mais depuis quand Audhurin délaisse-t-il son palais douillet du Jardin des iris pour célébrer les morts et féliciter les survivants qui lui ont donné la victoire sur un champ de bataille ?... Quels que soient ses motifs, vous y réfléchirez après avoir accompli la besogne qui vous incombe, et que vous détestez.

Allez au **15**.

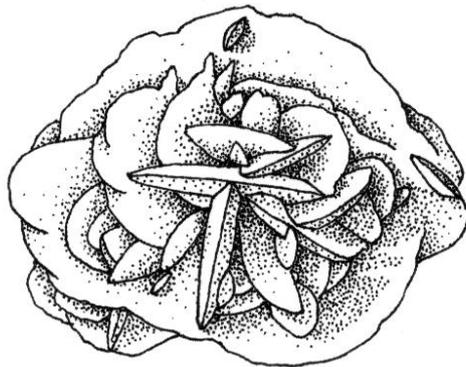
## 20

Vous vous engagez dans la Passe avec vos compagnons. C'est un lieu oppressant, n'offrant de toute part à la vue qu'amoncellements de rochers gris couverts de lichens et de mousses. Au nord : les frondaisons étagées de la Forêt des Morts. Au sud : les pentes noires des Monts Thanés, surmontées, très loin, par la colossale silhouette blanche de leur sommet légendaire : le Mont Vivant.

Vous savez confusément que d'après la légende une sorte de monstre ailé habiterait cet endroit sinistre et désolé où le vent gémit comme un agonisant. Certes, les seuls monstres que vous ayez rencontrés au cours de votre longue carrière étaient tous des hommes. Leur cœur rempli d'ombres est selon vous le seul repaire de monstres qu'il faille craindre. Vous avez vu bien des horreurs et en avez commis presque autant. Nul besoin de cauchemars griffus aux innombrables crocs pour causer de grandes souffrances. Mais vous escortez le roi de Tiornie, et vos hommes vous sont chers, aussi décidez-vous de prendre la menace au sérieux.

Votre petite troupe progresse avec prudence d'abri rocheux en abri rocheux. Vous marchez séparés afin de ne pas exposer une masse trop dense à un éventuel ennemi qui observerait la Passe depuis les hauteurs. Vous tenez vos chevaux par la bride, car le terrain est trop accidenté pour les monter. Au bout d'un moment, vous apercevez une tache de couleur jaune se détachant sur le gris et le noir d'un éboulis, à quelques centaines de pas. Vous vous dirigez vers votre but. Il s'agit en effet d'un rocher isolé, recouvert d'un lichen jaune et situé en avant d'un amoncellement de rocs de couleur sombre. Veillant à garder le sommet du Mont Vivant dans votre dos, vous ordonnez à vos hommes de traverser en ligne droite l'espace découvert qui vous sépare de la lisière de la Forêt des Morts. Le terrain est plus régulier et vous pouvez à nouveau enfourcher vos montures qui vous permettent dès lors d'adopter une allure plus soutenue. Tout se passe ensuite très vite. Une masse fond soudain sur vous, venue d'en haut. Vos mercenaires puis leurs montures disparaissent les uns après les autres dans un concert de hurlements et de hennissements. Quelques longues plumes blanches duveteuses tachées de rouge volètent quelques instants dans l'air qui vous environne, avant d'être emportées par une rafale de vent. Vous tirez votre épée et faites pour le roi toujours à vos côtés un rempart de votre corps. Un

nouveau battement d'ailes. Il se pose devant vous. *Elle*, plutôt. Une femme athlétique à la peau pâle, d'une grande beauté, aux cheveux clairs ébouriffés, au visage d'une grande délicatesse où luisent des yeux d'un bleu incroyablement translucide. Au moment même où vous croisez ce regard, vous perdez toute velléité de résistance. La bouche de la créature est badigeonnée de sang. Celui de vos compagnons sans doute. À cette vue, votre volonté reprend le dessus, la fureur vous gagne : vous chargez la créature. Une lutte désordonnée s'engage, lors de laquelle vous subissez deux *Blessures* (inscrivez-les sur la *Feuille d'aventure*) : les serres de la créature vous ont lacéré le torse. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à porter de puissants coups d'estoc, mais le monstre est extrêmement leste et rapide. Alors que vous criez à l'intention d'Audhurin : « Fuyez vers le nord, Sire ! », un claquement immédiatement suivi d'un bref sifflement vous répondent. Puis un autre. Encore un autre. À chaque fois, la créature pousse un cri aigu, de douleur et de rage. Puis elle finit par rompre le combat et s'élever dans le ciel en un vol saccadé, avant de disparaître dans les sommets des Monts Thanés. Le roi vous a sauvé la vie en récupérant l'arbalète et le carquois tombés de l'un de vos hommes. Après l'avoir remercié, vous reprenez la direction de la Forêt, sans vos montures qui ont été massacrées ou bien se sont enfuies. (Si vous ne vous étiez pas déjà débarrassé de la dépouille du chamane, vous retrouvez cependant non loin de là le cheval qui en était chargé, divaguant et hagard).  
Rendez-vous au 2.



## 21

La température descend brusquement. L'obscurité gagne du terrain. La nuit doit tomber désormais. Un nouveau ricanement retentit de nulle part. Puis d'autres, tout autour. Quelque chose vous cerne, et s'approche. Ils apparaissent. On dirait un groupe d'enfants à la peau blafarde. Ils sont nombreux, progressent avec aisance en foulant silencieusement l'humus. Et par moment retentissent ces ricanements bizarres qui glacent le sang. Soudain, comme un seul homme, tous se jettent sur vous et vos compagnons. C'est alors un moment de grande confusion, un tourbillon de halètements et de cris, de hurlements. L'obscurité ajoute à la terreur. De longues dents ivoirines, effilées, cherchent à vous déchiqueter. Évidemment, vous empoignez votre épée et la faites tournoyer furieusement, déchirant à votre tour maintes créatures des ténèbres. Dans la nuit désormais profonde, vous ne distinguez plus que des yeux blancs qui luisent et des dents brillantes, nombreuses. Innombrables. Le dernier, vous finissez par succomber, trop occupé à gesticuler et à hurler pour comprendre ce qui vous arrive. Puis la Forêt retrouve son silence de nécropole. FIN

## 22

Considérant avoir personnellement assez tué pour aujourd'hui, vous ordonnez à quelques-uns de vos fidèles d'exécuter les cavaliers faits prisonniers. Ces derniers ne craignent pas la mort eux non plus et se jettent sur vos épées en riant, heureux de retrouver leurs frères tombés dans la gloire du grand ciel gris qu'ils vénèrent. Plusieurs malédictions sont formulées à votre rencontre en guise de dernières paroles. Mais vous n'assistez pas à l'horrible carnage – un de plus. Au même moment, vous regagnez votre tente et tâchez de penser à autre chose en vidant quelques cruches d'un vin de Sélis pourpre et liquoreux. Le roi n'obtiendra pas son renseignement.

Après avoir reçu une solde substantielle, vous et vos hommes repartez vers le sud... Château Pâle, puis le port de Tarsath où vous embarquerez pour l'Archipel Bleu – ce seul endroit au monde où vous vous sentez presque chez vous. FIN

## 23

Vous traversez aisément le jeune Rîm à gué, tout près de sa source des Monts Ailés, et mettez le cap au nord-est.

Vous sentez que l'aventure commence vraiment quand une demi-journée plus tard vos montures vous emportent avec vos compagnons au cœur des steppes, un vent froid vous fouettant le visage. Le vert sombre de la toundra s'étend jusqu'à l'horizon que déforment parfois quelques collines basses ou bien un bois de grands mélèzes. Vous rencontrez des troupeaux de rennes qui paissent dans ces étendues. À votre approche, les animaux détalent à une vitesse impressionnante. Vous redoublez de prudence à proximité des tourbières, au sol traître et spongieux. La nuit, vous établissez votre campement à l'abri d'un bois, évitant les feux, vous contentant des rations emportées et de vos couvertures pour lutter contre la froide obscurité. Entre les frondaisons, vous apercevez un ciel nocturne d'une grande pureté où les astres scintillent comme des diamants. Lors de vos tours de garde, vous essayez de reconnaître telle ou telle constellation – la Pieuvre, le Héron, le Chat-huant –, parfois avec succès.

Au troisième jour, une troupe de cavaliers nomades surgit soudain du sommet d'une colline à l'horizon.

Si vous n'avez qu'un seul de vos mercenaires avec vous (en plus de votre mystérieux protégé bien sûr), allez au **28**.

Si deux à cinq de vos Déjà Morts sont à vos côtés, allez au **43**.

Si six de vos hommes vous accompagnent, allez au **36**.

## 24

Le terrain s'élève en collines dénudées battues des vents. Vous progressez vers le nord. Avez-vous effectué un détour par les Monts Thanés à la recherche des sources des deux fleuves ? Si c'est le cas, poursuivez votre lecture de ce paragraphe. Sinon, interrompez-la pour rejoindre immédiatement le **7**.

Un triste soir baigné de pénombre, vous perdez l'un de vos hommes dans une zone marécageuse née de l'avancée du dégel. Le malheureux s'est fait engloutir avec sa monture avant que vous n'ayez pu réagir pour le sauver. Sa mort a au moins eu le mérite de vous détourner d'une piste qui aurait été fatale pour votre petit groupe. (Mettez à jour le décompte de vos hommes sur la *Feuille d'aventure* ; si leur nombre tombe à zéro, vous ne tiendrez pas compte des éventuelles

mentions de pertes ultérieures). Et si vous avez aussi effectué un détour par le Sanctuaire de l'Invisible Lueur au début de votre voyage, ce sont deux hommes au lieu d'un que vous perdez, le sol devenant encore plus impraticable à mesure que le printemps s'installe.  
Rendez-vous au **7**.

## 25

Vous reprenez votre exploration, et alors que l'obscurité grandit vous ne savez plus dans quelle direction vous êtes en train d'avancer. Le sous-bois est de plus en plus dense ; vous êtes perdus. Vous décrêtez que le camp sera installé pour la nuit séance tenante. Cette décision n'emballe personne, mais il n'y a pas d'autre solution dans l'immédiat. Ni vous ni vos compagnons ne dormez vraiment cette nuit-là, même si tout se passe bien. La clarté grise du petit matin vous permet de reprendre votre progression là où les fourrés vous semblent moins denses. Bientôt, le jour perce de plus en plus à travers les frondaisons, la pénombre s'éclaircit ; vous êtes revenus à la lisière de la Forêt. Vous la longez alors vers l'est des jours durant, aux abois, frissonnant au cours de froides nuits sans feu, jusqu'aux abords de la Passe du Harfang.  
Rendez-vous au **3**.



## 26

L'alcool vous a mis dans un état propice à la contemplation de votre rose des sables, et vous êtes certain que la pénombre diaphane y fera miroiter des nuances irisées. Sans faire de bruit, vous déballez la gemme. Quelle splendeur ! En quelques instants, un chatoiement d'étincelles absorbe votre esprit.

C'est la nuit. Vous marchez au creux d'un défilé encadré de deux parois de roche sombre. Une lune pleine brille au-dessus de vous dans un ciel noir ; elle déverse une clarté laiteuse imprimant des reflets colorés à la pierre qui vous environne. Bientôt, la paroi à votre droite s'interrompt ; vous bifurquez dans cette direction pour vous retrouver dans un nouveau défilé, identique au premier. Plus loin, vous tournez à gauche et cheminez à nouveau au fond d'un défilé encore identique. Vous comprenez alors que vous errez au cœur d'un labyrinthe de roche. L'idée vous vient que vous y marcherez pour l'éternité. Mais bientôt le ciel pâlit, l'aube arrive, et sa lumière vous dévoile la blancheur irisée de la pierre lisse qui vous environne. Vous bifurquez une dernière fois, et parvenez soudain à un village de pêcheurs où hommes et femmes s'activent au

milieu de barques et de filets, sur le rivage d'une mer turquoise. Une chaleur douce inonde soudain votre cœur. Des larmes coulent sur vos joues, pour la première fois depuis très longtemps. Plusieurs villageois, en vous apercevant, prennent peur et s'enfuient. À l'exception d'une vieille femme qui, d'abord hésitante, s'approche finalement en souriant. Vous ne l'avez jamais rencontrée, mais savez au fond de vous qu'elle fait partie de votre famille. Elle vous adresse alors ces quelques mots :

« Sois le bienvenu, fils et frère. Tu as retrouvé le chemin de ton pays, bien loin des fers où tant des nôtres furent attirés et emprisonnés ! »

Quand vous revenez à vous, c'est déjà l'aube dans la Forêt des Morts. Vous réveillez Audhurin et reprenez tous deux votre marche vers le nord.

Rendez-vous au **18**.

## 27

C'est l'aube et vous êtes prêt.

Votre mystérieux compagnon de voyage est à vos côtés, s'affairant avec vos hommes aux derniers préparatifs du départ dans une petite cour discrète de la cité forte de Rihim. C'est un être de taille moyenne, plutôt fluet. Sa tête et son visage sont recouverts d'une écharpe savamment enroulée. Il s'exprime peu et uniquement d'une voix chuchotée qui pourrait aussi bien être celle d'une femme ou d'un adolescent. Vous prévoyez d'utiliser des chevaux pris à vos ennemis ; petits et robustes, ils sont familiers du type de terrain qui vous attend, bien loin des routes pavées qu'affectionnent vos grands chevaux élancés. L'une de vos montures est chargée d'un paquet spécial : le cadavre du chamane lui est solidement arrimé, soigneusement enroulé dans une toile épaisse. Il fait encore froid, et son transport pendant quelques jours devrait être possible sans de trop sérieux désagréments.

Il est temps pour vous de faire le point sur votre expédition. Combien d'hommes de la Compagnie des Déjà Morts traverseront ces terres hostiles à vos côtés ? Choisissez-en un nombre compris entre 1 et 6, et indiquez ce dernier en face de l'intitulé *Compagnons Déjà Morts* sur la *Feuille d'aventure* que vous trouverez en dernière page. Choisissez ensuite 4 matériels et avantages parmi la liste figurant sur cette même *Feuille d'aventure*. Cochez les cercles correspondants. Ils s'ajoutent le cas échéant à votre équipement habituel, déjà indiqué. Voilà, vous êtes paré.

Quelle direction allez-vous prendre pour mener à bien votre expédition ? Lisez bien tout ce qui suit et consultez la carte figurant en deuxième page.

La Forêt des Morts borde le nord des Steppes Noires. Elle couvre une superficie gigantesque, et les explications que le chamane vous a données indiquent que vous devrez atteindre un point situé à l'est de ce massif de résineux, à proximité de la Passe du Harfang. Il vous est déjà arrivé de parcourir ces âpres contrées, mais jamais pour le plaisir, et toujours avec l'idée d'en partir le plus vite possible. Vous avez ainsi deux possibilités.

Si vous mettez le cap sur le Lac des Doigts, à l'est-nord-est de la cité de Rihim, pour longer ensuite les contreforts des Monts Thanés qui constituent la limite sud des steppes, d'abord vers l'est puis vers le nord pour atteindre la Forêt par son extrémité est, alors rendez-vous au **5**. Vous serez de la sorte peut-être à l'abri d'éventuelles patrouilles de cavaliers nomades. Notez bien cependant que le Lac des Doigts n'est pas réputé pour la douceur de ses rives.

Mais si vous préférez d'emblée vous élaner vers le nord-nord-est pour traverser les steppes, au risque d'avoir maille à partir avec des cavaliers ou de sombrer dans une zone marécageuse, jusqu'à rejoindre la Forêt pour ensuite longer sa lisière vers l'est, rendez-vous au **23**. Notez que la Forêt des Morts n'est sans doute pas un lieu de villégiature particulièrement prisé. Les barbares ont ainsi coutume d'y porter les dépouilles de leur défunts, censées être dévorées par les spectres charognards qui hanteraient les lieux.

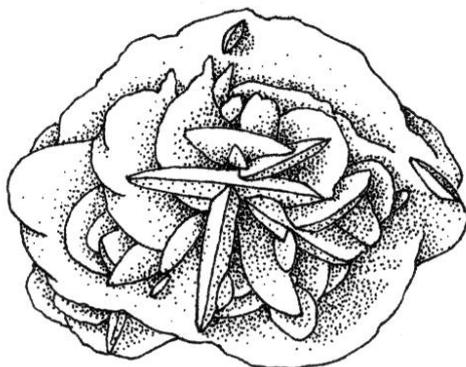
Vous estimez que dans le premier cas, huit ou neuf jours seront nécessaires pour parvenir à votre but, contre sept ou huit dans le second. Si vous ne rencontrez pas de souci notable. Quelle que soit l'option choisie, il vous faudra aussi vous risquer dans la Passe du Harfang, où vous savez que même les cavaliers nomades ne s'aventurent jamais.

Vous allez prendre votre décision, quand votre mystérieux compagnon de voyage s'adresse à vous de cette voix chuchotée qui lui permet de ne pas être identifié. Il vous fait part de son souhait, au seuil d'un tel périple et afin qu'il se déroule sous les meilleurs auspices, de procéder à une conséquente offrande à la Congrégation des Sœurs Mutiques. Le temple le plus proche se trouve au pied des Monts Ailés, à l'ouest de votre position, non loin des sources du Rîm. Il s'agit du Sanctuaire de l'Invisible Lueur. Si vous acceptez d'effectuer ce détour qui vous retardera un peu, rendez-vous au **14**. Mais sachez que le printemps est d'ores et déjà là ; et quand le mois de l'Ancre sera parvenu à son terme, l'accélération du dégel rendra le terrain difficilement praticable et donc plus dangereux.

Alors ? Partez-vous en direction du Lac des Doigts (**5**), à travers la steppe en direction de la Forêt des Morts (**23**), ou bien effectuez-vous un détour par le Sanctuaire (**14**) ? Faites votre choix.

## 28

Vous réagissez vite et galopez jusqu'au providentiel bosquet tout proche. Ils ne vous ont pas vus. Vous restez cachés un long moment avant de reprendre prudemment votre route vers la Forêt des Morts, au **47**.



## 29

Il fait de plus en plus sombre et de plus en plus froid à mesure que vous vous aventurez dans le sous-bois. L'air semble se raréfier et vous faites des efforts pour respirer. Vos compagnons n'en mènent pas large et vous enjoignent de rebrousser chemin. Et puis, vous tombez bientôt sur un squelette humain. Sa blancheur semble irréaliste dans la pénombre qui vous environne. Puis sur

un deuxième. Des os d'enfants, vous semble-t-il. Et des os de vieillards recroquevillés, des os d'adultes dans la force de l'âge. Un cimetière à ciel ouvert – s'il est possible de parler de ciel sous un couvert si dense de sombres frondaisons. Soudain, un râle. Un ricanement. Vous faites volte-face : ces bruits ne sont-ils pas sortis du cadavre emmitouflé du chamane que vous transportez depuis Rihim ? Cela vous semble absurde, et c'est pourtant votre impression. La peur au ventre devant ce phénomène surnaturel, vous vous empressiez de défaire les liens qui le retiennent à l'un des chevaux. Vous l'installez aussi respectueusement que vous le pouvez, assis contre le tronc d'un grand mélèze, parmi tous ces squelettes laissés là dans diverses attitudes. Si vous avez eu à combattre dans la steppe, avez-vous honoré vos compagnons tombés contre l'ennemi en leur dressant un bûcher funéraire, ou bien en répandant pour eux le délicieux vin rubis de Sélis ? Par ailleurs, avez-vous personnellement procédé à une offrande au Sanctuaire de l'Invisible Lueur au début de votre aventure ?

Si vous répondez oui à l'une au moins de ces questions, rendez-vous au **25**.

Si vous répondez par la négative à toutes, rencontrez votre destin au **21**.

### 30

Quelle folie ! Tous vos compagnons sont morts, et vous avez dû abandonner les chevaux avec votre matériel. Vous-même ne tarderez pas à rejoindre vos hommes si vous ne trouvez pas ces sources, ou si la magie supposée de ces dernières se révèle n'être qu'un mythe sans consistance. Parviendrez-vous malgré tout à survivre ? Obtiendrez-vous l'immortalité ? Ceci est une autre histoire, mais ces quelques pages n'en disent rien. FIN

### 31

En un éclair, vous pensez aux fascinants motifs irisés que dessine la danse de l'ombre et de la lumière sur votre rose des sables. Mais en pareille situation, vous n'avez pas la liberté de mouvement qui vous permettrait de la sortir de vos affaires. Ainsi, vous mourez avec le regret de ne pas avoir pu contempler une dernière fois cette merveille. FIN

### 32

Vous vous engagez dans la Passe avec vos compagnons. C'est un lieu oppressant, n'offrant de toute part à la vue qu'amoncements de rochers gris couverts de lichens et de mousses. Au nord : les frondaisons étagées de la Forêt des Morts. Au sud : les pentes noires des Monts Thanes, surmontées, très loin, par la colossale silhouette blanche de leur sommet légendaire : le Mont Vivant.

Vous savez confusément qu'un genre de monstre habiterait cet endroit sinistre et désolé où le vent gémit comme un agonisant. Votre longue carrière vous a cependant appris que les monstres n'existent pas, sinon sous l'aspect d'hommes très communs. Vous avez vu et été amené à commettre suffisamment d'horreurs pour savoir ce qu'il en est. Bref, vous faites fi des racontars superstitieux et vous vous élancez à la recherche de ce rocher jaune. En effet, à un moment vous apercevez une tache de cette couleur se détachant sur le gris et le noir d'un éboulis, à quelques centaines de pas. Vous vous dirigez vers votre but, quand une lueur blanche apparaît soudain dans le ciel. Tout se passe ensuite très vite. Une masse fond sur vous, venue d'en haut. Dans un puissant battement d'ailes, vos amis puis leurs montures disparaissent les uns après les autres

dans un vacarme de hurlements et de hennissements. Quelques longues plumes blanches duveteuses tachées de rouge volètent quelques instants dans l'air qui vous environne, avant d'être emportées par une rafale de vent. Votre tour arrive. Il se pose devant vous. *Elle*, plutôt. Une femme athlétique à la peau pâle, d'une grande beauté, aux cheveux clairs ébouriffés, au visage d'une grande délicatesse où luisent des yeux d'un bleu incroyablement translucide. Au moment même où vous croisez ce regard, vous perdez toute velléité de résistance. La bouche de la créature est badigeonnée de sang. Celui de vos compagnons sans doute, celui du roi de Tiornie aussi – mort bien loin de son Jardin des iris –, ni plus ni moins rouge que n'importe quel autre sang. Vous vous demandez si le plus étrange, ce sont ces énormes serres acérées à la place des pieds, ou bien cette paire d'ailes démesurées, déployées, recouvertes de plumes duveteuses d'un blanc immaculé. La créature s'approche de vous, toujours vrillant son regard de glace au vôtre. Vous n'avez plus aucun désir de combattre. C'est fini, voilà tout. Le tumulte de votre vie arrive à son terme. Le moment d'enfin se reposer est venu. FIN



### 33

Bientôt, les restes humains deviennent plus rares, puis vous n'en voyez plus le moindre. Vous progressez dans le sous-bois de plus en plus facilement, car la forêt est moins dense. Audhurin est épuisé et vous demande une pause. Vous la lui accordez volontiers, puisque tout bien considéré, vous approchez du but de votre expédition et méritez bien un peu de repos l'un et l'autre après ce que vous venez de traverser aujourd'hui. C'est la fin de l'après-midi, et de mélodieux chants d'oiseaux vous environnent de toutes parts. Des buissons chargés de fleurs jaunes et de baies blanches ou rouges s'épanouissent un peu partout. Cette partie de la terrible Forêt des Morts est pour le moins bucolique...

Si vous avez encore dans vos affaires une bouteille de vin de Sélis, prélevée dans les caves du seigneur Gahonstan de Rihim avant votre départ de la cité forte, il vous vient l'idée saugrenue que le moment est peut-être venu de la savourer.

En ce cas, rendez-vous au **16**.

Si vous n'en possédez pas, ou si vous refusez de vous livrer à ce genre de délassement en un tel lieu et à cet instant, poursuivez au **18**.

### 34

Vos compagnons ne sont guère rassurés à l'idée de pénétrer dans la Forêt. L'un d'eux a entendu dire que les chamanes du Nord jouaient du tambour à l'orée de celle-ci. Il en transporte lui-même un petit sur son cheval, pris tel quel à l'ennemi, et se propose d'en jouer.

Si vous connaissez les *plantes médicinales*, rendez-vous immédiatement au **4** en gardant en tête le numéro du présent paragraphe (34).

Si vous connaissez les *légendes du Nord*, allez au **39**.

Sinon, continuez au **12**.

### 35

« Tu seras exécuté, chamane, puisque c'est ce que tu souhaites. Ici, sur la rive sud des eaux boueuses du Rîm, nous craignons les esprits des sorciers morts ; aussi une messe sera-t-elle dite pour conjurer ton âme damnée. Nous prions le Dieu Aveugle qu'il te pardonne tes rites barbares et t'accueille en son royaume. Après quoi, tes organes seront prélevés, embaumés et enfermés dans une cruche que nous enterrerons. Ta carcasse sera brûlée, selon notre coutume mortuaire. Cela te convient-il ? »

Le sorcier écarquille les yeux. Il ne s'attendait pas à cela.

« Non !... Tu es un démon ! Tue-moi proprement et abandonne mon corps aux charognards de la steppe, c'est encore préférable.

- Je peux même te laisser vivre. Si tu m'expliques où trouver celle que je cherche.
- Et tu me laisseras partir ?
- Et tu seras retenu prisonnier jusqu'à ce que tes dires soient vérifiés.
- Alors j'ai mieux. Je vais te dire ce que tu veux. Je vais te dire où trouver la sorcière qui lit les rêves.
- L'Oniromancienne.
- Oui. Ensuite, tue-moi proprement et fais porter mon corps jusqu'à la Forêt des Morts. C'est là que je dois reposer.
- Tu ne préférerais pas vivre ?
- Non, je me fiche de vivre à présent que j'ai plié devant toi, engeance ignoble. Jure sur ton pitoyable dieu aux yeux crevés que tu déposeras ma dépouille dans la forêt sacrée, et tu auras ce que tu demandes. »

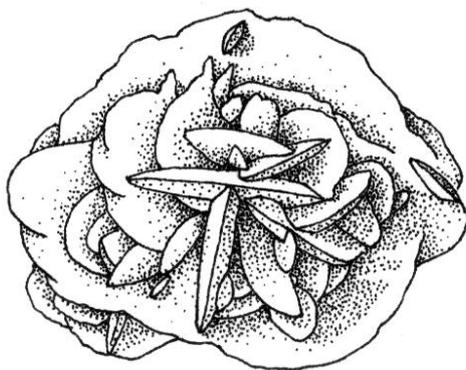
Ainsi faites-vous. Pourquoi faut-il toujours que les choses soient compliquées ?

Il est temps ensuite de regagner la citadelle de Rihim au **17**, où le roi vous attend.

### 36

Vous tentez de gagner le couvert d'un bosquet en ordre dispersé, mais les nomades vous ont repérés avant que vous n'y soyez tous parvenus. Une dizaine de cavaliers fondent sur vous. Le combat est inévitable, et vous savez qu'il sera très difficile de le remporter étant donné que vous n'avez l'avantage ni de la position, ni du nombre. Une fois à portée de tir, vos ennemis bandent leurs petits arcs puissants et vous décochent une pluie de flèches, leurs montures toujours lancées au galop. Plusieurs de vos compagnons retardataires périssent alors. Les arbres servent

de bouclier à ceux d'entre vous déjà à couvert, et vous épargnent d'autres pertes. Votre camp arme à son tour ses arbalètes pour riposter, causant quelques pertes parmi les assaillants. Puis les barbares sont sur vous, et c'est une lutte au contact qui s'engage. Vous n'êtes bien sûr pas en reste. Vous assurant que votre protégé est à l'abri, vous dégainez votre épée bâtarde, l'empoignez à deux mains et tâchez d'être à la hauteur de votre légende. D'un coup porté de bas en haut, vous transpercez un cavalier armé d'une lance qui pensait vous embrocher au passage. Un autre, qui a mis pied à terre, vous charge en brandissant une grande hache à deux mains. C'est un gaillard trapu aux bras puissants, mais il est un peu trop lent pour vous et vous esquivez son attaque. Vous feintez alors au moyen d'une riposte, classique en apparence, qui l'incite à avancer. Le barbare tombe dans votre piège en vous offrant une ouverture, et vous enfoncez votre lame de toutes vos forces dans sa poitrine. Son tablier de cuir ne le sauve pas. Il s'effondre dans un râle, vomissant un panache de sang. Autour de vous, la situation apparaît cependant sans espoir : vos hommes tombent les uns après les autres. Non qu'ils ne surpassent largement leurs adversaires au combat, mais quelques-uns de ces derniers se sont désengagés pour se poster à l'écart. De là, ils décochent implacablement leurs flèches mortelles, décimant ce qu'il reste de votre troupe. Si vous possédez un *bouclier*, il vous protège quelque temps, mais les archers finissent par se redéployer de façon à ce que vous ne puissiez plus intercepter tous leurs projectiles, et l'issue est la même. Vous êtes bientôt le dernier de votre expédition à rester debout. Du coin de l'œil, vous apercevez le cadavre du roi Audhurin gisant dans un buisson de ronces... Vous souriez de votre triste sort. Recommandant votre âme au Dieu Aveugle, vous brandissez une dernière fois votre épée des deux mains et vous élancez en hurlant vers ces pleutres. FIN



### 37

Vous approchez de la rive du Lac. Le paysage est saisissant, d'une infinie tristesse. Le ciel et l'eau sont pareillement gris et se confondent à l'horizon. La terre est partout couverte de hautes herbes portant des cônes de fleurs noires en forme de cloches qui ondulent faiblement sous le vent. Vos chevaux sont réticents à s'engager dans cette inquiétante mer d'encre, mais vous les y forcez. L'air se charge immédiatement d'un parfum âcre et entêtant, et à mesure que vous progressez les yeux vous piquent de plus en plus. D'ailleurs, votre vue se trouble. Vous dodelinez de la tête. Alors que vous essayez de vous reprendre, vous sentez votre cheval ralentir et s'affaisser sous votre poids. Le rythme de votre respiration ralentit alors, et avant que vous ne puissiez réagir vous sombrez dans un profond sommeil, délectable. Mais sans rêves. FIN

### 38

« Ce que dit ce songe est assez clair, prince du Sud. Ta descendance mènera ton royaume à la ruine. Mais une nouvelle dynastie éliminera et remplacera la tienne, apportant une ère glorieuse à la Tiornie. Voilà tout. Remercie ton dieu de t'avoir révélé le destin de ta Maison et celui de ton peuple. »

Audhurin accuse le coup, pâlit à ces mots, reste interdit. D'ailleurs, il se sent mal. Son souffle s'accélère, puis se bloque. De grosses gouttes de sueur coulent sur son visage, qui s'empourpre anormalement. Le roi hoquette et s'effondre en suffoquant. Vous-même prenez soudain conscience que vous n'êtes pas au mieux de votre forme. Or vous n'êtes pas si sujet aux émotions fortes habituellement. Quelque chose vous vrille l'estomac... Les battements de votre cœur s'accroissent, et vous peinez de plus en plus à respirer. La sensation devient difficilement supportable. C'est une évidence : la sorcière vous a empoisonnés. Elle vous observe vous tordre de douleur sans lever le petit doigt. Tout laisse à penser qu'Audhurin de Tiorn et Valeas le Métis vivent leurs derniers instants ; que cette funeste expédition arrive à son triste terme. FIN

### 39

Vous déconseillez à votre compagnon de battre son tambour en ces lieux. C'est une pratique censée attirer les fameux spectres nécrophages. Mieux vaut ne pas vérifier ce qu'il en est réellement. Poursuivez-vous dans les profondeurs de la Forêt des Morts ?

En ce cas, rendez-vous au **29**.

Sinon, vous revenez à sa lisière et la longez vers l'est des jours durant, aux abois, frissonnant lors de froides nuits sans feu, jusqu'aux abords de la Passe du Harfang où vous espérez trouver l'Oniromancienne. En ce cas, allez au **3**.

### 40

Le froid est extrême dans ces hauteurs. La progression est difficile car l'air se raréfie. La bise est de plus en plus cinglante. Vous perdez un compagnon avec son cheval qui chutent dans une crevasse (tenez le décompte de vos hommes sur la *Feuille d'aventure*). Vous finissez tous par vous affaiblir, ainsi que vos montures. Vous-même, à un moment vous perdez l'équilibre en suivant une sente verglacée et faites une mauvaise chute sur des rochers (inscrivez une *Blessure* sur la *Feuille d'aventure*).

Vous comptez bien parvenir à trouver les sources malgré les obstacles, mais le roi Audhurin vous somme de faire demi-tour. Y consentez-vous ?

Si c'est le cas, reprenez votre chemin au **24**.

Si vous persévérez malgré tout, allez au **30**.

### 41

Ses gardes surveillent l'entrée, mais le roi est seul quand il vous reçoit dans un petit salon du palais de Rihim.

« Merci d'être venu. J'ai quelque chose à te demander, tu t'en doutes. D'une très haute importance. Ta compagnie de mercenaires est la plus redoutée des royaumes, chacun en

convient. Et toi, tu es le meilleur de ta compagnie. Je t'ai fait chevalier de l'Iris d'or, et je crois pouvoir affirmer que nous nous respectons mutuellement. À vrai dire, j'ai autant confiance en tes capacités qu'en celles de mes champions ; mais j'ai besoin pour ce que je vais te demander d'une grande discrétion, donc de quelqu'un à l'écart de la Cour. Et aussi d'une connaissance du Nord, des Steppes Noires. Tu es le seul à réunir tout cela. Voilà, je voudrais que tu escortes quelqu'un à travers ces terres. Il s'agit d'une personne très proche du trône. Tu ne chercheras pas à découvrir son identité, ne poseras pas de question. Elle doit consulter l'Oniromancienne. Tu l'accompagneras et la protégeras jusqu'à la Forêt des Morts. Ainsi qu'au retour bien sûr. Ramène-la saine et sauve. Et tu ne diras jamais rien à personne de cette expédition par la suite. Ni toi, ni tes hommes. Ce point est capital.

- Sire, la traversée des steppes est très risquée. Des groupes de cavaliers défaits y font actuellement retraite en ordre dispersé ; ils sont aux abois. Et puis la fin du mois de l'Ancre approche. Le dégel est engagé, même au nord ; de nombreuses zones redeviendront marécageuses et donc très dangereuses.
- Je sais, je sais. Tu trouveras une solution. Tu connais le terrain. Prends avec toi les hommes que tu veux. Que souhaites-tu en paiement ? Dis, et tu l'auras. Ce que tu voudras.
- Entendu, Sire. Pour mes hommes, de l'or, comme toujours ; autant qu'il sera possible. En ce qui me concerne, peut-être un lopin de terre sur la côte sud. Et puis l'oubli, qui n'a pas de prix. Il est temps pour moi d'arrêter la guerre.
- Ah... Eh bien, comme tu voudras. Je te regretterai.
- Sire, nous aurons une autre personnalité à accompagner là-bas.
- Que veux-tu dire ? Qui cela ?
- Un chamane. Mort. »

Poursuivez au 27.



Est-ce le moment de vous abandonner au ballet d'étincelles et de teintes irisées de votre rose des sables ? Dans un ultime effort de volonté, vous sortez la gemme de sa pochette. Aussitôt, la furieuse agitation qui vous environne s'estompe... Vous êtes allongé sur une épaisse couche de plumes blanches, d'une douceur irréaliste. Et vous n'y êtes pas seul. Une femme d'une grande

beauté, aux yeux clairs incroyablement translucides et aux lèvres d'un vert bleuâtre, est étendue à vos côtés. Elle vous fixe en souriant. De sa main très pâle, et froide, elle vous caresse le visage. Ce contact vous glace le sang.

« Regarde », prononce-t-elle soudain, alors qu'au même instant vous remarquez ses dents anormalement pointues. « Regarde autour de toi ».

Une cité somptueuse apparaît alors comme dans un rêve. Des êtres élancés aux lèvres d'un vert bleuâtre y évoluent, vêtus de riches étoffes colorées et de soieries, portant des bijoux scintillants et précieux. Leur aspect vous fait penser à celui des nomades du Désert Glauque, que vous avez naguère souvent combattus dans le Sud. Ces individus arpentent le fastueux décor citadin, seuls ou par petits groupes, où évoluent aussi des hommes et des femmes comme vous. Ces derniers sont quant à eux vêtus d'étoffes rapiécées. Et ils ne flânent pas sur les places ou dans les allées, mais s'activent à diverses tâches, portant des litières, des seaux, des caisses, nettoyant le sol des rues, des boutiques et des ateliers, transportant les pierres destinées aux constructions ou déchargeant les denrées au port. Vous remarquez surtout que soit leurs bras, soit leurs jambes sont cerclés d'anneaux reliés par une chaîne de maillons d'acier. Beaucoup d'entre eux semblent exténués.

« C'est le passé de ta race », vous dit l'étrange créature ; « et peut-être aussi son avenir ».

Elle se met à rire, et ce rire ressemble au cri d'un oiseau de proie. Vous vous enfoncez dans l'épais tapis de plumes, de plus en plus, comme dans un marécage. Vous êtes un Déjà Mort, aussi ne craignez-vous plus rien. C'est donc la stupeur, et non la terreur, qui vous fait hurler tandis que le rire strident de la créature s'estompe puis disparaît avec vous. FIN

### 43

Vous tentez de gagner le couvert d'un bosquet en ordre dispersé, mais les nomades vous ont repérés avant que vous n'y soyez tous parvenus. Une dizaine de cavaliers fondent sur vous. Le combat est inévitable, et vous savez qu'il sera difficile étant donné que vous n'avez l'avantage ni de la position, ni du nombre. Une fois à portée de tir, vos ennemis bandent leurs petits arcs puissants et vous décochent une pluie de flèches, leurs montures toujours lancées au galop. Les arbres vous servent de bouclier dans un premier temps. Vos hommes et vous-même armez alors vos arbalètes pour riposter, causant quelques pertes parmi les assaillants. Puis les barbares sont sur vous, et c'est une lutte au contact qui s'engage. Vous n'êtes bien sûr pas en reste. Vous assurant que votre mystérieux protégé est à l'abri, vous dégainez votre épée bâtarde, l'empoignez à deux mains, et tâchez d'être à la hauteur de votre légende. D'un coup porté de bas en haut, vous transpercez un cavalier armé d'une lance qui pensait vous embrocher au passage. Un autre, qui a mis pied à terre, jette successivement trois hachettes sur vous ; vous esquivez les deux premiers projectiles et stoppez le troisième d'un coup d'épée. Votre adversaire sort alors une épée courte de son fourreau de peau et engage le fer. Après quelques passes furieuses où le métal résonne, son arme se brise soudain – et vous profitez de son instant de surprise interdite pour lui trancher la gorge d'un preste mouvement en arc de cercle. Vous constatez que vos hommes ont pris le dessus. Un cavalier ennemi essaie de s'enfuir. Lâchant immédiatement votre épée, vous attrapez la première arbalète à votre portée, par chance encore chargée, murmurez un « loué soit le Dieu Aveugle ! », et tirez. Vous faites mouche : le cavalier, touché en pleine nuque, est aussitôt projeté de sa monture et roule au sol, inerte.

La victoire est à vous, mais vous déplorez dans vos rangs la perte de deux hommes (ou bien – à vous de choisir – d’un seul, mais en ce cas vous écopez d’une *Blessure* à inscrire sur votre *Feuille d’aventure* ; il s’agira en ce cas d’une flèche perdue. Tenez de même le décompte de vos mercenaires. Si leur nombre tombe à zéro, vous ne tiendrez pas compte des éventuelles mentions de pertes ultérieures).

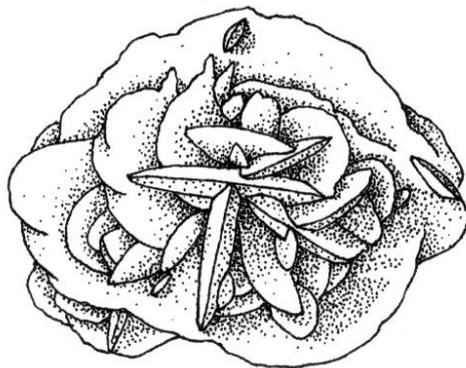
Après avoir succinctement rendu les honneurs à vos guerriers tombés au combat, pour qui jadis on a de toute façon déjà symboliquement célébré un rite funéraire au moment où ils ont rejoint la Compagnie des Déjà Morts, vous recommandez leur âme au Dieu Aveugle. Si vous possédez une *hache* (une hachette de jet récupérée ne fera pas l’affaire), vous récupérez du bois mort et débitez un arbre abattu par quelque tempête et devenu sec. Vous dressez ainsi un petit bûcher funéraire pour y déposer les dépouilles de vos amis, et quittez les lieux dès que vous l’avez allumé, car il est certain que sa fumée attirera vos ennemis.

Si donc vous avez pu utiliser une *hache*, interrompez votre lecture du présent paragraphe pour vous rendre immédiatement au **47**.

Sans l’aide d’une *hache*, vous devrez malheureusement faire avec des moyens de fortune pour ne pas laisser les corps de vos amis trop exposés aux charognards.

Mais si vous possédez une bouteille d’un grand vin de Sélis, vous pouvez, uniquement si vous le souhaitez, l’ouvrir en leur honneur. Vous en buvez alors une rasade et pratiquez des libations sur leurs dépouilles. Comme vous, ces hommes appréciaient particulièrement ce breuvage, aussi pensez-vous que ce geste leur aurait plu. Et puis l’odeur d’alcool repoussera peut-être les animaux.

Vous relâchez dans la steppe les chevaux de vos braves avant de foncer au **47**.



#### 44

Ces fleurs noires sont connues pour exhaler un parfum d’abord soporifique, puis mortel par asphyxie pour le malheureux qui s’y serait abandonné, alors plongé dans un profond sommeil. Vous évitez donc soigneusement cet endroit sinistre, moyennant un détour par le nord.

Les jours suivants sont assez difficiles. Vous faites peu de haltes et progressez rapidement, craignant toujours d’être repérés. Votre protégé, affecté par la rudesse de l’expédition, ne s’encombre bientôt plus de clandestinité. Il vous a révélé son visage, et il s’agit de celui du roi lui-même ! Il y a quelque temps, Audhurin a reçu en rêve une vision qui depuis l’obsède, et apparemment il est prêt à tout pour en obtenir la clé.

Quelques jours plus tard, vous traversez une forêt des contreforts nord des Monts Thanés. L'endroit est froid et noyé de pénombre, mais à l'abri du vent et des regards des patrouilles nomades. Si vous connaissez les *plantes médicinales*, faites un détour par le **4** avant de revenir poursuivre votre lecture de ce paragraphe 44.

Jusque-là votre voyage s'est déroulé sans encombre majeur. Vous estimez que vous arriverez bientôt dans les parages du Mont Vivant, le sommet des Monts Thanés et du monde connu, éternellement blanc, qui perce les cieux pour l'éternité. On dit que l'Ebt et le Ménérode, les deux fleuves sacrés, y ont leur source, et que leurs eaux jaillissant du roc sont miraculeuses, capables de tout guérir et même d'accorder l'immortalité à qui s'y désaltère. C'est l'eau du Mont Vivant qui, au commencement des temps, aurait guéri les plaies béantes du dieu aux yeux crevés, après qu'il se fut mutilé pour briser l'entrave que son propre regard, avec le jugement de valeur qu'il implique, faisait peser sur sa Création. Il voulut par ce moyen ôter toute limitation à celle-ci, en bien ou en mal. La montagne elle-même peut donc être considérée comme le premier Sanctuaire du Dieu Aveugle.

Si vous désirez faire un détour en altitude pour tenter de découvrir ce lieu légendaire, rendez-vous au **6**.

Dans le cas contraire, poursuivez votre route qui oblique désormais vers le nord au **24**.

## 45

Votre petite troupe galope aussitôt jusqu'au providentiel bosquet tout proche. Les nomades ne vous ont pas vus. Vous restez cachés un long moment avant de reprendre prudemment votre route en direction de la Passe du Harfang.

Rendez-vous au **3**.

## 46

Vous rengainez votre épée et sortez la rose des sables de sa pochette : tandis que les traits des barbares sifflent à vos oreilles, vous vous concentrez sur le camaïeu de ses tons irisés. Quitte à mourir, autant contempler une dernière fois la beauté hypnotique de votre gemme. Vous vous sentez alors aspiré en elle, comme si vous tombiez dans un puits. Mille senteurs capiteuses vous submergent. La fureur du combat et les cris de vos ennemis s'éloignent, puis s'estompent. Vous partez, vous quittez cet endroit.

C'est la nuit. Vous marchez au creux d'un défilé encadré de deux parois de roche sombre. Une lune pleine brille au-dessus de vous dans un ciel noir ; elle déverse une clarté laiteuse imprimant des reflets colorés à la pierre qui vous environne. Bientôt, la paroi à votre droite s'interrompt ; vous bifurquez dans cette direction pour vous retrouver dans un nouveau défilé, identique au premier. Plus loin, vous tournez à gauche et cheminez à nouveau au fond d'un défilé encore identique. Vous comprenez alors que vous errez au cœur d'un labyrinthe de roche. L'idée vous vient que vous y marcherez pour l'éternité. Mais bientôt le ciel pâlit, l'aube arrive, et sa lumière vous dévoile la blancheur irisée de la pierre lisse qui vous environne. Vous distinguez toutefois une ligne d'aspérités sur une paroi, et entreprenez de l'escalader. Parvenu à son sommet, vous découvrez que votre intuition d'un vaste réseau de défilés hérissés de pics était la bonne. Mais il n'est pas illimité. Au loin, vous découvrez une immense étendue de sable jaune brûlant sous le soleil déjà éclatant. Vous vous retournez, toujours juché sur votre promontoire, et de l'autre

côté, c'est une forêt sombre et vaste sous un ciel uniformément gris. Vous êtes alors pris d'un violent vertige qui vous fait lâcher prise : vous basculez dans le vide.

Vous reprenez conscience à la lisière d'un massif de grands résineux. La steppe s'étend sous vos yeux, au sud. Il s'agit donc de la Forêt des Morts. Vous êtes seul. Ayant failli, et sans plus aucun motif d'aller trouver la sorcière oniromancienne, vous réfléchissez au meilleur moyen de rebrousser chemin. Vous pensez alors au seul endroit au monde où vous vous sentez presque chez vous : l'Archipel Bleu, au large de la Mer Cyane ; loin, très loin au sud. Si vous y parvenez vivant, vous aurez finalement obtenu ce que vous cherchiez : l'oubli, la paix, enfin. On vous croira mort dans les steppes. Et faire comme si vous étiez mort, vous connaissez déjà. FIN

#### 47

Les jours suivants sont assez difficiles. Vous faites peu de haltes, craignant d'être pistés et poursuivis. Votre protégé, très affecté par les horreurs du combat et la rudesse de l'expédition, ne s'encombre plus de clandestinité. Il vous a révélé son visage, et il s'agit de celui du roi lui-même ! Il y a quelque temps, Audhurin a reçu en rêve une vision qui depuis l'obsède, et apparemment il est prêt à tout pour en comprendre le sens.

Dans votre précipitation, vous perdez l'un de vos hommes dans une tourbière. Le malheureux se fait engloutir avec sa monture avant que vous ne puissiez réagir pour le sauver. Au moins, sa mort a le mérite de vous détourner d'une piste qui aurait pu se révéler fatale pour votre petit groupe. (Mettez à jour le décompte de vos hommes sur la *Feuille d'aventure* ; si leur nombre tombe à zéro, vous ne tiendrez pas compte des éventuelles mentions de pertes ultérieures).

Un soir, l'horizon devient une ligne vert sombre de plus en plus dense : la lisière de la Forêt des Morts. Enfin !

Vous pouvez longer celle-ci vers l'est, des jours durant, aux abois, frissonnant lors de froides nuits sans feu, jusqu'aux abords de la Passe du Harfang où vous espérez découvrir le repaire de l'Oniromancienne ; en ce cas rendez-vous au **3**.

Mais vous pouvez aussi vous enfoncer sous ses frondaisons pour explorer ses mystères au **34**. Gardez cependant à l'esprit que la Forêt tient lieu de nécropole aux nomades des steppes, et que d'après leurs mythes elle serait peuplée de spectres nécrophages.



Avec le peu de forces qu'il vous reste, vous farfouillez dans vos affaires et déballez votre belle rose des sables irisée. Peut-être vous sera-t-elle d'une quelconque aide en ce moment critique ? Mille scintillations l'animent immédiatement, nées de la lueur changeante des braises du foyer. L'Oniromancienne fixe aussitôt la gemme des yeux.

« Une rose du Sud ! Celle que les rêves m'ont annoncée... Je pensais la trouver sur l'autre, mais c'est donc toi qui la détiens... Et voilà que le songe du roi s'éclaire davantage !... Je sais que certains de vos seigneurs en conservent une semblable dans leur trésor, le plus souvent sans le savoir, et en tout cas sans savoir ce qu'elle est vraiment. Cela vaut aussi pour Audhurin ; une pâle rose de pierre gît quelque part au tréfonds de son Jardin des iris, et il l'aura oubliée. Nous la dénicherons peut-être un jour prochain. Certaines autres sont perdues. En voilà donc une de retrouvée : heureuse nouvelle ! Bien sûr, tu ne sais pas toi non plus ce que sont ces roses des sables, ainsi que vous les avez appelées dans le Sud, ni quel est leur immense pouvoir. Moi-même, je ne le sais qu'un peu. Il y en eut plusieurs, trouvées jadis par les Premiers Maîtres, et réparties entre leurs seigneurs : une part pour le Nord, une part pour le Sud. Mais vous, l'Empire des Esclaves, qui les avez prises à vos geôliers que vous avez exterminés, n'en savez rien, n'en avez jamais rien su, puisque vos pères ont tué cette vérité. Guerrier, tu m'as apporté cette gemme et je t'en remercie. Ainsi, le monde change à cet instant. Sache que tu y gagneras si tu le veux. Je sais comment faire usage de sa magie secrète, mais j'ai besoin de toi pour faire advenir une nouvelle ère. De celui que tu es dans le Sud, de ta place auprès des puissants, et aussi de tes hommes, de tes mercenaires craints de tous. Surtout d'eux. Je sais bien qui tu es, je l'ai vu dans mes songes qui se jouent des distances et du temps. J'ai vu qu'ensemble, nous pourrions régner sur un grand royaume et fonder une dynastie comme ce monde n'en a plus connue depuis des siècles. Un royaume prospère à l'ombre du Mont Vivant. Oui, j'ai besoin de toi et de tes mercenaires pour conquérir un trône. Si tu refuses de m'aider, tu mourras, et je garderai la rose des sables. J'ai bu le poison tout comme vous deux tout à l'heure, mais j'ai pris l'antidote avant de boire. Tu peux toi aussi le recevoir si tu le souhaites, si tu acceptes d'écrire l'Histoire à mes côtés. Tu es bien celui qu'on achète, non ? Alors voici mon offre : la vie sauve et un avenir grandiose, contre ta gemme. Ça n'est pas cher payé, je trouve. Et si je te tire des griffes de la mort pour que tu m'élimines ensuite – je sais très bien que tu en es capable –, sache alors que tu resteras un pion entre les mains de roitelets insignifiants, et que la rose de pierre blanche scellera à jamais ses secrets. Ton misérable roi est déjà mort ; regarde-le ! Peut-être choisiras-tu de sauver sa descendance et de mettre ton épée au service de celle-ci, comme un bon chien ? À ta guise. Mais l'oracle est clair sur ce point : les filles d'Audhurin entraîneront la déchéance de la Tiornie. Alors fais ton choix, homme du Sud. Moi, je suis une louve. Fais ton choix ; la gloire ou la ruine. »

*Voici que ce récit s'achève sans que tout ne soit élucidé – mais une seule histoire ne suffit pas à tout raconter. Voici que ce récit s'achève, c'est vrai, or il vous reste une décision à prendre. La plus importante. Il faut croire que la suite de l'histoire vous appartient, à vous et à vous seul – ô Valeas de l'Archipel Bleu, légendaire capitaine métis des Déjà Morts !*

## 49

Vous ordonnez qu'on vous amène un prisonnier pas trop estropié.

Un guerrier musculeux et trapu, au crâne rasé, au visage balafre et maculé de sang coagulé se tient bientôt devant vous, encadré par deux de vos hommes. Il vous jette un regard de défi. Vous prononcez de votre mieux ces quelques mots dans sa langue :

« Parle, et tu auras la vie sauve. Que craint le chamane par-dessus tout ?

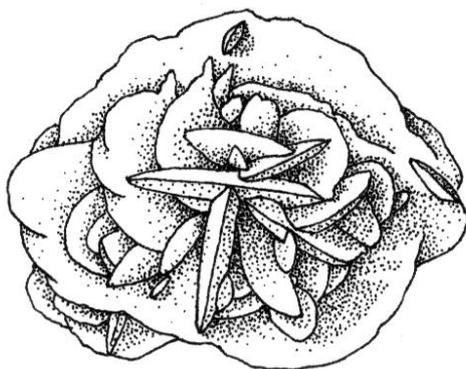
— Rien, fils de chienne, il ne craint rien ; comme moi d'ailleurs, comme tous les nôtres ! Ou plutôt si, j'ai peur d'une personne, une seule : le chamane. Tue-moi, qu'on en finisse, ou alors ne m'adresse plus la parole. »

Vous n'en tirerez rien de plus.

Retournez au **15** et faites un autre choix.

## 50

Est-ce bien le moment de s'absorber dans les reflets irisés de la gemme ?... C'est en tout cas ce que vous faites. Happé par le jeu fascinant de ses couleurs, vous parvenez à un état de conscience modifié. Alors que le monde physique disparaît autour de vous, d'étranges formes se dessinent et le remplacent peu à peu... Des ondulations... Des vagues... Des dunes... Vous marchez dans le sable d'un désert immense. Il fait nuit, et la lune pleine déverse sa clarté sur ce paysage grandiose et désolé. Un ciel sublime brille au-dessus de ce monde. N'est-ce pas la constellation de la Salamandre qui scintille juste au-dessus de l'horizon ?... Il fait froid, le vent souffle en rafales. De plus en plus fort. En fait, une tempête de sable approche, qui vous engloutira. Car il n'y a nulle part où fuir, nulle oasis où s'abriter... Bientôt, un mur tourbillonnant de fine poussière aux grains acérés vous lacère de toute part, et des millions d'éclats de quartz scintillant s'engouffrent dans vos poumons. FIN



*Merci à mes bêta-testeurs : Ghislaine Tokala, Côme Feugereux et Mikaël Bannier.*

*Puisse le Dieu Aveugle éclairer leur chemin ! 😊*

## FEUILLE D'AVENTURE

### *Valeas le Métis*

**BLESSURES** ○ ○ → Mort (*recommencez au 1*)

**COMPAGNONS « DÉJÀ MORTS » :**

**ÉQUIPEMENT :** épée bâtarde, arbalète et carreaux, dague, pourpoint de cuir épais, outre en peau, rations, nécessaire de premiers soins, bourse de pièces d'or et d'argent, rose des sables.

- Vous êtes une force de la nature capable d'encaisser une blessure supplémentaire  
(*tracez un 3<sup>e</sup> cercle en face de Blessures, ci-dessus*)
- |   |   |
|---|---|
| ○ Vous emportez une deuxième épée         | ○ Vous emportez des torches   |
| ○ Vous emportez un bouclier               | ○ Vous emportez une bouteille de vin de Sélis   |
| ○ Vous emportez une hache                 | ○ Vous portez une cotte de mailles ( <i>une seule fois, ignorez la 3<sup>e</sup> Blessure que vous recevrez</i> ) |
| ○ Vous emportez une corde                 |   |
| ○ Vous connaissez les plantes médicinales | ○ Vous connaissez les légendes du Nord  |