

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

La Geste d'Eldenourin

JÉRÔME WIRTH



L'ÉPREUVE
DES CLANS

GYNOGEJE JEUNESSE



Jérôme Wirth

L'Épreuve des Clans

La Geste d'Eldenourin/1

*Cette AVH est dédiée à Bruenor et à ses
Chroniques de Titan*

*Merci à Koa pour l'utilisation de son illustration en
couverture et à Steiph pour la conception*

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DE LA FORET D'YFFEN

Habilité, Endurance, Chance et Pouvoir

Votre *total de départ* d'HABILITÉ est de 8.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Il s'agit de votre *total de départ* d'ENDURANCE.

Votre *total de départ* de CHANCE est de 10.

Votre *total initial* de POUVOIR est de 12. *Notez que votre total de POUVOIR ne pourra pas excéder 15 durant cette aventure.*

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos totaux de départ d'HABILITÉ, d'ENDURANCE, de CHANCE et de POUVOIR.

Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions — qui vous seront signalées — au-dessus du total de départ. Vous devrez garder un compte très exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement des armes et votre adresse au combat en général : plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures. Plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Le POUVOIR est l'énergie psychique qui vous permet de voyager dans le Monde des Rêves, le domaine secret auquel ont accès les chamans des Elfes des Bois et leurs disciples. Au départ de cette aventure, vous disposez de 12 points de POUVOIR. Il vous sera expliqué ci-dessous comment vous serez amené à les dépenser. Dans certaines occasions, vous pourrez également reconstituer votre stock de POUVOIR. Si votre POUVOIR tombe à zéro (et seulement dans ce cas), vous pouvez utiliser 2 points d'ENDURANCE pour 1 point de POUVOIR.

Modificateur à la Force d'Attaque

Cette grandeur vous sera utile lors du déroulement des combats (voir plus bas), vous devez donc la tenir à jour sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle varie en fonction de l'équipement que vous possédez (en particulier les armes) et des Influences que vous subissez (voir la chapitre Influences).

Au départ de l'aventure, lorsque vous combattez sans arme, votre *Modificateur* vaut -2.

Combats

Même si la nature des Elfes est pacifique et que la violence est leur ultime recours, il vous sera parfois demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de différentes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit :

tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ et votre *Modificateur* à la *Force d'Attaque*. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si

la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats)

7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un

combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la Fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats). La Fuite n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque assaut vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs *Forces d'Attaque* et faites de même avec la vôtre. L'assaut se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque*

supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le nombre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce nombre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : Tentez votre Chance. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez Tenter votre Chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux

points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous Tentez votre Chance.

Testez votre Habileté

À certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de Tester votre Habileté. La règle pour tester votre habileté est la même que pour Tenter votre Chance si ce n'est que vous ne déduisez pas un point de votre total d'HABILITÉ après avoir réalisé le test.

Le Monde des Rêves

Les divinités de votre tribu s'adressent à vous par des rêves au cours desquels elles vous transmettent leurs instructions, parfois difficiles à interpréter ! Les rêves peuvent également vous permettre de régénérer vos pouvoirs ou de les accroître. Comme vous le savez, presque toutes les créatures vivantes rêvent, mais elles ne maîtrisent pas l'art de contrôler les rêves : elles ne choisissent ni le moment où elles rêvent ni l'objet de leurs rêves, et les images décousues qu'elles voient sont le reflet des divagations inconscientes de

leurs esprits. Les Elfes des Bois, quant à eux, pratiquent le « rêve actif » depuis très longtemps : non seulement ils ne sont pas emportés par leurs rêves, mais ils peuvent y exercer leur volonté et agir, tout comme ils le feraient dans le monde réel, lorsqu'ils sont éveillés. Ainsi, en rêvant, vous vivez des situations qui sont étrangement parallèles à celles du monde réel. Il vous arrivera très souvent, au cours de votre aventure, de dormir et de rêver ! Comme dans le monde réel, vous devrez prendre des décisions dans vos rêves. Les créatures que vous y rencontrerez seront animées par le POUVOIR et, parfois aussi, par la CHANCE, mais non par l'ENDURANCE, qui est une qualité physique. En rêve, vous affronterez des ennemis irréels, et vous recevrez dans ces cas-là des instructions pour mener le combat. Si vous êtes vaincu en rêve, vous courrez très peu de risques de mourir pour de vrai, mais il se peut en revanche que vous perdiez des points de POUVOIR. Si vous êtes vainqueur ou si vous vous tirez habilement d'une situation dangereuse dans le Monde des Rêves, vous gagnerez des points de POUVOIR.

Les positions de la conscience

Certaines positions qui correspondent aux déplacements majeurs de votre conscience sont associées à un influx énergétique particulier. Elles sont indiquées par un soleil (☼) et sont appelées *paragraphes solaires*.

Chaque fois que vous rencontrerez un paragraphe de position solaire, vous serez autorisé à noter deux informations :

- le numéro du paragraphe ;
- un mot (nom commun ou nom propre) figurant dans le paragraphe, et un seul, appelé *Clé du rêve* ;

Vous garderez ainsi trace de tous les paragraphes solaires rencontrés.

Les sauts de conscience

Du fait de votre apprentissage des rêves, à chaque fois qu'ils vous sera proposé de vous rendre à une position solaire, vous aurez le choix de vous rendre à la place à n'importe quelle autre position solaire que vous aurez déjà notée auparavant. Chaque saut de conscience vous coûte 1 point de POUVOIR.

Les influences

Par ailleurs, le franchissement des Portes du Rêve, vous le verrez, met votre conscience à la merci de nombreuses influences externes qui vous procurent de l'énergie pour vous déplacer mais qu'il vous faudra utiliser à bon escient. Les influences que vous subissez vous seront indiquées dans le texte.

Vous pouvez conserver au maximum trois influences. Chaque fois qu'une nouvelle influence vous est indiquée dans le texte, vous devez la conserver. Si vous subissez déjà trois influences, vous devrez donc vous débarrasser de l'une d'entre elles. Vous ne pouvez jamais rejeter une influence sauf au moment où vous en subissez une nouvelle et si vous avez déjà trois influences (ou dans d'autres cas qui seraient expressément mentionnés dans le texte).

Certaines Influences sont *incompatibles* (elles sont notées par le signe \neq dans la table des Influences plus loin). Lorsque vous subissez une nouvelle Influence, vous devez rejeter toutes celles qui sont incompatibles avec elle.

Au cours de votre errance onirique vous pourrez également vous retrouver doté d'attributs énergétiques

spéciaux qui auront eux un effet permanent. Il vous sera demandé de les noter à ce moment.

La mémoire dans les rêves

Dans le Monde des Rêves, la mémoire n'est pas aussi certaine que dans le monde éveillé, en tous cas pas pour vous qui en êtes encore au début de votre apprentissage.

De ce fait les notes que vous serez autorisé à prendre durant vos séjours dans le Monde des Rêves sont limitées à :

- l'évolution de vos points de POUVOIR;
- les influences qui vous gouvernent ;
- les attributs énergétiques (explicitement spécifiés dans le texte) ;
- les numéros des paragraphes solaires et la Clé du Rêve correspondante ;

Les Sortilèges

Attention : vous ne pouvez lancer des sortilèges que dans le monde réel, jamais en rêve. Ne l'oubliez pas et prenez garde à ne pas confondre le Monde des Rêves

et la réalité. Vous n'êtes pas un sorcier initié aux plus secrets arcanes de la magie, vous connaissez seulement une demi-douzaine de sortilèges, ce qui est amplement suffisant pour un Elfe des Bois pacifique et tranquille comme vous. Néanmoins, vous allez sans doute bénir le ciel à plusieurs reprises au cours de votre aventure d'avoir appris ces quelques sortilèges ! Chaque fois que vous voulez lancer un sortilège, il vous en coûtera des points de POUVOIR et, par ailleurs, leur effet a une durée limitée. Vous ne pourrez recourir à un sortilège au cours d'un combat que si des instructions vous l'indiquent (sauf le sortilège de Handicap) ; dans ce cas, il sera également précisé ceux auxquels vous pouvez faire appel. Les sortilèges que vous maîtrisez sont les suivants :

Écran Magique de Protection (3 points de POUVOIR) : Jette un voile d'invisibilité sur le périmètre qui vous entoure. Les Elfes des Bois y recourent pour protéger leurs villages, par exemple. Prenez garde, lorsque votre ennemi est très près de vous, à ne pas l'entourer lui aussi de l'Écran : vous deviendriez tous les deux invisibles, mais lui vous verrait toujours.

Illusion (3 points de POUVOIR) : Permet de donner à n'importe quel objet ou créature

vous y compris — l'apparence de votre choix, dans la limite du raisonnable cependant. De plus l'illusion s'estompe immédiatement si une créature touche l'objet concerné.

Handicap (2 points de POUVOIR) :

Diminue l'ENDURANCE de votre adversaire de 4 points. Ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat. Vous pouvez utiliser ce sort sans que le texte ne le mentionne.

Lévitacion (3 points de POUVOIR) :

Vous permet de vous élever et de flotter dans les airs jusqu'à une hauteur de quatre mètres environ. Vous pouvez aussi y recourir pour vous poser au sol en douceur, en sautant d'une falaise, par exemple.

Détection (2 points de POUVOIR) :

Vous permet de déceler une présence bénéfique ou maléfique : un trésor, un danger, un ennemi caché, un passage secret... Seul inconvénient : ce sortilège n'agit que dans un petit rayon autour de vous et ne peut donc pas vous avertir de dangers situés plus loin sur votre route.

Feu (3 points de POUVOIR) :

Vous permet de faire jaillir du bout de vos doigts des

flammes que vous pouvez projeter vers une cible (la poitrine d'un ennemi, par exemple), rassembler en un rideau de feu ou, tout simplement, utiliser pour vous réchauffer !

Invocation d'Influence (4 points de POUVOIR) :

Un sortilège spécial qui permet d'avoir recours à une Influence qu'on ne possède pas. Seules les Influences mentionnées dans la Table des Influences (ci-dessous) peuvent être invoquées. Vous ne pouvez invoquer une Influence que lorsque le texte ou la situation (réduction de coût d'un sortilège) réclame l'Influence. Le sortilège prend fin automatiquement à la fin du paragraphe où vous l'avez utilisé.

Vous pouvez invoquer une Influence qui est incompatible avec les Influences que vous subissez déjà. En revanche, celles-ci deviennent inactives pendant la durée du sortilège.

Ce sortilège puissant réclame beaucoup d'énergie, mais *vous pouvez réduire son coût en utilisant les Clés du Rêve que vous avez notées* (voir Table des Influences). Dans tous les cas, une Invocation coûte au minimum 1 point de POUVOIR

Vous pouvez utiliser ce sort sans que le texte ne le mentionne.

TABLE DES INFLUENCES

Invocation: 4 points de POUVOIR	Clés du Rêve (-1 coût par Clé)
Galana	Arbre ; Feuille ; Herbe ; Forêt
Eau ≠ (Air; Feu)	Rivière; Lac; Pluie ; Océan
Air ≠ (Eau ; Feu)	Vent ; Souffle ; Ciel
Feu ≠ (Eau; Air)	Flamme ; Braise ; Lumière
Terre	Sol ; Pierre ; Roche ; Falaise ; Glaise

Combats dans les rêves

Il vous sera parfois demandé d'affronter des entités dans le Monde des Rêves. Dans ce cas, vous devrez utiliser votre POUVOIR et non votre HABILITÉ. Vous devez impérativement combattre au moins un assaut.

1. Lancez 1 dé, ajoutez les éventuels modificateurs

proposés par le test, et ajoutez le résultat à votre total de POUVOIR.

2. Faites de même pour l'entité que vous affrontez.

3. Comparez les deux scores. Si votre total est supérieur ou égal à celui de l'entité adverse, vous l'avez vaincue. Si votre total est strictement inférieur, vous perdez 1 point de POUVOIR. Vous avez alors le choix entre reprendre l'affrontement à l'étape 1 ou abandonner le combat.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se

révéleront alors risqués, aussi, soyez prudent !
Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et retirez 1 Provision. Rappelez-vous toutefois que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder votre *total de départ*.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux, ils peuvent même excéder votre niveau initial. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous cependant que vos points de CHANCE ne peuvent en aucun cas excéder 12.

Équipement

Telessa, une épée elfique : votre épée appartient à la lignée de guerriers de votre père depuis de nombreuses générations. C'est une très belle arme, et qui plus est une arme elfique. Elle ajoute + 2 à votre *Modificateur à la Force d'Attaque* lorsque vous l'utilisez en combat (au début de l'aventure, si vous combattez avec Telessa, votre *Modificateur* est donc nul).

Qui plus est, vos capacités acquises au cours des

enseignements chamaniques vous permettent d'augmenter ponctuellement sa puissance. Lors d'un combat, vous pouvez augmenter de 2 points supplémentaires votre *Modificateur à la Force d'Attaque* pour un coût de 1 point de POUVOIR.

La Geste

Votre initiation se déroulera sur plusieurs volumes qui constituent la Geste d'Eldenourin. Ceux-ci pourront être joués indépendamment mais les choix que vous aurez faits dans les premiers volumes vous permettront d'interférer avec les volumes suivants.

Toutes les notes mentionnées en gras (objets ou informations) doivent être conservées d'un volume à l'autre pour profiter de ce mode de jeu.

Bonne route, Nour !

Le retour de la Comète

Tous les six ans, la même comète traversait le ciel de Titan et la légende disait que seuls les Elfes de la forêt d'Yffen pouvaient l'apercevoir ; et s'ils pouvaient l'apercevoir c'est qu'elle portait un message pour eux, la fin d'un cycle d'Erillia et le début de la régénération du sol de la forêt.

Tous les six ans, le village se rassemblait et admirait la traînée lumineuse, et à ce moment trois éclairs zébraient le ciel, un bleu, un rouge et un blanc, et le chaman levait ses mains au ciel en imitant le cri du corbeau. Les femmes dansaient autour du feu, elles entonnaient le chant traditionnel :

*Embrasez les airs
Elles sont tombées les pierres*

*Soufflez sur l'eau
Pour soulager nos maux*

*Aspergez les flammes
Et apaisez nos âmes*

Ce rituel marquait l'ouverture de l'Épreuve des Clans d'Yffen.

Outre le clan Galoren qui séjournait à l'est de la forêt, aux abords du lac Nekros et de ses brumes vénéneuses, la tribu de l'ouest, Egloraï, et celle du sud, Amillel, participaient tous les six ans à cette joute initiatique en y présentant leur meilleur disciple. Chaque clan avait pour mission de trouver l'une des trois Pierres de la Comète puis les champions s'affrontaient, muni chacun du pouvoir de sa Pierre, dans un combat de l'esprit. Le clan proclamé vainqueur était alors nommé Gardien d'Yffen pour les six années à venir et il se voyait confier le miroir de cristal des Elfes, celui qui permet de sonder les maléfices que les forces du Chaos projettent régulièrement sur cette région de Titan.

Un Conseil de village

« Tu ne seras jamais un grand sorcier, Nour, ton énergie n'est pas suffisante. Beaucoup de tes condisciples te surpassent, à la fois dans l'art de rêver mais aussi dans la sorcellerie. Mais tu es un bon combattant, comme ton père, et surtout tu as un don unique en son genre : tu sais attirer et canaliser l'énergie de ce qui t'entoure. Tu vois, par exemple, Telessa est une arme formidable entre tes mains !

Si tu apprends les techniques qui permettent d'exploiter ce don peut-être que tu pourras être le futur chaman de Galoren. Parce que je me fais vieux, et qu'un jour pas si lointain j'entreprendrai le voyage vers Tir-Nan-Og... »

Un murmure parcourt l'assemblée qui jusque-là buvait en silence les paroles d'Eldayffelin. Le chaman de la tribu Galoren va sur ses cent-vingt ans, ce qui est loin d'être vieux pour un Elfe, aussi sa dernière phrase résonne d'une manière énigmatique.

« Si tu travailles, si tu écoutes mon enseignement, si tu t'obstines malgré les échecs... Le chaman est le défenseur de la tribu, Nour, et ton don est un don défensif. Tu seras d'autant plus fort que ton adversaire est puissant, c'est un cadeau de Maella, la

substance originelle, le flux d'énergie primordial...

C'est pour ça que cette année tu seras le représentant de notre tribu à l'Épreuve des Clans. C'est un grand honneur qui t'est fait, qui va susciter pas mal de jalousies, alors tâche d'en être digne ! Tu as trente-deux ans, tu es jeune encore parmi mes disciples, mais j'étais à peine plus vieux que toi lorsque j'ai rapporté le Miroir à la tribu Galoren. »

Les regards sont maintenant tournés vers vous, pour la plupart amicaux et admiratifs. Votre père vous adresse un clin d'œil appuyé, qui vous embarrasse, alors que vous ne pouvez manquer de noter l'expression jalouse de certains de vos condisciples. Parmi les élèves du chaman, il n'y a qu'Abitha qui paraît sincèrement heureuse pour vous.

Il n'y a pas si longtemps, la jeune Elfe aurait été la première à vous fusiller du regard, persuadée que cet honneur aurait dû lui revenir. Et sans doute il aurait dû lui revenir. Mais elle a bien changé maintenant, depuis qu'elle est mariée à Feduryell le Silencieux. Le jeune couple se tient souvent à l'écart de l'activité du village et Abitha pour sa part se prépare à devenir une prêtresse de Galana. Son sourire complice vous étreint d'un étrange pincement au cœur...

Le reste de la soirée s'estompe derrière un voile d'euphorie et vous regagnez finalement la hutte avec

votre père, perclus de fatigue. Pourtant vous demeurez accroupi sur votre natte une bonne partie de la nuit, les yeux fixés sur l'éclat de Telessa qui protège habituellement votre sommeil.

Demain vous avez rendez-vous chez le chaman pour les derniers préparatifs. Rendez-vous au **1**.

Ballade en trois couplets

1

Le lendemain, c'est avec émotion que vous recevez l'accolade de votre père, puis de vos grands-parents venus vous saluer avant le « voyage ». Même Abitha est venue jusqu'à votre hutte et elle dépose sur votre joue un baiser bruyant qui rebondit jusqu'à vos entrailles.

Notez que vous êtes sous l'influence du *Baiser*.

L'émotion de vos proches est compréhensible, les Elfes de votre tribu étant peu enclins à s'éloigner du village ; mais elle ne fait qu'ajouter à votre appréhension. Un épais mystère demeure autour de l'Épreuve des Clans et ceux qui en sont revenus, vainqueurs comme vaincus, l'entretiennent savamment.

Vous repoussez la toile imprimée qui couvre l'entrée de la demeure d'Eldayffelin. Le vieux chaman vous y attend dans la pénombre, assis en tailleur, les yeux clos. La sérénité de ses traits contraste avec votre propre inquiétude. Vous vous asseyez

respectueusement et attendez qu'il prenne la parole pour vous expliquer les modalités de l'Épreuve. Vous avez déposé Telessa à vos pieds sur le tapis d'herbe et de poussière.

Eldayffelin demeure immobile, de longues minutes durant, et vous vous permettez un raclement de gorge pour rappeler votre présence. Le chaman ne réagit pas mais vous jureriez que ses lèvres se sont plissées en un sourire imperceptible. Peu à peu la tension tombe, vos muscles se relâchent, votre mâchoire s'assouplit et vous sentez une onde glisser sous votre front.

Déjà plongé dans un demi-sommeil, vous distinguez la silhouette d'Eldayffelin qui tend un bras vers votre visage. Puis la paume de sa main masse les contours de votre face.

« Je crois que tu es prêt maintenant... »

Au moment où ses mots pénètrent votre conscience, l'espace se déforme autour de vous deux pour vous aspirer comme un siphon. Vous tourbillonnez au milieu de lumières et de sons qui vous sont inconnus. Vous êtes conscient de votre main droite, serrée autour du poignet d'Eldayffelin, de votre main gauche, crispée sur la garde de Telessa. Autour de vous les lumières se rétractent, des parois se matérialisent. Elles sont sombres comme une galerie de mine mais leur surface est lisse. Vous plongez à la

suite du chaman, dont les bras recouverts de plumes battent devant vous en vrombissant.

À droite, vous distinguez un autre tunnel, similaire à celui dans lequel vous êtes aspiré. La tentation absurde vous vient de lâcher Eldayffelin pour vous laisser glisser dans cette galerie. Pour cela, il vous faudrait réaliser un effort puissant de volonté, qui vous coûterait 2 points de POUVOIR. Allez-vous céder à cette impulsion (223) ou bien poursuivre votre route dans le sillage d'Eldayffelin (182) ?

2

Si le combat a duré au moins six assauts, ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*.

Enfin libérée de l'emprise du Golem, la jeune pisteuse se précipite vers vous pour vous remercier. Vous pensez même un instant qu'elle va se jeter à votre cou ! Mais elle se contente d'un sourire appuyé. Si elle était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre elle est maintenant Bienveillante.

Remise de ses émotions, elle traverse prudemment le ruisseau pour enfin récupérer sa pêche.

Vous reprenez ensuite la route au **61**.

3

Trop occupé à taillader les branches, vous réduisez votre vigilance, et vous êtes pris au dépourvu lorsqu'une énorme masse de poils surgit dans votre dos et vous assène un terrible coup de griffes. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous vous dégagez rapidement de l'étreinte de l'Artolyx, un terrible prédateur de la forêt, et vous vous apprêtez à l'affronter lorsqu'une branche agrippe le monstre par le cou. L'Artolyx gronde en tentant de se défaire du végétal, mais dans le même temps des racines surgissent du sol pour enlacer ses pieds et vos alliés inattendus ont tôt fait de mettre à terre l'animal furieux. Vous découvrez alors la longue silhouette de Kenegiel qui abaisse calmement son bras pour le ramener le long de sa toge. Le jeune mage se permet alors un sourire discret et vous le remerciez d'un simple regard pour son intervention. Voilà qui vous aura permis de tester les pouvoirs du champion du clan Egloraï !

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel et rendez-vous au **128**.

4

Soudain votre conscience est transportée sur des

distances inimaginables, une énergie vertigineuse s'est emparée de vous. Vous comprenez que vous avez répondu à l'invitation d'un Éclaireur des Êtres Sombres. Eldayffelin vous a souvent mis en garde contre le danger de ces silhouettes vagues qui s'agitent autour de vous, avides de votre énergie...

Vous vous souvenez maintenant que vous avez déjà voyagé jusqu'ici, au début de votre initiation dans le Monde des Rêves. Les Êtres Sombres ne vous ont pas oublié et vous voilà rappelé vers eux.

Et surtout, vous vous rappelez qu'il est important d'être protégé lorsqu'on s'aventure jusqu'ici ! Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, de l'*Eau*, du *Feu*, de l'*Air* ou de *Galana*, rendez-vous au **638**. Sinon allez au **49**.

5

Vous lancez votre épée à travers la brume noire et vous prenez aussitôt conscience que votre tentative est périlleuse. Votre lame s'enfonce dans le voile méphitique puis est aspirée par une force inattendue qui vous attire à votre tour dans le brouillard. Vous allez devoir faire appel à votre POUVOIR pour résister à l'aspiration des Plans Extérieurs.

Testez votre POUVOIR avec trois dés. Retirez 3

points à votre jet si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau* et ajoutez 3 points si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*.

Si le Test est réussi, allez au **108**, sinon rendez-vous au **266**.

6

Les tiges noueuses qui composent la structure de votre cage s'enroulent avec vigueur autour de vos poignets et les ensèrent jusqu'à vous forcer à ployer les genoux. Vous ouvrez la bouche pour pousser un hurlement de douleur...

Notez que vous êtes sous l'Influence de la *Cage*. Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au paragraphe de sortie de rêve (→).

7

La pénombre commence à s'installer dans la forêt et vous partez à la recherche de Kenegiel. La clarté de la lune approchant la plénitude encourage quelques oiseaux à gazouiller avec le crépuscule.

Vous ne tardez pas à trouver le jeune mage qui a pris possession d'une clairière en y déposant ses affaires.

Avec une branche cassée, il a tracé une étoile sur le

sol et s'est assis en tailleur devant elle. Il joint les mains à hauteur du nombril et ferme ses yeux.

Est-ce que vous voulez l'interroger sur ce qu'il est en train de faire (134) ou le laisser se concentrer (209)?

8

Si vous avez déjà rencontré un Spriggan, rendez-vous au **470**.

Sinon l'option la plus sage qui vous vient à l'esprit consiste à prendre l'apparence d'un Orque, parce que vous savez que ce genre de créature vous attend de l'autre côté. Déduisez 3 points de votre total de POUVOIR, puis rendez-vous au **431**.

9

La pisteuse Amillel a fait un tel massacre avec son arme improvisée, que le nuage meurtrier s'enfuit paresseusement. Logavia s'approche alors d'un tronc d'arbre et brise le bout d'une branche qu'elle range dans son carquois.

« Je la taillerai pour en faire une flèche ! vous lance-t-elle, visiblement fière de sa démonstration. »

Notez d'ores et déjà que Logavia dispose d'une Flèche de Glace. Si vous avez perdu 8 points d'ENDURANCE ou plus dans la traversée et que Kenegiel est avec vous, il utilise ses pouvoirs pour vous soigner (vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et vous ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel), conscient que si vous succomez maintenant tout le peuple Elfe en paiera le prix.

et rendez-vous au **369**.

10

Vous posez un genou à terre pour bander votre arc. C'est une arme elfique, vous savez qu'elle ne saurait manquer sa cible. Vous tirez de toutes vos forces sur la corde avant d'encoher la flèche.

Si vous êtes sous l'Influence de *Galana*, allez au **466**, sinon rendez-vous au **271**.

11

Sans doute inspiré par la déesse de la nature et des plantes, vous reconnaissez immédiatement les trois produits que Logavia vous propose de goûter.

Les baies contiennent un alcool très puissant, utilisé souvent au cours des fêtes pour libérer ses pulsions.

L'herbe rouge est connue comme l'herbe du sommeil et elle ne provient certainement pas de la forêt d'Yffen. Ce que Logavia ne sait peut-être pas c'est que les pratiquants du rêve actif comme vous savent en contrôler les effets et en tirer profit au cours de leurs rêves. Quant aux fleurs violettes, elles ont simplement des vertus tonifiantes.

Laquelle de ces plantes allez-vous choisir ?

Si vous choisissez les baies, allez au **38**

Si vous choisissez l'herbe rouge allez au **147**

Si vous choisissez les fleurs violettes, allez au **247**

12

Comme vous l'aviez pressenti, la créature se désintéresse de vous et replonge presque aussitôt dans le couvert végétal. Puis vous le voyez filer tel un serpent de mer dans la direction de la lueur rouge que vous aviez identifiée plus tôt.

Voilà en tous cas un chemin qui ne paraît pas sûr pour l'heure et vous décidez de concentrer votre attention sur les deux autres taches lumineuses. Est-ce que vous voulez tenter de gagner les parages de la lumière blanche (**138**) ou de la lumière bleue (**468**)?

13

Le visage d'Eldayffelin se superpose à votre rêve, déchirant votre sommeil. Le vieux chamane vous parle avec tristesse :

« Vous avez perdu l'un des nôtres et les trois pierres ne pourront pas être réunies cette année. Le pacte avec les Esprits est rompu ! C'est une ère de grands troubles qui s'annonce pour les Elfes d'Yffen.

Je te ramène à la maison, Nour... »

C'est une autre histoire qui se profile pour vous. Mais celle-ci n'est pas contée par la Geste d'Eldenourin...

14

Votre sens de l'orientation est rapidement mis en défaut. Vous n'êtes pas un pisteur et qui plus est votre clan est connu pour vivre au ras du sol. Les autres clans vous raillent d'ailleurs à travers le sobriquet de Pieds-Terreux...

Il ne fait plus de doute que si vous insistez vous courez le risque de vous éloigner encore plus. La fatigue accumulée vous a déjà coûté 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE lorsque vous décidez de regagner le sol.

Rendez-vous au **328**.

Logavia surgit tout d'un coup en vous faisant sursauter. Sa chevelure blanche est presque défaite et vous pouvez voir qu'elle est épuisée, même si elle cherche à la cacher. Elle se laisse tomber lourdement sur le sol, l'air maussade et ouvre sa main gelée.

« Elle ne me fait pas mal... mais je sais maintenant que la Pierre de l'Air ne m'est pas destinée. J'ai perdu mon temps ! »

Vous avez cru intercepter un sourire furtif de Kenegiel, qui détourne la tête en toussotant. Cette péripétie aura eu le mérite de convaincre tout le monde que vous faites mieux de rester groupés pour l'instant.

Vous prenez la parole à votre tour et, quand vous décrivez votre rêve, vous sentez que vos deux compagnons vous prennent désormais au sérieux. Ouvrant des yeux ronds, Logavia s'écrie :

« Tu as vraiment vu le nid ! Et j'ai senti ton aide, j'en suis sûre, au moment d'affronter le Ptérolin ! »

Si Logavia était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre notez qu'elle est Bienveillante.

Rendez-vous au **229**.

16

Telessa se met à fourmiller à votre flanc lorsque vous remarquez que la créature fangeuse a relâché sa pression sur votre compagne. Mieux encore, il se baisse pour la déposer silencieusement à vos pieds et son attitude traduit une totale soumission envers vous.

Interloquée, Logavia vous rejoint en titubant.

« Apparemment il te prête allégeance... tu pourrais peut-être l'interroger sur les Pierres Elementaires ? »

Avant que vous n'ayez pu rétorquer que vous ne savez pas en quel langage vous adresser à une telle créature, le Golem se lance dans une série de mimiques grossières. Pendant ce temps, Logavia traverse pour récupérer le poisson qu'elle avait embroché.

Rendez-vous au **399**.

17

Vous êtes surpris de constater que vous comprenez parfaitement la créature alors qu'il ne parle pas la langue des Elfes, la seule que vous ayez apprise.

L'Homme-Ecureuil se perd en remerciements mais il est désespéré de s'être fait dérober la Pierre :

« L'Oiseau a emporté la Pierre... c'est un grand

malheur ! Cette Pierre rend fou les oiseaux. Je voulais la rapporter à notre Vénérable pour qu'il nous en débarrasse...»

L'Homme-Ecureuil vous explique qu'il a lui-même arraché la pierre à un groupe de pies qui se la disputaient, quelque part plus au nord de la forêt.

Sentant que vous pouvez lui faire confiance, vous expliquez que vous êtes à la recherche de cette Pierre. Elle doit être rendue aux esprits de la terre pour entamer un nouveau cycle de fécondité. L'Homme-Ecureuil vous écoute attentivement et opine du chef.

« Oui, c'est ce qu'il faut faire. Notre Vénérable serait d'accord avec toi.

Si tu veux trouver la Pierre, il faut trouver le nid de l'oiseau... Les Ptérolins ramènent tous les objets qu'ils dérobent à leur couvée. »

Les Ptérolins sont des rapaces géants et la surface de leur territoire est à la mesure de leur taille. L'Homme-Ecureuil vous explique que celui-ci est considéré comme un seigneur par les oiseaux de la forêt d'Yffen et qu'il niche à flanc de falaise dans le Grand Défilé, au nord. Selon lui, une fois rendu là-bas, vous n'aurez pas de mal à le localiser. Pour finir il dénoue **un bracelet de noisettes** percées qui ornait son poignet et insiste pour vous le donner.

« Ta mission est sacrée, ami Elfe. Tu auras plus besoin de ce bracelet que moi et il te portera chance au meilleur moment, crois-moi ! »

Vous nouez le bracelet en le remerciant chaleureusement (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Notez également que vous avez *localisé* la Pierre de l'Air.

Finalement vous saluez respectueusement la créature qui vous a fourni ces indications précieuses. Lui-même vous remercie une dernière fois avant de déployer sa cape et s'élancer dans un vol silencieux. La rencontre avec l'homme-écureuil vous a rapporté 1 point de CHANCE, et vous vous prenez à espérer que votre mission sera finalement moins difficile que prévue.

Il est temps pour vous de redescendre de l'arbre. Rendez-vous au **174**.

18

Trop nombreux, les Hommes-Lézards sont parvenus à vous maîtriser. Ils décident de vous attacher avec des lianes. Apparemment ils n'ont pas l'intention de vous tuer immédiatement. Ils attendent sans doute un prêtre pour vous sacrifier au Prince Démon.

L'un d'eux s'approche de vous et vous gratifie d'une

claque sonore.

« Réveille-toi, Nour, ça suffit ! »

Vous sursautez en reconnaissant la voix qui n'a plus l'accent guttural des monstrueux reptiles. Vous levez la tête et découvrez les yeux bleus et le visage contusionné de Logavia qui vous toise avec colère.

« Je t'avais dit de ne pas toucher à cette herbe. Tu le fais exprès ma parole ! Quel est l'abruti qui a décidé de t'embarquer avec nous dans l'Épreuve ? »

Contrit, vous ne savez pas quoi répondre. Vous perdez 1 point de CHANCE. Notez que Logavia est maintenant Hostile et augmentez d'1 point son *Compteur*. Si Kengiel est avec vous, notez qu'il est également Hostile et augmentez d'1 point son *Compteur*.

Ligoté jusqu'à l'aube, il est hors de question pour vous de replonger dans le Monde des Rêves. Vous vous reposez toutefois quelque peu, ce qui vous fait regagner 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au **200 – Deuxième jour**.

19

Malgré leur relative maladresse, l'un des Orques parvient à vous atteindre à la tête. Vous entendez une

clameur de joie pendant que vous chutez lourdement au sol. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **457**.

20

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **53**)

L'obscurité dans laquelle vous êtes plongé est lacérée par des cercles flamboyants qui dansent autour de vous. Ils forment un ballet concentrique qui se resserre autour de votre ceinture, progressivement. L'Esprit de l'arbre s'insinue alors dans vos veines.

« Tu fais corps avec ma sève, Nour, tu frémis au milieu du tourbillon des siècles... choisis ton anneau, Nour. »

Vous comprenez que pour vous échapper il faut empoigner l'un de ces cercles de feu. Allez-vous jeter votre dévolu sur le cercle le plus éloigné de vous (**392**) ou sur un cercle plus proche (**186**)?

21

Le Talisman en os est destiné à être utilisé pour récupérer la Pierre de l'Eau. Si ce n'est pas déjà le cas, notez qu'il est maintenant en possession de celui qui va partir en quête de cette Pierre.

Puis, rendez-vous au **580**.

22

Il vous paraît plus sage d'éviter la tempête, c'est pourquoi vous profitez de votre légèreté pour vous élever et planer doucement dans les airs. Les branches s'enroulent en colonne au-dessus de la forêt et tentent en vain de vous agripper avant de retomber parmi l'océan des arbres.

Vous progressez au milieu des nuées qui cachent la lune et vous vous rapprochez de la tache laiteuse, qui ne tarde plus à vous aveugler.

Notez que vous êtes sous l'Influence de *Lunara* et rendez-vous au ☼ **110**.

23

Vous voilà confronté à une immense face jaune et noire, encadrée par deux yeux globuleux et surmontée d'une paire d'antennes. Ses mandibules claquent avec appétit. Vous allez devoir combattre ce frelon dans le monde onirique.

FRELON POUVOIR 7

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, votre modificateur est de +2 dans ce combat. Si vous en

sortez vainqueur, vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous plongez dans le vert de la forêt au ☼ **281**.

Si vous abandonnez, vous quittez le rêve (→).

24

Logavia écoute poliment votre histoire mais elle tombe de sommeil et vous sentez qu'elle pense que vous cherchez à l'impressionner.

Si vous possédez une corne du Démon, rendez-vous au **338**.

Sinon vous la laissez replonger dans le sommeil et vous allez au **412**.

25

Vous vous jetez sur l'orque pour lui faire lâcher prise. Il se défend à coups de cimenterre.

ORQUE POUVOIR 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **393**. Sinon vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

26

Le comportement de l'Elfe Egloraï vous paraît insensé mais vous n'imaginez pas de le laisser braver

l'incendie seul. Vous vous protégez le visage avec un pan de votre tunique et vous vous précipitez à sa suite. L'incendie est plus éloigné que vous ne l'avez cru d'abord et vous vous essoufflez bientôt mais vous gardez le Mage en point de mire.

Vous comprenez finalement que Kenegiel n'est pas devenu fou. Alors que vous vous approchez de la fournaise, il crée autour de lui un champ de protection qui lui permet de passer à travers les flammes. Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Quant à vous, vous essayez de profiter de la brèche qu'il a ainsi créée mais vous êtes tout de même victime de brûlures. Déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE, ou 1 point seulement si vous êtes sous l'*Influence de l'Eau*.

Après avoir franchi l'anneau de flammes vous voilà tous les deux dans une clairière calcinée. Vous êtes soulagés de constater que derrière vous l'incendie ne se propage pas. Comme vous l'imaginiez, il est arrêté par l'humidité de la végétation et il perd peu à peu en intensité... ce qui rend son origine d'autant plus mystérieuse.

Au centre de la clairière une rotonde de pierre effondrée se consume en frémissant. Le feu a visiblement pris naissance à cet endroit-même, dans ce qui semble avoir été une tour assez élevée. Vous

vous approchez. Devant l'entrée de l'édifice un cadavre recroquevillé est carbonisé. Il semble avoir été happé d'un seul coup par les flammes. A côté de lui une bourse réduite en cendres a laissé s'échapper 3 Pièces d'Or. Vous pouvez les ramasser si vous le souhaitez.

Kenegiel vous appelle. Il est agenouillé auprès de deux autres corps à la lisière de la clairière, des hommes qui apparemment tentaient de fuir.

« Je ne sais pas ce que faisaient ces gens ici. Mais je suis sûr qu'ils avaient la Pierre du Feu. Elle a été emportée. Je sens sa présence, pas si loin. »

Il désigne le nord.

« Je dois y aller, Nour. Je ne peux pas laisser celui qui l'a prise s'échapper. Mais toi tu dois retourner auprès de Logavia pour l'aider. »

Notez que la Pierre du Feu a été *localisée* et que Kenegiel est parti à sa recherche.

Vous êtes bien loin de la clairière où vous avez laissé vos affaires mais vous devez rejoindre Logavia qui doit être furieuse de votre disparition. Il vous faut une bonne heure à marche forcée pour regagner le campement improvisé.

Comme prévu, Logavia vous accueille fraîchement.

Si elle était Neutre, notez qu'elle est maintenant Hostile et si elle était Bienveillante elle est maintenant Neutre.

Vous lui expliquez rapidement votre découverte mais la nuit est avancée et vous êtes tous les deux trop épuisés pour continuer cette conversation. Il est temps de dormir.

Si vous souhaitez d'abord entourer le campement d'un *Ecran Magique de Protection*, dépensez 3 points de POUVOIR.

Rendez-vous au **412**.

27

L'attitude de l'Esprit vous laisse penser qu'il a définitivement opté pour la seconde option et vous vous préparez à un affrontement compliqué tandis que la tornade d'eau s'invite sur la berge.

Si Kenegiel est avec vous, rendez-vous au **302**, sinon allez au **213**.

28

Vous voilà ballotté de droite et de gauche par des alizés qui vous emportent jusqu'à vous faire perdre prise sur le rêve (→).

29

Vous approchez prudemment de la grille. La torche est fixée sur la même paroi dans laquelle la cellule a été creusée, ne délivrant qu'une lumière très faible à l'intérieur. Vous avez une pensée compatissante pour la silhouette trapue que vous devinez assise dans l'obscurité.

La créature relève la tête et vous présente une face disgracieuse surmontée d'une crête brune. Mais ce qui vous frappe le plus c'est la couleur sanguine de ses iris. Elle vous adresse une grimace.

Si vous êtes sous l'Influence du *Nain*, rendez-vous au **516**, sinon allez au **585**.

30

La nuit est complètement tombée maintenant. Est-ce que vous souhaitez veiller encore quelque peu auprès du feu mourant (**225**) ou bien préférez-vous plonger immédiatement dans le Monde des Rêves (**160**)?

31

Malheureusement pour vous l'arbre millénaire est coriace. Vous dérapez alors que vous étiez sur le point d'agripper la première branche et vous chutez d'une quinzaine de mètres, heureusement réceptionné par la terre moelleuse et un tapis d'épines. Vous vous relevez, les membres endoloris. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE et renoncez à l'escalade.

Est-ce que vous souhaitez insister en invoquant le sortilège de Lévitiation (332), profiter du calme et de la fraîcheur pour méditer au pied de l'arbre (118) ou bien retrouver Kenegiel (7)?

32

Vous voilà à votre tour face aux restes de l'Arbre à l'Œil. Au milieu du tronc, la Pierre de l'Eau incrustée émet sous sa surface terne une légère vibration bleue.

Rendez-vous au 237.

33

Pendant que le jeune Elfe Egloraï vous poursuit de ses questions, vous notez qu'il a pensé à protéger le campement par un Ecran d'Invisibilité. Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Votre compagnon vous demande avec insistance où est passée Logavia et vous décrivez en quelques mots sa poursuite de la pierre de l'Air, impatient d'en venir à votre rencontre avec le Démon.

Retournez à présent au **206** pour y continuer votre lecture.

34

Logavia semble quelque peu agacée par la disparition de Kenegiel.

« Les Egloraï ne sont pas fiables... ils se croient tellement supérieurs ! » lâche-t-elle en soupirant.

Sur ces mots elle s'accroupit et trace un plan sur le sol pour vous décrire ce qu'elle a découvert du haut du séquoïa. Un large ovale décrit la forêt et une croix y représente votre position.

« Voilà où nous sommes, au centre, un peu vers l'est en fait... Lorsque nous avons scruté le ciel, nous avons vu les étoiles tomber vers le nord. Donc c'est par là que nous devons aller. »

Elle dessine un cours d'eau légèrement au nord-est et deux traits parallèles plus à gauche, directement vers le nord.

« Par ici, il y a une rivière et une zone marécageuse.

Au nord, en face de nous, c'est ce qu'on appelle le Grand Défilé, une zone rocheuse qui monte très haut. Les Anciens disent que le Cimetière des Cerfs se trouve par là... »

Elle s'interrompt, les yeux brillants, et vous devinez qu'elle songe à toutes les légendes qui entourent ce lieu mythique. On dit que l'Elfe élu qui trouvera le lieu du Cimetière y apprendra la sagesse la plus pure. Revenant à vous, Logavia ajoute quelques lignes incurvées au nord-ouest.

« Si on contourne le Défilé par l'ouest, il y a des collines boisées. C'est une zone dangereuse d'après notre Prêtresse. »

Rendez-vous maintenant au **300**.

35

Vous vous décidez à révéler votre présence. Dès qu'ils vous voient émerger de dessous les branchages, les deux spadassins pointent leur épée vers vous nerveusement, mais vous levez le bras en signe d'apaisement.

« Je viens en paix, humains. Je voudrais discuter avec vous des Pierres que vous recherchez. »

L'homme appuyé sur son bâton de marche vous

apostrophe de sa voix éraillée.

« Et qui vous dit que nous voulons discuter des nos affaires avec vous ? »

Ses deux compagnons l'interrogent d'un regard muet et il répond d'un hochement de tête :

« Débarrassez-moi de ces gêneurs. »

Vous n'êtes pas habitué au commerce des humains et vous auriez dû sans doute vous montrer plus prudent.

Vous devez affronter les deux bandits simultanément tandis que le chef se tient prudemment à l'écart de la bataille.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1 ^{er} BANDIT	8	7
2ème BANDIT	7	9

Si Logavia est avec vous, elle vous épaulé et vous pouvez ajouter 2 points à votre modificateur à la *Force d'Attaque*.

Si Kenegiel est avec vous, il n'interviendra pas tant que vous aurez 5 points d'ENDURANCE ou plus.

Dans le cas contraire, il anéantira vos adversaires d'un éclair de foudre et vous ajouterez un point au *Compteur de Kenegiel*.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **362**.

36

Logavia est pour le moins surprise de vous voir mais elle vous adresse un sourire amusé et vous fait signe de vous asseoir à ses côtés. Elle a étendu un filet entre les branches majestueuses et s'y est installée pour profiter du paysage qui s'étale à vos pieds.

Et la vision a de quoi couper le souffle : la forêt s'étend tout autour de vous, presque à perte de vue. Impossible de repérer la rive du lac Nekros qui signale les abords de votre village. Ca et là, d'autres tours de guets crèvent l'océan de verdure de leur éclat éblouissant... Logavia pointe un doigt devant vous, vers l'endroit où un défilé rocheux émerge du moutonnement des feuillus.

— Le Grand Défilé se situe au nord de la forêt. Et d'ailleurs le soleil est en train de tomber, à gauche... je me souviens que nous avons vu les trois lumières s'abattre au nord. C'est dans cette direction que nous devons aller ! Vers le nord-est il y a une zone marécageuse. Plus à l'ouest, on peut contourner le défilé, il y a des collines par là... mais on dit que c'est une région qui a été promise aux Démons.

Elle paraît ravie à la perspective du trajet qui vous

attend.

— Je ne suis jamais allée aussi loin. Il paraît que c'est par là-bas que se trouve le Cimetière des Cerfs !

Le Cimetière est une véritable légende parmi les Elfes d'Yffen, on dit que le recueillement y conduit à la plénitude. Certains pensent qu'il n'existe que dans les fantasmes, mais la plupart rêvent secrètement de le découvrir.

Logavia continue de sourire, mais à présent les amandes de ses yeux se plissent malicieusement.

« Est-ce que ça te dit un petit jeu ? »

La proposition est déconcertante. Est-ce que vous voulez répondre à la jeune Elfe que votre quête ne se prête pas aux amusements (189) ou accepter ce qui ressemble à un défi (264) ?

37

Vous sentez Kenegiel presque déçu que vous insistiez pour l'accompagner. Et vous ne tardez pas à comprendre pourquoi. Le mage se déplace avec une rapidité et une agilité que vous ne lui avez pas connue jusque-là. Il semble flotter au-dessus du sol et se faufiler entre les troncs comme s'il était une simple vapeur. Il utilise sa magie pour se déplacer et vous

êtes en fait un poids pour lui.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel* et retirez 1 point à votre ENDURANCE pour cette course épuisante. Si elle est avec vous, Logavia n'éprouve pas la moindre difficulté à suivre Kenegiel. Après plus d'une heure à traverser les bois vers l'ouest, vous êtes finalement arrêtés par un spectacle saisissant.

Rendez-vous au **417**.

38

Vous avalez goulûment la grappe juteuse. Son acidité laisse rapidement la place à un fort goût alcoolisé qui vous embrase le palais. La tête commence à vous tourner et vos muscles se relâchent brutalement.

Logavia s'esclaffe devant votre réaction et vous l'accompagnez dans sa gaieté. L'éclat ivoirin de ses dents la rend terriblement désirable et, sans comprendre ce qui vous arrive, vous vous précipitez pour l'enlacer.

Si vous êtes sous l'Influence du *Baiser*, rendez-vous au **172**, sinon allez au **151**.

39

Après une série d'acrobaties harassantes, vous

parvenez jusqu'au faîte d'un grand aulne. A part une grande étendue d'eau, vous ne distinguez pas grand-chose à l'horizon et les arbres les plus proches sont cette fois hors d'atteinte. Aussi vous vous laissez glisser le long du tronc jusqu'aux racines.

Rendez-vous au **560**.

40

Vous bondissez sur une branche du châtaigner et après avoir escaladé quelques hauteurs d'Elfe vous apercevez l'origine du bruit.

Une étrange créature se tient debout, en train de récolter une poignée de noisettes encore vertes. Lorsqu'elle détecte votre présence, elle tourne nerveusement sa face vers vous. Son nez ratatiné, ses deux petits yeux en forme de billes et ses longues incisives vous font irrésistiblement penser à un écureuil. Vous êtes certainement en présence d'un Homme-Ecureuil, les éclaireurs de la forêt. Ces êtres partagent avec les Elfes l'amour de Galana et le devoir de protéger sa forêt, mais ils vivent à des hauteurs vertigineuses ce qui rend leur rencontre exceptionnelle.

Alors que vous vous dévisagez silencieusement, vous remarquez que la main gauche de l'Homme-Ecureuil

est crispée sur une pierre grosse comme le poing, de laquelle émane un aura inhabituel.

Si vous êtes sous l'Influence de l'Air, allez au **152**, sinon rendez-vous au **196**.

41

Sous vos yeux éberlués, un prisme multicolore vient d'apparaître au centre du socle de bois ! Comme vous le soupçonnez, les miroirs renvoient la lumière sur ses différentes facettes dans un ballet hypnotique. Peu à peu vous voyez s'y former des scènes vivantes dont vous devinez qu'elles perpétuent la mémoire de la civilisation qui a érigé ce monument.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **334**, sinon notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **629**) et allez au ☼ **465**.

42

La prêtresse soupire en vous jetant un regard à la fois peiné et amusé :

« Nous ne sommes malheureusement pas autorisés à vous en dire plus. Telle est la règle des Esprits. Je vous répète quand même que vous devrez collaborer, et sachez que les choses ne sont pas aussi simples qu'elles semblent l'être. Si vous doutez, référez-vous à

nos traditions ancestrales. »

Vous échangez des regards dubitatifs avec les deux autres participants : voilà qui ne vous aide pas tellement !

Rendez-vous au **158**

43

Vous tenez les mains de la Sorcière et vous fermez les yeux. Du moins c'est ce que vous croyez, mais étrangement l'image de la chute d'eau qui s'abat dans le dos de Cassida continue de s'imprimer dans votre tête. Et du rideau ruisselant émerge lentement un être liquide.

Il progresse vers vous, porté par d'interminables jets d'eau qui arrosent l'herbe. Vous devinez qu'il s'agit de l'Esprit de la Rivière.

« Qui m'a convoqué ? » mugit-il.

Cassida ne répond pas et il se tourne vers vous.

« Un Elfe ? »

Vous vous redressez et l'Esprit de l'Eau déploie une gerbe de doigts pour vous inviter.

« Viens vers moi... Cassida ne m'appelle jamais pour rien. Approche, que je sache ce que tu veux. »

Vous avancez.

Si vous êtes allergique à l'*Eau*, rendez-vous au **437**.

Si ce n'est pas le cas et si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, rendez-vous au **290**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au ☼**279** en notant le paragraphe de sortie de rêve (→ **511**).

44

Avant que vous l'ayez décoché, Kenegiel s'empare lui-même de l'Anneau (notez que Kenegiel a l'Anneau). Il sourit en même temps pour lui-même :

« Je le prends par mesure de précaution. Je ne pense pas avoir besoin de ça pour franchir une porte... »

Vous éloignez le malheureux Spriggan du repaire de l'Araignée mais vous le laissez se dépêtrer lui-même des fils gluants. Vous êtes convaincus qu'il s'empressera d'aller prévenir sa maîtresse dès qu'il sera libéré. Vous pressez le pas pour échapper à ses bordées d'insultes.

Rendez-vous au **48**.

45

Le combat est trop difficile et vous n'avez

certainement rien à gagner à vous épuiser contre un adversaire étranger à votre quête, aussi monstrueux soit-il. Vous vous précipitez donc sur un arbre pour lui échapper, et vous êtes soulagé de constater que le Démon ne cherche pas à vous poursuivre.

Le son maléfique de sa voix vous rattrape cependant dans votre fuite :

« J'ai d'autres âmes en vue cette nuit, jeune Elfe ! Mais je sais qu'on se retrouvera... »

Vous perdez 1 point de POUVOIR et notez que vous êtes maintenant sous l'Influence du *Feu* si ce n'était pas déjà le cas.

Blessé et ébranlé par cette rencontre, vous retournez en hâte jusqu'à votre camp.

Rendez-vous au **206**.

46

Visiblement lassé de vos tentatives infructueuses, Kenegiel tend un doigt vers la créature désespérée et récite une incantation dans la langue antique des Elfes.

Peu à peu vous voyz le Spriggan arraché à ses liens, puis il est transporté jusqu'au sol comme si cette fois c'était le mage Egloraï qui le tenait attaché à une

corde.

Vous vous tournez vers Kenegiel exaspéré. Pourquoi le mage n'a-t-il pas jugé bon d'intervenir plus tôt ? Concentré sur son prisonnier, il est indifférent à votre regard.

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Rendez-vous au **98**.

47

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, le recours au sortilège de *Détection* ne vous coûte aucun point de POUVOIR.

Vous ressentez une présence extrêmement malfaisante, une créature dont vous ne pouvez déterminer la nature exacte mais dont le principe est relié au Feu. Elle ne se dirige pourtant pas vers vous mais oriente résolument sa progression vers le nord-ouest.

Est-ce que vous voulez vérifier de plus près la nature de la créature, quitte à vous exposer au danger (**169**), ou bien préférez-vous revenir au campement avec votre bois (**344**) ?

48

Vous poursuivez votre route vers le nord-ouest et la partie vallonnée de la forêt qui est réputée abriter des esprits malfaisants.

Est-ce un effet de votre imagination ? Le vent qui s'est levé s'insinue sous votre tunique trempée et vous glace les os. Vous frissonnez et vous perdez 1 point de POUVOIR, sauf si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*.

Notez que vous êtes au nord-ouest et rendez-vous au **429**.

49

Malheureusement pour vous, vous n'avez pas su conserver les bonnes Influences pour vous protéger contre les Êtres Sombres. Les formes fantomatiques tourbillonnent autour de vous et s'approchent encore et encore, aspirant peu à peu votre énergie dans leur ballet infernal. Leur festin signe l'échec de votre quête...

50

Vous sentez une vibration sur votre dos. Intrigué,

vous posez le sac de Kenegiel pour inspecter son contenu. La vibration reprend de plus belle tandis que vous fouillez. Enfin vous mettez la main sur l'origine du phénomène: une lunette de vue, un ustensile que vous n'avez jamais eu l'occasion d'essayer.

Vous le portez à votre œil et vous sursautez : c'est bien Kenegiel que vous voyez dans le tube ! Le Mage s'est infiltré dans une grotte et il semble en danger.

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **80**) et rendez-vous au **575**.

51

Un goût frais vous remplit la bouche, vivifiant comme la rosée matinale. Abitha s'abandonne dans vos bras et s'y liquéfie littéralement, ne laissant à vos pieds qu'une flaque d'eau.

Si vous étiez allergique à l' Eau, ce n'est plus le cas. Notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'Eau et gagnez 1 point de POUVOIR. Notez également que vous avez *localisé* la Pierre de l'Eau. Au moment du baiser, vous avez en effet eu la vision d'un gigantesque saule dans lequel la pierre s'est incrustée en tombant. L'arbre ne devrait pas être trop difficile à trouver, car il aspire toute l'eau de la forêt et les ruisseaux convergent tous vers lui. L'Esprit qui

vous a lancé ce défi contient sa rage:

« Soit, jeune Elfe ! Tu as plus de ressources que ce que je soupçonnais... tant mieux, tu es mon champion après tout. »

Si vous n'avez pas encore *localisé* la Pierre du Feu, rendez-vous maintenant au **517**, sinon allez au **544**.

52

Vous reconnaissez le Démon que vous avez vaincu, malgré la forme énigmatique qu'il revêt dans ce rêve. Pourquoi ses yeux sont-ils maintenant verts, comme s'ils absorbaient l'âme de la forêt ?

Celui qui dit s'appeler Amserâth vous a sans aucun doute reconnu lui aussi, son corps est gagné par un tremblement convulsif et se disloque sous vos yeux pour laisser la place à une poussière blanchâtre qui s'éparpille sous les rayons de la lune.

Vous comprenez que vous avez particulièrement affaibli le Démon en lui arrachant une de ses cornes et vous gagnez 1 point de POUVOIR.

Notez que vous êtes sous l'Influence de *Lunara* et rendez-vous au paragraphe solaire de votre choix (☼).

53

Vous vous réveillez et vous vous redressez en massant votre dos légèrement engourdi. Vous ne sauriez dire combien de temps a duré votre transe mais vous avez la certitude que Logavia n'est pas encore redescendue du séquoïa. Elle ne saurait toutefois pas tarder et vous décidez qu'il est temps de rejoindre le jeune mage qui s'impatiente peut-être déjà.

Rendez-vous au 7.

54

Kenegiel vous interrompt et vous intime de vous calmer. Vous vous asseyez à côté de lui pour reprendre votre souffle. Lorsque les battements de votre cœur se sont apaisés, vous entreprenez de lui décrire précisément la créature que vous avez rencontrée, vous insistez sur ses yeux rouges et les têtes de bouc plantées dans ses épaules.

C'est maintenant le jeune Mage qui est gagné par une agitation fébrile. Il fouille dans son sac pour en extraire un vieux volume relié de cuir qu'il feuillette avec dextérité. Puis il s'arrête sur une illustration et la brandit sous vos yeux : sans aucun doute il s'agit du Démon que vous avez croisé.

« Tu as rencontré un Yachar, Nour ! Ce sont des

Démons très dangereux et leur présence ici ne présage rien de bon... »

Si Logavia est avec vous, elle est réveillée par vos exclamations. Loin de partager votre excitation elle vous demande de la laisser se reposer.

Si vous avez le nom d'Amserâth rendez-vous au **228**, sinon allez au **195**.

55

Lorsque vous vous tournez vers elle, la jeune femme soulève son voile blanc pour découvrir son visage.

Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*, allez au **551**, sinon rendez-vous au **496**.

56

Si une Pierre a déjà été *trouvée*, rendez-vous au **229**, sinon lisez la suite de ce paragraphe.

Vous sentez que l'absence de Kenegiel commence à inquiéter Logavia, même si elle tente de n'en rien laisser paraître. Vous-même êtes surpris que le Mage n'ait pas trouvé moyen d'entrer en contact avec vous.

« De toutes façons, il faudra prendre une décision ce soir ! » lâche Logavia sur un ton faussement enjoué. Puis elle s'assied à vos côtés.

Le sac de Kenegiel est posé dans l'herbe, entre vous deux. Si vous voulez risquer un œil dedans, rendez-vous au **345**. Sinon, allez au **229**.

57

« Tant pis... »

Le Piksi prend le livre sous le bras et s'apprête à s'enfuir quand Kenegiel explose de colère :

« Ca suffit maintenant ! »

Il tend un bras frémissant vers la petite créature qui semble aussitôt paralysée, par la peur, ou la douleur... le livre tombe à vos pieds et Kenegiel le ramasse avec empressement. Il a relâché son étreinte magique et le Piksi retrouve péniblement sa respiration :

« C'est... pas du jeu... tricherie... Logaan vous punira ! »

A vrai dire, vous vous doutiez que le mage ne laisserait pas son bien s'envoler si facilement. Vous en avez assez entendu pour aujourd'hui et vous reprenez votre chemin, passablement excédés par ce contretemps. Les imprécations du Piksi vous coûtent toutefois 1 point de CHANCE. Notez également que la colère de Logaan pèse sur vous et votre prochain Test de Chance sera automatiquement un échec (vous

déduirez tout de même 1 point de votre total de CHANCE) !

Rendez-vous maintenant au **226**.

58

Les ombres commencent à se coucher sur la forêt d'Yffen, mais la lune généreuse projette sa clarté laiteuse entre les troncs. Vous songez qu'à la lune pleine vous aurez échoué dans votre mission et vous hâtez le pas.

Vous avez pris possession d'une clairière et Logavia se charge d'allumer un petit feu car les nuits commencent à se faire fraîches. Kenegiel quant à lui s'est plongé dans la lecture d'un épais recueil. Il lève à peine le nez vers vous.

Vous lui faites remarquer qu'il est courageux de s'embarrasser d'un tel poids dans la forêt. Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*.

Si Kenegiel est Bienveillant envers vous, rendez-vous au **436**, sinon allez au **295**.

59

Logavia vous a déjà concocté un programme pour la journée. Elle s'est clairement arrogé le rôle de guide

dans votre excursion. Ni vous ni Kenegiel n'y trouvez d'ailleurs vraiment à redire :

« On continue vers le nord bien sûr ! Les Pierres sont là-bas et on va les trouver... en fin de matinée on atteindra la limite des territoires que les Elfes ont véritablement exploré. Il faudra être vigilants ! »

Vous restez silencieux en écoutant ses consignes.

« Il faut espérer que d'ici ce soir nous aurons localisé les trois Pierres... parce que idéalement demain nous devons nous séparer pour les récupérer. »

Si dans vos rêves hier vous avez *localisé* une Pierre, vous pouvez en faire part à vos équipiers. Dans ce cas, allez au **419**.

Si vous préférez garder cette information pour vous, ou si vous n'avez pas *localisé* de Pierre, rendez-vous au **78**.

60

Vous songez avec anxiété que Logavia n'a toujours pas réapparu... et malgré cela vous plongez soudain en transe et évoquez le visage de la séduisante Elfe Amillel. Mais sa face est terne et parcourue de striures comme une faïence sur le point de se briser, et ses yeux ont perdu leur éclat vert, ils sont vides et

laiteux.

Rendez-vous au **13**.

61

Le sol est de plus en plus imprégné d'eau à mesure que vous avancez vers le nord. Vos bottines sont retenues par la boue et vous progressez avec difficulté. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous ajoutez 1 point aux *Compteurs de Logavia et Kenegiel*, s'ils sont avec vous.

Epuisés, vous décidez de faire halte pour la nuit sur un morceau de prairie presque épargné par l'humidité. Demain, si vous continuez dans cette direction, il faudra vous engager franchement dans les marécages.

Rendez-vous au **373**.

62

Vous vous penchez et reconnaissez aussitôt cette plante qui projette ses larges feuilles aux dentelles acérées... les fleurs en trompette qui tardent à s'ouvrir, la boule épineuse qui enfle en son cœur : vous avez déjà observé un tel spécimen dans le jardin de votre mentor.

Eldayffelin vous a mis en garde contre la puissance de

cette plante qu'il appelle le datura blanc: un être normal qui en consomme une seule feuille est victime d'hallucinations qui peuvent le pousser aux pires extrémités ! Seuls les chamans chevronnés sont capables de contrôler ses effets.

Si vous voulez emporter quelques feuilles de datura, notez-le sur votre *Feuille d'Aventures*. Vous prenez de quoi confectionner une dose, il vous sera précisé plus tard lorsque vous aurez le droit de la consommer.

Maintenant, vous devez décider si vous tentez de rattraper Logavia (212) ou si vous préférez attendre Kenegiel que vous entendez se débattre avec les branches quelques dizaines de mètres en arrière (162).

63

Vous buvez une gorgée en demandant au marchand de quel sang il s'agit.

« Du sang de nain... »

A ces mots vous manquez de recracher le liquide. Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous notez que vous êtes sous l'Influence du *Nain*.

En titubant légèrement, vous portez solennellement la coupe jusqu'à l'escalier qui mène à la caverne d'Aollyra.

Rendez-vous au **500**.

64

Kenegiel semble maintenant s'inquiéter de l'absence prolongée de Logavia.

« Vu ses talents de pisteuse, elle aurait déjà dû avoir le temps de revenir du Défilé. Espérons qu'elle n'a pas connu de problème en route... »

Vous acquiescez silencieusement. Instinctivement vous faites confiance à votre congénère Egloraï, mais vous êtes tout de même taraudé par l'inquiétude. Et s'il lui était tout de même arrivé quelque chose ? Le nord de la forêt est réputé être la zone la plus hostile, celle où les Elfes évitent en général de se risquer. Et vous-même n'êtes pas rassuré de prendre cette direction.

Rendez-vous au **229**.

65

Vous avez atteint l'Araignée sans difficulté, mais vous aviez oublié que les toiles de ces gigantesques arachnides sont extrêmement inflammables !

Le réseau tissé par la monstrueuse créature s'embrase en un clin d'œil et le feu dévore presque

immédiatement le malheureux Spriggan toujours empêtré dans les filaments. Vous vous bouchez les oreilles pour échapper à ses cris de douleur.

Vous vivez une véritable humiliation sous le regard lourd de reproches de vos compagnons. Pour chacun d'entre eux qui est présent, s'il était Bienviellant il devient Neutre.

Vous n'avez plus qu'à reprendre le chemin, dans un silence pesant.

Rendez-vous **48**.

66

Vous longez le ruisseau paresseusement, absorbé par le bruit de succion de vos pas dans la boue, quand soudain une main surgit sous vos pieds et vous arrache de terre.

Sous le regard médusé de Kenegiel, un Golem de boue se matérialise, balançant votre corps sans ménagement. Il faut dire que vous l'avez piétiné ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous conjurez votre compagnon d'intervenir avant que vos os ne soient définitivement brisés.

Rendez-vous au **539**.

67

Vous êtes gagné par une sorte de nausée et celui que vous supposez être le roi des Spectres retire sa main sans insister. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Le groupe s'éclipse aussi silencieusement qu'il est apparu, chacun s'enfonçant paresseusement dans la vase pour regagner son élément.

Vous décidez de quitter les lieux. Rendez-vous au **401**.

68

Vous affrontez la sorcière rousse et ses trois consœurs qui ont bondi des fourrés comme s'il s'agissait d'un seul combattant. Heureusement pour vous, Kenegiel se charge de l'affrontement magique, ce qui vous laisse le champ pratiquement libre pour le combat lui-même.

Les Sorcières demeurent tout de même un adversaire redoutable. Elles vous coupent toute possibilité de retraite.

	HABILETÉ	ENDURANCE
SORCIERES	12	15

Si Logavia est avec vous, vous ajoutez 2 points à votre *Modificateur à la Force d'Attaque*.

Tous les 3 assauts, Kenegiel utilise une Déflagration Magique qui cause 4 points de dommages aux sorcières. A l'issue du combat, ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel* et 1 point au *Compteur de Logavia* si elle est là.

Si vous sortez vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au **277**.

69

L'ombre s'approche de vous et vous avez soudain l'impression de manquer d'air. L'eau qui vous nourrissait se met à refluer, aspirée par les Esprits de la Terre, votre sève s'assèche... vous êtes en train de dépérir !

L'ombre déploie ses doigts.

Si Logavia est partie à la recherche de la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **197**. Si Kenegiel est parti à la recherche de la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **564**.

Sinon, vous perdez 1 point de POUVOIR et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→). .

Vous croisez le regard limpide de la pisteuse, qui ne fait que refléter votre indécision. Le corps de Kenegiel devient translucide comme le verre et son double gagne en puissance irrémédiablement.

A bout, Logavia finit par dégainer son arc et viser l'être maléfique. Mais celui-ci se retourne instinctivement et projette un éclair de foudre qui brûle sa jambe. Kenegiel, dans le même temps, a exécuté un geste identique, aspergeant la forêt de flammèches pitoyables.

Vous perdez 1 point de CHANCE et ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*.

Vous comprenez avec horreur que vous avez trop attendu : c'est maintenant l'incarnation envoyée par l'Esprit du Feu qui devance le Mage dans ses gestes. Il se tourne vers vous et son regard vous cloue sur place. Il vous toise avec une froideur que n'avait pas Kenegiel. Dans son dos, les dernières traces du représentant du Clan Egloraï s'évanouissent dans l'air.

L'Esprit du Feu plane au-dessus de vos têtes, jubilant.

« Voilà qui est beaucoup plus intéressant. Vous avez désormais un nouveau compagnon... il faut dire que vous n'avez pas beaucoup lutté pour conserver

l'ancien ! Peut-être que vous ne l'appréciez pas tellement.

Comme vous l'avez vu, le nouveau Kenegiel est largement aussi capable que l'ancien. Et lui au moins sait où se trouve la Pierre du Feu... Vous devriez me remercier je pense. »

L'Esprit disparaît dans un dernier éclat de rire, vous laissant seuls désormais avec cette créature inquiétante.

Le double de Kenegiel s'avance lentement vers Logavia et tend le bras pour la relever.

« J'étais obligé de te neutraliser... tu m'aurais tuée. »

Vous remarquez que des larmes coulent le long des joues de l'Elfe Amillel.

« Nous sommes tous fatigués. » conclut votre nouveau compagnon.

Notez désormais que vous voyez le reflet, et que vous avez *localisé* la Pierre du Feu. Dans la suite de l'Épreuve, le double agira pour Kenegiel. Son *Compteur* reste inchangé, en retranchant 2 points pour l'énergie qu'il a aspiré. En revanche, vous ne tiendrez plus compte des évolutions de son attitude envers vous et vous considérerez qu'il est *Neutre*.

Rendez-vous au **432**.

Trop nombreux, les Hommes-Lézards sont parvenus à vous maîtriser. Ils entreprennent de vous attacher avec des lianes. Apparemment ils n'ont pas l'intention de vous tuer immédiatement. Ils attendent sans doute un prêtre pour vous sacrifier au Prince Démon.

L'un d'eux s'approche de vous et vous dévisage attentivement. Peu à peu la face écaillée se trouble pour laisser place au visage allongé de Kenegiel, blême de colère.

« Je pensais bien que tu étais un incapable, je n'aurais pas cru que tu étais un traître ! »

Vous comprenez soudain que vous avez été victime d'une hallucination causée par le datura dont vous n'avez pas su contrôler la puissance. Vous avez failli occire votre compagnon !

La bouche pâteuse vous tentez tant bien que mal de vous expliquer en mentionnant l'Herbe des Démons que vous avez consommée imprudemment. Finalement, Kenegiel se laisse convaincre, ce qui semble ne faire qu'augmenter son mépris pour vous. Il vous annonce qu'il ne desserrera pas vos liens avant l'aube, par mesure de sécurité.

Contrit, vous ne savez quoi répondre. Vous perdez 1 point de CHANCE. Notez que Kenegiel est

maintenant Hostile et augmentez d'1 point son *Compteur*.

Ligoté, il est hors de question pour vous de replonger dans le Monde des Rêves. Vous vous reposez toutefois quelque peu, ce qui vous fait regagner 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au **200 – Deuxième jour**.

72

Vous avancez résolument dans l'eau, qui vous monte d'abord jusqu'à la taille, puis bientôt aux épaules. Le courant n'est pas suffisamment fort pour vous déséquilibrer et vous songez que vous vous trouvez probablement déjà dans une cuvette. Le sol est de plus en plus visqueux sous vos pieds, vous approchez de la zone marécageuse de la forêt.

La progression est de plus en plus difficile et le froid transperce vos vêtements trempés. Si vous n'êtes pas sous l'Influence de l'*Eau*, vous perdez 2 points d'ENDURANCE, si vous êtes allergique à l'Eau vous perdez en plus 2 points de POUVOIR.

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, rendez-vous au **173**, sinon allez au **94**.

73

Si Logavia est Hostile, allez au **102**, sinon vous vous mettez en route immédiatement vers le Nord-Est au **250**.

74

Vous hélez plusieurs fois votre camarade à travers le treillis des ramures et presque aussitôt sa silhouette élancée atterrit à vos côtés.

« Quel besoin as-tu de crier ? Tu veux nous faire repérer ? »

Elle aperçoit soudain l'Homme-Ecureuil, toujours assis sur la branche, et aussitôt son expression se transforme en sourire amical. Ils se lancent alors dans une conversation animée en langage écureuil et vous remarquez que les yeux bleus de Logavia s'allument fiévreusement. Au terme de leur discussion, le rongeur délace un bracelet de noisettes qu'il portait au poignet et vient le nouer au vôtre (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Tandis qu'il vous exprime ainsi sa gratitude, la jeune Elfe vous résume leur échange avec excitation :

« Aucun doute. L'Homme-Ecureuil me confirme que la pierre qu'il s'est fait voler est la Pierre de l'Air. Il m'a expliqué précisément comment localiser le nid du

Ptérolin. Il doit se situer dans le Grand Défilé au nord.

Il faut que j'aïlle là-bas pour récupérer la pierre ! »

Notez que la pierre de l'Air est *localisée*. Est-ce que vous voulez tenter de dissuader Logavia de partir immédiatement à la recherche de la Pierre (179), lui proposer de l'accompagner (219) ou la laisser se mettre en route sans attendre (142)?

75

Vous ne voyez pas l'intérêt de prendre la piste où l'incendie a fait rage. S'il y a quelque chose à y trouver, vous imaginez que Kenegiel vous en fera part lorsque vous vous rejoindrez (vous priez intérieurement pour que le mage vous retrouve...).

Vous proposez donc de prendre la piste du nord-est. Rendez-vous au 250.

76

Vous vous approchez de l'homme à la peau tannée qui s'éponge le front d'un revers de bras. Le soleil vous éblouit et lorsqu'il se retourne son visage n'est qu'un gouffre noir dans lequel vous vous sentez aspiré. Un rire tonitruant vous assaille de tous côtés et l'ombre

brandit la faux pour vous abattre. Vous devez combattre l'ombre.

OMBRE POUVOIR 9

Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière* ou l'Influence de *Galana*, vous diminuez la difficulté de ce combat de 2 points (effets cumulables).

Si vous en sortez vainqueur, gagnez 1 point de POUVOIR et rendez-vous au **565**, sinon vous devez quitter ce rêve (→).

77

Votre compagnon Egloraï a rassemblé ses affaires à ses pieds, prêt à se mettre en route. Il semble toujours préoccupé par l'absence de Logavia.

Si Kenegiel est Hostile, rendez-vous au **282**.

Sinon allez au **318**.

78

Il est temps de lever le camp. Comme prévu, vous vous enfoncez dans la forêt vers le nord. La matinée est l'occasion de croiser de nombreux animaux en quête de leur nourriture, qu'il s'agisse de feuilles d'arbustes, de baies ou de gibier. La présence des Elfes ne dérange pas la plupart des habitants de la

forêt et vous les observez amicalement.

Et si c'était aussi l'occasion pour vous de vous ravitailler ?

Dans ce cas, n'ayant pas envie de retarder votre avancée, vous vous contentez d'observer et de glaner les essences qui se trouvent en lisière de votre chemin. Si vous souhaitez rechercher des herbes, *Tentez votre Chance.*

Si vous êtes Chanceux, vous récoltez une poignée d'Herbes Médicinales qui vous permettront de regagner 4 points d'ENDURANCE lorsque vous aurez l'occasion de les utiliser. Si vous êtes sous l'Influence de l'Eau, vous trouvez également une poignée de champignons qui vous permettront de regagner 3 points de POUVOIR.

Si vous êtes Malchanceux, votre recherche est infructueuse.

Au bout de deux bonnes heures de marche, vous faites une pause pour délibérer. Vous vous rapprochez certainement de la zone où les Pierres sont tombées et plusieurs options s'offrent à vous : continuer tout droit vers le nord, dévier votre route vers le nord-est, ou au contraire obliquer vers le nord-ouest.

Si ce matin vous avez annoncé à vos compagnons que vous avez *localisé* une Pierre pendant la nuit, rendez-

vous au **291**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **423**.

79

Armés de cimenterres et de lourdes haches affûtées, les orques font preuve d'une férocité sans nom. Le plus jeune des soldats tombe bientôt sous les coups et deux des agresseurs se font une joie de le tailler en pièces avec son cheval. Son aîné, probablement un officier, enfonce violemment ses éperons dans le flanc de sa monture et renverse deux orques dans son élan. Malheureusement, un troisième a bondi et s'est agrippé à la croupe du cheval. Il s'apprête à frapper l'homme dans le dos.

Vous êtes en train de regretter de ne pas avoir participé à la mêlée, lorsqu'un trait vient se ficher sous le pourpoint de l'orque, en plein cœur. La créature s'effondre et l'homme et sa monture parviennent à s'échapper dans les bois, sous les grognements désappointés de la bande d'orques. Vous tournez le regard pour localiser le sauveur du soldat : sur le talus, un jeune Elfe brandit un arc, un genou posé à terre. Lorsque vous découvrez son visage, votre sang se glace : c'est le vôtre !

Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le

paragraphe de sortie de rêve (→)

80

Vous écartez la lunette, encore étourdi par la scène à laquelle vous venez d'assister. Inquiète, Logavia vous interroge :

« Que se passe-t-il, Nour ? »

Vous lui relatez le combat de Kenegiel avec la Sorcière, et surtout le fait qu'il n'a pas pu s'emparer de la Pierre du Feu. Elle vous fixe pensivement.

« Ca change beaucoup de choses, non ? »

Vous acquiescez. Si ce n'était pas déjà le cas, notez que la Pierre du Feu est *localisée*.

Rendez-vous au **508**.

81

Kenegiel rouvre les yeux en réprimant difficilement un soupir d'agacement.

« J'ai été choisi par un Esprit du Feu et j'essaie de me concentrer pour localiser la Pierre du Feu. C'est aussi simple que ça... est-ce que tu peux me laisser un peu tranquille maintenant ? »

Ce serait effectivement une belle avancée si le jeune

mage parvenait à localiser la pierre grâce à ses pouvoirs. Est-ce que vous voulez le laisser comme il vous le demande (**209**) ou voulez-vous lui proposer de l'aider (**637**)?

82

En un éclair, vous vous trouvez transporté en lieu et place du Mage Egloraï. Vous ne doutez pas que ses pouvoirs magiques lui permettront de se sortir indemne de votre chute... ajoutez tout de même 1 point au *Compteur* de Kenegiel, et notez que s'il était Neutre il est maintenant Hostile et s'il était Bienveillant il est Neutre.

Si Kenegiel était parti à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous maintenant au **618** si Aollyra a été vaincue et au **431** sinon. S'il était parti à la recherche de la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **490** si l'Arbre à l'Œil n'a pas encore été vaincu et au **32** sinon.

83

Vous savez que les Spriggans sont des êtres difformes et plutôt niais, mais apparentés aux fées et capables de changer de taille à volonté. Retrouver ces créatures volantes dans la forêt ne sera pas tâche facile.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **234**.

Sinon, vous devez recourir à un sortilège de Détection (127) ou vous en remettre à Kenegiel (330).

84

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, ce sortilège ne vous coûte qu'1 point de POUVOIR, sinon dépensez 3 points de POUVOIR.

Vous expédiez une boule de feu qui embrase instantanément les ailes des deux hideuses créatures. Les Spriggans s'écroulent au sol en hurlant de douleur. Vous vous en êtes facilement débarrassés mais votre entrée dans la caverne n'aura pas été discrète !

Est-ce que vous voulez vous précipiter à la recherche de la Sorcière et de la Pierre du Feu (107) ou prendre le temps d'examiner la boule lumineuse (262) ?

85

Poussant un cri assourdissant, vous jaillissez du talus pour sauter sur le dos de l'agresseur. Vous lui assénez un terrible coup de votre marteau de guerre mais il reste agrippé au cavalier.

ORQUE POUVOIR 9

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, vous pouvez ajouter 1 point à votre *Modificateur*.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **393**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

86

Le dos appuyé sur une paroi et les jambes repliées sur l'autre, vous vous hissez prudemment dans l'étroit passage. Au fur et à mesure de votre ascension, vous sentez de fines gouttelettes vous lécher le visage et une odeur nauséabonde vous prend à la gorge. Les parois suintent un liquide visqueux.

Vous persistez tant bien que mal et vous émergez finalement d'un trou dans le sol en tentant de réprimer vos toussotements. La taupe vous a mené à un conduit d'évacuation ! A en juger par les taches et les morceaux séchés qui constellent la pièce, vous préférez ne pas imaginer quels résidus de mixture on balance dans ce trou.

La petite pièce dans laquelle vous vous trouvez donne sur un couloir où vous jetez un œil discret. A droite il se finit en cul de sac. A gauche, une grille entrouverte donne sur une cellule dans la paroi qui vous fait face. Du même côté que vous, une autre grille, fermée celle-là. Vous n'avez pas d'autre choix que vous

avancer dans le couloir.

Si vous voulez inspecter la cellule ouverte, allez au **150**. Si vous voulez vous intéresser à celle qui est fermée, allez au **29**. Si vous préférez continuer dans le couloir, rendez-vous au **450**.

87

Instinctivement vous versez un peu de liquide au creux des lèvres de pierre. La bouche vous répond :

« Entre rendre hommage à Aollyra, disciple du Chaos... »

Le bloc de pierre pivote pour vous laisser le passage.

Rendez-vous au **612**.

88

Vous vous enfoncez dans la direction des craquements que vous avez entendus, désireux d'en apprendre plus sur la présence étrangère. Sur vos gardes, vous progressez avec la discrétion coutumière des Elfes.

Soudain une épaisse main griffue jaillit et vous entaille l'épaule avant de vous projeter à terre ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous avez été trop confiant dans vos capacités, et

l'apparition de cauchemar qui se détache au-dessus de vous dans la clarté de la lune ne ressemble à rien que vous ayez connu jusqu'alors : c'est une forme et un visage humains, à cela près que ses épaules sont plantées de deux têtes de bouc sanguinolentes, et qu'elle vous fixe de deux yeux rouges vides de vie.

A n'en pas douter vous avez affaire à une créature démoniaque.

Rendez-vous au **103**.

89

Aollyra vous fixe de ses yeux grands ouverts et elle tente vainement de se recoiffer.

« Edmar, enfin... je n'attendais plus que toi... oui, plus que toi ! Regarde la bague que je t'ai fait ciseler. »

Elle vous amène auprès d'un billot de pierre sur lequel est posée une large chevalière en or. La gemme qui vient d'y être enchâssée diffuse à travers ses facettes un feu digne d'un saphir. Vous reconnaissez la Pierre du Feu, qui a été certainement taillée par une main experte. Et Aollyra s'apprête à vous la livrer de son propre chef ! Voilà un dénouement auquel vous

ne vous attendiez pas...

Au moment où la Sorcière s'apprête à vous passer la bague au doigt, un boucan en provenance de l'âtre vous fait sursauter tous les deux. L'âtre qui vient de prendre forme dans la cendre tonne à travers la caverne :

« Aollyra ! Vieille folle ! Tu t'apprêtes à trahir notre contrat... cette bague est la mienne ! »

Si vous avez le nom d'Amserâth, rendez-vous au **571** et revenez ensuite ici.

La créature qui vous apostrophe ressemble à un zombie ou une goule, à cela près que ses épaules sont surmontées de deux têtes de bouc plantées à même la chair. Les épaules recouvertes de sang séché, elle s'avance en vous foudroyant de ses yeux rouges qui trahissent son origine démoniaque.

Aollyra affolée se tourne vers vous, puis vers l'apparition démoniaque, mais elle ne lâche pas la bague, continuant à vous la tendre. Excédée, la créature s'apprête à frapper. La Sorcière se met à hurler :

« Non, Amserâth ! Je ne me laisserai pas prendre mon Edmar une seconde fois ! »

D'un geste nerveux de la main droite, elle projette

une décharge sur le Démon qui la reçoit en pleine poitrine. La brûlure n'empêche pas sa progression et d'une main rageuse Amserâth empoigne le cou de la Sorcière qui semble maintenant paralysée par la peur. La chevalière glisse de ses mains et roule à terre, hors de votre portée.

« Misérable ! Tu ne me sers plus à rien... l'autre folle fera aussi bien l'affaire. »

Un craquement sinistre dans le cou de la Sorcière met fin à ses souffrances et le Démon la laisse retomber comme un chiffon, avant de se tourner vers vous.

« Quant à nous, voilà l'heure de notre confrontation. »

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Enfant*, rendez-vous au **610**.

Sinon, si vous avez perdu Telessa, rendez-vous au **557**.

Dans tous les autres cas, allez au **630**.

90

Vous sentez soudain que votre barque est ballottée de plus en plus violemment par les branchages et vous vous penchez pour comprendre l'origine de ce

mouvement. A quelques encablures devant vous, une tête monstrueuse émerge de l'océan de verdure. C'est une gigantesque face de bouc criblée de plusieurs rangées d'yeux vert opale. De longs tentacules blafards forment des colliers autour de son poitrail. L'apparition démoniaque tend son cou vers la lune dans un hurlement qui vous glace le sang.

Elle semble complètement indifférente à votre présence, entièrement occupée à dévorer l'espace et la forêt. Est-ce que vous pensez qu'il est opportun d'affronter l'apparition (166), ou bien préférez-vous chercher à fuir ce cauchemar par une ruse (235)?

91

Logavia s'est glissée par la cheminée forée dans la pierre. Elle atterrit silencieusement sur le tapis de cendres tièdes.

Si Aollyra a déjà été vaincue, rendez-vous immédiatement au, sinon lisez la suite.

Logavia a repéré le billot et la bague qui refroidit et elle s'approche à pas de loup dans le dos de la Sorcière.

Mais, contre toute attente, d'un revers de main négligent, la maîtresse des lieux propulse Logavia sur la paroi de la caverne. Ajoutez 2 points au *Compteur*

de Logavia.

Si Logavia possède une Flèche de Glace, rendez-vous au **569**, sinon allez au **602**.

92

Ce sont de jeunes saules qui ont germé sur les corps des sorcières. Vous touchez des doigts l'humus qui recouvre les lambeaux de vêtements.

A ce moment, une colonne d'eau se forme dans le bassin où se jette la fontaine. Elle s'élançe jusqu'à une dizaine de mètres de hauteur et peu à peu une bouche et deux yeux se dessinent à sa surface. Vous êtes en présence d'un Esprit de l'Eau, lequel s'adresse à vous :

« Je ne sais pas si je dois vous remercier de m'avoir libéré ou si je dois vous punir d'avoir tué ma maîtresse ! Qu'en pensez-vous ? »

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre* ou de *Galana*, allez au **483**.

Sinon, rendez-vous au **27**.

93

Vous avez libéré la créature disgracieuse mais entre temps le propriétaire des lieux a fondu sur vous et s'apprête à vous épinglez de ses pattes formidables. Vous devez combattre l'Araignée Géante en diminuant votre *Modificateur à la Force d'Attaque* de 2 du fait de votre état d'apesanteur (sauf si vous êtes sous l'Influence de l'Air).

HABILETÉ ENDURANCE

ARAIGNEE GEANTE 8 10

Si l'Araignée vous blesse au moins une fois, notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Araignée*.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **98**.

94

En tant qu'Elfe des Bois, vous n'êtes véritablement pas à l'aise dans le milieu marécageux. Les moustiques et les sangsues viennent tour à tour goûter votre sang, rendant votre périple d'autant plus pénible, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Soudain vous sentez que votre pied s'enfonce plus violemment. Rendez-vous au **361**.

95

Logavia réagit à votre proposition par une grimace de désapprobation :

« Je pense que le nord-est est plus indiqué. Ne me dis pas que tu as peur des marécages ? Tu as été choisi par l'Esprit de l'Eau, non ? »

Vous préférez ne pas réagir à sa provocation et vous vous rangez à son avis. Partir chacun de son côté vous semble trop risqué. Rendez-vous au **250**.

96

Notez que Kenegiël a pris la place de Logavia (si elle était à la recherche d'une Pierre, c'est maintenant lui qui s'en charge) et rendez-vous au **619**.

97

Dans un hoquet terrible, vous ouvrez la bouche pour happer l'air. Une douleur insupportable vous tenaille la poitrine : c'est comme si une gerbe d'eau remontait de l'intérieur pour vous asphyxier ! Vous sombrez dans l'inconscience...

Notez le paragraphe de sortie → **238** et rendez-vous au **312**.

98

Vous pouvez enfin vous occuper du Spriggan qui vous conjure de dépêtrer ses ailes des restes gluants de filaments.

Si vous étiez à la poursuite des Spriggans, rendez-vous au **461**.

Si vous avez découvert le Spriggan par hasard, rendez-vous au **505**.

99

Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière* ou du *Démon*, ce sortilège est gratuit pour vous. Sinon, déduisez 2 points de votre total de POUVOIR.

Vous comprenez qu'un portail a été positionné entre deux arbres. C'est un sortilège qui ressemble à ceux que vous utilisez pour protéger votre village. Mais derrière, ce ne sont bien entendu pas des Elfes pacifiques qui vous attendent ! Vous ressentez la présence de nombreuses créatures maléfiques, qui se sont rassemblées ici.

Avant de continuer, vous prenez le temps de la réflexion : est-ce qu'il ne serait pas plus sage de vous reposer d'abord (**502**)? Ou bien peut-être souhaitez-vous maintenant recourir au sortilège d'Illusion (**8**)?

Sinon, vous prenez une grande inspiration et vous avancez (431).

100

Vous vous réveillez sur un tapis de mousse, à l'ombre de la forêt. Vous époussetez votre tunique en constatant que vos futurs compagnons de route sont également en train de se relever. C'est la jeune Amillel qui est la plus prompte et vous notez immédiatement l'entrain qu'elle affiche alors que de son côté l'apprenti Mage soupèse silencieusement la situation.

— Bon, il va falloir se supporter un bout de temps, alors ? Dans ce cas je propose qu'on commence par se présenter : je suis Logavia, la Louve Curieuse du clan Amillel.

Elle vous dévisage avec autorité et vous déclinez votre nom, en précisant qu'à votre âge vous n'avez pas encore acquis de surnom, ce qui ne manque pas de la faire sourire.

— Vous, les Galoren, vous ne faites rien comme les autres à ce qu'il paraît !

Vous évitez de répliquer, sachant que vous aurez sûrement à subir d'autres piques concernant la

réputation de votre clan. Le dernier participant de l'Épreuve s'est redressé de tout son long et ses bras tentaculaires s'emploient à rectifier la tenue de sa toge. Il répond sans vous regarder, occupé par cette toilette impromptue.

— Je m'appelle Kenegiel, aux Doigts de Liane, du clan Egloraï. J'étudie les arts de la Magie Elfe.

Il manipule avec délicatesse la fibule en forme d'abeille qui retient son vêtement, comme pour insister sur les grades qu'il a déjà gravés dans sa discipline.

— Et bien voilà qui devrait nous être fort utile ! reprend Logavia avec un enjouement qui vous paraît forcé.

Votre présence à vous ne semble pas constituer à ses yeux un atout...

Notez que vous aurez à tenir à jour un *Compteur de Points* pour chacun de vos deux compagnons tout au long de cette aventure, ainsi qu'à tenir compte de leur attitude envers vous : *Neutre*, *Bienveillante* ou *Hostile*. Pour l'heure leur attitude est Neutre et leur *Compteur* à 0.

Logavia poursuit son monologue :

— Il me semble que la première de nos tâches est de

localiser notre position dans la forêt.

Kenegiel et vous-même acquiescez conjointement. Vous connaissez les talent de la tribu Amillel pour se repérer dans la forêt d'Yffen. Ce sont de véritables pisteurs alors que les vôtres s'aventurent rarement très loin du village. Et vous imaginez plutôt Kenegiel penché sur ses livres que fourré dans les taillis. Le mieux est donc effectivement de faire confiance à Logavia. Confortée par votre réaction, elle s'engage résolument sur un sentier épineux et vous lui emboîtez tous deux le pas.

— J'ai besoin de repérer une tour de guet d'abord...

Sans chercher à comprendre le sens de ses paroles, vous tentez de suivre sa trace dans les sous-bois alors que Kenegiel soulève sa toge en maugréant, pour éviter de la salir.

Est-ce que vous voulez presser le pas pour rejoindre Logavia (273) ou plutôt rester aux côtés de Kenegiel pour l'aider à progresser (335)?

101

Son verbiage vous arrose d'abord comme un crachin, puis il s'amplifie et vous luttez pour ne pas être

emporté par le flot de paroles :

« ... ils m'inquiètent de plus en plus. Ces Elfes voyagent dans les rêves, à travers les univers même parfois ! Ils nous menaceront un jour... »

Si vous êtes sous l'influence du *Feu*, allez au **355**.

Sinon, notez que vous êtes maintenant sous l'influence de l'*Eau*. En dérivant, vous vous éloignez du vieil homme, dont les paroles s'évanouissent dans la brume.

Rendez-vous au **292**.

102

Logavia réagit à votre proposition par une grimace de désapprobation :

« Non, le nord me tente plus ! J'ai toujours voulu explorer le Grand Défilé. A moins que ça te fasse peur, bien sûr...»

Vous préférez ne pas réagir à sa pique et vous vous rangez à son avis. Partir chacun de son côté vous semble trop risqué. Rendez-vous au **176**.

103

Vous devez affronter un Démon Cornu, une créature des Plans Infernaux, particulièrement dangereuse et puissante. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, augmentez de 2 votre Modificateur à la Force d'Attaque pour ce combat, si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, diminuez-le de 2.

HABILETÉ ENDURANCE

DEMON CORNU 11 10

Vous pouvez prendre la *Fuite* à partir du troisième assaut en vous rendant au **45**. Si vous abaissez l'ENDURANCE du Démon à 5 ou moins, rendez-vous au **114**.

104

Vous parcourez l'immense salle du regard. Devant vous, un escalier étire sa spirale métallique dans la pénombre étroite de hauteurs insondables.

Sur votre droite une petite porte en bois enfoncée dans le mur vous présente un simple anneau de fer.

À gauche une galerie s'étire jusqu'à une chapelle illuminée par un puits de lumière.

Puis vous baissez les yeux pour découvrir que vos pieds sont solidement ancrés sur une grille, en

dessous de laquelle des reflets miroitants vous intriguent.

Si vous empruntez l'escalier, allez au **582**.

Si vous souhaitez ouvrir la porte en bois, allez au **632**.

Si vous marchez jusqu'à la chapelle, rendez-vous au ☼ **563**.

Si vous voulez tenter de soulever la grille, rendez-vous au **591**.

105

Vous vous doutiez que la manœuvre était téméraire ! Votre psyché n'est pas encore assez résistante pour soutenir la puissance du feu qui a été érigé par des forces dont l'objectif n'est pas de vous faciliter la tâche. Vous vous noyez au milieu des flammes crépitantes.

Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→). Notez qu'après cette épreuve vous êtes maintenant sous l'Influence du *Feu* (et effacez les Influences incompatibles).

106

Vous seriez bien stupide de risquer votre vie pour cette tête brûlée qui refuse de vous écouter ! Et puis

voilà un moyen de jauger les pouvoirs de celui qui reste votre concurrent. Si Logavia est avec vous, elle décide également de rester en retrait.

Et à vrai dire vous constatez que Kenegiel n'a effectivement pas besoin de vous. Malgré le nombre, il arrive à contenir les assauts des quatre furies qui sont loin d'être aussi puissantes que lui. Après de nombreuses passes magiques, les corps des quatre femmes gisent inertes sur le sol.

Le représentant du clan Egloraï se retourne vers vous, à la fois fier de son exploit et plein de ressentiment. Notez qu'il est maintenant Hostile, et ajoutez 2 points à son *Compteur*.

Rendez-vous au **277**.

107

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **481**, sinon allez au **501**.

108

Vous retirez violemment votre épée de la nasse qui a englouti le démon. Peu à peu, la tache sombre s'évanouit et lorsque la forêt réapparaît vous

découvrez à vos pieds un reste encore fumant.

Vous reconnaissez l'une des cornes de bouc qui surplombait ses épaules. Il semble que votre dernier coup ait malgré tout porté ! Vous attendez que son grésillement expire sur le tapis de feuilles humides, avant de ramasser précautionneusement votre trophée (notez la corne sur votre *Feuille d'Aventure*).

Il est temps maintenant pour vous de regagner votre base. Rendez-vous au **206**.

109

Vous regagnez à pas de loup la clairière où Kenegiel dort à poings fermés. Il a protégé le périmètre avec un écran d'invisibilité, ce qui vous rassure quant au rôdeur que vous avez détecté (ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel).

Vous le secouez pour lui expliquer la disparition de Logavia et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il n'apprécie pas ce réveil brutal. Il vous invective pendant que vous lui racontez confusément votre poursuite.

S'il était Neutre, notez qu'il est maintenant Hostile. Vous le laissez finalement se rendormir en espérant que la nuit adoucira son humeur. Vous restez encore sur vos gardes pendant une demi-heure mais rien ne

se produit. Finalement vous disposez tout le bois au-dessus des braises, puis vous vous allongez auprès du feu.

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **200 – Deuxième jour**) et rendez-vous au ☼ **281**.

☼ **110**

Vous êtes assis dans un nid, perché sur un buisson à flanc de falaise. La roche s'évanouit à vos pieds dans une dégringolade vertigineuse mais vous veillez sagement sur vos deux oisillons.

Ils jouent à donner des coups de patte dans une pierre et vous savez que celle-ci est la Pierre de l'Air, l'une de celles que vous recherchez. Alors qu'ils se chamaillent à coups de becs, vous découvrez avec stupéfaction leurs visages: il s'agit de Kenegiel et Logavia !

Si ce n'était pas déjà le cas, notez que la Pierre de l'Air est *localisée*.

Si Kenegiel est parti à la recherche de la Pierre de l'Air, rendez-vous au **181**.

Si Logavia est partie à la recherche de la Pierre de l'Air, rendez-vous au **327**.

Sinon, est-ce que vous voulez donner la Pierre à

Logavia (231) ou à Kenegiel (297)?

111

Heureusement pour vous, ces Orques ne sont vraiment pas habiles dans cet exercice de tir.

Vous profitez de ce répit pour foncer vers le promontoire rocheux. Vous atterrissez doucement sur la crête herbeuse, mais la troupe d'Orques s'est remise de son étonnement. Ils vont bientôt entreprendre l'escalade du rocher et surtout ils risquent d'ameuter les occupants de la caverne. Il vous faut trouver une solution.

Vous jetez un coup d'œil autour de vous et vous repérez un amas de pierres conique qui vous intrigue. En vous approchant, vous constatez que cet assemblage rudimentaire constitue en fait un conduit de cheminée. Il est juste assez large pour que vous puissiez vous y glisser et il ne semble pas être utilisé pour l'heure.

La situation ne vous laisse pas beaucoup de choix et vous vous engagez dans le conduit.

Rendez-vous au **625**.

112

Vous essayez de calmer l'impétuosité de Kenegiel en lui proposant de faire confiance à cette femme. Vous avez déjà entendu Eldayffelin défendre la Communauté des Sorcières face à votre père, en affirmant qu'elles pouvaient être des alliées pour les Elfes.

Si Kenegiel est Hostile, rendez-vous au **420**.

S'il est Bienveillant, rendez-vous au **230**.

S'il est Neutre, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **230**, sinon rendez-vous au **420**.

113

Vous estimez que le plus simple est encore de retrouver votre chemin parmi les hautes branches. Vous faites demi-tour en essayant d'identifier les formes tordues que vous avez rencontrées à l'aller.

Êtes vous sous l'Influence de l'*Air* ? Si oui, allez au **246**, sinon rendez-vous au **14**.

114

Surpris d'avoir le dessous, le Démon recule de

quelques pas et trace un large cercle dans l'air d'un rapide coup de griffe. Un voile noir s'abat alors sur la zone circonscrite et commence à l'engloutir.

Lorsque ses imprécations vous parviennent, sa voix semble déjà lointaine :

« Nous nous retrouverons ! Je suis Amserâth et ne crois pas que c'est le hasard qui t'a mis sur mon chemin... »

Notez que vous avez le nom d'Amserâth sur votre *Feuille d'Aventure*.

Est-ce que vous voulez tenter de lui porter un ultime coup à travers le voile noir (5) ou bien préférez-vous le laisser s'échapper pour retourner au campement (206)?

115

Il ne faut pas bien longtemps pour que la jeune Amillel fasse à son tour son apparition dans la clairière. Elle est tout sourire et vous espérez que sa présence va détendre l'atmosphère, Kenegiel n'ayant pas desserré les dents, visiblement frustré pour une raison que vous ignorez.

« En tous cas je sais où on est, maintenant ! » vous apprend-elle en se frottant les mains énergiquement.

Rendez-vous au **286**.

116

La silhouette longiligne de l'Esprit de la Rivière se rétracte et finit par se concentrer en une seule goutte qui oscille devant vous au gré de la brise.

« Cassida... misérable harpie ! Tu m'as encore joué un de tes tours. »

La bille d'eau continue ses imprécations à l'adresse de la Sorcière dont la voix s'est désormais tue. Après avoir déchargé sa colère, elle s'intéresse à vous.

« Elle me traite vraiment comme sa souillon ! Et le pire est que je ne peux rien faire. Vois-tu, jeune Elfe, puisque je suis condamné à te servir un instant de guide, je vais t'en conter un peu sur moi. »

L'Esprit vous explique qu'il a tout d'abord été piégé sous cette forme minuscule très loin d'ici, par les Sorciers de l'Inframonde désireux d'expérimenter leurs pouvoirs. Puis il a erré, peut-être pendant des siècles, en compagnie des nuages, ballotté par les vents de continent en continent.

Finalement la Sorcière Cassida a détecté sa présence et a pu le libérer à condition qu'il officie comme Esprit de la Rivière. Depuis il prête ses pouvoirs à

l'Eau de Jouvence et il doit se soumettre aux caprices de Cassida et ses Soeurs.

Notez que vous n'êtes plus allergique à l' *Eau* et que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Eau*.

« Maintenant, suis-moi ! »

La goutte se pose sur le revers de votre main et tout l'environnement se trouble.

Rendez-vous au ☼ **279**.

117

La boule de feu vient percuter de plein fouet l'araignée qui lâche prise et va s'écraser au sol, à quelques mètres de vous. L'odeur de grillé envahit vos narines.

Maintenant que vous êtes débarrassés du prédateur, il vous faut encore aller décrocher le Spriggan. L'idée de grimper à la toile vous paraît désormais imprudente. Si vous vous retrouvez pris dans le piège, il faudra encore qu'on vienne vous délivrer !

Vous ne voyez donc guère qu'un sortilège de Lévitiation qui puisse faire l'affaire (171).

Si vous ne souhaitez pas (ou ne pouvez pas) utiliser

de la Magie supplémentaire, rendez-vous au **331**.

118

Un arbre d'un tel âge doit avoir tant de choses à vous apprendre, il serait dommage de ne pas en profiter. Vous parcourez le pied du gigantesque séquoïa jusqu'à ce que vous identifiiez un repli au contour idéal. Vous vous installez en tailleur entre les racines et fermez les yeux, appuyé contre l'écorce rugueuse.

Rapidement vous voilà transporté par les senteurs du bois millénaire et l'esprit de l'arbre entre en contact avec vous.

« Nour, ta mission est essentielle. Tu détiens les clés des rêves et tu dois guider tes compagnons. Depuis des millénaires cette forêt est le lieu de l'affrontement avec le Chaos et à nouveau l'équilibre est prêt de se rompre... »

Votre esprit s'obscurcit et vous sentez que vous allez sombrer bientôt dans l'inconscience. Est-ce que vous allez vous laisser glisser dans le Monde des Rêves (20) ou plutôt achever votre méditation et gagner 2 points de POUVOIR avant de rejoindre Kenegiel (272)?

119

A pas de loup vous vous approchez, restant à couvert des arbres qui bordent le sentier. Les deux comparses évoquent en se délectant les orgies passées où ils festoyaient à base de tripes d'Elfe. Réfrénant un haut-le-cœur vous bondissez et abattez le Gobelin d'un seul coup d'épée dans le dos. Voilà un fait dont vous ne vous vanterez pas.

De son côté, l'Orque s'est mis en garde.

ORQUE HABILITÉ 6 ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, une fouille rapide ne donne pas grand-chose, hormis une dague de lancer que vous pourrez peut-être utiliser et 2 Pièces d'Or, si vous souhaitez les prendre (notez-le dans ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*).

Rendez-vous au **224**.

120

À votre tour vous relatez votre rencontre avec l'Homme-Ecureuil, et vous expliquez que vous avez désormais une bonne idée de l'endroit où se trouve la Pierre de l'Air.

Le visage de Logavia s'empourpre :

« Et pourquoi ne pas m'avoir appelée ? J'ai été

choisie par l'Esprit de l'Air ! J'aurais déjà pu partir à la recherche de la Pierre... »

Elle s'est redressée, apparemment prête à bondir dans les fourrés, mais Kenegiel la retient.

« Tu es plus utile avec nous. Je suis sûr que tu sauras trouver la Pierre rapidement, mais en attendant tu peux nous aider à localiser les autres. »

Logavia se ravise, convaincue par ses arguments, mais elle vous adresse un regard noir.

Notez que vous avez *localisé* la Pierre de l'Air. Si Logavia était Neutre elle est maintenant Hostile, si elle était Bienveillante elle est maintenant Neutre.

Rendez-vous au **300**.

121

Vous sursautez lorsque le Mage se matérialise à vos côtés, assis sur la souche d'un chêne. Il affiche un sourire victorieux.

Notez que la Pierre du Feu a été *localisée* et ajoutez 2 points au *Compteur de Kenegiel*.

Si Kenegiel est Hostile, il se contente de reprendre le chemin avec vous au **280**.

Sinon, rendez-vous au **278**.

122

Vous filez vers la forêt dont la masse grossit en-dessous de vous, et vous sentez bientôt une présence menaçante au-dessus de vos ailes.

Si vous êtes sous l'Influence de *Logaan*, rendez-vous au **459**.

Sinon, est-ce que vous souhaitez effectuer un demi-tour pour faire face au danger (23) ou plutôt échapper à ce rêve qui commence à se faire désagréable (→) ?

123

Bercé par une légère brise, vous vous laissez aller douillettement jusqu'à perdre le fil de ce rêve. Vous gagnez 1 point de POUVOIR avant de rejoindre le paragraphe de sortie de rêve (→).

124

Vous arrivez à une clairière où vous découvrez un étrange édifice : une tour d'une dizaine de mètres de haut faite de briques roses. Il ne fait aucun doute que cet endroit a été occupé il n'y a pas très longtemps.

Les restes encore chauds d'un feu de camp exhalent une odeur de cendres qui vous pique les narines et des os de lapin rongés tapissent le sol. Qui a bien pu séjourner ici ? Un groupe d'humains probablement à en juger par les traces de bottes...

A quelques dizaines de mètres au nord-ouest éclatent les cris d'une dispute. Des branches craquent, puis vous entendez le sifflement métallique des armes que l'on dégainé.

Est-ce que vous voulez vous précipiter voir de quoi il retourne (221) ou ne pas vous mêler de cette affaire et inspecter la tour (317)?

125

L'ascension est moins ardue que ce que vous pouviez craindre. Une fois parvenu aux premières branches, il vous aura finalement suffi de trouver le bon rythme pour vos appuis, en évitant de porter trop fort sur les branches qui paraissent les plus fragiles et en prenant du repos là où elles sont les plus épaisses. Cet effort vous coûte toutefois 1 point d'ENDURANCE.

Alors que vous reprenez votre souffle, vous percevez un froissement de feuilles au sein du châtaigner qui s'élançe sous le séquoïa. Est-ce que vous souhaitez investiguer de ce côté là (40) ou poursuivre vers les

hauteurs, là où se trouve certainement Logavia (251)?

126

Vous frissonnez en repensant à votre combat contre ce Démon et aux paroles qu'il a prononcées : *«ne crois pas que c'est le hasard qui t'a mis sur mon chemin»*. Ces paroles prémonitoires vous laissent au moins penser que vous êtes en bonne compagnie avec ces deux créatures, si l'on peut dire, et vous gagnez 1 point de CHANCE.

Vous décidez donc de vous joindre au Gobelin et à l'Orque belliqueux pour découvrir où votre destin vous emmène.

Rendez-vous au **507**.

127

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, ce sortilège ne vous coûte qu'un point de POUVOIR, sinon déduisez 3 points de votre POUVOIR.

Vous détectez une présence maléfique non loin de là sur votre gauche et vous entraînez Kenegiel à votre suite. Au bout de quelques minutes, vous découvrez tous deux un spectacle qui vous glace le sang.

Rendez-vous au **417**.

128

Vous avancez un moment avec Kenegiel mais Logavia a bel et bien disparu ! Vous savez qu'elle est en train de repérer les lieux et vous ne vous inquiétez pas particulièrement, aussi vous décidez de vous arrêter. Kenegiel fouille les bois du regard en psalmodiant une chanson.

Est-ce que vous voulez avoir recours à un sortilège de Détection pour essayer de repérer la jeune Elfe (191) ou bien préférez-vous rester aux côtés du Mage (309)?

129

L'escalier se fait de plus en plus étroit, mais vous courez éperdument, et lorsque que les marches finissent par s'évanouir dans un ciel radieux vous sentez que des ailes ont poussé à vos bras.

Vous prenez votre envol silencieusement. Notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Oiseau*. Vous pouvez choisir soit de gagner 2 points de POUVOIR et de sortir de votre rêve (→), soit de poursuivre votre rêve au 122.

130

Vous vous retournez. Kenegiel se tient debout à

l'arrière de la barque. Sa longue silhouette se détache contre le ciel, baignée par l'éclat de la lune, et son visage scrute avec application les émanations lumineuses.

Il déploie un bras et pointe silencieusement la lueur rouge. Vous imaginez qu'il n'a peut-être pas assez d'énergie pour vous parler dans le rêve. Mais son geste est parfaitement intelligible : il veut vous faire prendre cette direction. Vous reposez vos fesses sur le banc et vous vous apprêtez à ramer lorsque vous découvrez avec surprise que l'embarcation avance d'elle-même parmi les nuées de feuilles et d'épines. A nouveau vous dévisagez Kenegiel et les rides de son front, plissées vers le doigt immobile. Voilà donc où se concentre l'énergie de l'Elfe Egloraï, il a décidé de guider lui-même votre rêve ! Vous reposez vos coudes sur le banc en vous laissant transporter.

Bientôt vous ressentez une chaleur de plus en plus étouffante, le ciel se fait rouge et les arbres ondulent sous un voile de vapeur. Derrière ces bouffées de brume s'étend un rideau de flammes qui descend du ciel jusqu'à faire crépiter le faîte des arbres. C'est une véritable muraille que vous ne vous sentez pas de taille à affronter, mais Kenegiel continue à pousser la barque vers le feu dévorant.

Si vous souhaitez vous échapper du rêve, en jugeant

que vous êtes déjà allé trop loin avec lui, allez au paragraphe de sortie de rêve (→).

Sinon rendez-vous au **233**.

☼ **131**

Vous flottez au milieu d'êtres gigantesques, ballotté entre leurs visages couverts de brume, tantôt souriants, tantôt sévères. Vous prenez conscience de votre corps et vous comprenez que vous êtes un minuscule insecte voletant au milieu de ces personnages impressionnants. Vous avez été expulsé par le pavillon de l'oreille d'un vieil homme dont la barbe interminable se répand en noyant sa silhouette. Un crabe au teint olivâtre émerge prudemment des pans de cette immense toison.

La bouche du patriarche laisse échapper un accent qui roule comme un galet emporté par le courant. Voulez-vous vous attarder pour écouter ce qu'il a à dire (**101**) ou essayer de prendre de la distance pour observer l'ensemble de la scène (**292**)?

132

Vous crispez les doigts autour des branches torturées qui ploient en ondulant. Si vous êtes sous l'Influence

du *Feu*, allez au **385**, sinon rendez-vous au **6**.

133

Vous vous précipitez sur la créature fangeuse pour en découdre avec elle.

GOLEM HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, votre Force d'Attaque est augmentée d'1 point, si Kenegiel est avec vous elle est augmentée de 2 points (effets cumulatifs).

Si vous êtes vainqueur et que Logavia est avec vous, rendez-vous au **2**. Sinon, une fois remis de vos émotions, vous reprenez prudemment votre route au **61**.

134

Si Kenegiel est Hostile, rendez-vous au **372**, sinon allez au **81**.

135

« J'espère que mes pouvoirs faiblissants auront permis de t'éclairer dans ta quête, jeune Nour... »

Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*, rendez-

vous au **424**.

Sinon, vous remerciez les Soeurs de la Communauté avant de reprendre votre route.

Rendez-vous au **375**.

136

Vous vous faufilez discrètement dans la pièce.

La chambre d'Aollyra est pour le moins austère. Pas de mobilier d'aucune sorte. Outre la couche, une cruche d'eau, un guignon de pain et une bougie à même le sol suffisent à la garnir. La Sorcière doit passer ses journées, et peut-être même ses nuits, dans le laboratoire en face.

Un objet accroché au mur attire toutefois votre attention. Il s'agit d'une sorte de masque d'argile craquelé, dont le front est imprimé d'un Sceau mystérieux.

Si vous êtes sous l'Influence du *Paysan*, rendez-vous au **462**.

Si vous avez perdu Telessa, allez au **627**.

Sinon allez au **570**.

137

Logavia n'hésite pas et s'empare de la flèche de glace dans son dos. Dans un geste d'une souplesse féline elle encoche le trait et le lâche vers vous. Elle a visé l'Œil, et une chasseresse Amillel ne saurait manquer sa cible.

La pointe se fiche dans la Pierre mais c'est toute votre sève qui se fige soudain, givrée au plus profond. Vous perdez 1 point de POUVOIR. Incapable désormais de réagir, vous voyez à travers l'Œil gelé Logavia qui s'avance vers vous. Vers l'arbre...

Rendez-vous au **197**.

138

Vous souquez ferme en repoussant derrière vous le foisonnement de feuilles qui supporte votre embarcation de fortune, mais soudain un vent se lève et vous commencez à tanguer sévèrement. Il semble que vous allez devoir faire face à une tempête.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Oiseau*, allez au **22**.

Sinon vous devez affronter la tempête dans votre rêve comme un ennemi.

TEMPETE POUVOIR 7

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, vous pouvez

retirer 2 points à la difficulté.

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au **413**. Si vous abandonnez, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

139

Malgré sa morgue irritante, ses déboires répétés vous inspirent de la compassion. En soupirant, vous dégainez Telessa et commencez à tailler un chemin à travers lequel Kenegiel pourra progresser sans difficulté. Notez que cet effort supplémentaire vous coûte 1 point d'ENDURANCE.

Manifestement surpris de votre prévenance, le jeune Mage vous remercie du bout des lèvres. Notez que Kenegiel a maintenant une attitude Bienveillante.

Tentez votre Chance. Si le Test est réussi, allez au **162**, sinon rendez-vous au **3**.

140

Vous vous écriez : « Cent-quarante ans ! »

Le Piksi restitue l'ouvrage en maugréant :

« Tu es malin, rêveur... prends-ça aussi de la part de Logaan ! »

Notez que vous êtes sous l'Influence de *Logaan*.

Il jette un objet brillant que vous attrapez au vol. Pendant qu'il disparaît dans les arbres, vous examinez votre curieuse récompense : il s'agit d'une clé, l'une de celles qu'il manipulait entre ses doigts il y a un instant. Le Piksi vous a offert une **clé de Logaan** (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*)... cet artefact vous donnera la clé de certaines situations. Pensez à vérifier, en retranchant 10 au numéro du paragraphe, si la clé de Logaan ne vous permettrait pas de débloquent la situation dans laquelle vous vous trouvez. Attention, elle ne vous servira qu'une fois !

Si Logavia est avec vous, elle est sincèrement impressionnée par votre succès. Si elle était Hostile, elle est maintenant Neutre et si elle était Neutre elle est maintenant Bienveillante. De plus, vous gagnez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous maintenant au **226**.

141

La décharge explose entre les yeux de l'araignée qui lâche prise et va s'écraser en contrebas dans un violent crépitement.

Vous voilà au moins débarrassé de ce monstre, mais vous êtes toujours empêtré dans sa toile. Vaille que

vaille, vous dégagez Telessa et parvenez à trancher patiemment les fils qui vous entourent. Encore entravé par les restes collants, vous vous réceptionnez maladroitement sur le sol. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE.

Le Spriggan continue de crier.

« Détachez moi ! S'il vous plaît... »

Si Kenegiel est avec vous, allez au **46**.

Sinon vous devez recourir à un sortilège de Lévitiation (**171**) ou abandonner l'idée de délivrer le Spriggan, Logavia n'ayant aucune envie de se jeter à son tour dans cette nasse gluante (**48**).

142

Comme vous en avez maintenant pris l'habitude, la jeune Elfe bondit comme un félin à travers les branchages et bientôt vous perdez de vue la tache brune de son pourpoint de cuir. Notez que Logavia est partie à la recherche de la pierre de l'air.

Lorsque vous revenez à lui, l'Homme-Ecureuil vous sourit de ses grandes incisives et prononce à nouveau quelques paroles incompréhensibles, mais dont la tonalité est douce et apaisante. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous adressez un salut muet à la

mystérieuse créature qui bondit à son tour hors de votre vue.

Vous redescendez prudemment en songeant aux explications que vous allez devoir fournir à Kenegiel. Rendez-vous au **174**.

143

Lorsque vous émergez de votre transe, Kenegiel vous serre toujours les mains, les yeux fermés sous ses épais sourcils froncés. Son expression vous met mal à l'aise mais bientôt vous le voyez se détendre et sourire. Il ouvre les yeux.

« Je n'ai pas réussi à aller jusqu'au bout, tant pis... mais je ne pensais pas que tu avais autant de pouvoir, Nour. Tu m'as bien aidé quand même. Merci ! »

Notez que si Kenegiel était Hostile il est maintenant Neutre et s'il était Neutre il est maintenant Amical. Ajoutez également 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

C'est le moment que choisit Logavia pour surgir de derrière un arbre.

« Je sais où nous sommes ! » s'exclame-t-elle.

Rendez-vous au **286**.

144

Vous décidez de recourir à l'artefact que le Golem de Boue vous a confié, en espérant qu'il ne s'est pas joué de vous. Sans trop savoir ce que vous faites, vous brandissez l'amulette devant vous.

Lentement, des monticules de boue émergent autour de vous, surmontés d'excroissances qui prennent bientôt la forme de membres décharnés. En entendant leurs lamentations lugubres, vous comprenez que vous avez réussi l'invocation des Spectres Fangeux. Les silhouettes de boue s'avancent pesamment vers l'arbre qui continue d'aspirer l'eau des marécages par ses racines. Certains Spectres sont immédiatement aspirés par la succion mais le plus grand nombre parvient jusqu'au tronc et le recouvre silencieusement d'une épaisse gangue de boue. Ils montent jusqu'aux branches, recouvrent les feuilles...

Recouvert de cette vase qui l'étouffe et l'entrave, l'Arbre à l'Œil est maintenant un adversaire diminué. Dans le combat qui vous attend, vous pourrez diminuer son HABILITÉ de 4 points.

Rendez-vous au 577.

145

Vous rejoignez rapidement la terre ferme et le fait

d'abandonner les cimes n'est pas pour vous déplaire. Vous n'avez aucun mal à localiser, dans le tapis de feuilles qui commence à se former sur le sol, le morceau de métal que vous aviez deviné. Il s'agit tout simplement d'une boucle de fer qui devait être passée dans le pourpoint de Logavia, un objet de peu d'intérêt qui ne méritait sans doute pas que vous abandonniez la poursuite (vous pouvez l'emporter tout de même si vous souhaitez le rendre à sa propriétaire plus tard).

Quoiqu'il en soit, vous n'avez plus d'autre choix que de revenir sur vos pas et retrouver Kenegiël qui ne tardera pas à s'impatienter.

Rendez-vous au **328**.

146

Le jeune Epervier du clan Egloraï se lasse très vite de votre compte-rendu embrouillé et il vous fait signe sèchement de baisser le ton et de le laisser se reposer. Il est visiblement persuadé que vous exagérez une rencontre avec quelque animal sauvage.

Vous vous résignez devant son expression butée et vous décidez qu'il est effectivement temps pour vous de dormir. Si Logavia est avec vous, votre conversation n'a pas troublé son sommeil.

Rendez-vous au **412**.

147

Logavia vous tend la poignée d'herbes et vous la mâchez patiemment avant d'ingurgiter le tout. La jeune Elfe semble attendre votre réaction et après un moment elle vous avoue dépitée :

« C'est étrange... tu as consommé de l'herbe du sommeil, tu devrais déjà être en train de faire de beaux rêves. »

Vous souriez avec amusement : elle ne sait pas que votre entraînement avec Eldayffelin vous permet de contrôler les effets de ce type de substance. Vous lui demandez tout de même comment elle se serait débrouillée pour vous redescendre de l'arbre une fois endormi. Elle écarquille brièvement les yeux, puis elle répond sans se démonter :

« Bah, tu ne t'es pas endormi, n'est-ce pas ? Allez, il est temps de retrouver le grand taciturne... »

Elle redescend la tour de guet avec toujours autant de vivacité, alors que la plongée dans les frondaisons est plus dangereuse encore que l'escalade. Aussi vous arrivez au sol beaucoup plus tard qu'elle et lorsque vous rejoignez vos deux compagnons l'herbe commence finalement à faire effet. C'est à peine si

vous leur adressez un bonsoir avant de vous allonger sur le sol.

Notez que jusqu'à votre réveil, si vous affrontez un adversaire en rêve, vous diminuerez d'un point la difficulté du combat. Notez également que Logavia est maintenant Bienveillante.

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ 397) et rendez-vous au ✨281.

148

Après avoir bu à peine une gorgée, vous ressentez une vive brûlure dans le palais qui vous force à recracher aussitôt le liquide. Vous tousssez jusqu'à ce que vous retrouviez votre gourde pour calmer la douleur avec de l'eau normale. Vous êtes encore étourdi (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) lorsque vous prenez conscience du regard intrigué de Cassida.

« Ca alors ! C'est bien la première fois que je vois un être vivant rejeter l'eau de cette Fontaine. Elle a reçu l'énergie de l'Esprit de la Rivière et elle est revitalisante. »

Cassida prend l'une de vos mains et ferme les yeux. La peau de ses doigts est étonnamment douce. Elle

vous parle d'une voix impersonnelle.

« Tu as eu une expérience désagréable avec un Esprit de l'Eau, Nour, ton organisme est blessé... »

Vous sursautez à l'évocation de votre nom. Cette Sorcière a décidément des dons étonnants.

« Je peux t'aider à te soigner, si tu le souhaites. »

Est-ce que vous acceptez de tenter un remède à votre allergie ? Dans ce cas, laissez-vous porter jusqu'au **263**.

Sinon Cassida relâche votre main et vous vous rendez au **314**.

149

Le jeune Mage répond aussitôt à votre appel et vous visualisez sa silhouette filiforme qui se matérialise en lévitation à proximité du nid. Maintenant que Logavia s'est débarrassée du Ptérolin, c'est un jeu d'enfant pour lui d'atterrir dans son repaire.

Kenegiel sait que vous l'observez dans votre rêve et il vous adresse un clin d'œil complice. Vous priez Galana alors qu'il se penche pour écarter les oisillons et recueillir la pierre tombée du ciel.

Victoire ! Sa main se ferme sur la Pierre de l'Air et il la brandit au ciel en jubiland. Alors que l'écho de son

cri de triomphe n'a pas fini de rebondir contre la roche, Kenegiel disparaît subitement avec la Pierre.

Notez que la Pierre de l'Air a été *trouvée* et que Kenegiel est maintenant *Bienveillant* envers vous. Quant à Logavia, elle a pris la place de Kenegiel : s'il était parti à la recherche d'une pierre, notez que c'est maintenant elle qui recherche cette pierre ; s'il était avec vous, Logavia est maintenant avec vous.

Votre participation à ce succès vous rapporte 2 points de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

150

Comme vous le soupçonnez, la pièce sur laquelle donne la grille ouverte est une cellule. Une paille défaits et des restes de repas qui jonchent le sol montrent qu'elle a été occupée il y a quelques heures à peine. Mais elle est déserte en ce moment.

Votre pied heurte un objet que vous distinguez à peine dans la faible lumière prodiguée par les torches du couloir. Vous le ramassez. Il s'agit d'une petite statuette en argile aux traits comiques dont vous avez malheureusement brisé un bras. D'autres statuettes du même genre peuplent le sol de la cellule et vous comprenez que ce sont ses occupants qui les ont

façonnées avec la terre de la caverne.

Intrigué, vous continuez votre inspection. Sur la paroi la mieux exposée à la lumière vous découvrez des dessins tracés à l'aide d'une pierre crayeuse. Ils évoquent des scènes confuses qui représentent en général un personnage coiffé d'une couronne et de quatre cornes.

Si vous êtes sous l'Influence du *Roi*, allez au **556**, sinon rendez-vous au **398**.

151

La jeune Elfe vous esquive avec agilité et vous entendez l'éclat sonore de son rire dans votre dos. Vous vous retournez pour découvrir les larmes qui humectent ses yeux et la honte vous submerge.

« Excellent choix, Nour ! Tu as goûté aux Raisins de la Débauche... ne m'en veux pas, mais tu es vraiment trop drôle. »

Elle manque de s'étouffer encore en riant et vous décidez de la laisser à ses blagues puériles. Vous entamez le chemin de la descente, encore étourdi par la liqueur acide. Alors que vous avez parcouru la moitié de la hauteur, vous percevez le glissement furtif d'une ombre qui bondit de branche en branche, qui vous rejoint puis qui vous a bien vite dépassé.

Encore Logavia qui vous nargue !

Vous perdez 1 point de CHANCE mais notez que Logavia est maintenant Bienveillante.

Rendez-vous au **58**.

152

Il ne fait aucun doute pour vous que le caillou serré précieusement par la créature est la Pierre reliée à l'Air. Cette découverte vous fait gagner 1 point de CHANCE. Reste à savoir comment vous pouvez convaincre l'Homme-Ecureuil de vous la céder.

Rendez-vous au **196**.

153

Alors que vous transpercez une ultime fois sa peau écailleuse, l'Homme-Lézard s'écroule dans un râle qui déchire la nuit. Vos bras se mettent à trembler lorsque vous reconnaissez le timbre de la voix, qui n'a plus l'intonation rauque du monstre reptilien. Votre tête tourne, les arbres et la clairière dansent autour de vous en même temps que vous découvrez devant vous le visage allongé de Kenegiel, livide et sans vie.

Vous tombez à genoux, vomissant les feuilles de

datura. L'Herbe des Démons était trop forte pour vous. Vous aviez entendu parler des hallucinations terribles qu'elle pouvait engendrer mais vous n'avez pas su y prendre garde. Votre mission est un terrible échec et vous serez jugé par votre clan comme meurtrier...

154

Ni vous ni Logavia ne voyez l'intérêt d'emprunter la piste dévastée par l'incendie. S'il y a quelque chose à y trouver, vous imaginez que Kenegiel vous en fera part lorsque vous vous rejoindrez (vous priez intérieurement pour que le mage vous retrouve...)

Ce point mis à part, Logavia ne semble pas avoir d'idée arrêtée sur le chemin à suivre, ce qui contraste avec la fougue qu'elle a jusque ici affichée.

Est-ce que vous voulez proposer de continuer tout droit vers le nord (274), ou bien d'obliquer vers le nord-est (73)?

155

L'esprit encore brouillé, vous vous relevez, et vous constatez que les deux autres élus ont également été visités. La chasseresse a été traînée sur plusieurs mètres par un Esprit de l'Air et le jeune Mage s'est

employé à contenir l'incandescence d'un Esprit du Feu. Les trois entités malignes ont maintenant regagné l'au-delà du miroir et vous vous jaugez silencieusement les uns les autres.

Almediel reprend la parole : « La première partie du rituel a été accomplie. Vous avez chacun été choisi pour livrer une Pierre aux Esprits. Mais d'abord il vous faudra les localiser. Attention, elles ont l'aspect de vulgaires cailloux ! Mais nous sommes certains que vos sens vous guideront... »

L'Elfe âgée qui se tenait en retrait jusque-là prend la parole, la main posée sur sa poitrine :

« Vous devrez coopérer pour localiser les pierres. N'oubliez pas que l'intérêt du peuple Elfe prime par rapport à votre réussite personnelle. Et ne vous préoccupez pas de ce qui pourra se passer lorsque vous aurez pris possession de votre Pierre. Abandonnez-vous, elle vous mènera directement aux Esprits... Vous avez jusqu'à la prochaine lune pleine pour livrer les trois Pierres... »

Voilà qui vous laisse à peine plus de deux jours.

Le jeune Mage se redresse de toute sa taille et vous découvrez l'ensemble de sa silhouette longiligne, affublée de bras osseux aux poignets graciles. Toute l'énergie de son corps semble concentrée dans ses

yeux qui ciblent la prêtresse de leurs sourcils épais:

« Quand connaîtrons-nous le vainqueur de l'Épreuve, alors ? »

« Les Esprits vous l'expliqueront en temps voulu, vous n'avez pas à vous en occuper pour l'instant... » répond celle-ci, imperturbable.

Pour sa part, la jeune chasseresse reste silencieuse, assise les bras enlacés autour de ses genoux. Vous ne pouvez pas vous empêcher de noter la pureté de ses traits, le blanc de sa chevelure tressée en fines nattes, l'opale de ses yeux qui semble refléter l'herbe et les arbres. Elle correspond exactement au canon de beauté des Elfes, comme la plupart des membres de son clan qui ne manquent pas de s'en enorgueillir. Par contraste, vos cheveux couleur taupe et vos yeux qui tirent sur le brun sont caractéristiques des Galoren, souvent rabaissés au rang de rustres primitifs par les autres clans de la forêt.

La prêtresse interrompt votre observation en s'adressant directement à vous :

« Et toi, jeune rêveur, tu n'as pas de question ? »

Voulez-vous demander :

Comment localiser les pierres (42)?

Qui sont les Esprits qui vous ont choisi (193)?

Si le Miroir de Cristal a identifié des dangers particuliers ces derniers jours (240)?

156

Tandis que Kenegiel disparaît, vous repensez à la nature de ce feu et quelque chose en vous murmure que Kenegiel et vous-même n'y êtes pas étrangers. Par la transe, vous avez établi un contact spirituel avec la Pierre du Feu et vous en affrontez les conséquences.

Vous n'avez pas besoin d'attendre bien longtemps le retour de Logavia, qui vous rejoint en courant. Elle a évidemment repéré le feu et s'inquiète de ne pas voir Kenegiel. Vous l'informez de la situation du mieux que vous pouvez et vous observez tous les deux avec anxiété l'évolution de l'incendie.

Heureusement il ne semble pas s'étendre. Soit que Kenegiel ait trouvé un moyen de le circonscrire, soit qu'il s'épuise lui-même à cause de l'humidité... dans tous les cas c'est bon signe pour votre compagnon.

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel, notez que la Pierre du Feu a été *localisée* et que Kenegiel est parti à sa recherche.

Rassurés, vous pouvez maintenant faire le point sur la situation. Si Logavia est Hostile, elle n'a pas d'autre

idée en tête que celle de vous tancer pour avoir laissé partir Kenegiel. Vous vous taisez en laissant passer sa colère. Rendez-vous dans ce cas au **300**.

Si Logavia n'est pas Hostile, allez au **34**.

157

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*, allez au **472**.

Sinon vous feuillotez les pages auxquelles, comme vous l'attendiez, vous ne comprenez rien. Ça et là des illustrations de créatures retiennent votre attention, dont certaines que vous avez déjà dû affronter dans la forêt.

En dehors de ces esquisses, la répétition des caractères incompréhensibles vous provoque un débute de vertige. Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous rangez le livre dans le sac de Kenegiel.

Rendez-vous ensuite au **229**.

158

Sur cette réponse, les trois anciens rejoignent chacun son protégé pour prodiguer d'ultimes conseils. Eldayffelin pose une main vigoureuse sur votre épaule et plonge dans votre besace quelques herbes qui vous seront fort utiles.

- 2 doses d'herbes médicinales, chacune vous faisant regagner 4 points d'ENDURANCE ;
- 1 dose de champignons qui vous fera regagner 3 points de POUVOIR (rappelez-vous que votre POUVOIR ne peut excéder 15) ;

Il n'ajoute pas un mot mais paradoxalement ce silence vous reconforte : le chamane semble avoir une confiance inébranlable en vos facultés.

Puis il relâche votre épaule et passe rapidement les doigts devant vos yeux. Aussitôt la clairière se met à tourner autour de vous, les sons et les odeurs se confondent dans votre tête. Votre corps et votre esprit s'appêtent à voyager de nouveau.

Rendez-vous au **100**.

159

Vous avancez discrètement dans le dos du reflet. Comprenant votre manœuvre, Kenegiel se fige dans une position d'attente. Votre cible ainsi neutralisée, vous brandissez Telessa au-dessus de sa tête et l'abattez d'un coup formidable. Le corps de l'être surnaturel vole en milliers d'éclats lactescents.

L'onde de choc se répercute dans tous vos membres, si bien que vous en lâchez presque votre épée. Vous

perdez 4 points d'ENDURANCE. De son côté, Kenegiel est trop abattu pour songer à vous remercier. Mais le soulagement que vous lisez dans son regard suffit à témoigner de sa gratitude. Notez que Kenegiel est maintenant *Bienveillant*.

En tentant de se remettre d'aplomb, il porte la main à la tête, comme victime d'un étourdissement. Vous voulez l'aider à se relever, mais il se dégage.

« Non, ça va... je viens juste de découvrir où se trouve la Pierre du Feu! »

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu, puis rendez-vous au **544**.

160

Si vous avez des feuilles de datura sur vous, vous pouvez les consommer avant de vous endormir. Dans ce cas, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **341**.

Sinon, notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **397**) et rendez-vous au ✨**281**.

161

Vous vous saisissez de l'Anneau (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous éloignez le malheureux

Spriggan du repaire de l'Araignée. Mais vous vous arrangez pour le laisser se dépêtrer lui-même des fils gluants. Vous êtes convaincus qu'il s'empressera d'aller prévenir sa maîtresse dès qu'il sera libéré. Vous pressez le pas pour échapper à sa bordée d'insultes.

Rendez-vous au **48**.

162

Un grognement féroce retentit dans votre dos et vous sursautez. En vous retournant, vous découvrez Kenegiel aux prises avec un Artolyx, une redoutable créature qui tient à la fois de l'ours et du loup. La mâchoire puissante de l'animal a arraché un pan de sa toge jaune.

Est-ce que vous désirez secourir Kenegiel en allant combattre l'animal (**366**), l'aider en projetant une boule de feu (**248**) ou attendre de voir comment il se débrouille (**303**)?

163

Vous êtes aspiré à nouveau dans le tunnel que vous aviez emprunté et vous le remontez jusqu'à sa source. Eldayffelin vous attend à l'intersection où vous l'aviez quitté, les ailes papillonnant, il vous fixe avec

un regard mi-sévère mi-amusé, regard que vous lui connaissez bien. Sa main vous agrippe comme une serre et vous reprenez tous les deux la descente vertigineuse.

Rendez-vous au **182**.

164

Voilà que vous regrettez de ne pas avoir été plus attentif lorsqu' Eldayffelin énumérait les vertus des différentes plantes médicinales. Tout au plus êtes-vous capable de vous rappeler que le chamane vous a déjà présenté les herbes rouges. Logavia ne vient certainement pas de les cueillir car elles ont été séchées.

Il faut maintenant décider quelle plante vous allez choisir.

Si vous choisissez les baies, allez au **38**

Si vous choisissez l'herbe rouge allez au **147**

Si vous choisissez les feuilles violettes, allez au **247**

165

Vous expliquez votre rêve à Kenegiel, et comment vous avez vu Logavia échouer à s'emparer de la Pierre de l'Air. Le mage paraît tout d'abord dubitatif,

puis devant votre insistance il finit par se convaincre que vous êtes sincère.

« Si tu dis vrai, ça signifie que ce qui nous paraissait évident est faux. Si Logavia n'est pas en charge de récupérer la Pierre de l'Air, alors je ne dois pas non plus chercher la Pierre du Feu... mais laquelle alors ? »

Vous êtes aussi perplexe que lui et vous vous gardez bien d'émettre une hypothèse. La mission s'avère beaucoup plus complexe que prévue... le temps vous est compté... et Logavia n'est pas avec vous.

Kenegiel a deviné votre inquiétude.

« Ne t'inquiète pas pour Logavia. Elle nous aura rejoints avant la fin de la journée certainement. Si seulement nous savions quelle Pierre nous devons chercher, il y aurait même peut-être un moyen. »

Il s'interrompt et semble hésiter, mais vous insistez pour savoir ce qu'il a en tête.

« Et bien voilà... je connais un sortilège d'Echange qui me permet de me téléporter à la place de quelqu'un. Mais ça me demande de l'énergie... et de toutes façons il est trop tôt pour y songer. »

Intrigué, vous lui demandez plus détails en appuyant sur le fait que sa magie pourrait vous sauver la mise

d'ici à la pleine lune. Kenegiel vous détaille le fonctionnement du sortilège : il faut déjà qu'il soit en possession d'un objet appartenant à la personne avec qui il doit effectuer l'échange. Ensuite Kenegiel, apparemment confiant dans les enseignements de vos rêves, vous explique rapidement comment faire appel à lui lorsque vous le jugerez nécessaire. Vous l'écoutez en acquiesçant silencieusement. Cela n'a rien de compliqué mais il vous faudra tout de même dépenser 1 point de POUVOIR pour faire appel à Kenegiel.

Que ce soit dans la réalité ou le Monde des Rêves, lorsque vous vous trouverez dans une situation où vous pensez que Kenegiel doit opérer un sortilège d'échange avec vous-même ou Logavia, vous ajouterez 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et vous rendrez au paragraphe correspondant. Si vous ne vous êtes pas trompé, le texte fera clairement référence au sortilège d'échange, sinon c'est que vous ne pouvez pas l'utiliser à cet endroit-là.

Bien sûr, n'oubliez pas que Kenegiel doit être en possession d'un objet de la personne qui correspond à l'échange. Si vous avez trouvé un objet appartenant à Logavia, vous pouvez dès à présent le lui confier, ou bien vous pouvez décider de la faire à n'importe quel

paragraphe, tant que vous êtes en compagnie de Kenegiel. De même, vous pouvez décider à n'importe quel moment de lui céder l'un des objets en votre possession, en dehors des rations de nourriture et des herbes médicinales.

Si Kenegiel est Bienveillant, rendez-vous maintenant au **255**. Sinon, allez au **78**.

166

Vous vous élevez dans les airs jusqu'à hauteur des yeux qui fourmillent au-dessus de ses naseaux. La créature fulmine.

« Misérable Elfe ! Comment oses-tu te dresser face à moi ? »

Vous n'avez pas la réponse à cette question mais vous êtes intimement convaincu que l'être qui a fait irruption dans votre rêve représente une grave menace pour la forêt d'Yffen.

Si vous avez une Corne de Démon sur vous, rendez-vous au **52**.

Sinon, si vous avez le nom d'Amserâth, rendez-vous au **403**.

Dans les autres cas, allez au **283**.

167

Vous récitez l'incantation de l'Ecran Magique, tout en songeant qu'il s'agit probablement d'une précaution superflue. Mais vous préférez pouvoir dormir sur vos deux oreilles. Notez que vous êtes protégé ce soir par un Ecran Magique.

Rendez-vous au **30**.

168

Vous fermez les yeux et adressez vos prières à la Mère de la Nature alors que l'araignée fond sur vous.

Si Logavia est avec vous, allez au **241**, sinon rendez-vous au **378**.

169

Vous vous laissez guider par votre esprit sur les traces de la créature. Lorsque vous sentez son aura maléfique très proche, vous grimpez précautionneusement le long d'un tronc, là où vous savez que son chemin passera. Vous vous dissimulez dans le feuillage de l'arbre et bientôt un pas traînant se fait entendre sur les feuilles.

Vous apercevez à ce moment en contrebas l'être le

plus répugnant qu'il vous ait été donnée de voir : un humain d'une pâleur cadavérique, arborant sur chacune de ses épaules une tête de bouc plantée dans sa chair. Des filets de sang se répandent le long de ses bras et sur son manteau de laine.

Cette apparition démoniaque vous glace le sang et vous perdez 1 point de POUVOIR. Votre maître Eldayffelin vous avait déjà décrit plusieurs sortes de Démons mais c'est la première fois que vous vous trouvez confronté à l'un d'entre eux.

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, allez au **232**. Sinon, rendez-vous au **301**.

170

Malheureusement vous n'avez jamais été particulièrement précis à cet exercice ! Si vous parvenez à blesser l'Artolyx, vous avez également touché l'elfe Egloraï qui pousse un hurlement de douleur. Au moins, l'animal effrayé s'enfuit dans les buissons en abandonnant la combat. Mais vous devez maintenant affronter le regard furieux de Kenegiel qui malgré vos excuses reste visiblement persuadé que vous l'avez brûlé à dessein. Vous perdez 1 point de CHANCE suite à cette bévue.

Notez que Kenegiel est maintenant Hostile et ajoutez

1 point à son Compteur. Vous reprenez votre marche à la recherche de Logavia dans un silence pesant.

Rendez-vous au **128**.

171

Déduisez 3 points de votre total de POUVOIR (si vous êtes sous l'Influence de l'Air 1 point seulement). Vous vous élevez dans les airs en prenant bien garde à ne pas vous frotter aux câbles gluants. Une fois arrivé à hauteur du Spriggan, vous sectionnez les fils de plusieurs coups d'épée habiles. Les ailes encore collées, la créature chute jusqu'au sol.

Si l'Araignée est déjà morte, allez au **98**.

Sinon *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **422**, sinon allez au **93**.

172

La jeune Elfe répond avec fougue à votre étreinte et vous demeurez quelques instants enlacés, loin au-dessus du vide. Puis vous vous écartez, gênés tous les deux. Logavia vous adresse un regard furieux.

« Tu as utilisé tes pouvoirs psychiques, c'est ça ? Ne joue plus jamais à ça avec moi ! »

Si vous admettez que vous avez utilisé vos pouvoirs,

mais que c'était involontaire, rendez-vous au **265**.

Si vous préférez nier, allez au **326**.

173

Vous ramassez une longue branche brisée à la surface de l'eau et vous l'utilisez comme une perche qui vous permet de localiser facilement les zones les plus sûres. Plusieurs fois vous détectez des sables mouvants et vous devez effectuer un détour pour continuer votre progression. En fin de matinée, vous repérez un grand aulne juché au-dessus des marécages.

Rendez-vous au **560**.

174

La pénombre commence à s'installer dans la forêt et vous partez à la recherche de Kenegiel. La clarté de la lune qui approche la plénitude encourage quelques oiseaux à gazouiller avec le crépuscule.

Vous ne tardez pas à trouver le jeune mage qui a pris possession d'une clairière en y déposant ses affaires. Il s'éveille apparemment d'une transe magique et ne semble pas d'humeur loquace.

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Si Logavia est partie à la recherche de la Pierre de l'Air, rendez-vous au **315**, sinon allez au **115**.

175

Au moment où vous vous emparez du petit sac de cuir, l'homme s'enfuit à toutes jambes. Vous haussez les épaules en dénouant prudemment la ficelle. La bourse contient 3 Pièces d'Or et un **morceau de bois triangulaire gravé d'une tête de taureau** (notez les sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous perdez toutefois 1 point de CHANCE pour avoir rançonné le mercenaire. Quand bien même c'était une fiefée canaille, vous avez enfreint le code d'honneur des Elfes.

Vous devez maintenant décider si vous allez partir à la recherche des Spriggans (**83**) ou reprendre la route vers le nord (**48**).

176

La piste qui mène vers le nord est difficilement praticable. Au moins, vous avancez sous le couvert des feuilles qui interceptent les gouttelettes de pluie. Vos pieds s'enfoncent tendrement dans la terre pendant que vous guettez le chant des oiseaux et le tapotis des animaux qui détalent. Mais c'est une voix

nasillarde qui vous fait sursauter soudain :

« Voyons voir... *une excellente connaissance des formules de base, Kenegiel maîtrise même avec précocité la plupart des sorts de transport...* bla, bla, bla... C'est ennuyeux ces éloges ma parole ! Ah, voilà qui est plus intéressant... *des progrès sont à faire dans la maîtrise de ses émotions, Kenegiel se croit encore plus avancé qu'il ne l'est réellement et supporte difficilement les conseils...* tsss »

Si Kenegiel est avec vous, allez au **293**, sinon rendez-vous au **333**.

177

Logavia bondit véritablement comme un chevreuil entre les arbustes et les buissons et vous forcez sur vos jambes pour garder le contact avec elle. L'effort poursuivi vous coûte 1 point d'ENDURANCE et sans aucun doute vous auriez abandonné pour de bon si elle ne s'était pas enfin arrêtée au pied d'un tronc gigantesque. Et vous comprenez enfin ce qu'elle entendait par « tour de guet ».

La jeune Amillel se tient devant un séquoia millénaire, l'arbre aux épines argentées, vestige la forêt primaire et qui fait la réputation d'Yffen chez les Elfes. Ces arbres se projettent comme des tours

culminant à plus de soixante mètres de hauteur, largement au-dessus de la canopée, et ils permettent d'avoir une très bonne visibilité sur Yffen et ses alentours.

Sans attendre que vous repreniez vos esprits, Logavia saute sur une racine large comme un Demi-Géant et entreprend l'escalade du monument végétal. Parvenue à une cavité qui fait bien deux fois sa taille, elle vous apostrophe :

« Alors, le Pied-Terreux, on suit ou pas ? »

Vous étouffez un juron : vous saviez que « Pied-Terreux » est une expression utilisée par les autres clans pour désigner les Galoren, qui vivent dans des huttes à-même le sol, mais c'est la première fois que vous êtes confronté à une telle provocation ! Il ne sera pas dit que vous laisserez l'honneur de votre clan être bafoué, aussi vous vous projetez à votre tour contre la paroi du tronc.

Rendez-vous au **260**.

178

Le jeune mage, qui jusqu'ici vous avait paru très réservé, foudroie Logavia du regard.

« Est-ce que tu sais seulement où tu nous mènes ? Je

commence à me le demander ! Il y a cinq minutes tu nous intimais de rester groupés et maintenant tu veux mener ton expédition dans ton coin... ça suffit !

On ne sait même pas si ces visions ont une quelconque importance ! Est-ce que dans tes rêves il n'y a pas parfois des esprits malins qui s'immiscent pour t'induire en erreur, Nour ? »

Confus, vous êtes obligé de reconnaître que cela est déjà arrivé. Mais vous êtes convaincu que cette piste est la bonne. Quoiqu'il en soit, Kenegiel a raison d'insister pour que vous restiez groupés.

Logavia s'est rassise et se réfugie dans un mutisme boudeur. C'est donc Kenegiel qui doit donner le signal de votre départ au **78**.

179

Vous expliquez à Logavia que Kenegiel et vous-même aurez certainement encore besoin de ses aptitudes pour repérer les autres pierres. Il serait dommage de se séparer dès à présent.

Elle prend le temps de peser vos arguments. Si Logavia est Hostile, elle tourne finalement le dos sans piper un mot. Dans ce cas, allez au **142**, sinon rendez-vous au **239**.

180

Le Golem vous fixe de ses orbites vides tandis que Logavia se tord de douleur en vous suppliant d'intervenir. Ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*.

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, rendez-vous au **16**.

Sinon, si vous êtes accompagné de Kenegiël, allez au **539**.

Si vous voulez finalement porter secours à Logavia, rendez-vous au **133** ou si vous préférez ne pas intervenir pour jauger les talents de la chasseuse rendez-vous au **348**.

181

L'oisillon au visage de Kenegiël déploie ses moignons d'ails et soudain il s'épanouit comme une fleur à la tige sinueuse et vous le retrouvez flottant dans sa toge pourpre à quelques encâblures du nid.

Si l'Oiseau de l'Air a déjà été vaincu, rendez-vous au **476**, sinon lisez la suite.

La scène a pris une acuité inhabituelle, si bien que vous êtes convaincu d'être plongé dans la réalité, même si vous ne sauriez dire si cette réalité appartient

au présent, au passé ou au futur.

Votre esprit s'élançe jusqu'à la paroi de ces falaises, soutenant les efforts de Kenegiel pour se maintenir en suspension. Une forme gigantesque plane en tournoyant au-dessus du mage. Le prédateur a la silhouette d'un rapace mais son corps est translucide et de légères flammèches bleues et blanches lui tiennent lieu de plumes. Vous comprenez que le propriétaire du nid a avalé la Pierre de l'Air et qu'il a subi une transformation élémentaire qui le rend d'autant plus dangereux.

Kenegiel trace un cercle dans l'air pour dessiner un vortex qu'il propulse vers l'apparition menaçante. Vous espérez que le sortilège sera efficace. Pour le savoir, vous devez affronter vous-même l'Oiseau de l'Air dans le Monde des Rêves

OISEAU DE L'AIR

POUVOIR 10

Modificateurs

- augmentez d'1 point la difficulté pour chaque tranche de 2 points du *Compteur* de Kenegiel ;
- diminuez de 2 points la difficulté si vous êtes sous l'Influence du *Feu* ;
- diminuez de 2 points la difficulté si Kenegiel est *Bienveillant*;

Si le sortilège de Kenegiel réussit, rendez-vous au **347**. Si vous abandonnez l'affrontement, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

182

Vous êtes incapable d'estimer la durée de votre chute, tellement le temps paraît ici aboli... un voile noir vous enrobe... puis il est déchiré par une gerbe de feu.

Vous vous réveillez, allongé dans l'herbe et aveuglé par le disque du soleil qui tutoie son midi. Vous vous redressez précipitamment, sous l'œil préoccupé d'Eldayffelin qui est penché au-dessus de vous.

D'autres personnages vous dévisagent avec curiosité, assis au milieu d'un cercle de mégalithes : deux Elfes âgés, qui semblent en conciliabule, deux autres plus jeunes qui se tiennent à l'écart respectueusement. Vous reconnaissez un Mage de la tribu Egloraï, vêtu d'une longue toge pourpre retenue par une fibule dorée. Les Egloraï sont réputés pour leur érudition, leurs talents artistiques et leurs connaissances en magie.

À ses côtés se tient une prêtresse d'Erillia, certainement envoyée par la tribu Amillel. A l'élégance de ses traits vous devinez qu'il s'agit de la

fameuse Shaïzilinna dont la réputation de sagesse a traversé les âges, et peut-être même les continents. De Titan. Les Amillel sont les Elfes qui connaissent le mieux la forêt d'Yffen. Il paraît qu'ils ont catalogué chaque plante et ses vertus, et qu'ils peuvent même converser avec certains animaux.

Les deux autres Elfes semblent être un apprenti mage et une jeune chasseresse, certainement vos concurrents dans l'Épreuve. Eldayffelin va s'asseoir auprès de ses deux pairs pendant que vous vous relevez, encore ébahi par le voyage que vous a fait subir votre maître. L'assistance a les yeux fixés sur vous, et vous comprenez qu'on vous enjoint de rallier rapidement les autres novices. Le Mage, qui semble le plus âgé, brandit un bâton noueux vers la trouée de ciel au-dessus de la clairière.

« Vous avez été amenés tous trois ici par des moyens magiques qui garantissent le secret de ce lieu. Mais vous devez jurer sur Erillia que vous ne révélez rien de l'Épreuve qui vous attend aux membres de vos tribus. »

Vous embrassez une touffe d'herbe et jurez sur le nom de la déesse. Le mage reprend son discours :

« Bien ! Vous êtes ici au sein du Cercle Sacré. C'est ici que tous les six ans nos trois tribus renouvellent le Pacte qui nous lie aux forces de la Terre. Vous savez

certainement que c'est par ce Pacte que notre forêt est protégée du Chaos. »

Vous hochez affirmativement la tête et, du coin de l'œil, vous vérifiez que vos deux homologues opinent également.

« Je suis Almediel le Véridique, Mage de la tribu Egloraï, et je préside cette année à la cérémonie.

Vous avez été choisis par les représentants de vos clans pour participer à l'Épreuve et permettre aux Elfes d'Yffen de renouveler le Pacte. Nous espérons que vous saurez vous montrer dignes de la confiance qui vous est faite. Un échec de votre part serait... catastrophique. »

Instinctivement, vous frissonnez et rentrez la nuque dans vos épaules.

« Vous avez observé dans le ciel, comme à chaque fin de cycle, la Comète et les trois Pierres qui se sont abattues dans la forêt. Votre tâche est de récupérer ces trois Pierres.

Une Pierre est liée à l'Eau, une Pierre est liée à l'Air, une Pierre est liée au Feu. Chacun d'entre vous ne peut toucher que l'une d'entre elles. Et ce choix appartient aux Esprits... »

Le Mage extrait de sous sa toge le Miroir de Cristal

des Elfes, la récompense qui attend votre clan si vous triomphez de l'Épreuve. Il s'avance avec solennité vers l'un des rochers érigés dans la clairière, et vient encastrier le miroir dans une cavité qui semble y avoir été taillée exprès. Au moment où la relique est solidement fixée, une bouffée de brume multicolore s'en échappe.

Almediel le Véristique vous fait signe à tous les trois d'approcher. Vous esquissez un pas en avant, et à cet instant une figure malicieuse se matérialise au milieu de volutes turquoise... et sa bouche, déformée par un ricanement irrésistible, s'ouvre pour vous engloutir.

« Alors, moi, je choisis celui-là ! »

Lancez 2 dés pour tester votre POUVOIR en augmentant la difficulté du test de 2 points. Si vous êtes sous l'influence de l'*Air*, diminuez la difficulté de 2 points, si vous êtes sous l'influence du *Feu* augmentez la difficulté de 2 points.

Si le Test est réussi, allez au **261**, sinon rendez-vous au **97**.

183

En désespoir de cause, vous dégagez l'une de vos mains et vous concentrez votre énergie à la surface de vos doigts pour projeter une boule de feu dans la face

velue de l'Araignée.

Testez votre Chance, en ajoutant 1 point à la Difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence du *Feu*.

Si vous êtes Chanceux, allez au **141**, sinon allez au **374**.

184

Vous essayez d'atterrir sur le crâne du dieu, dont la chevelure noire, lissée en arrière, semble un terrain accueillant.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, allez au **123**, sinon rendez-vous au **383**.

185

Alors que vous vous apprêtez à parler, la voix d'Eldayffelin résonne avec autorité sous votre crâne :

« Allons Nour, est-ce que le mensonge est le chemin que je t'ai enseigné ? »

Vous rougissez et vous décidez de vous taire. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous maintenant au **78**.

186

Vous empoignez l'un des anneaux flamboyants qui ondulent autour de votre taille. Il dégage une chaleur intense que vous ressentez au plus profond de vous-même.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, l'anneau s'évanouit et vous gagnez 1 point de POUVOIR .

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, vous perdez 1 point de POUVOIR.

Dans tous les cas, notez que vous êtes sous l'Influence du *Feu* (en n'oubliant pas de résoudre les incompatibilités) et rendez-vous au ✨ **281**.

187

Vous portez au rapace un coup suffisamment vigoureux pour l'obliger à lâcher prise. Malgré tout, il parvient d'un coup de griffe rageur à arracher la pierre que tenait l'Homme-Ecureuil. L'étrange créature retombe avec légèreté sur la branche, un pan de sa cape lacérée pendu au bras.

L'oiseau crie en s'engouffrant entre les branches, et il ne fait aucun doute que ses imprécations s'adressent à vous. Notez que vous êtes sous l'Influence de

l'Oiseau.

L'Homme-Ecureuil s'installe à califourchon sur la branche et vous dévisage avec gratitude. Il pousse en même temps une série de couinements plaintifs.

Si vous êtes sous l'Influence de *Galana*, allez au **17**, sinon rendez-vous au **242**.

188

Lorsque vous touchez la pierre scintillante, une caresse parcourt votre épiderme comme un souffle d'air pur. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air* vous gagnez 1 point de POUVOIR. Sinon, vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Air*.

Vous décidez maintenant de vous intéresser de plus près au curieux jeu de miroirs qui tapisse les parois de la structure.

Rendez-vous au **463**.

189

Vous ne pouvez vous empêcher de sermonner votre concurrente en lui rappelant l'importance des responsabilités qui reposent sur vos épaules. La peau de ses joues se marbre d'un rouge pivoine qui trahit sans aucun doute possible sa colère.

« Fort bien.. il est vrai qu'il est tard déjà. En route ! »

En se redressant elle arrached'un coup sec le filet et manque de vous faire basculer dans le vide. Elle plonge alors dans l'entrelacs des branches et ce n'est que bien après elle que vous parvenez vous-même à regagner le sol. Notez que Logavia est maintenant Hostile et rendez-vous au **58**.

190

Vous grimpez sans difficulté jusqu'à hauteur du cercle de bois. Une tache claire inscrite au centre montre sans aucun doute possible qu'un objet était jadis fixé à cet endroit. En étudiant un peu plus le jeu de lumières dessiné par les miroirs, vous comprenez qu'il n'est pas si erratique que vous l'avez d'abord cru. Vous avez la conviction que les rayons devaient converger au sommet de l'objet qui était installé ici.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, allez au **41**, sinon rendez-vous au **371**.

191

Retirez 2 points de votre total de POUVOIR. Vous vous concentrez et identifiez la présence de Logavia à quelques dizaines de mètres devant vous. Vous

avancez précautionneusement jusqu'au tronc d'un gigantesque arbre.

Vous comprenez maintenant ce que la chasseresse entendait par « tour de guet ». Vous êtes en présence d'un séquoïa millénaire, l'arbre aux épines argentées, vestige de la forêt primaire et qui fait la réputation d'Yffen chez les Elfes de Titan. Ces arbres se projettent à plus de soixante mètres de hauteur, largement au-dessus de la canopée, et ils permettent d'avoir une très bonne visibilité sur le forêt et ses alentours. Logavia est montée dans l'arbre pour repérer votre position. Est-ce que vous voulez :

- tenter de la rejoindre en grimpant à l'arbre **(260)**?
- Avoir recours à un sortilège de Lévitiation **(332)**?
- Vous installer au pied du séquoïa pour méditer **(118)**?

192

C'est Logavia qui se charge d'inspecter les abords de votre lieu de repos. Vous la voyez s'agenouiller et dégager de la main un tapis de mousse qui recouvrait une pierre plantée dans le sol. Vous vous approchez. Elle a mis à jour une stèle recouverte de caractères

runiques. Les ancêtres des Elfes d'Yffen en ont disséminé quelques unes aux limites du territoire qu'ils considéraient « sous protection ». S'il est présent, Kenegiel vous rejoint et il s'agenouille aux côtés de Logavia pour adresser une prière à Galana.

Vous ne savez pas lire les runes elfiques et, à vrai dire, les chamans de la tribu Galoren n'encouragent pas ce genre de rituel. Pour eux, Galana est présente dans tous les éléments de la nature et ils ne se sentent pas en danger en dehors du territoire des Elfes. Et puis, comme vous l'a toujours répété Eldayffelin, Maella est le principe supérieur qui circule dans tous les êtres, dans toutes choses, et avec lequel il vous enseigne patiemment à communiquer.

Est-ce que vous voulez accompagner Logavia dans sa brève prière (475) ou vous abstenir pour explorer les alentours (349)?

193

C'est votre maître Eldayffelin qui prend la parole pour répondre à cette question :

« Les trois Esprits sont les envoyés des forces de la Terre. Disons que ce sont eux qui définissent les règles de cette Épreuve... Il se peut même qu'ils

interviennent, mais attention : ils ne sont pas mauvais mais plutôt malicieux ! »

Rendez-vous au **158**.

194

Alors que vous admirez les reflets verdoyants du cours d'eau, une forme inquiétante surgit de la boue à quelques pas de vous. La créature qui se matérialise sous vos yeux n'est autre qu'un Golem de Boue dont l'orifice qui lui sert de bouche émet une plainte lugubre. Il s'avance vers vous, ses orbites vides ne trahissant rien de ses intentions.

Si vous voulez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au **313**.

Si vous préférez prendre les devants et attaquer la créature, rendez-vous au **133**.

195

L'écran d'invisibilité qui protège votre feu devrait normalement suffire à éloigner la créature. Mais Kenegiel ne se sent pas pour autant rassuré et il se propose de prendre le relais pour la deuxième veillée. Vous acceptez avec reconnaissance.

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel et rendez-

vous au **412**.

196

Alors que vous méditez la meilleure attitude à adopter, un énorme volatile déchire brutalement le couvert végétal. C'est un Pterolin, un rapace qui fait bien trois fois votre taille. Il agite sa crête en poussant des cris stridents alors que ses griffes acérées se referment sur les bras de l'Homme-Ecureuil.

Le pauvre vous jette un regard paniqué lorsque l'oiseau géant tire pour l'emporter dans les airs. Il est encore temps de vous porter à son secours si vous le souhaitez (**359**). Vous pouvez également l'abandonner à son triste sort et rejoindre Logavia au sommet du séquoia (**251**) ou bien regagner le sol avant que le soleil ne décline davantage (**174**).

197

La chasseresse du clan Amillel extrait la Pierre de l'écorce de l'arbre et celle-ci diffuse entre ses doigts une lueur bleutée apaisante. Notez que la Pierre de l'Eau a été *trouvée* et que Logavia n'est plus à sa recherche.

Vous gagnez 1 point de CHANCE. Quant à votre concurrente, son image s'estompe et elle se trouve

emportée dans un lieu qui vous échappe. Mais vous espérez bien l'y retrouver bientôt.

Gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→)

198

En vous approchant, vous ressentez une onde douce vous submerger. Vous êtes incapable de vous concentrer sur les paroles divines mais elles vous sont agréables. Tellement agréables que vous gagnez 1 point de POUVOIR.

Vous regagnez maintenant le paragraphe de fin de rêve (→).

199

Vous levez la main droite et plaquez le sceptre contre le nez du cerbère. Il tombe alors à genoux et se prosterne d'une manière avilissante, si bien que vous en ressentez de la honte. Toutes vos tentatives pour le relever échouent, le garde semble figé comme la pierre. Finalement, vous décidez de le contourner pour franchir le pont. Vous gagnez 1 point de POUVOIR.

Rendez-vous au ✨451.

200 – Deuxième jour

C'est aujourd'hui le matin du deuxième jour de l'Épreuve. Demain soir, la lune sera pleine dans le ciel et si vous n'avez pas récupéré les trois Pierres d'ici là il sera trop tard... trop tard pour quoi, vous ne le savez pas.

Vous essayez d'effacer les dernières traces du feu à coups de talon dans la cendre. Peu à peu l'odeur du bois brûlé est recouverte par les relents d'humus et de feuilles mortes convoyés par la brise matinale. À la verticale de la clairière les nuages s'amoncellent.

Si votre groupe n'était pas abrité par un Ecran de Protection, vous avez eu des visiteurs pendant la nuit. À en juger par les traces, il s'agit de petits rongeurs qui se sont permis de fouiller votre sac. Si vous aviez des Herbes Médicinales, elles ont toutes disparu. Vous auriez pu vous en tirer à plus mauvais compte...

La journée promet d'être pluvieuse. Tant que vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, vous pouvez augmenter d'1 point votre HABILITÉ aujourd'hui. Tant que vous êtes sous l'Influence du *Feu*, vous la réduirez d'1 point.

Si vous êtes accompagné par Kenegiel seul, rendez-vous au 77.

Si vous êtes accompagné par Logavia seule, rendez-

vous au **310**.

Sinon allez au **59**.

201

Les trois humains semblent avoir été assaillis par une bête sauvage, mais vous devinez qu'il s'agit malheureusement d'autre chose. Un animal n'attaque pas gratuitement, il les aurait dévorés. Lorsque votre regard croise celui de Kenegiel, vous comprenez qu'il se fait la même réflexion.

A ce moment, un râle vous fait sursauter tous les deux. Le plus âgé des trois humains, drapé d'une peau de loup, n'est pas encore mort.

Le ventre de l'homme a été ouvert par un puissant coup de griffe mais il respire encore faiblement. Il ne peut plus bouger la tête mais il sait que vous êtes là, ses yeux vous cherchent. Vous prenez place au-dessus de lui.

« Un Elfe... tiens ! »

Vous lui demandez ce qui est arrivé à lui et ses compagnons.

« Nous avons payé... c'est le Démon qui est venu le chercher, lui et la Pierre... »

Vous sursautez. L'homme parle certainement d'une

des Pierres sacrées. En essayant de masquer votre impatience, vous lui demandez de quoi il parle.

« Le Nyadark... c'est un descendant des Gardiens, il peut voir les Pierres ! Grâce à lui nous avons trouvé la Pierre du Feu... il ne restait plus qu'à la ramener. »

De quels Gardiens parle cet homme ? Les anciens vous ont toujours affirmé que seuls les Elfes pouvaient voir la Comète et reconnaître les Pierres sacrées. Et voilà qu'un humain semble en savoir plus que vous. Il vous comprendre qui est ce Démon et où il a emporté la Pierre.

« Je ne sais pas... je n'ai jamais vu ça ! Un Être sorti de l'Abîme, aux yeux rouges... il portait une tête de bélier sur chaque épaule. Renoncez à la Pierre. Vous y laisserez votre vie... »

Sur cette triste prophétie, il rend son dernier soupir. Vous n'en saurez pas plus. Kenegiel se détourne de lui, nullement découragé par ses mises en garde.

Vous devez avant tout rendre le corps des humains à la terre. Est-ce que vous souhaitez les fouiller d'abord (410) ou les inhumer sans attendre (365)?

202

Vous reprenez froidement les paroles de votre maître et votre pique fait mouche. Furieux, Kenegiel s'apprête à vous répondre mais Logavia explose d'un rire enfantin dans votre dos, puis elle vient s'interposer entre vous pour mettre fin à l'algarade. Kenegiel se tait, humilié par le rire de la jeune chasseresse.

« Allons, ça suffit de se disputer comme des gamins. Ecoutez plutôt ce que j'ai à vous dire, maintenant que tout le monde est là. »

Notez que Kenegiel est maintenant Hostile. Si Logavia était Hostile, elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre elle est maintenant Bienveillante.

Rendez-vous au **286**.

203

Vous êtes inondé par l'odeur d'herbe fraîche qui s'échappe de la chevelure de la déesse et ses dents blanches vous accueillent en riant. Elle s'adresse aux autres divinités d'un ton apaisant :

« Je comprends vos inquiétudes mais ils ne nous ont pas posé tant de problèmes... Naymara a accepté nos conditions il y a longtemps déjà, et elle s'occupe

d'affaires qui ne concernent pas Titan... »

La présence de votre déesse tutélaire vous emplit d'une douceur délicieuse et vous vous laissez bercer par la musique de sa voix.

Notez que vous êtes sous l'Influence de *Galana*.

Vous pouvez continuer à vous laisser aller et ressortir du rêve en gagnant 1 point de POUVOIR (→), sinon reprenez de la hauteur pour explorer la carte (122) ou approcher les autres dieux : le vieillard barbu (319), la déesse brune (205) ou le bonhomme joufflu (184).

204

Le jeune Mage est furieux et sort de son silence pour passer son humeur sur vous :

« Et bien entendu, toi, tu as laissé la jeune louve filer !

On avait dit qu'on ne se séparerait pas tout de suite, non ? Tu as oublié ? Elle est belle notre équipe maintenant ! »

Finalement il retourne s'adosser au rocher, les dents serrées. Il semble bien qu'il ne compte plus vous adresser la parole de la soirée...

Rendez-vous maintenant au **300**.

205

Vous vous approchez furtivement de cette dame mystérieuse dont le rire, franc comme le roc, rebondit contre les colonnades qui s'étendent à perte de vue. Elle semble très amusée du débat qui anime le congrès divin :

« Allons Pangara, calme-toi ! Laisse les Esprits s'amuser avec les pierres et nos petits Elfes... je suis d'accord avec ma sœur : il faut arrêter de craindre ces créatures. D'autant plus que nous savons tous ici que nous aurons besoin d'elles pour lutter contre le Chaos d'ici peu ! »

La voix éraillée gagne progressivement en profondeur, comme si vous étiez en train de plonger tous ensemble dans une caverne. Notez que vous êtes sous l'Influence de la *Terre*. Vous pouvez choisir de vous laisser chuter avec la voix et gagner 1 point de POUVOIR en quittant le rêve (→) ou bien de quitter la déesse brune pour aller survoler la carte d'Yffen (122), ou rejoindre le vieillard barbu (101), Galana (203) ou le bonhomme aux joues gonflées (184).

206

Dès que vous atteignez le bivouac où le feu est en train de s'assoupir, vous ne pensez qu'à faire part de

votre rencontre.

Si Kenegiel est dans le camp, rendez-vous au **308**, s'il est parti allez au **453**.

207

Logavia vous a déjà concocté un programme pour la journée. Elle s'est clairement arrogé le rôle de guide dans votre excursion. D'ailleurs vous n'y trouvez pas tellement à redire :

« On continue vers le nord bien sûr ! Les pierres sont là-bas et on va les trouver... en fin de matinée on atteindra la limite des territoires que les Elfes ont véritablement exploré. Il faudra être vigilants ! »

Vous restez silencieux en écoutant ses consignes.

« Il faut espérer que d'ici ce soir nous aurons localisé les deux autres pierres... parce que idéalement demain nous devons nous séparer pour les récupérer. »

Si dans vos rêves de cette nuit vous avez *localisé* une nouvelle Pierre, vous pouvez lui en faire part. Dans ce cas, allez au **329**.

Si vous préférez garder cette information pour vous, ou si vous n'avez pas *localisé* de Pierre, rendez-vous au **78**.

208

D'un coup d'aile rageur le gigantesque rapace vous fait perdre l'équilibre et vous basculez tandis que l'oiseau de proie prend son envol, arrachant le malheureux homme-écureuil qui tente vainement de se débattre. Vous chutez sur une bonne quinzaine de mètres et cette cascade vous coûte 4 points d'ENDURANCE.

Dépité, vous décidez d'abandonner ces hauteurs végétales pour regagner le sol (174).

209

Vous laissez Kenegiel se concentrer et votre esprit en profite pour vagabonder, bercé par les cris des oiseaux nocturnes. Vous gagnez 1 point de POUVOIR et ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

La transe du Mage dure peut-être une demi-heure, au bout de laquelle il secoue la tête en rouvrant les yeux. L'air contrarié, il marmonne par devers-lui :

« Bon, quand est-ce qu'elle revient ? »

Comme si elle n'attendait que ce signal, Logavia débouche de derrière un arbre, le sourire aux lèvres :

« Je sais où nous sommes ! » clame-t-elle.

Rendez-vous au **286**.

210

Vous cédez volontiers votre place à l'éclaireuse du clan Amillel. Vous préférez ne pas laisser interférer vos pouvoirs avec ceux de Cassida. Logavia s'assied en face de la Sorcière et lui confie ses mains. Elle ferme alors les yeux et lève sa tête au ciel comme si elle tentait de percer. Vous attendez respectueusement la fin de leur méditation.

Finalement Logavia secoue la tête et se réveille. Un sourire radieux éclaire son visage et elle s'adresse à vous :

« Nour, tu te rends compte ? J'ai réussi à localiser la Pierre de l'Air... grâce aux pouvoirs de Cassida. »

Elle bondit sur ses jambes et claque des mains, enthousiaste.

« Eh bien, il va falloir que je t'aide maintenant pour localiser la tienne, n'est-ce pas ? »

Vous hochez la tête pensivement. Cassida est de toutes manières trop fatiguée pour que vous puissiez faire appel à ses pouvoirs maintenant. Et vous auriez l'air un peu ridicule... Quant à Logavia, est-ce qu'elle peut vraiment vous être utile dans votre recherche ?

Peut-être après tout...

En tous cas elle vous semble reconnaissante de lui avoir cédé votre place alors que la Sorcière semblait focalisée sur vous, pour une raison que vous ignorez.

Si Logavia était Neutre, elle est maintenant Bienveillante, si elle était Hostile elle est maintenant Neutre.

Notez que votre groupe a *localisé* la Pierre de l'Air et levez vous à la suite de Logavia car il est temps de reprendre la route.

Rendez-vous au **375**.

☼211

L'éclat du grenat inonde la caverne en faisant danser les ombres. Il vibre au doigt d'une femme, un doigt qu'elle agite avec anxiété. Sa chevelure défaite et le va-et-vient de ses prunelles trahissent un esprit où la raison chancelle.

Dissimulé au creux de la pierre précieuse, vous êtes vous-même ballotté par les mouvements désordonnés de la vieille femme.

Notez que vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*.

Si vous avez le nom d'Amserâth, allez au **485**, sinon rendez-vous au **532**.

212

Vous foncez à travers les broussailles pour rattraper la jeune pisteuse qui a pris une large avance. En vous guidant aux craquements des branches, vous parvenez à conserver sa trace malgré sa discrétion exceptionnelle. Cet effort vous coûte néanmoins 2 points d'ENDURANCE.

C'est déjà essoufflé que vous rejoignez Logavia au pied d'un tronc gigantesque. Et vous comprenez enfin ce qu'elle entendait par « tour de guet ».

La jeune Amillel se tient devant un séquoia millénaire, l'arbre aux épines argentées, vestige la forêt primaire et qui fait la réputation d'Yffen chez les Elfes. Ces arbres se projettent comme des tours culminant à plus de soixante mètres de hauteur, largement au-dessus de la canopée, et ils permettent d'avoir une très bonne visibilité sur Yffen et ses alentours.

Sans attendre que vous repreniez vos esprits, Logavia saute sur une racine large comme un demi-géant et entreprend l'escalade du monument végétal. Parvenue à une cavité qui fait bien deux fois sa taille,

elle vous apostrophe :

« Alors, le Pied-Terreux, on suit ou pas ? »

Vous étouffez un juron : vous saviez que « Pied-Terreux » est une expression utilisée par les autres clans pour désigner les Galoren, qui vivent dans des huttes à-même le sol, mais c'est la première fois que vous êtes confronté à une telle provocation ! Il ne sera pas dit que vous laisserez l'honneur de votre clan être bafoué.

Vous pouvez choisir d'utiliser une formule de Lévitiation pour moucher son arrogance (275) ou de vous précipiter à votre tour contre la paroi du tronc pour la rattraper (260).

213

Les Elfes n'aiment pas combattre les Esprits, qui participent à l'harmonie de la forêt même s'ils peuvent se montrer facétieux. Mais la mort des Sorcières semble avoir projeté celui-ci dans une rage folle et vous n'éviterez pas l'affrontement.

Si vous êtes *allergique à l'Eau*, vous devez d'abord *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, lisez la suite de ce paragraphe, sinon rendez-vous au **320**.

Votre Modificateur à la Force d'Attaque est modifié de +2 à cause de la présence de Logavia. Il est également modifié de +2 si vous êtes sous l'Influence de l'Air, de -2 si vous êtes sous l'Influence du *Feu* ou *allergique à l'Eau*.

ESPRIT HABILITÉ 10 ENDURANCE 12

Si vous êtes vainqueur, vous perdez néanmoins toutes les Influences élémentaires (*Eau, Terre, Feu, Air*) que vous subissiez et vous quittez la clairière exténués (375).

214

La face ronde comme une soucoupe se fige en un masque grimaçant, puis, mécaniquement, le garde brandit sa gigantesque hallebarde pour vous asséner un coup.

GARDE POUVOIR 7

Si vous êtes vainqueur, vous franchissez le pont-levis pour pénétrer dans le château au ☼451. Si vous ne pouvez le vaincre, rendez-vous au 415.

☼215

Vous vous agrippez désespérément à la créature, la voix de Cassida toujours présente dans votre tête.

« Affronte ta peur, Nour... »

L'Esprit de l'Eau éructe de colère.

« Cassida ! Cassida... tu me joues un encore un tour ! »

Vous devez affront l'Esprit de la Rivière dans le Monde des Rêves

ESPRIT POUVOIR 14

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, ajoutez 2 à votre lancer de dés, si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, retranchez 2.

Si vous possédez une feuille de *Caresse de l'Air*, vous retranchez 2 points de POUVOIR à l'Esprit à la fin de chaque Assaut, quand bien même vous n'êtes pas vainqueur.

Si vous êtes vainqueur, ajoutez 1 point à votre total de POUVOIR puis rendez-vous au **116**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

216

Vous saisissez un mouvement et un gémissement sur votre droite. Logavia est là, recroquevillée contre l'herbe, et elle reprend lentement conscience. Son regard hébété indique qu'elle est encore sous l'effet de son affrontement avec le Ptérolin.

Cassida lui sourit.

« Je vois que tu t’y connais en magie, jeune Nour... votre camarade Egloraï s’est emparé de la Pierre de l’Air... tant mieux... sauf que bien sûr maintenant vous n’êtes que tous les deux, vous ne le reverrez pas avant la fin de l’Épreuve... mais vous savez cela non ? »

Son regard malicieux vous interroge et votre mine suffit comme réponse à la vieille Sorcière. Ses sœurs lâchent un concert de rires enfantins.

Quant à Logavia, elle est en train de rassembler ses forces pour reprendre la route. La pisteuse a bien compris que vous l’aviez secourue dans son combat et vous lisez la reconnaissance dans les coups d’œil qu’elle vous jette. Si elle était Hostile, notez qu’elle est maintenant Neutre et si elle était Neutre notez qu’elle est Bienveillante. Puis rendez-vous au **375**.

217

Un peu agacé par sa versatilité, vous rappelez tout d’abord à Logavia les propres termes qu’elle a utilisés. Vous ajoutez que le fait que vous ayez localisé une Pierre ne change pas radicalement la situation : pour localiser les autres, il est préférable que vous restiez groupés.

La peau laiteuse de son visage s'empourpre mais elle se range à vos arguments. Sa mine renfrognée ne laisse en tous cas aucun doute quant au fait qu'elle vous en veut de l'avoir renvoyée à ses contradictions.

Si Logavia était Neutre, elle est maintenant Hostile, si elle était Bienveillante elle est maintenant Neutre.

Rendez-vous maintenant au **78**.

218

Au bout d'une heure de ce traitement, la forêt vous dévoile enfin la cause de ce dérèglement. Le souffle coupé, vous découvrez une portion de bois littéralement figée dans la glace. Une escouade de troncs gelés s'élance à la verticale et étend ses branches de cristal au-dessus de vos têtes. Les feuilles translucides gisent au sol comme des éclats de verre brisé et les arbres nus ne portent à leurs branches que des rangées de cosses blanchâtres vibrionnant au vent. C'est ici que naît le souffle qui vous enveloppe depuis tout à l'heure.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **558**.

Sinon, rendez-vous au **487**.

219

Vous proposez à Logavia de l'accompagner jusqu'au défilé, mais elle semble à la fois surprise et agacée.

« Quel intérêt, Nour ? Tu as une pierre à chercher, toi aussi. Et en plus tu vas me retarder ! »

Sans plus argumenter, elle se détourne de vous. Vous devez prendre une décision rapidement : est-ce que vous voulez tenter de la suivre (346), ou bien allez vous tout compte fait vous ranger à son avis (142)?

220

La saveur très puissante du datura se propage maintenant à votre mâchoire puis à vos sinus, pour venir tambouriner à l'intérieur de votre crâne. Vous vous prenez la tête entre les mains, persuadé que votre boîte crânienne est sur le point d'exploser. Mais peu à peu le battement se fait plus léger, ou plus exactement il ne résonne plus dans votre tête. C'est un roulement de tambour qui s'échappe de la forêt. Pris de panique, vous tournez sur vous-même pour observer les arbres menaçants.

Trois Hommes-Lézards émergent du couvert forestier, des guerriers couverts d'armures épineuses et armés de cimenterres ou de lances. Leurs voix rauques psalmodient un chant rituel :

« Ishtra réclame son sacrifice... Ishtra voici ton sacrifice... »

Vous allez devoir affronter les trois Hommes-Lézards en même temps. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, ajoutez 2 points à votre Modificateur de la Force d'Attaque, si vous êtes sous l'Influence du *Feu* retirez 2 points.

HABILETÉ ENDURANCE

1 ^{er} HOMME LEZARD	8	6
2 ^{ème} HOMME LEZARD	7	8
3 ^{ème} HOMME LEZARD	8	8

Dès que vous aurez abattu un Homme-Lézard, rendez-vous au **322** si Logavia est avec vous et au **153** sinon.

Si votre ENDURANCE est réduite à 5 ou moins, rendez-vous au **18** si Logavia est avec vous et au **71** sinon.

221

Vous vous approchez rapidement mais prudemment de l'endroit d'où proviennent les cris. Vous restez à couvert pour observer la scène. Il s'agit de trois

humains dont deux se tiennent aux aguets, armés d'épées courtes. Le troisième semble plus âgé et s'appuie sur un long bâton de marche en mâchonnant des herbes. Il est vêtu d'une peau de loup et ses cheveux sont recouverts par un foulard crasseux, noué derrière le cou.

« Qu'est-ce que c'était ? » demande celui qui est le plus proche de vous, un courtaud dont les yeux tentent de fouiller le feuillage.

« Ils étaient tout petits... et puis ils ont grandi ! Et ils ont emporté le Nyadark avec leur filet ! » répond le deuxième.

Le doyen des trois se tient toujours en retrait. Vous l'identifiez comme le chef de la bande.

« Je crois que c'est ce qu'on appelle des Spriggans... mais je ne pensais pas qu'ils pouvaient s'attaquer à nous. On m'a toujours dit que c'étaient des couards. »

Il avance prudemment en grattant sa barbe cendrée.

« On n'a pas le choix. Il va falloir les retrouver. Sans le Nyadark, je ne vois pas comment nous pourrions ramener une de ces satanées Pierres à Fang-Zen ! Dire qu'il en avait déjà trouvé une... on n'avait plus qu'à rentrer sur Corda. »

Il pousse un soupir d'agacement.

Il y a fort à parier que ce groupe d'humains est à la recherche des mêmes pierres que vous. Comment ont-ils pu avoir connaissance de leur existence ? Eldayffelin vous a enseigné que seuls les Elfes d'Yffen pouvaient apercevoir la Comète...

Est-ce que vous voulez sortir des taillis et discuter avec ces humains pour en apprendre plus (35)?

Est-ce que vous voulez plutôt partir à la recherche des Spriggans qu'a mentionnés le chef (83)?

222

Vous vous dites qu'il est temps pour vous d'utiliser le sortilège d'échange que vous avez appris.

Rappelez-vous toutefois que pour faire fonctionner le sortilège d'échange, vous devez être en possession d'un objet appartenant à la personne avec qui vous voulez effectuer l'échange. De plus, celle-ci ne doit pas être Hostile. Si ces conditions ne sont pas remplies, retournez au 237.

Si vous pouvez effectuer l'échange, déduisez 3 points de votre POUVOIR.

Notez que la personne avec qui vous effectuez l'échange est maintenant à la recherche de la Pierre de l'Eau. Si elle était à la recherche de la Pierre du

Feu, rendez-vous au **618** si Aollyra est vaincue et sinon au **600** pour remplacer Kenegiel et au **431** pour remplacer Logavia. Si elle était à la recherche de la Pierre de l'Air, rendez-vous au **519** si l'oiseau est vaincu et au **342** sinon.

223

Au prix d'un violent effort de volonté, vous lâchez la poigne de votre mentor et vous vous engouffrez dans le tunnel secondaire. Le noir qui vous entoure cède bientôt la place à des anneaux rosacés, parcourus de veinules rouges.

Puis une lumière vous aveugle.

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **163**) et rendez-vous au ✨ **131**.

224

Dans cette partie de la forêt, la végétation prend aisément un caractère lugubre. Les arbres tordus semblent se pencher pour vous agripper, les herbes sont sèches et coupantes. C'est ici que les guerres contre le Chaos été les plus violentes et elles ont imprimé leur marque indélébile.

Malgré tout, au milieu de cette nature qui semble avoir été répudiée par Galana, subsistent quelques restes familiers. C'est ainsi que vous ramassez une poignée d'herbes médicinales sur le chemin, qui vous restaureront 4 points d'ENDURANCE lorsque vous les utiliserez (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

La matinée touche à sa fin et vous songez à vous restaurer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **368**, sinon rendez-vous au **421**.

225

Vous restez assis auprès du feu, écoutant attentivement les cris des oiseaux de nuit et le bruissement des arbres.

Vous frissonnez. Les nuits sont fraîches, et puisque vous êtes seul à veiller, vous vous dites que ramasser quelques branches pour ranimer les braises ne serait pas inutile. Vous vous engagez de quelques mètres sous les arbres et commencez à constituer un fagot.

Au bout de quelques minutes de ce travail, vous percevez un déplacement dans les fourrés qui ne ressemble pas à celui des créatures habituelles de la forêt. La présence est assez distante, plusieurs dizaines de mètres certainement.

Est-ce que vous voulez vérifier de quoi il s'agit (**88**),

est-ce que vous voulez recourir à un sortilège de *Détection* pour en apprendre plus sur cette créature (47) ou est-ce que vous préférez regagner le bivouac avec votre brassée de bois (344)?

226

Vous reprenez votre progression vers le nord. Les broussailles se font de plus en plus denses dans cette partie de la forêt et vous vous écorchez sur des ronces (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE).

Si Kenegiel est avec vous et que vous avez le nom d'Amserâth, rendez-vous au **491**, sinon notez que vous êtes au nord et allez au **429**.

227

Au-dessus de vous, au sommet de la cage, une tête vous dévisage, les yeux exorbités. Vous reconnaissez les traits hideusement déformés de la prêtresse de Galana qui chaperonne l'Épreuve. Son visage est chevillé au sommet des huit arceaux qui soutiennent la cage et forme avec eux une monstrueuse araignée aux pattes de bois.

Une mince langue de serpent s'échappe de ses lèvres et vient effleurer votre pommette. Vous frémissez sous le chatouillement de l'organe filiforme et son

sifflement lancinant s'insinue dans vos tympans.

« Viens avec moi... »

Vous devez affronter la CAGE-ARAIGNEE.

POUVOIR

CAGE-ARAIGNEE 10

Pour ce combat, votre *Modificateur* est de +2 si vous êtes sous l'Influence du *Feu*.

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au **339**.

Si vous êtes vaincu, vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

228

Kenegiel est sincèrement impressionné que vous ayez réussi à vaincre un tel adversaire, mais il tempère votre enthousiasme.

« Tu ne l'as pas détruit, juste renvoyé dans l'Abîme. Celui qui l'a invoqué recommencera certainement. Mais nous pouvons au moins être tranquilles pour cette nuit ! »

Si Kenegiel était Neutre, notez qu'il est maintenant Bienveillant. Rendez-vous maintenant au **412**.

229

Vous avez suffisamment d'herbes et de baies autour de vous pour constituer un déjeuner qui vous rend de la vigueur. Vous regagnez 3 point d'ENDURANCE.

Après ce repas, vous vous octroyez encore un peu de repos. Vous pouvez sommeiller et regagner encore 1 point d'ENDURANCE et 2 points de POUVOIR, ou bien plonger dans le Monde des Rêves. Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe ☼**480**. Notez le paragraphe de sortie de rêve → **382**. Si vous ne souhaitez pas pratiquer le rêve actif, rendez-vous immédiatement au **382**.

230

C'est bien pour vous faire plaisir que le jeune Mage accepte de passer outre son hostilité instinctive. Vous pouvez immédiatement percevoir le relâchement gagner les traits de la Sorcière.

Rendez-vous au **311**.

231

Vous poussez doucement le caillou grisâtre vers Logavia qui piaille d'excitation et s'en empare d'un mouvement rapide du bec.

Soudain elle se fige comme une statue. Son corps se couvre de givre, puis se fissure et s'émiette dans le vent. Tandis que les cristaux de glace s'éparpillent, vous ressentez une grande tristesse.

Vous perdez 1 point de POUVOIR.

Gagnez maintenant le paragraphe de fin de rêve (→).

232

Soudainement, le Démon lève la tête vers vous et il vous dévisage de ses deux yeux rouges inexpressifs. Puis un sourire cruel se dessine sur son visage et il bondit littéralement jusqu'à vous. Vous avez à peine le temps d'éviter ses griffes acérées et vous vous laissez tomber au sol.

Le Démon vous rejoint pour engager le combat. Puisque vous êtes sous l'Influence du *Feu*, notez que votre Modificateur à la Force d'Attaque est augmenté de 2 points pour le combat.

Rendez-vous au **103**

233

Si Kenegiel vous a guidé jusque-là, c'est forcément qu'il a mesuré le danger pour lui et vous. Vous vous enfoncez donc tous deux dans la muraille de flammes.

La chaleur vous enveloppe ardemment mais vous supportez l'épreuve avec succès ; Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, vous perdez toutefois 2 points de POUVOIR.

Notez que vous êtes maintenant sous l'Influence du *Feu*. Lorsque les flammes se dissipent, Kenegiel a disparu...

Vous vous débattez dans le noir. Vous ressentez une présence malsaine. Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*, rendez-vous au ✨ **586**, sinon vous sortez du rêve (→).

234

Sans une hésitation, Logavia fonce vers l'ouest. Vous suivez le sillage de ses bottes puis coupez votre élan devant un spectacle saisissant.

Rendez-vous au **417**.

235

Vous avez la conviction que cette apparition cauchemardesque est une interférence provoquée par le datura mais qu'elle n'est pas à votre recherche. Malgré tout, vous identifiez une anfractuosité dans le flanc de la bête, ou plutôt une gueule auréolée de dents acérées, qui semble vous appeler en son sein.

Est-ce que vous souhaitez répondre à cette dangereuse invitation (321) ou bien préférez-vous attendre la suite des événements (12)?

236

Notez que Kenegiel est maintenant à la recherche de la Pierre que recherchait Logavia.

Logavia fait son apparition au milieu de l'étendue d'eau qui encercle la dépouille de l'Arbre à l'Œil. Vous songez un instant qu'elle risque de se noyer, mais la pisteuse est également une nageuse émérite et en quelques brassées elle a atteint l'arbre.

Rendez-vous au 197.

237

Vous vous approchez de la carcasse de l'arbre et vous tendez la main pour vous emparer de la Pierre de l'Eau. Aussitôt que vous touchez la Pierre, vous ressentez une sensation désagréable : la peau de votre main se fripe et s'imprègne d'une teinte violacée. Notez que vous avez la Main Bleue et que votre HABILITÉ est désormais réduite d'1 point.

Le blessure que les Esprits viennent de vous infliger vous apprend que la Pierre de l'Eau ne vous est en fait pas destinée ! Vous pensez à vos deux

compagnons, bien loin d'ici...

Si vous venez d'utiliser une Amulette en Os, rendez-vous au **597**, sinon allez au **401**.

238

Vous reprenez conscience dans un hoquet ; aussitôt vous roulez à terre, toussant et crachant tout ce que vous savez. Finalement l'Esprit de l'Eau se retire, tandis que vous cherchez toujours à reprendre votre respiration. Son visage malicieux vous contemple avec dédain. Vous êtes baigné de sueur, grelottant...

« Bah, votre héros m'a l'air bien fragile... »

Il regagne paresseusement le miroir, laissant traîner derrière lui l'écho de son rire. Cette épreuve vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point de POUVOIR. Notez que vous êtes maintenant allergique à l'influence de l'Eau. Chaque fois qu'il vous sera demandé de subir cette influence, vous l'ignorerez et retrancherez en lieu et place 1 point à votre total de POUVOIR (si vous êtes déjà sous cette influence, rayez-la et retranchez 1 point de POUVOIR). Rassurez-vous, cela ne vous empêche pas de vous désaltérer dans le monde réel !

Almediel et la prêtresse de Galana froncent les sourcils en se tournant vers Eldayffelin, visiblement perplexes quant à vos capacités. Votre mentor demeure impassible :

« Sensibilité ne signifie pas faiblesse... »

Rendez-vous au **155**.

239

Sans chercher à masquer sa frustration, Logavia se range à votre avis.

« Soit, il est préférable que nous restions encore quelque temps ensemble ! Dépêchons-nous de retrouver Kenegiel alors ! »

Vous saluez amicalement l'Homme-Ecureuil en le remerciant pour son concours et vous vous précipitez dans les branches. Encore une fois, Logavia vous a largement devancé mais elle vous attend au bas du séquoïa et c'est ensemble que vous retrouvez le mage du clan Egloraï qui semble émerger d'une transe.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*.

Logavia narre avec enthousiasme votre rencontre avec l'Homme-Ecureuil et la manière dont vous avez réussi à localiser la Pierre de l'Air. Kenegiel approuve d'un hochement de tête la décision de rester groupés.

« Au plus tôt nous aurons localisé toutes les Pierres, au plus tôt nous pourrons nous séparer... »

Si Kenegiel était Hostile, il est maintenant Neutre, s'il était Neutre il est Bienveillant.

Logavia entreprend maintenant de vous expliquer ce qu'elle a aperçu au sommet de la tour de guet.

Rendez-vous au **286**.

240

C'est Almediel qui reprend la parole pour répondre à votre question, puisque sa tribu était la gardienne du Miroir jusqu'à aujourd'hui :

« Sage question, jeune Elfe... hier le Miroir m'a montré qu'un groupe d'humains s'est introduit dans la forêt. »

La curiosité d'Eldayffelin est visiblement piquée par cette annonce :

« Les humains ne sont pas nécessairement un danger ! Tout dépend de leur cœur... »

Almediel l'interrompt abruptement :

« Leur cœur est humain : amer et cupide ! »

Un sourire imperceptible se dessine sur les lèvres fines de votre mentor et vous devinez que l'amertume

ne lui semble pas le lot des seuls humains. Almediel a toutefois d'autres conseils à prodiguer :

« Le Miroir a aussi évoqué d'autres images plus troubles... des dangers inquiétants mais difficiles à identifier. Méfiez-vous du Feu... »

Ses dernière paroles restent mystérieuses et il ne semble pas vouloir en dire plus.

Rendez-vous au **158**.

241

Vous entendez un sifflement dans l'air alors que la masse du monstre vous frôle déjà. Soudain, la tension des câbles se relâche et vous rouvrez les yeux.

Une flèche fichée au milieu de ses paire d'yeux, l'araignée vacille et va s'écraser dans l'herbe. L'arc encore à la main, Logavia vous hèle en contrebas :

« Il y a deux grosses mouches maintenant dans cette toile ! Comment on va les décrocher ? »

Ajoutez 1 point au *Compteur* de Logavia.

Vaille que vaille, vous dégagez Telessa et parvenez à trancher patiemment les fils qui vous entourent. Encore entravé par les restes collants, vous vous réceptionnez maladroitement sur le sol. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE.

Le Spriggan continue de crier.

« Détachez moi ! S'il vous plaît... »

Si Kenegiel est avec vous, allez au **46**.

Sinon vous devez recourir à un sortilège de Lévitiation (**171**) ou abandonner l'idée de délivrer le Spriggan, Logavia n'ayant aucune envie de se jeter à son tour dans cette nasse gluante (**48**).

242

L'homme-écureuil essaie de vous faire comprendre quelque chose mais les sons qu'il émet vous sont complètement incompréhensibles. Vous faites signe que vous ne saisissez pas ce qu'il dit et il paraît abattu.

Est-ce que vous voulez tenter d'appeler Logavia pour vous aider à décrypter son langage (**74**) ou préférez-vous abandonner ce dialogue de sourds et regagner le sol alors qu'il commence à se faire tard (**174**)?

243

Logavia, couchée auprès du feu, se retourne en grognant.

« Vous ne pouvez pas vous calmer un peu ? J'ai

besoin de me reposer... »

Pour toute réponse, Kenegiel agite sous son nez la Corne du Démon et Logavia écarquille les yeux avec étonnement.

« Une Corne de Yachar ! Les Anciens nous ont parlé de celle que Hever a arraché à celui qui terrorisait les bourgs autour de Fallow Dale, au nord. »

Avec excitation, Kenegiel lui relate votre combat avec le Démon comme s'il y avait lui-même pris part. Et il ne manque pas de forcer le trait, si bien que la jeune Elfe vous couve maintenant d'un regard empreint d'admiration.

«Garde bien cette corne, Nour. Si tu souffles dedans, tu rempliras de terreur le cœur de ceux qui sont impurs. »

Kenegiel reprend son livre mais n'y trouve pas mention de la corne de Hever. Il soupire en concluant que ces écrits datent certainement de plusieurs lustres.

« En tous cas, les Yachars sont de retour... ce n'est jamais bon signe. »

Si Logavia était Hostile, elle est maintenant Neutre. Si elle était Neutre, elle est maintenant Bienveillante. Il est temps maintenant de faire votre nuit. Rendez-vous au **412**.

244

A ce moment, Logavia, qui était partie inspecter la tour, revient auprès de vous et vous surprend en train de faire les poches des défunts. Autant Kenegiel est indifférent à votre initiative, autant la pisteuse du Clan Amillel vous jette un regard scandalisé.

Honteux, vous détournez le regard sans même chercher à vous justifier. Vous perdez 1 point de CHANCE. Si Logavia était Neutre, notez qu'elle est maintenant Hostile.

Vous vous empressiez ensuite d'aider le mage à ensevelir les cadavres et après un bref rituel vous reprenez tous trois la route au **48**.

245

Le temps d'un bref étourdissement, vous vous éveillez le corps plongé à moitié dans l'eau d'un bassin. Le contour doré du bassin est orné de trois chimères taillées dans le roc qui vous fixent de leurs yeux étranges. A cheval sur le dos de l'une d'elles, une créature trapue vous dévisage féroce. Sa longue barbe rouge vous fait d'abord penser que vous avez affaire à un Nain, mais ses cheveux coiffés en piques hirsutes et son œil qui brûle comme un tison incandescent trahissent une nature plus inquiétante.

Lorsqu'il s'adresse à vous, l'inconnu ne semble pas hostile malgré tout :

« Vous avez aidé les créatures des marais, Senkhet, a décidé de vous octroyer une faveur dans votre Épreuve... »

Où êtes-vous ? Qui est Senkhet ? Le barbare à la crête flamboyante ne paraît pas disposé à vous en dire plus.

« Regarde ton reflet dans l'eau. Et choisis bien... »

Vous abaissez le regard mais vous n'arrivez pas à distinguer clairement les traits de votre visage sur la surface pourtant limpide. Étrangement, la surface liquide semble hésiter entre vous renvoyer l'image de Kenegiel et celle de de Logavia.

Est-ce que vous voulez vous concentrer sur le Mage du clan Egloraï (**443**) ou sur la pisteuse du clan Amillel (**568**)?

246

Vous bondissez au faite des arbres si bien que vous vous croyez vous prendre pour un Homme-Écureuil. Vous aviez repéré les arbres géants qui crèvent la canopée tout au long de votre poursuite derrière Logavia et vous retrouvez facilement votre route jusqu'au séquoïa.

Une fois arrivé, vous reprenez votre souffle et levez la tête vers le ciel. La lune presque circulaire est découverte et vous baigne d'une lueur amicale. Vous adressez une prière silencieuse à Lunara pour vous guider dans votre quête. Ajoutez 1 point à votre total de POUVOIR et notez que vous êtes sous l'Influence de *Lunara*.

Rendez-vous au **109**.

247

Les fleurs fondent dans votre bouche pour former une pâte sucrée et onctueuse, que vous savourez pendant de longues minutes sous le regard dépité de Logavia. Elle soupire en vous félicitant :

« Bon choix... ce sont des fleurs revigorantes. Profites-en bien ! »

Sur cette conclusion laconique, elle ramasse son filet en manquant de vous faire basculer et plonge dans les frondaisons. Vous redescendez à votre tour, en redoublant de prudence dans la pénombre des branchages.

Vous avez regagné 3 points d'ENDURANCE et 1 point de POUVOIR. Notez également que votre HABIETE est augmentée d'1 point jusqu'à votre réveil demain matin (prochain paragraphe de sortie de

rêve).

Rendez-vous au **58**.

248

Vous vous concentrez pour condenser l'énergie qui vous entoure au bout de vos doigts. Dès qu'une flammèche se forme, vous propulsez l'énergie vers l'Artolyx qui se prépare à bondir.

Le sortilège vous coûte 3 points de POUVOIR (1 seulement si vous êtes sous l'influence du *Feu*) et à cette distance vous n'êtes malheureusement pas certain d'atteindre votre cible.

Testez votre Habileté. Si le Test est réussi, allez au **343**, sinon rendez-vous au **170**.

249

Vous jaillissez du talus en bondissant, votre épée à la main. Vous attrapez à votre tour la croupe du cheval et vous empoignez l'orque, chacun essayant de faire basculer l'autre.

ORQUE POUVOIR 9

Si vous êtes sous l'Influence de *Logaan*, vous ajoutez 1 point à votre *Modificateur*.

Si vous prenez le dessus, rendez-vous au **393**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

250

À mesure que vous avancez vers le nord-est, vous sentez que l'environnement se fait plus humide. Il ne s'agit pas seulement des gouttes de pluie qui traversent le couvert forestier. C'est aussi la présence de petits ruisseaux qui descendent doucement jusqu'au lac Nekros. Vous arrivez bientôt en vue d'un promontoire rocheux d'une dizaine de mètres d'où l'eau se jette en bouillonnant dans un bassin.

Une jeune femme complètement dénudée est en train de faire sa toilette aux pieds de la chute d'eau. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle ne semble pas le moins du monde troublée par votre présence. Elle enroule sa longue chevelure rousse autour de son poignet et vous sourit amicalement. Cette humaine est certainement très séduisante aux yeux de ses congénères mais sa beauté n'a rien de comparable à celle des Elfes. Toujours nue, elle pose un pied sur la berge et ramasse une longue robe mitée et décousue aux échancrures.

« Que nous vaut votre visite, chers Elfes ? » s'enquiert-elle en s'habillant.

Ce « nous » ne manque pas de vous surprendre. La femme est pourtant bien seule.

Si Kenegiel est avec vous, rendez-vous au **641**.

Sinon, vous pouvez choisir d'engager la conversation avec la femme (**402**) ou de l'ignorer et passer votre chemin (**375**).

251

Vous reprenez votre progression au sein de l'arbre millénaire et vous parvenez finalement aux dernières branches, là où se trouve effectivement la jeune Elfe.

Rendez-vous au **36**.

252

Vous jugez qu'il est temps pour vous de faire appel à Kenegiel et à son sortilège d'Echange. Vous vous concentrez pour contacter le Mage, ce qui vous coûte 1 point de POUVOIR.

Si Kenegiel n'est pas Hostile et qu'il possède un objet vous appartenant, l'échange est un succès. Dans ce cas, notez que Kenegiel est à la recherche de la Pierre de l'Eau. S'il était à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous au **618** si Aollyra est vaincue et au **600** sinon. S'il était à la recherche de la Pierre de l'Air,

rendez-vous au **519** si l'oiseau est vaincu et au **342** sinon.

253

Agacé par les répliques cassantes de l'elfe Egloraï, vous décidez de rester quelques pas devant lui sans l'aider. Vous souriez par devers-vous en entendant ses récriminations dans votre dos.

Ajoutez 1 point au Compteur de Kenegiel et rendez-vous au **162**.

254

Vous convainquez facilement Logavia de relâcher son arme. Elle n'avait vraisemblablement pas l'intention de se battre car elle sait aussi bien que vous que les pouvoirs des Sorcières peuvent être mortels.

Rendez-vous au **311**.

255

A nouveau le représentant du clan Egloraï semble hésiter, mais il poursuit finalement son exposé :

« On pourrait peut-être même faire encore mieux... Almediel n'aimerait peut-être pas ça, mais bon ! »

Vous l'interrogez du regard et il vous adresse un sourire gêné.

« Je pourrais t'apprendre le sortilège, qu'est-ce que tu en dis Nour ? Mais il faudrait que ça reste entre nous... avec tes connaissances en Magie, je pense que ça devrait suffire. »

Si la proposition de Kenegiel vous intéresse, vous devrez dépenser 2 points de POUVOIR pour vous faire enseigner ce sortilège. Dans ce cas, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous connaissez le *sortilège d'Echange*. Celui-ci vous coûtera 3 points de POUVOIR lorsque vous l'utiliserez.

Que ce soit dans la réalité ou le Monde des Rêves, lorsque vous vous trouverez dans une situation où vous voulez utiliser le sortilège d'échange avec Logavia ou même Kenegiel, vous retrancherez 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et vous rendrez au paragraphe correspondant. Si vous ne vous êtes pas trompé, le texte fera clairement référence au sortilège d'échange, sinon c'est que vous ne pouvez pas l'utiliser à cet endroit-là.

Bien sûr, vous devez à ce moment-là être en possession d'un objet appartenant à Logavia ou à Kenegiel pour que le sortilège fonctionne.

Rendez-vous maintenant au **78**.

256

Vous rassemblez votre énergie et projetez une boule de feu vers votre cible (déduisez 3 points de POUVOIR). Mû par un instinct surnaturel, le Démon se couvre du bras et la boule rebondit comme sur un écran pour revenir vers vous à une vitesse telle que vous ne pouvez l'éviter. Dans un grand éclair de feu, vous chutez de l'arbre. Vos brûlures vous coûtent 4 points d'ENDURANCE mais, malgré la douleur, vous vous relevez prestement pour affronter votre adversaire ricanant.

« Salutations, petit Elfe... quand on joue avec le feu, il faut bien faire attention à ne pas se brûler. »

Il écarte ses mains charnues, déploie ses longues griffes acérées, et se jette sur vous.

Rendez-vous au **103**.

257

La chasseresse s'approche prudemment du cours d'eau que vous longez depuis plusieurs heures, son arc bien en main. Puis, vive comme l'éclair, elle décoche une flèche sans même prendre la peine de viser. Le trait file au ras de l'eau et s'en vaembrocher une truite avant se ficher dans la rive opposée. Logavia sourit à pleines dents.

« Joli tir, n'est-ce pas ? Ce poisson nous servira de dîner. Par ici, la cueillette ne suffit plus. »

Vous réprimez une moue de dégoût. Vous avez déjà entendu que les membres du Clan Amillel ne respectent pas strictement le régime végétarien de la plupart des Elfes.

Alors qu'elle s'avance pour traverser le cours d'eau et récolter sa pêche, une main surgit de la boue et l'agrippe au mollet. Une créature visqueuse émerge peu à peu et pousse un hurlement douloureux. Logavia se met également à crier, balancée à droite et à gauche par le golem de boue.

Est-ce que vous voulez vous porter à son aide en attaquant le golem (133) ou attendre de voir la suite des événements (180)?

258

Logavia s'approche du cristal, le regard fasciné, et le caresse du bout des doigts.

« C'est un cristal de l'Air, je pense. Les Anciens étaient passés maîtres dans la taille de ces cristaux. Regarde, ici, il y a des inscriptions en ancien Kabéshien. »

Elle vous montre les gravures.

« Nous sommes dans un sanctuaire des Anciens, certainement. Je ne savais pas qu'ils étaient venus jusqu'ici. »

Si vous voulez également toucher le cristal, allez au **188**. Si vous préférez vous intéresser à l'intérieur de la structure, rendez-vous au **463**.

259

Armés de cimenterres et de lourdes haches affûtées, les orques font preuve d'un férocité sans nom. Le plus jeune des soldats tombe bientôt sous les coups et deux agresseurs se font une joie de le tailler en pièces avec son cheval. Son aîné, probablement un gradé, enfonce violemment ses éperons dans le flanc de sa monture et renverse deux orques dans son élan. Malheureusement, un troisième a bondi et s'est agrippé à la croupe du cheval. Il s'apprête à frapper l'homme dans le dos. Vous devez intervenir pour aider l'homme à s'échapper.

Si vous êtes sous l'Influence du *Nain*, allez au **85**.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Humain*, allez au **289**.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*, allez au **10**.

Sinon, rendez-vous au **25**.

260

Vous n'êtes pas le plus malhabile pour grimper aux branches mais rien de comparable à une chasseresse Amillel, d'autant plus que le séquoïa est gigantesque. Les premiers mètres de votre escalade s'apparentent à de la varappe car les branches les plus basses naissent à près de vingt mètres au-dessus de vous.

Testez votre Habileté (diminuez la difficulté du Test de 2 points si vous êtes sous l'Influence de l'*Air* et augmentez-la de 2 points si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*). Si le Test est réussi, allez au **125** , sinon rendez-vous au **31**.

261

Un fluide étrange parcourt votre corps et vous titubez en tentant de contrôler les ondes qui palpitent jusque dans vos entrailles. Finalement, la sensation s'apaise, et l'Esprit de l'Eau se retire en haussant les épaules.

« Bon, nous verrons bientôt ce que tu vaux, champion ! »

Vous gagnez 2 points de POUVOIR et notez que vous êtes sous l'influence de l'*Eau* (*Air* et *Feu*), avant d'aller au **155**.

262

Vous ramassez l'objet intrigant. Aussitôt que vous l'avez prise en main, la balle de soie se met à bourdonner en émettant une lumière plus vive. Vous examinez son contenu à travers les fils et vous comprenez bientôt ce qui l'anime : c'est une lubellule ! Un insecte qui possède l'élégance de la libellule et les facultés de la luciole.

Vous pouvez déchirer la sphère pour libérer le malheureux insecte (576) ou bien empocher la **sphère lumineuse**, qui pourra certainement se révéler utile, et reprendre votre exploration de la caverne (107).

263

Cassida tient encore vos mains quelques instants, puis se lève et va arracher une feuille large et pointue à une plante qui plonge ses racines dans l'eau.

Elle revient l'accrocher à votre ceinture et vous tapote le ventre.

« Le vrai remède dépend de toi, tu dois être capable de surmonter ta peur pour guérir. Mais au moment où tu devras l'affronter cette feuille t'aidera. C'est une Caresse de l'Air, on l'utilise pour s'éventer, et c'est une plante qui naît dans l'eau. Elle possède toutes les vertus pour te protéger... »

Notez **la Caresse de l'Air** sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous êtes en possession de cette feuille, le coût de l'invocation de l'Influence de l'Air sera réduit d'1 point de POUVOIR.

Rendez-vous maintenant au **314**.

264

La jeune Elfe semble ravie de votre acquiescement. Elle laisse même échapper un éclat de rire enfantin qui suscite en vous à la fois le charme et l'inquiétude. La chasseresse est-elle réellement apte à affronter l'Épreuve des Clans ?

Elle délie une petite bourse en cuir et y plonge ses doigts agiles.

« Alors, nous allons tester tes connaissances médicinales, jeune Galoren ! Je vais te présenter trois ingrédients et tu vas en choisir un et le consommer devant moi... à tes risques et périls ! »

Devant votre regard suspicieux, elle éclate à nouveau de rire.

« Rassure-toi, aucun d'eux n'est mortel ! Alors ? »

Il est encore temps pour vous de refuser un défi où vous semblez avoir plus à perdre qu'à gagner (**189**).

Si vous acceptez de vous prêter à son jeu, rendez-

vous au **306**.

265

Alors que vous bafouillez vos excuses, Logavia vous gratifie d'une claque.

« Involontaire ! Tu te moques de moi ? »

Elle se détourne ensuite de vous et enfouit son menton entre ses genoux, la mâchoire serrée. Elle a l'air encore plus remontée et vous perdez 1 point de CHANCE.

Décontenancé, vous décidez de laisser la jeune chasseresse à ses humeurs et vous redescendez piteusement les branches étagées du séquoïa. Vous avez à peine progressé d'une dizaine de mètres, lorsque vous êtes frôlé par une ombre féline qui manque de vous faire lâcher prise. Silencieusement la silhouette s'engouffre dans l'enchevêtrement des branches à vos pieds. Logavia n'a eu aucune peine à vous devancer.

Notez que Logavia est maintenant Hostile.

Rendez-vous au **58**.

266

Malheureusement vous avez présumé de vos forces et

vous cédez finalement à l'attraction démoniaque. Vous chutez pendant un temps interminable, à travers les ombres et les reflets tordus de visages hurlant de douleur.

Vous voilà sur le chemin du Palais d'Agonie, le Royaume des Démons, un voyage d'où vous aurez bien peu de chances de revenir. Mais surtout il sera trop tard pour accomplir votre quête...

267

Une goutte de sang sainte de l'œil du dragon dont le regard statufié glisse sur vous avec tristesse. La perle rouge se solidifie sur votre doigt et s'y enroule telle une bague surmontée d'un grenat.

Rendez-vous au ✨ **211**.

268

Hélas il ne faut pas plus d'une dizaine de minutes pour que vous perdiez complètement votre repère brun de vue ! Vous auriez pu vous douter qu'il était vain de vouloir rivaliser avec une elfe Amillel. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Essoufflé, vous devez maintenant décider par quel moyen vous aller tenter de retrouver Kenegiel : en marchant (**328**) ou en suivant le chemin de retour par

la voie des airs (113)?

269

Si Logavia est Hostile, allez au **102**, sinon vous vous mettez en route immédiatement vers le nord-ouest au **430**.

☼ 270

C'est la nuit et vous êtes prisonnier d'une cage dont le grillage est fait de branches enracinées loin dans le sol. Lorsque vous la secouez, le bois nouveau réagit de manière menaçante, comme s'il était vivant.

Votre prison est perchée au sommet d'une colline, et en bas de la pente des taches lumineuses se déplacent rapidement. Vous devinez qu'il s'agit d'une escouade de cavaliers en armes brandissant des torches. Dans la lueur vacillante des flammes, des silhouettes menaçantes se déplacent en encerclant les montures. Vous assistez apparemment à une scène de bataille qui se déroule à la lisière de la forêt.

Au-dessus de votre tête, vous entendez un sifflement menaçant. Est-ce que vous voulez lever les yeux vers le haut de la cage (227) ou vous attaquer plus sérieusement à ces barreaux récalcitrants (132) ?

271

La corde vous paraît raide comme l'acier et il vous est impossible de tirer suffisamment pour utiliser l'arc. Au contraire, c'est maintenant vous qui ployez peu à peu sous la force de l'arme.

Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→)

272

Vous ouvrez les yeux. La communion avec l'esprit de l'arbre vous a allégé et il est temps pour vous de retrouver Kenegiel. Logavia est apparemment encore perchée dans le séquoïa. Rendez-vous au 7.

273

Vous saviez que les Egloraï sont des pisteurs remarquables, mais vous êtes tout de même étonné de la vivacité avec laquelle Logavia évolue dans les sous-bois. Vous vous écorchez légèrement sur des ronces en vous forçant à suivre son rythme (vous perdez 1 point d'ENDURANCE).

Heureusement pour vous, Logavia s'arrête, apparemment pour récolter quelques herbes qu'elle a identifiées sous un buisson. Alors que vous revenez à sa hauteur, elle vous adresse un rapide sourire

moqueur et s'engage aussitôt dans les fourrés, choisissant comme par exprès la piste la plus enchevêtrée. Vous pestez en la suivant, alors que Kenegiel est déjà presque hors de vue derrière vous.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*.

Vous la retrouvez quelques dizaines de mètres plus loin, accroupie auprès d'une plante. Cette fois elle vous adresse la parole :

__ Ca c'est l'herbe des Démons. Ne pas toucher !

Sur ces paroles résolument hautaines, elle reprend son chemin. Voulez-vous continuer à la suivre de près (177) ou vous arrêter pour examiner la plante en question (62)?

274

Si Logavia est Hostile, allez au **95**, sinon vous vous mettez en route immédiatement vers le nord au **176**.

275

Retirez 3 points à votre POUVOIR (en n'oubliant pas de déduire les effets éventuels de vos Influences). Vous vous concentrez pour vous élever rapidement dans les airs et vous réussissez à contrôler votre ascension pour devancer la chasseresse. Elle ne vous

a pas aperçu dans son dos, tout occupée à son escalade.

Vous vous asseyez sur une branche à mi-hauteur et Logavia vous rejoint bientôt. Elle s'arrête devant vous, hébétée. Vous lui réservez un sourire narquois.

« Il faut croire que le Pied-Terreux n'a pas besoin de salir ses mains pour grimper, lui ! »

Elle étouffe un juron et vous repousse, puis elle se rue à nouveau vers les hauteurs de l'arbre. Vous riez de sa déconfiture et cette satisfaction vous fait gagner 1 point de CHANCE. Toutefois, notez que Logavia est maintenant Hostile.

Vous décidez de la laisser filer, peu désireux de la rejoindre maintenant. A ce moment, vous entendez de l'agitation au sein d'un des châtaigners qui s'élancent en bas du séquoïa. Intrigué par ce bruit, vous pouvez décider d'aller y jeter un coup d'œil (40). Sinon vous choisissez de redescendre (7).

276

L'excitation est retombée chez vos compagnons et ils semblent se désintéresser de votre personne pour se précipiter vers la broche autour de laquelle un groupe d'Orques ripaille.

Vous pouvez les y rejoindre (354) ou vous intéresser plutôt à la roulotte où vous pouvez peut-être dénicher des articles intéressants (525).

Mais, si vous préférez, vous pouvez d'abord piquer un petit somme dans l'herbe, personne ne vous dérangera. Dans ce cas, vous pourrez soit vous reposer et récupérer 2 points d'ENDURANCE, soit vous rendre au paragraphe solaire de votre choix (☼) avant de revenir ici en sortie de rêve (→).

277

Vous voyez les corps des Sorcières se putréfier rapidement et prendre littéralement racine dans la terre qui borde le ruisseau. Quelques instants plus tard, quatre arbrisseaux jaillissent de leurs vêtements déchirés. Vous remarquez que le chant des oiseaux s'est tu autour de vous.

Notez que vous avez tué Cassida et ses Soeurs.

Si vous avez participé au combat, vous perdez 1 point de CHANCE.

Si vous souhaitez vous approcher des arbres, rendez-vous au 92.

Sinon, quelque peu désemparés devant cette scène, vous quittez les lieux en silence au 375.

La mage partage avec vous le fruit de son escapade :

« J'avais raison ! Je suis tombé sur un Spriggan qui allait se faire dévorer par une araignée. En échange de mon secours, je lui ai soutiré des informations sur la Pierre du Feu... je n'ai pas tout compris à son histoire de Nyadark mais je sais que la Pierre est convoyée par les Spriggans vers la caverne d'une sorcière nommée Aollyra. Et la créature m'a indiqué le chemin de cette caverne ! »

Kenegiel brandit un Anneau qu'il considère apparemment comme le sésame pour s'introduire dans l'antre d'Aollyra (notez que Kenegiel a l'Anneau).

Rendez-vous au **280**.

☼ 279

La rivière vous enlace. Vous glissez comme un poisson, emporté par son courant. Vous suivez les lacets qui contournent les collines mordorées, qui parfois se replient presque sur eux-mêmes.

Ils convergent pour former un nœud, ou un tourbillon...

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, allez au **543**,

sinon rendez-vous au ☼ **520**.

280

Vous choisissez de rester abrités pour vous offrir un repos mérité. L'orage menace toujours au-dessus des arbres.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **192**.

Si Logavia n'est pas avec vous et qu'elle a la Main Blanche, allez au **15**.

Si Logavia n'est pas avec vous et qu'elle n'a pas la Main Blanche, allez au **64**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **229**.

☼ **281**

Vous êtes sur une barque et vous ramez à grand-peine. À la verticale, dans le ciel, la lune pleine et laiteuse projette sa lumière spectrale sur tout ce qui vous entoure. Vous découvrez que vous naviguez sur la cime des arbres de la forêt et vous frissonnez malgré vous sous la pâleur glaçante de l'astre.

Au loin, aux confins de l'océan de verdure, trois lumières clignent. Devant vous c'est un signal blanc

qui vous appelle, mais son éclat n'est pas froid comme celui de la lune ; sur la droite et un peu plus près de vous un éclat bleu scintille ; sur la gauche, plus loin, une braise rouge crépite. Il vous semble que ce sont trois îlots à atteindre, les objets de votre quête à n'en pas douter...

Si vous avez consommé des feuilles de Datura, rendez-vous au **90**.

Si Kenegiel vous accompagne dans ce rêve, rendez-vous au **130**.

Sinon, choisissez vers quel scintillement vous allez diriger votre embarcation :

- le rouge (**409**)

- le blanc (**138**)

- le bleu (**468**)

282

Kenegiel vous jette un regard noir et ne desserre pas les lèvres. Apparemment, il en a toujours après vous, aussi vous décidez de le laisser tranquille.

Rendez-vous au **78**.

283

Amserâth lance ses longues tentacules contre la surface ténébreuse des cieux. Ils tentent de vous enserrer.

AMSERATH POUVOIR 15

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, ajoutez 2 points à votre Modificateur, si vous êtes sous l'Influence de *Lunara* ajoutez 2 points, si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, retirez 2 points.

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 2 points de POUVOIR et l'Influence du *Démon*. Dans tous les cas vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

284

Voyant que vous n'êtes pas décidé à intervenir, Kenegiel s'avance, le visage fermé. Lorsqu'il passe à votre hauteur, vous remarquez une veine gonflée qui palpite sur le côté de son front cramoisi.

Vous avez à peine le temps de comprendre ce qui s'est passé : en un éclair, le Mage a enfoui son bras dans la poitrine de la bête. Dans cet instant il vous a semblé que le plat de sa main brillait comme une lame acérée ! Sans avoir eu le temps de réagir, la Louve s'effondre.

Kenegiel s'agenouille, essoufflé, et vous comprenez qu'il a déployé une énergie inhabituelle pour lui. Ajoutez 2 points au *Compteur de Logavia* et 2 points au *Compteur de Kenegiel*.

Si Logavia était Neutre, elle est maintenant Hostile et si elle était Bienveillante elle est maintenant Neutre.

Rendez-vous au **445**.

285

Le jeune Mage monte sur le rocher qui trône au centre de la clairière, il brandit ses longs bras vers le ciel et vous l'entendez murmurer entre ses dents l'incantation de l'Ecran Magique. Vous avez d'autant mieux fait de vous éviter cette peine !

Augmentez d'1 point le *Compteur* de Kenegiel et notez que vous êtes ce soir sous la protection d'un Ecran Magique. Rendez-vous ensuite au **30**.

286

Logavia s'accroupit et trace un plan sur le sol pour vous décrire ce qu'elle a découvert du haut du séquoia. Un large ovale délimite la forêt et une croix y représente votre position.

« Voilà où nous sommes, au centre, un peu vers l'est

en fait... Lorsque nous avons scruté le ciel, nous avons vu les étoiles tomber vers le nord. Donc c'est par là que nous devons aller. »

Elle dessine un cours d'eau légèrement au nord-est et deux traits parallèles plus à gauche, directement vers le nord.

« Par ici, il y a une rivière et une zone marécageuse. Au nord, en face de nous, c'est ce qu'on appelle le Grand Défilé, une zone rocheuse qui monte très haut. Les Anciens disent que le Cimetière des Cerfs se trouve par là... »

Elle s'interrompt pensivement, et vous devinez qu'elle songe à toutes les légendes qui entourent ce lieu mythique. On dit que l'Elfe élu qui trouvera le lieu du Cimetière y connaîtra la sagesse la plus pure. Revenant à vous, Logavia ajoute quelques lignes incurvées au nord-ouest.

« Si on contourne le Défilé par l'ouest, il y a des collines boisées. C'est une zone dangereuse d'après notre Prêtresse.

Et vous, vous avez découvert autre chose ? »

De la tête vous répondez par la négative. Kenegiel hésite un instant puis lâche laconiquement :

« J'ai essayé de repérer la Pierre du Feu à l'aide d'une

invocation magique. J'ai cru la localiser un instant, puis elle m'a échappé !

Mais je suis certain qu'il y a des forces inquiétantes qui s'agitent autour de cette Pierre... peut-être qu'elles ont brouillé mes pouvoirs.»

Si vous portez un bracelet de noisettes noué au poignet, rendez-vous au **120**.

Sinon rendez-vous au **300**.

287

Vous ingurgitez une rasade de l'eau de la Fontaine, que vous tend la doyenne du Cercle des Sorcières.

Si vous êtes allergique à l'*Eau*, rendez-vous au **148**.

Sinon, vous devez convenir que cette eau est extraordinairement rafraîchissante. Même si, en tant que jeune Elfe, vous n'avez pas à vous soucier du vieillissement comme un humain, elle vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, vous regagnez également 2 points de POUVOIR. Sinon, notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Eau*.

Quant à vos compagnons, vous diminuez le *Compteur* de chacun de ceux qui sont présents avec vous d'1 point.

Rendez-vous ensuite au **314**.

288

Lorsque vous décrivez le nid que vous avez aperçu dans votre rêve, les yeux de Logavia s'illuminent :

« Oui, c'est incroyable, j'ai fait le même rêve ! Je pourrais reconnaître l'endroit, j'en suis sûre ! Je pourrais y aller tout de suite... »

Elle s'est déjà presque levé et vous la voyez hésiter. Vous devinez pourquoi : il y a quelques instants à peine elle insistait pour que vous restiez groupés ! Kenegiel de son côté a l'air dubitatif sur le contenu de vos visions oniriques.

Est-ce que vous voulez rappeler à Logavia ses consignes de tout à l'heure (**217**)?

Est-ce que vous préférez attendre la réaction de Kenegiel (**178**)?

289

Vous n'avez aucune confiance dans cette humaine aux accents moqueurs et vous dégainez Telessa. La Sorcière fulmine :

« Je croyais pourtant les Elfes intelligents ! »

En même temps, trois de ses Soeurs surgissent des fourrés, drapées des mêmes loques. Vous les affrontez comme un seul combattant.

Les Sorcières sont un adversaire redoutable. Elles vous coupent toute possibilité de fuite.

	HABILETÉ	ENDURANCE
SORCIERES	12	15

Comme Logavia est avec vous, vous ajoutez 2 points à votre *Modificateur à la Force d'Attaque*. Les Sorcières usent de pouvoirs magiques : chaque fois que vos adversaires tirent un double aux dés, vous perdez automatiquement 3 points d'ENDURANCE, quelle que soit l'issue de l'Assaut (vous pouvez donc aussi leur infliger des dégâts).

A l'issue du combat, ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*.

Si vous sortez vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au **277**.

290

L'Esprit perçoit l'énergie qui vous porte et part d'un

éclat de colère où perce l'inquiétude.

« Cassida ! Cet Elfe est hostile... quel tour m'as-tu encore joué, vieille harpie ? »

Sa silhouette longiligne se rétracte et finit par se concentrer en une seule goutte qui oscille devant vous au gré de la brise.

« Et voilà... je le savais ! »

La bille d'eau continue ses imprécations à l'adresse de la Sorcière puis, après s'être ainsi défoulée, elle s'intéresse enfin à vous.

« Elle me traite vraiment comme sa souillon ! Et le pire c'est que je ne peux rien faire. Vois-tu, jeune Elfe, puisque je suis condamné à te servir un instant de guide, je vais t'en conter un peu sur moi. »

L'Esprit vous explique qu'il a tout d'abord été piégé sous cette forme minuscule très loin d'ici, par les Sorciers de l'Inframonde désireux d'expérimenter leurs pouvoirs. Puis il a erré, peut-être pendant des siècles, en compagnie des nuages, ballotté par les vents de continent en continent.

Finalement la Sorcière Cassida a détecté sa présence et a pu le libérer à condition qu'il officie comme Esprit de la Rivière. Depuis il prête ses pouvoirs à l'Eau de Jouvence et il doit se soumettre aux caprices

puérils de Cassida et ses Soeurs.

Vous gagnez 1 point de POUVOIR pour avoir dominé l'Esprit de la Rivière.

« Maintenant, suis-moi ! »

La goutte se pose sur le revers de votre main et tout l'environnement se trouble.

Notez le paragraphe de sortie de rêve → **511** et rendez-vous au ✨**279**.

291

Logavia sort soudain du mutisme dans lequel elle s'était réfugiée tout au long de votre marche :

« Est-ce que je peux avancer une idée ? La seule trace qu'on peut suivre c'est celle de la Pierre de l'Air. Quitte à ne pas se séparer, autant aller dans cette direction... »

Ce qui signifie tout droit au nord vers le Grand Défilé. Logavia tourne vers vous un œil interrogateur.

Est-ce que vous allez opiner (**464**) ou bien préférez-vous insister pour suivre une autre piste (**340**)?

Vous prenez de la hauteur et soudain les filets de brume s'estompent et vous pouvez contempler les quatre protagonistes de la scène qui se déroule sous vos yeux. Ils sont lancés dans une discussion animée mais aucun son ne parvient jusqu'à vous.

Le vieillard barbu apostrophe une jeune femme d'une beauté enchanteresse, qui lisse patiemment ses mèches de cheveux blonds, parsemées de boutons et de pétales de fleurs. Elle sourit inlassablement en tournant son visage vers vous, comme si elle était la seule à avoir conscience de votre présence. Vous reconnaissez Galana, la déesse tutélaire des Elfes, et vous comprenez que vous assistez à une réunion de divinités de la Cour Céleste.

Une autre femme se tient aux côtés de Galana, le visage encadré par deux nattes et le front ceint d'une couronne ornée de triangles de métal. Elle chuchote apparemment des paroles d'apaisement. Pour finir, un petit homme replet, les joues gonflées comme des baudruches, semble se retenir d'exploser de colère.

Ils se tiennent tous les quatre autour d'une table cerclée d'or, sur laquelle est reproduite une forêt miniature qu'ils sont en train de consulter comme une carte. Vous reconnaissez le lac qui borde cette étendue verte, il s'agit du lac Nekros. Vous pouvez même

distinguer le mouvement des rides à la surface de l'eau et les nappes de brouillard qui se dispersent à l'orée de la forêt. Cette maquette semble vivante !

Trois points de lumière scintillent au cœur de la forêt, un premier rouge, un deuxième blanc et un troisième bleu pâle.

Si vous décidez d'explorer cette carte, allez au **122**.

Si vous volez jusqu'à Galana, allez au **203**.

Si vous retournez auprès du vieillard barbu, allez au **319**

Si vous voulez vous approcher du bonhomme joufflu, allez au **184**.

Si vous tentez de rejoindre la déesse brune qui se tient près de Galana, allez au **205**.

293

Vous vous retournez vers votre compagnon qui est écarlate. Il plonge ses mains dans son sac puis fulmine à l'adresse d'un lutin perché dans les branches. Il s'agit d'un Piksi, l'un des hôtes les plus facétieux de la forêt. Ces êtres n'ont pas de véritable méchanceté mais ils s'évertuent à faire perdre du temps et de l'énergie à ceux qui s'aventurent dans la forêt. Celui-ci a fourré son nez allongé dans un livre

qu'il a apparemment dérobé à Kenegiel.

« Mon grimoire ! La peste soit sur toi, maudit lutin ! Rends-moi ça.

__ Ton maître dit vrai, tu me sembles bien colérique.

__ Tu m'as volé !

__ Prouve-le.

__ Simplement avec ce grimoire que tu tiens entre tes mains.

__ Bah, personne ne sait comment il est arrivé jusque là... »

Le jeune mage est hors de lui et vous comprenez qu'il va bientôt en cuire au Piksi. Mais la créature maligne ne se démonte pas et vous propose un défi.

« Mais soit ! Admettons que ce livre est vôtre, jeunes Elfes. Et passons sur le fait que vous égarez trop facilement des biens précieux... si vous répondez à une petite énigme, je consentirai à vous le rendre. Qu'en dites-vous ? »

Si Kenegiel est Hostile, il refuse tout net et vous vous rendez-au **57**. Sinon il s'en remet à vous, surpris par la proposition du Piksi.

Si vous acceptez le marché, allez au **440**. Sinon rendez-vous au **57**.

Vous êtes soucieux à l'idée de pénétrer dans la zone marécageuse de la forêt. Les Elfes sylvains ne sont pas accoutumés à l'atmosphère de ces zones putrides qui sont plutôt le repaire des Orques ou d'autres créatures hostiles.

Votre appréhension se confirme quand vous notez que les pieds des arbres baignent dans l'eau beaucoup plus tôt que vous ne l'imaginiez. Leurs racines ne s'élèvent pas au-dessus comme c'est le cas pour les arbres des marais, l'humidité s'est donc accumulée récemment.

Tout cela confirme que les ruisseaux de la forêt sont détournés pour converger vers la Pierre de l'Eau. Il ne devrait donc pas être difficile de vous laisser aller jusqu'à elle, mais vous avez déjà de l'eau jusqu'aux genoux.

Est-ce que vous voulez continuer à patauger (72), ou bien profiter de ce que les arbres sont encore relativement denses pour voyager sur leurs branches (592)?

Le jeune mage ricane et vous rétorque :

« Il est vrai que vous, les Galoren, vous ne vous encombrez pas de grand-chose, n'est-ce pas ? Est-ce que tu saurais seulement lire ce livre ? »

Il brandit le livre ouvert sous vos yeux, vous mettant au défi lire une page. Vous ne pouvez vous empêcher de rougir. Les disciples des chamanes ont l'interdiction d'apprendre l'écriture, ce qui est l'objet de railleries de la part des autres Elfes. D'après Eldayffelin, votre maître, c'est une des conditions pour rendre votre esprit disponible au Monde des Rêves. Et dans votre village on ne lit pas beaucoup en général.

Devant votre mutisme, Kenegiel insiste:

« Comment peux-tu te prétendre un Elfe si tu ne sais pas lire ? Explique-moi... »

Vous pensez aux paroles d'Eldayffelin : celui qui cherche sans cesse à rabaisser l'autre a bien peu de confiance en lui-même. Mais cette pensée ne vous apporte que peu de réconfort, tandis que Logavia vous observe avec curiosité, attendant votre réaction.

Vous perdez 1 point de CHANCE pour ce camouflet.

Est-ce que vous voulez répliquer à Kenegiel en reprenant les paroles de votre maître (202) ou bien préférez-vous rejoindre Logavia et ne pas engager une querelle inutile (286)?

296

Kenegiel préfère ne pas suivre la trace de Logavia qui est partie tout droit vers le nord. Hormis cela, il s'en remet à vous pour juger s'il vaut mieux obliquer vers le nord-ouest (430) ou le nord-est (250).

Si vous ne souhaitez pas suivre l'intuition de Kenegiel, et que celui-ci est Bienveillant, vous pouvez insister pour continuer vers le nord (176). S'il est Neutre ou Hostile, vous ne pourrez pas le convaincre et vous préférez éviter la confrontation.

297

Vous décidez de pousser la Pierre vers l'oisillon qui porte le visage de Kenegiel. Ravi, celui-ci l'engloutit d'un seule bouchée. Ses joues s'empourprent et il se met à sautiller comme s'il était enivré par ce mets inhabituel. Après quelques allers-retours, il s'épuise et s'endort tendrement à vos pieds.

Vous vous dites que vous avez fait le bon choix. Vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au paragraphe de fin de rêve (→).

298

Pris d'un dégoût insurmontable, l'Esprit vous recrache comme un vulgaire noyau de pêche et vous

atterrissez lourdement dans l'herbe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de POUVOIR.

« Excuse-moi, Cassida, mais je ne peux pas accéder à tes désirs, l'Elfe ne supporte pas l'eau... et je ne le supporte pas non plus ! »

Sur ces paroles lapidaires, la tornade liquide s'élève dans les airs et disparaît entre les arbres pour rejoindre les nuages. Après cette déconvenue, vous estimez qu'il est plus que temps de reprendre la quête des Pierres Élémentaires.

Rendez-vous au **375**.

299

Le regard innocent de la biche a un effet apaisant, comme s'il pouvait lui-même satisfaire votre soif. Vous relâchez l'étreinte et l'univers se brouille autour de vous. Gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

300

Vous devez maintenant vous préparer à passer la nuit. Vous allez cueillir quelques herbes et baies pour vous nourrir et le fruit de vos recherches vous permet de regagner 3 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez également rechercher des Herbes

Médicinales si vous le souhaitez. Pour cela *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux vous recueillez l'équivalent d'une dose d'Herbes Médicinales qui vous permettra de regagner 4 points d'ENDURANCE à l'issue d'un combat ou lorsque cela vous sera proposé par le texte.

Est-ce que vous souhaitez maintenant protéger votre bivouac à l'aide d'un *Ecran Magique de Protection* ? Si c'est le cas, dépensez 3 points de POUVOIR et allez au **167**. Sinon, rendez-vous au **358**.

301

Est-ce que vous voulez profiter de l'effet de surprise pour attaquer la créature en vous laissant tomber de l'arbre (**323**)?

Est-ce que vous voulez recourir à un sortilège de *Feu* pour tenter de la mettre hors d'état de nuire (**256**) ?

Est-ce que vous préférez éviter un affrontement risqué et retourner à votre campement alimenter le feu comme vous l'aviez prévu (**344**)?

302

Le Mage Egloraï lève un bras au ciel et décrit un arc

de cercle qui crée une membrane d'air autour de vous. L'Esprit de la Rivière paraît incapable de franchir cette muraille et Kenegiel vous empoigne par le bras.

« Allez, on s'en va ! Combattre un Esprit n'apporte jamais rien de bon... »

Vous ne vous le faites pas répéter et emboîtez son pas immédiatement. Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel* et rendez-vous au **375**.

303

Après tout, voilà l'occasion d'évaluer les talents de magicien de celui qui sera l'un de vos concurrents. S'il a été sélectionné, il doit bien être capable de se débarrasser de l'Artolyx.

En effet, le jeune Elfe ne tarde pas à faire parler ses pouvoirs. Alors que l'animal tente de bondir sur lui, il est retenu par une racine qui enserre sa patte comme une poigne d'acier. Les branches des buissons environnants viennent alors se refermer sur son poitrail pour l'emprisonner peu à peu dans leur entrelacs inextricable. Les hurlements féroces cèdent la place à des gémissements plaintifs et Kenegiel vient vous rejoindre. Son regard furibond ne vous surprend pas et vous le félicitez malicieusement de sa prestation.

Si Kenegiel était Bienveillant, il est maintenant Neutre et s'il était Neutre il est maintenant Hostile. Ajoutez également 1 point à son *Compteur*. Vous repartez maintenant tous deux sur les traces de Logavia.

Rendez-vous au **128**.

304

Vous concentrez l'énergie psychique vers vos mains et vous visez le thorax velu du monstrueux arachnide.

Le sortilège vous coûte 3 points de POUVOIR (1 seulement si vous êtes sous l'influence du *Feu*).

Testez votre Chance en ajoutant 1 point à la Difficulté du Test. Ajoutez 2 points supplémentaires à la Difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence du *Feu*.

Si vous êtes Chanceux, allez au **117**, sinon allez au **65**.

305

Les mains jointes, vous fermez tous les deux yeux et vous vous sentez d'abord flotter dans l'air comme des nappes de fumée mais vous êtes brusquement rappelé à la réalité.

Une odeur de brûlé a atteint vos narines et vous vous retournez. Une lueur d'incendie se propage à quelques centaines de mètres au nord-ouest et les craquements sinistres des arbres commencent à vous parvenir. Kenegiel s'est également réveillé et vous vous dévisagez en silence. Vous savez que ce feu doit avoir une origine surnaturelle, en cette saison le tapis végétal est plutôt humide.

«La Pierre du Feu se trouve là-bas ! vous crie Kenegiel. Je dois la chercher.»

Gagné par une excitation qui tranche avec son caractère taciturne, il s'engouffre entre les arbres en direction de l'incendie.

Vous devez décider si vous allez le suivre (26) ou plutôt attendre le retour de Logavia pour la prévenir du danger (156).

306

Assise en tailleur, Logavia vous présente tout d'abord une grappe de baies jaunes surmontée d'un panache de feuilles dentelées. Elle la pose sur le plat de sa tunique et étale à ses côtés une poignée d'herbes rouges. Enfin, elle brandit un léger bouquet de fleurs violettes qu'elle dépose également.

Si vous êtes sous l'Influence de *Galana*, rendez-vous

au **11**, sinon allez au **164**.

307

Dépité, l'Orque se remet en route.

« Odeur bizarre.. bizarre ! »

Le Gobelin semble s'agacer.

« Plus loin manger... campement ! »

Vous vous demandez de quel campement il peut bien s'agir. À vrai dire tout cela ne vous dit rien qui vaille. Il n'est pas inhabituel bien sûr que ce genre de créatures arpentent le nord de la forêt, mais il se trouve que vous suivez le même chemin !

Est-ce que vous voulez vous débarrasser d'elles en les attaquant par surprise (**119**) ou les suivre à distance (**514**) respectueuse. Une idée plus audacieuse consisterait à se joindre à elles en utilisant un sortilège d'Illusion (**390**).

308

Alerté par votre agitation, Kenegiel s'est réveillé et il vous fusille du regard :

« Quelle mouche te pique ? Et d'où sors-tu ? »

Si vous avez cherché à suivre Logavia, rendez-vous

d'abord au **33**.

Vous lui racontez fébrilement votre rencontre avec le Démon et le Mage se redresse sur son séant en tâchant de démêler vos explications confuses.

Si vous avez une corne du Démon sur vous, rendez-vous au **325**.

Sinon allez au **54** si Kenegiel est Bienveillant ou Neutre et au **146** sinon.

309

Vous expliquez à Kenegiel que vous préférez rester avec lui mais il se désintéresse de vous, totalement absorbé par la mélodie qu'il est en train de chanter. Vous découvrez d'ailleurs que le jeune Egloraï est doté d'une voix à la pureté cristalline. Même les animaux semblent se taire pour l'écouter. Il avance à pas mesurés jusqu'à une clairière, comme s'il avait toujours su qu'elle se trouvait là. Il se courbe pour saluer Galana, qui sera votre hôtesse cette nuit, et dépose ses affaires au pied d'un rocher.

Il s'assied alors en tailleur et ferme les yeux, joignant les deux mains à hauteur de son nombril.

Est-ce que vous voulez interroger Kenegiel sur ce qu'il est en train de faire (**134**) ou plutôt le laisser se

concentrer silencieusement (209)?

310

Logavia a l'air reposée et vous n'abordez pas la question de Kenegiel au réveil. C'est seulement lorsque vous vous apprêtez à lever le camp, que votre compagne brandit le sac de l'apprenti Mage.

« C'est incroyable ! Il a oublié son sac. Il transporte une bibliothèque avec lui et maintenant c'est à nous de faire les porteurs... »

Si Logavia est Hostile elle vous tend le sac sans ajouter un mot et vous n'avez d'autre choix que de vous encombrer des affaires de Kenegiel. Dans ce cas, rendez-vous au **207**.

Sinon vous pouvez choisir de les transporter ou de laisser Logavia s'en charger. Notez-le avant de vous rendre au **78**.

311

La femme, qui se présente sous le nom de Cassida, appelle alors ses Soeurs, qui se tenaient aux aguets dans les fourrés, et vous êtes bientôt entourés d'un groupe de quatre femmes aux hardes déchirées, auxquelles vous ne sauriez donner d'âge.

Il semble tout de même que Cassida, la Sorcière qui arborait une chevelure rousse, est la doyenne de ce cercle. Elle vous propose de vous asseoir avec elles dans la clairière.

Tandis que vous prenez place dans l'herbe, elle ramasse un gobelet en bois qui traînait aux pieds de ses vêtements et vous propose de boire de l'eau de la Fontaine de Jouvence.

Si vous acceptez de goûter à cette eau, rendez-vous au **287**.

Si vous jugez que vous n'en avez pas besoin et préférez décliner son offre, allez au **395**.

312

Vous vous tenez au milieu d'une surface bleu argentée. Les reflets ondoyants qui vous entourent pourraient être ceux d'un miroir ou d'un lac baigné par le soleil.

Vous vous apercevez qu'il s'agit en fait d'un bassin ceinturé par un anneau doré. Trois statues de démons sont érigées autour et font office de piédestal, chacune étant occupée par une créature. L'une est bleue et liquide et il s'agit sans aucun doute de l'être qui vient de se ruer sur vous. Une autre est constituée d'un brume vaporeuse et dansante. Quant à la troisième ce

n'est ni plus ni moins qu'une gerbe de flammes percée de deux yeux rougeoyants.

Vous reconnaissez un Esprit de l'Eau, un Esprit de l'Air et un Esprit du Feu. L'Esprit de l'Eau prend la parole et s'adresse à ses deux confères :

__ Il me paraît évident que cet Elfe n'est pas apte à l'Épreuve. Qu'en pensez-vous ?

L'Esprit de l'Air semble perplexe et vous comprenez qu'il s'agit d'un jugement que les trois êtres surnaturels sont en train de délibérer.

__ Il est vrai qu'une telle résistance est inhabituelle. Je ne me souviens plus que ce cas de figure se soit présenté.

__ Je suis d'accord qu'il faut se poser la question de l'annulation de l'Épreuve, réplique l'Esprit du Feu sur un ton enflammé. Le clan...

Soudain Eldayffelin surgit à vos côtés et il interrompt l'Esprit :

__ Vous savez très bien que cette résistance n'a aucune importance ! Vous cherchez un prétexte pour renier l'engagement que vous avez pris auprès des Elfes...

__ Comment oses-tu ? reprend l'Esprit du Feu. C'est toi qui renies vos engagements ! Nous sommes seuls

aptes à décider de la tenue de l'Épreuve.

Eldayffelin insiste.

__ Nous avons présenté notre candidat. Il a été choisi par l'Esprit de l'Eau, peu importe ses particularités.

Il se tourne ensuite vers vous.

__ Nour, celui qui domine est celui qui prend !

L'Esprit de l'Air pousse un soupir agacé et se tourne vers ce dernier.

__ Il est vrai qu'au final la décision t'appartient... Quant à toi, chamane, ne t'avise pas de donner d'autres indications à ton apprenti ! Notre patience à ses limites.

Eldayffelin s'incline et vous interceptez un sourire malicieux sous son visage.

__ Excusez-moi. Je m'en remets à vous...

L'Esprit de l'Eau hésite quelques instants puis tend le doigt vers vous.

__ Soit, tu seras mon champion. Après tout, le défi n'en sera que plus cocasse. Surtout si tu échoues...

Sur ces dernières paroles, la scène s'estompe et seul votre mentor se tient maintenant auprès de vous, flottant dans un espace sombre et infini. Vous le remerciez en chuchotant et vous percevez à peine ses

dernières paroles à travers un voile cotonneux :

__ Ils ont raison, l'Épreuve sera plus difficile pour toi. Mais souviens-toi que tu es la clé de notre réussite. Nous t'envoyons un rêve que tu devras surmonter...

Rendez-vous au ✨ **270**.

313

Vous attendez calmement le Golem, sous le regard perplexe de Kenegiel.

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, allez au **521**, sinon rendez-vous au **474**.

314

La glace est désormais rompue entre vous et les Soeurs de la Communauté. Cassida vous demande ce qui vous amène aussi loin de vos villages. Elle semble très bien connaître les coutumes de Elfes d'Yffen et elle a immédiatement remarqué que vous n'étiez pas membres du même clan.

Est-ce que, mis en confiance, vous voulez évoquer votre mission avec Cassida (**414**)?

Est-ce que, au contraire, vous préférez éviter ce sujet et reprendre la route après avoir remercié la doyenne et ses Soeurs (**375**)?

315

Vous décrivez à Kenegiel l'affrontement entre l'Homme-Ecureuil et le Ptérolin, puis comment Logavia a identifié la Pierre de l'Air et s'en est partie à sa recherche.

Si Kenegiel est *Hostile* envers vous, allez au **204**, sinon rendez-vous au **406**.

316

Vous voilà maintenant perché sur un talus, à l'abri des arbres, et vous observez la scène.

Un groupe d'Orques s'attaque à deux cavaliers humains qui portent un blason frappé de la hache rouge. Ce sont des hommes de Brendan Hache de Sang et vous assistez à une embuscade qui a eu lieu il y a quelques siècles. Autour d'eux des Gobelins surexcités dansent en brandissant des torches, légers comme des feux follets. Les protagonistes ne semblent pas avoir conscience de votre présence et les deux soldats s'appêtent à défendre chèrement leur peau.

Vous avez le choix entre continuer d'observer la scène en spectateur (79) ou tenter d'intervenir pour sauver les soldats (259).

Vous vous approchez de cette curieuse rotonde. Vous ne saviez pas qu'on pouvait trouver des constructions aussi élaborées au sein de la forêt d'Yffen. Si les pierres sont restées en très bon état, les mousses qui ont mangé les interstices montrent qu'il n'a pas été entretenu. Vous imaginez que cette tour peut remonter à plusieurs siècles. Une petite arche ouverte donne vers l'intérieur et sous cette voûte d'étranges signes sont gravés dans la pierre.

A l'intérieur, un éclat éblouissant vous force à plisser les yeux. Vous vous protégez de la main et levez la tête. Le haut de la tour est ouvert et occupé par une lentille cerclée de cuivre et les murs intérieurs sont recouvertes de miroirs aux teintes diverses qui renvoient la lumière de manière désordonnée. L'ensemble est recouvert de toiles d'araignées qui pendent jusqu'à votre front. Derrière vous, au-dessus de l'entrée, un cristal blanc est enfoncé dans la pierre. Il scintille doucement.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **258**. Sinon vous pouvez tenter de toucher le cristal (**188**) ou examiner l'intérieur de la tour (**463**).

318

Le jeune Mage vous fait part de ses réflexions. Il vous explique qu'après tout Logavia a peut-être eu raison de prendre les devants.

« Elle a été choisie par l'Esprit de l'Air, la Pierre lui est dévolue. Et vu comment elle connaît la forêt, elle arrivera sûrement très bien là-bas toute seule...

Et qui sait, elle aura peut-être même le temps de revenir nous aider ! »

Si vous avez noté que Logavia a la Main Blanche, rendez-vous au **165**, sinon allez au **78**.

319

Dans un léger bourdonnement, vous vous rapprochez du vieil homme au visage furieux.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, allez au **198**.

Sinon rendez-vous au **101**.

320

Malheureusement pour vous, l'Esprit de la Rivière a identifié votre faiblesse et son premier coup est pour vous ! Une langue d'eau vous happe soudainement et vous attire vers le cœur du tourbillon. Vous vous

sentez défaillir, toussant et crachant désespérément...

Heureusement pour vous, Logavia se porte à votre secours et assène un coup d'épée qui force l'Esprit à vous relâcher. Vous roulez sur l'herbe imbibée et vous relevez tant bien que mal. Vous avez perdu 6 points d'ENDURANCE et 2 points de POUVOIR.

Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez retourner au **213** pour combattre, en n'oubliant pas de réduire l'ENDURANCE de l'Esprit de 2 points.

321

Vous filez vers la bouche béante qui tente de vous taillader de ses lames effilées. Saurez-vous lui échapper ?

GUEULE POUVOIR 8

Si vous échouez, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→), sinon vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au **4**.

322

Alors que vous transpercez une ultime fois sa peau écailleuse, l'Homme-Lézard s'écroule dans un hurlement qui déchire la nuit. Vos bras se mettent à trembler lorsque vous reconnaissez le timbre de la

voix, qui n'a plus l'intonation rauque du monstre reptilien. Un timbre féminin. Votre tête tourne, les arbres et la clairière dansent autour de vous en même temps que vous découvrez les yeux bleus, la chevelure blanche, et le visage tordu par la douleur de Logavia, implorant Erillia.

Vous tombez à genoux, vomissant les feuilles de datura. L'Herbe des Démons était trop forte pour vous. Vous aviez entendu parler des hallucinations terribles qu'elle pouvait engendrer mais vous n'avez pas su y prendre garde. Votre mission est un terrible échec et vous serez jugé par vos congénères comme meurtrier...

323

Avec la légèreté qui caractérise les Elfes, vous vous laissez tomber sur le dos du Démon pour lui asséner un coup terrible. Celui-ci perd 2 points d'ENDURANCE (que vous retrancherez au début du combat) et il tente maintenant de vous désarçonner.

Notez que votre Modificateur à la Force d'Attaque est augmenté de 3 points pour le combat qui suit, jusqu'à ce que le Démon remporte un assaut et se libère de votre étau.

Rendez-vous au **103**.

324

« Eh bien, voilà qui fera un cadeau intéressant pour Logaan... soyez-en remerciés, amis Elfes ! »

Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste, le Piksi bondit dans les branchages, comme Logavia l'avait prévu. En jurant entre ses dents, elle s'élançe à sa poursuite avec une fougue décuplée par la rage.

Inquiet, vous attendez son retour pendant un temps interminable. Finalement, son ombre féline atterrit sur le sol. Ses joues teintées de rouge, ses nattes désordonnées et son souffle entrecoupé témoignent de l'effort inhabituel qu'elle vient de prodiguer. Elle vous balance le sac au visage en vous fusillant du regard.

« Je t'avais dit ! Même pour moi c'est presque impossible de rattraper un Piksi... »

Ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*. Si elle était Bienveillante, notez qu'elle est maintenant Neutre, et si elle était Neutre elle est maintenant Hostile.

Elle vous explique ensuite que le lutin l'a couvert d'imprécations lorsqu'elle lui a arraché le précieux ouvrage. Cette malédiction vous coûte 1 point de

CHANCE. Notez également que la colère de Logaan pèse sur vous et votre prochain Test de Chance sera automatiquement un échec (vous déduirez tout de même 1 point de votre total de CHANCE) !

Rendez-vous ensuite au **226**.

325

Kenegiel examine méticuleusement la preuve de votre victoire et vous sentez que l'excitation le gagne. Il s'empare dans son sac d'un épais volume relié de cuir et le parcourt rapidement.

« Voilà, c'est ça ! »

Il brandit sous votre nez une illustration qui correspond exactement à la créature que vous avez défaite.

« Tu as affronté un Yachar ! Et tu ne l'as pas véritablement vaincu, seulement renvoyé dans l'Abîme. Mais celui qui l'a invoqué pourrait bien le faire revenir... en tous cas pas cette nuit, surtout si le Yachar est blessé ! »

Si Kenegiel était Hostile, notez qu'il est maintenant Neutre et s'il était Neutre il est maintenant Bienveillant.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **243**, sinon

allez au **412**.

326

Logavia ne semble pas croire un traître mot de vos explications, mais elle esquisse à nouveau un sourire.

« Nous verrons cela... En tous cas c'est dangereux de jouer avec toi ! »

Vous décidez de redescendre tous les deux pour rejoindre Kenegiel. Encore une fois, la jeune Egloraï vous a très vite distancé alors que vous vous employez à ne pas chuter, encore quelque peu étourdi par les baies alcoolisées.

Notez que Logavia est maintenant *Bienveillante*.

Rendez-vous au **58**.

327

Logavia se redresse de toute sa taille, elle se tient maintenant debout sur une étroite corniche à côté du nid et elle n'a plus la forme d'un oisillon. Elle a enfilé des gants de cuir au bout desquels une serre de rapace brille à chaque doigt. Vous comprenez qu'elle a escaladé l'à-pic à l'aide de ces gants.

La scène est d'une réalité inhabituelle dans le Monde des Rêves, même si vous ne sauriez dire si elle

appartient au passé, au présent ou au futur.

Si l'Oiseau de l'Air a déjà été vaincu, rendez-vous au **433**, sinon lisez ce qui suit.

Votre présence est maintenant incertaine, vous êtes spectateur et vous apercevez au-dessus de la jeune chasseresse aux tresses blanches une forme gigantesque qui s'apprête à fondre sur elle. Le prédateur a la silhouette d'un rapace mais son corps est translucide et de légères flammèches bleues et blanches lui tiennent lieu de plumes. Vous comprenez que le propriétaire du nid a avalé la Pierre de l'Air et qu'il a subi une transformation élémentaire qui le rend d'autant plus dangereux.

Logavia ne panique pas. Elle encoche une flèche sur son arc pour essayer de se débarrasser de l'oiseau surnaturel.

Les flèches des arcs Elfiques sont réputées infaillibles mais il s'agit ici d'un combat magique. Pour savoir si Logavia va réussir à abattre sa cible, vous devez vous-même mener un combat contre l'Oiseau de l'Air dans le Monde des Rêves.

OISEAU DE L'AIR

POUVOIR 10

Modificateur :

- augmentez d'1 point la difficulté pour chaque point

du *Compteur* de Logavia ;

- diminuez de 2 points la difficulté si vous êtes sous l'Influence du *Feu*;

- diminuez d'1 point la difficulté si Logavia est *Bienveillante*;

Si Logavia réussit à atteindre sa cible, l'oiseau explose dans une gerbe de cristal et vous allez au **433**. Si vous interrompez le combat, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

328

Vous vous êtes éloigné de l'arbre près duquel vous avez abandonné Kenegiel. Votre sens de l'orientation vous permet toutefois de retrouver votre chemin sans difficulté vers le sud. Vous commencez à apercevoir la lueur d'un feu, certainement allumé par l'apprenti Mage. En même temps vous détectez une présence à quelques dizaines de mètres sur votre droite, une forme qui progresse dans les fourrés.

La marche vous a épuisé en vous coûtant 2 points d'ENDURANCE et le plus sage serait sans doute de rejoindre Kenegiel au plus vite (**109**). Vous pouvez toutefois si vous le souhaitez effectuer un crochet pour vérifier la nature de cette présence (**88**).

329

Si vous avez *localisé* la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **492**.

Si vous avez *localisé* la Pierre de l'Air, rendez-vous au **408**.

330

Vous lui demandez de vous aider à retrouver la trace des ravisseurs du Nyadark, mais Kenegiel tempère votre excitation. Il vous paraît étrangement confiant.

« Si ces Spriggans ont effectivement pris la fuite, nous avons peu de chances de les rattraper. Mais j'ai senti la présence de la Pierre du Feu au nord. Nous devons continuer dans cette direction et repérer leur tanière. »

Si vous voulez tout de même utiliser un sortilège de Détection, allez au **127**.

Sinon rendez-vous au **48**.

331

Si Kenegiel est avec vous, allez au **46**. Sinon, vous devez abandonner le Spriggan qui vous implore, Logavia n'ayant pas plus l'intention que vous de braver la toile gluante (**48**).

332

Le plus simple semble être de profiter de vos facultés magiques.

Retirez 3 points à votre POUVOIR (en n'oubliant pas de déduire les effets éventuels de vos Influences). Vous vous concentrez pour vous élever doucement dans les airs. La sensation de légèreté qui vous soulève est incroyablement agréable, même si vous savez qu'Eldayffelin dédaigne le plaisir que l'on peut prendre dans ces tours de sorcellerie. Vous n'êtes qu'un jeune apprenti et vous avez encore le droit de vous laisser aller...

Vous écartez méticuleusement les branchages et les épines qui irritent vos joues, lorsque vous percevez un chahut dans les branches du châtaigner qui s'élève sur votre gauche. A cette hauteur, il est peu probable qu'il s'agisse de votre équipière, qui doit déjà avoir gagné le sommet.

Est-ce que vous voulez aller découvrir l'origine de cette agitation (40) ou gagner le faite du séquoïa, là où vous retrouverez Logavia (36) ?

333

Interloqué, vous levez les yeux au dessus de votre tête. Perché dans les branches, un lutin se tient assis,

le nez fourré dans un livre. Il s'agit d'un Piksi, l'un des hôtes les plus facétieux de la forêt. Ces êtres n'ont pas de véritable méchanceté mais ils s'évertuent à faire perdre du temps et de l'énergie à ceux qui s'aventurent dans la forêt. Celui-ci vous a apparemment dérobé l'un des livres de Kenegiel !

« Rends-nous le livre, coquin ! Il ne t'appartient pas.

__ Prouvez-le.

__ Il était dans ce sac !

__ Peut-être, il n'y est plus en tous cas... »

Vous commencez à vous échauffer. Mais la créature maligne ne se démonte pas et vous propose un défi.

« Mais soit ! Admettons que ce livre est vôtre, jeunes Elfes. Et passons sur le fait que vous égarez trop facilement des biens précieux... si vous répondez à une petite énigme, je consentirai à vous le rendre. Qu'en dites-vous ? »

Vous êtes d'avis d'envoyer paître le Piksi et de monter chercher l'ouvrage mais Logavia vous retient pas la manche en soufflant :

« Non. Les Piksies sont trop agiles. Même moi je ne suis pas sûre de le suivre s'il s'enfuit... »

Bon gré mal gré, vous voilà contraints d'accepter le

défi.

Rendez-vous au **440**.

334

La jeune Amillel vous observe depuis le sol, intriguée par la fixité de votre posture. Elle devine qu'une puissance mystérieuse est en train de se manifester. Bien que vous soyez transporté et à peine conscient de sa présence, une trace d'elle vous accompagne dans votre rêve. Notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*.

Notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **629**) et rendez-vous au ✨**465**.

335

Vous comprenez qu'avec sa longue toge jaune Kenegiél est bien mal accoutré pour évoluer dans la forêt et vous lui demandez pourquoi il n'a pas choisi une tenue plus adaptée. Il vous répond d'un ton agacé :

— Il n'y a pas de choix à faire ! C'est ma tenue de grade Épervier, je me déshonorerais si je ne la portais pas. Nous ne sommes pas des éclaireurs de la forêt...

Kenegiél ne cherche même pas à masquer son mépris

pour ceux qui s'aventurent dans les taillis. Vous lui demandez si ses pouvoirs magiques ne lui permettraient pas de se déplacer. Il grommelle à nouveau :

« Si, bien sûr. Mais je ne vais pas gâcher inutilement mon énergie. D'autant plus que nous ne savons pas encore où nous allons, au cas où tu n'aurais pas remarqué... »

Sur ces mots il peste en dégageant le drap de sa toge d'une ronce qui jaillit du sol. Est-ce que vous voulez lui dégager la route à l'aide de Telessa (139) ou le laisser se débrouiller avec son amour-propre (253)?

336

Vos deux corps se mettent à tanguer, d'abord de manière insensible, puis ils suivent un mouvement de balancier de plus en plus vigoureux. Vous vous agrippez aux bras de Kenegiel pour ne pas lâcher prise et vous l'accompagnez vers d'autres rivages...

Notez que jusqu'à votre réveil vous serez accompagné de Kenegiel dans le Monde des Rêves et notez le paragraphe de sortie de rêve (→ 143) . Rendez-vous ensuite au ☼281.

337

Votre chute paraît désespérément longue, elle est pourtant trop courte pour mettre en œuvre votre science balbutiante de la Magie et invoquer un sortilège de lévitation. Vous finirez écrasé au bas du Défilé, mais peut-être votre âme fera-t-elle la connaissance des esprits des Cerfs avant de voguer vers Tir-Nan-Og...

338

En voyant le trophée que vous brandissez devant elle, Logavia écarquille les yeux.

« Une Corne de Yachar ! Les Anciens nous ont parlé de celle que Hever a arraché au monstre qui terrorisait les bourgs autour de Fallow Dale, au nord. »

Vous lui décrivez votre combat avec le Démon et la jeune Elfe vous couve peu à peu d'un regard empreint d'admiration.

«Garde bien cette corne, Nour. Si tu souffles dedans, tu rempliras de terreur le cœur de ceux qui sont impurs. »

Notez que si Logavia était *Neutre*, elle est maintenant *Bienveillante*. Sur ces paroles chaleureuses, vous vous préparez à dormir. Rendez-vous au **412**.

Le visage sévère de la prêtresse Amillel s'évanouit et laisse apparaître plaque d'écorce feuillue dans laquelle une bouche amicale vous sourit. L'Esprit de l'arbre s'adresse à vous.

«Félicitations... tu as voyagé loin dans le passé, Nour, reprend l'Esprit. A ces distances des êtres puissants sont tapis dans le Monde des Rêves. Tu dois te tenir sur tes gardes. »

Vous tournez à nouveau votre regard au pied de la colline, vers les torches qui dansent dans la nuit.

« Si tu veux savoir ce qui se passait à ce moment-là, je te conseille d'enfiler l'étoffe des héros. »

L'Esprit déploie ses branches autour de son visage craquelé, et dévoile sur cette toile gigantesque une collection de peaux tendues : une peau de Nain, une peau d'Humain, une peau d'Elfe...

« Quel héros veux-tu être cette nuit ? »

Si vous choisissez le Nain, notez que vous êtes sous l'Influence du *Nain*, si vous choisissez l'Elfe notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*, si vous choisissez l'Humain notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Humain*.

Rendez-vous ensuite au **316**.

340

La proposition de Logavia est tout à fait sensée, même si elle est d'abord motivée par son obsession à s'emparer de la Pierre de l'Air. Malgré tout, vous avez le sentiment que d'autres pistes pourraient vous en apprendre plus sur l'objet de votre quête. Après tout, il sera toujours temps de repartir vers le Défilé quand vous serez un peu plus au nord.

Vous insistez donc pour prendre une autre route, au grand désappointement de la pisteuse. Pourtant, elle proteste à peine, pour la forme. Si Logavia était Neutre, notez qu'elle est maintenant Hostile.

Si vous êtes seul avec Logavia, rendez-vous au 75.

Si Kenegiel est là, il observe vos arguties avec détachement.

Est-ce que vous voulez maintenant emprunter le piste du nord-ouest (430) ou du nord-est (250)?

341

Vous surmontez l'appréhension provoquée par la remarque de Logavia et les mises en garde du chamane. Après tout, qui ne tente rien n'a rien !

Vous ingérez donc les feuilles que vous avez cueillies et les mâchonnez consciencieusement. Une saveur

très particulière envahit votre palais, un mélange doux et acide que vous n'avez jamais expérimenté.

La tête commence à vous tourner et les yeux à vous piquer. Testez votre POUVOIR avec trois dés, en retirant 2 point à la difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de *Galana*.

Si le Test est réussi, notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **397**) et rendez-vous au ☼ **281**. Sinon, allez au **220**.

342

Vous vous tenez en équilibre précaire au-dessus du vide en risquant un œil au milieu des branches et des plumes. Mais vous n'y découvrez que trois oisillons au regard déjà acéré, qui battent leurs ailes atrophiées dans une attitude menaçante. Aucune pierre ici.

Instinctivement vous vous retournez vers l'éclat aveuglant que vous avez évité dans votre ascension. Ce que vous aviez confondu avec une étoile est en réalité un immense oiseau taillé dans le cristal, en train de piquer sur vous. Ses plumes dansent comme des flammèches bleues et blanches mais vous n'avez pas le temps d'admirer sa splendeur aérienne car vous devez vous défendre !

OISEAU DE L'AIR

HABILETÉ 10 ENDURANCE 10

La situation étant inconfortable, vous devez diminuer d'1 point votre *Modificateur* à la FA sauf si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, de la *Terre* ou de l'*Oiseau*.

Augmentez de 2 points votre *Modificateur* à la FA si vous êtes sous l'Influence du *Feu*.

Diminuez de 2 points votre *Modificateur* à la FA si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*.

Si vous sortez vainqueur du combat l'Oiseau de l'Air se désintègre en une myriade de gouttes de cristal, et lorsque ceux-ci se dispersent vous reconnaissez la gangue grise de la Pierre de l'Air qui flotte devant vous, juste à portée de main.

Rendez-vous au **471**.

343

L'Artolyx est atteint de plein fouet par la décharge de feu et il se cabre avec un hurlement lugubre. Puis il bondit en arrière, effrayé, et s'enfuit sans demander son reste.

Kenegiel vous rejoint en vous adressant un sourire

reconnaissant, mais il demeure silencieux. Si Kenegiel était Hostile, il est maintenant Neutre et s'il était Neutre il est maintenant Bienveillant. Vous essayez maintenant de retrouver la piste de Logavia.

Rendez-vous au **128**.

344

Vous regagnez à pas de loup la clairière, et vous cassez quelques brindilles pour jeter dans le feu, en espérant que cela n'attirera pas le rôdeur. Vous restez sur vos gardes pendant une demi-heure mais rien ne se produit. Finalement vous disposez tout le bois au-dessus des braises, puis vous vous allongez auprès du feu.

Si vous avez sur vous des feuilles de datura, vous pouvez les consommer avant de vous endormir. Dans ce cas, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **426**.

Sinon, notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **200 – Deuxième jour**) et rendez-vous au ✨**281**.

345

Vous fouillez sans vergogne dans les affaires de

Kenegiel, sous l'œil interloqué de la pisteuse. Elle ne fait rien cependant pour vous en empêcher, sans doute toujours irritée par la défection du représentant des Egloraï.

Vous commencez par extraire le grimoire d'étude, épais et légèrement racorni. Puis viennent différents ustensiles, une plume, une bille de verre, une branche fourchue, une peau de serpent... si vous voulez empocher l'un de ces ustensiles (un seul), hormis le livre bien sûr, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si maintenant vous voulez jeter un œil au livre, allez au **157**. Si vous ne voyez pas l'intérêt de consulter un ouvrage alors que vous ne maîtrisez pas les runes Elfiques, rendez-vous au **229**.

346

Logavia n'a évidemment aucune intention de vous attendre et vous vérifiez vite qu'elle est aussi agile dans les airs qu'au sol. Vous tâchez de garder à l'œil la tache mouvante de son pourpoint de cuir, tout en prenant garde à assurer vos appuis. L'effort vous coûte 1 point d'ENDURANCE.

Soudain vous apercevez un éclat métallique qui file vers le sol, tandis que la jeune chasserresse continue sa cavalcade dans les hauteurs des arbres. Est-ce que

vous voulez descendre pour vérifier ce qui est tombé, quitte à laisser filer Logavia (145), ou préférez-vous persévérer (268)?

347

En atteignant la créature, le tourbillon se transforme en une spirale de flammes qui s'enroule autour de ses ailes. Paniqué le Ptérolin se débat en tentant d'échapper à l'étreinte brûlante. Mais le filet l'enserme progressivement et l'oiseau de cristal explose dans un cri déchirant. Au milieu des cristaux enflammés dont la course zèbre le ciel, la Pierre de l'Air s'élève doucement et Kenegiel s'en empare avec facilité.

Vous gagnez 1 point de CHANCE et ajoutez 2 points au *Compteur* de Kenegiel.

Une douce sensation baigne l'atmosphère tandis que l'image du représentant du Clan Eglorai s'estompe dans votre rêve.

Notez que la Pierre de l'Air a été *trouvée* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

348

Logavia n'est pas une guerrière, comme l'était votre père dans sa jeunesse, et vous le savez bien. L'image de son regard qui vous poursuit en implorant restera à

jamais gravée dans votre mémoire, associée au sinistre craquement de ses os que le golem indifférent brise comme des brindilles trop sèches.

Vous avez failli à l'une des règles d'or de l'Épreuve des Clans : penser à protéger d'abord vos congénères avant de les affronter pour obtenir le Miroir de Cristal.

349

Vous profitez de ces instants de recueillement pour aller glaner quelques baies et examiner les herbes avoisinantes. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, vous trouvez une poignée de champignons qui vous feront regagner 3 points de POUVOIR lorsque vous les consommerez.

A votre retour, Logavia vous jette un regard chargé de reproches.

« Les Galoren n'aiment pas les prières ?

— Je peux rendre grâce à Galana n'importe où, répondez-vous mécaniquement.

— Galana ? C'est comme ça que tu l'appelles... »

Son ton est devenu glacial et vous comprenez votre maladresse. Les Elfes en général nomment leur déesse tutélaire Erillia dans leur langue, c'est la Mère

qui les a créés, mais les chamanes ne lui vouent pas la même vénération et ils ont l'habitude de l'appeler Galana... pour eux Maella est le principe créateur, supérieur à tous les dieux, et s'incliner devant un dieu, aussi puissant soit-il, est contraire aux enseignements des chamanes.

Les autres clans interprètent cette posture comme une provocation à l'égard de la culture des Elfes et vous avez choqué inutilement l'éclaireuse du clan Amillel. Si Logavia était Bienveillante, notez qu'elle est maintenant Neutre, et si elle était Neutre notez qu'elle est maintenant Hostile.

Rendez-vous au **229** si Kenegiel est avec vous et au **56** sinon.

350

Vous galopez et galopez encore. Jusqu'à la salle du trône. Là, le souverain vous attend. C'est une tête de bois ronde et moustachue qui s'agite fébrilement au bout d'un hochet.

Vous lui faites votre rapport:

« Je reviens de ... Nous étions deux messagers et Brendan nous avait chargé de faire un rapport sur sa progression, mais nous avons été attaqués par un groupe d'orques au nord de la forêt d'Yffen. Ils sont

en train de lever des troupes, Majesté, certainement pour prendre Brendan Hache-de-Sang à revers ! »

La tête interrompt sa gigue et vous scrute en fronçant des sourcils broussailleux. Une chappe en peau de loutre se déploie le long du bâton qui lui sert de cou, et le corps du souverain prend consistance, sous le manteau tacheté de gris, armé d'une cotte de mailles.

« Bien, Messenger ! Allons donc secourir mon futur gendre... »

Notez que vous êtes sous l'Influence du *Roi* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

351

Alors que vous vous creusez les méninges pour imaginer une ruse qui vous sortirait d'ici, un léger balancement vous tire de vos réflexions. Vous en êtes persuadé, ce mouvement n'est pas dû au vent ! Quelque chose s'est posé au sommet de la cage, vous en êtes sûr... vous guettez le moindre mouvement autour de vous, quand soudain une face joufflue surgit entre deux barreaux : un Homme-Ecureuil !

Tandis que vous retenez un cri de joie, l'humanoïde dégainé un poignard de son ceinturon et s'emploie à scier deux barreaux. L'espace est suffisant pour vous faufiler. L'Homme-Ecureuil noue une corde autour

d'un barreau encore scellé et vois enjoint silencieusement de descendre. Lorsque vous posez un pied à terre, il vous rejoint d'un vol plané gracieux. L'ensemble de l'opération n'a pris que quelques minutes et vous n'avez pas attiré l'attention de vos geôliers. Vous vous apprêtez à étreindre votre sauveur, mais celui-ci vous tire par la manche et vous amène au pied du rocher d'Aollyra.

A ce moment une tête surgit de la terre et vous sursautez. Il s'agit d'une taupe géante qui vous dévisage de ses deux prunelles curieuses. L'Homme-Ecureuil la salue puis les deux rongeurs échangent dans une langue incompréhensible. La taupe s'enfonce ensuite dans la galerie et l'Homme-Ecureuil vous fait comprendre qu'elle vous invite à la suivre. Visiblement elle sait comment s'introduire dans la caverne de la sorcière.

Vous suivez votre guide souterrain sur une dizaine de mètres puis la taupe s'arrête à l'intersection de plusieurs galeries. Par une série de couinements et de mouvements du museau, elle vous indique d'emprunter une espèce de cheminée qui remonte presque à la verticale de votre position. Au vu de l'étroitesse, cette ascension ne devrait pas vous poser de problème.

Vous la remerciez comme vous pouvez, puis vous

vous engagez dans le conduit.

Rendez-vous au **86**.

352

Vous perdez 2 points de POUVOIR.

Vous vous réveillez, nappé de sueur et exténué, les mains crispées sur celles de Cassida, et vous comprenez que cette rencontre a eu lieu dans le Monde des Rêves. La doyenne vous jauge avec une pointe de sévérité.

« Tu as eu tort... c'était l'occasion pour toi. L'Esprit aurait pu t'aider, crois-moi ! »

Un peu perplexe, vous décidez qu'il est temps maintenant de reprendre votre route et vous remerciez Cassida et ses Soeurs pour leur aide.

Rendez-vous au **375**.

353

Vous serrez le cou de l'animal jusqu'à ce qu'il perde connaissance, et même alors vous continuez à imprimer le collier de vos racines dans sa chair meurtrie.

On ne boit pas votre Eau, personne ne boit... vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

354

Vous vous approchez du groupe d'Orques, en train de trinquer autour d'une broche où rôtit une carcasse de viande. Entre leurs rires et leurs éructations, ils ne prêtent au début pas beaucoup attention à vous. Le plus large d'entre eux se lève finalement pour vérifier la cuisson, et vous réprimez un haut-le-cœur en constatant que leur repas est la poitrine d'un nain fraîchement découpée.

Sous la broche une marmite en cuivre recueille le sang qui coule régulièrement. Munis de coupes taillées dans des crânes de rongeurs, les Orques vont se servir à tour de rôle des lampées de sang réchauffé.

Le préposé à la cuisson gratte son plastron de cuir d'une griffe distraite en vous devisageant. Son air sournois ne vous dit rien qui vaille.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*, rendez-vous au **535**, sinon allez au **428**.

355

Vous vous sentez happé par un violent courant et vous n'avez pas la force de résister... vous dérivez au gré du courant (→) .

356

Vous exhibez une pépite d'or et la tendez au garde, dont le visage jaunit jusqu'à se confondre avec l'éclat du métal. Il empoigne la pierre, qui semble terriblement lourde, tellement qu'il doit s'asseoir, brisé par son poids. Il vous sourit d'un air hagard mais inquiétant: « Passe, fais-toi plaisir, sers-toi dans mon château, mais je ne sache pas que l'or te portera bonheur en ce monde... »

Il rit maintenant comme un dément et vous courez sur les planches craquantes du pont-levis, pour échapper à ses hoquets insoutenables. Vous perdez 1 point de POUVOIR.

Notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'Or.

Rendez-vous au ✨451.

357

Vous vous élancez à l'aveugle sous le nuage de

papillons en tâchant de couvrir votre visage. Ce sont donc vos avant-bras et votre flanc qui se font sauvagement taillader par la myriade d'ailes cristallines.

Tentez votre Chance. Diminuez de 2 points la Difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **473**, sinon allez au **526**.

358

Si Kenegiel est avec vous, allez au **285**. Sinon, rendez-vous au **30**.

359

Vous vous précipitez pour faire lâcher prise au Ptérolin. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour agir car il est déjà en train de déployer ses ailes. Le combat qui suit ne durera donc qu'un seul assaut.

PTEROLIN HABILITÉ 7

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, vous pouvez ajouter 2 points à votre *Modificateur de la Force d'Attaque* pour cet assaut.

Si vous remportez l'assaut, allez au **187**.

Si vous êtes défait, allez au **208**.

360

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, ce sortilège ne vous coûte qu'1 point de POUVOIR. Sinon, déduisez 3 points de POUVOIR

Vous vous élevez dans les airs, à la grande surprise des Orques et du Troll qui tentait de vous estourbir. Heureusement pour vous, ces créatures ne sont pas des archers. Malgré tout, elles s'emparent de pierres comme projectiles avec lesquels elles tentent de vous assommer.

Testez votre Habilité. Si le Test est réussi, allez au **111**, sinon rendez-vous au **19**.

361

Ce secteur n'est pas un simple marécage mais il s'agit de véritables sables mouvants ! Vous êtes aspiré inexorablement et, avant de finir complètement enseveli, vous tentez désespérément d'accrocher une branche qui pend à quelques dizaines de centimètres de vous.

Testez votre **HABILETÉ** en diminuant de 2 la difficulté du Test si vous êtes sous l'influence de l'*Eau* ou de la *Terre* (effets cumulables). Vous augmentez de 2 la difficulté du Test si vous êtes allergique à l'Eau. Vous pouvez tenter 3 fois le Test.

Dès que vous réussissez l'un des Tests, rendez-vous immédiatement au **542**. Si un Test échoue, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** et vous augmenterez de 1 la difficulté du Test suivant.

Si vous échouez aux trois Tests, vous êtes définitivement englouti et votre aventure s'achève ainsi...

362

Une fois ses deux acolytes défaits, vous vous retournez vers le chef de la bande qui n'en mène pas large. Il brandit nerveusement son bâton de marche et recule de quelques pas.

« C'est bon, ça suffit... Laissez-moi tranquille maintenant ! »

Vous avancez posément vers lui, armé de Telessa. Il n'est pas dans vos intentions de le tuer mais vous profitez de la situation pour l'interroger sur ses agissements. Il baisse la garde et vous répond, désabusé.

« On a été recrutés par un gars dans une taverne à Corda. Il nous a proposé de l'argent si on pouvait récupérer pour lui des pierres magiques. »

Vous vous doutez que le mercenaire évoque les Pierres Élémentaires tombées des étoiles. Vous lui demandez comment son employeur connaissait l'existence de ces pierres.

« Je pense que c'est le Nyadark qui lui en a parlé. Il nous a présenté cette espèce de créature à la taverne et nous a demandé de le prendre avec nous. C'est vrai que ce monstre a du flair ! Il a repéré la pierre qui est tombée dans la tour des Anciens... comme s'il savait qu'elle serait là ! »

En le menaçant à nouveau, vous lui demandez où est le Nyadark.

« Si je savais, moi ! Quand vous êtes sortis de nulle part, il venait de se faire capturer par une bande de sorcières déguisées en papillons géants... »

Vous reconnaissez la description des Spriggans qu'il a évoqués avec ses comparses.

«Laissez-moi partir. C'est terminé pour moi, de toutes façons. Je ne vais pas continuer tout seul... tenez, vous pouvez prendre tout ce que j'ai !»

L'homme vous tend une bourse pour vous convaincre

de le laisser partir. Si vous souhaitez prendre cette bourse, allez au **175**.

Sinon il est de toutes façons hors de question pour vous de vous en prendre à un humain désarmé, même une canaille. Aussi vous laissez le mercenaire décamper sans demander son reste, en espérant qu'il quittera votre forêt le plus vite possible.

Vous devez maintenant décider si vous voulez suivre la piste des Spriggans (**83**) ou continuer vers le nord (**48**).

363

Depuis une dizaine de minutes, la chasseresse entretient une flambée et ce n'est pas seulement pour vous réchauffer. Elle dégaine de son ceinturon la truite toujours embrochée sur la flèche et lui décoche un regard gourmand. Puis elle l'amène au-dessus des flammes pour le faire dorer doucement.

Si Logavia est Neutre ou Bienveillante, rendez-vous au **386**, sinon allez au **572**.

364

Logavia, qui marche toujours quelques dizaines de

pas devant vous, manque de trébucher sur le cadavre d'un cerf dépecé. Sous le choc de sa découverte, elle se laisse tomber au côté de l'animal sacré. Vous vous approchez pour examiner le flanc ouvert du cerf. Il a été tué par un pieu, probablement lancé comme un javelot, et ceux qui ont commis ce crime n'ont même pas pris la peine de récupérer l'arme, peut-être par provocation.

Les signes gravés sur le manche du pieu ne laissent aucun doute quant à son origine. Il s'agit d'une bande d'Orques très certainement, qui ont tué l'animal pour le plaisir, abandonnant sa carcasse dont la chair est certainement trop fade pour leurs crocs sanguinaires. Ils se sont contentés de scier ses bois et d'emporter sa peau comme un trophée. Le visage en larmes, Logavia demande à s'arrêter pour enterrer la bête majestueuse.

Si Kenegiel est avec vous et que vous êtes sous l'Influence du *Feu*, rendez-vous au **588**.

Sinon, rendez-vous au **512**.

365

Vous dégainez Telessa et commencez à creuser l'herbe pour offrir une sépulture aux trois humains. Kenegiel ramasse l'épée de l'un des hommes et vous accompagne silencieusement dans votre besogne.

Une fois le rituel du repos de l'âme achevé, vous reprenez la route sans attendre. Vous sentez le mage Egloraï impatient de se lancer à la poursuite de la Pierre du Feu.

Rendez-vous au **48**.

366

Vous faites demi-tour pour porter main-forte à Kenegiel. Les Artolyx sont des créatures puissantes et vous ne serez pas trop de deux pour en venir à bout. La présence de Kenegiel augmente de 2 points votre *Modificateur à la Force d'Attaque*.

ARTOLYX

HABILETÉ

ENDURANCE

9

14

Si vous êtes vainqueur, Kenegiel vous remercie tout en affirmant qu'il aurait pu se débarrasser seul de la

créature. S'il était Hostile il est maintenant Neutre et s'il est Neutre il est maintenant Bienveillant.

Vous pouvez utiliser une dose d'Herbes Médicinales à l'issue du combat.

Vous repartez tous deux à la recherche de Logavia qui est depuis longtemps hors de vue.

Rendez-vous au **128**.

368

Vous avancez sur le chemin lorsqu'un phénomène déconcertant se produit. Un lièvre traverse le sentier devant vous et il disparaît littéralement entre les arbres sur votre droite ! Vous avez de bons yeux et vous êtes certain qu'il ne s'est pas enfoncé dans un fourré mais qu'il s'est volatilisé.

Ce phénomène magique vous intrigue. Est-ce que vous voulez employer un sortilège de *Détection* (99) ou suivre les traces du lièvre (431) ?

369

Alors que vous vous apprêtez à quitter enfin ces lieux, vous remarquez qu'en bordure du tapis de glace des perce-neige ont fleuri. Leur inflorescence jaune retient immédiatement votre attention : il s'agit d'une

variété très rare qu'Eldayffelin a de nombreuses fois mentionnées et qui se trouve en général au nord du continent, du côté de Krill Garnash.

Ces fleurs, sans être dangereuses, ont la propriété de prolonger l'état de transe du rêveur. Si vous vous endormez, ce soir ou demain, vous pouvez décider d'en consommer et dans ce cas, vous pourrez ignorer un (et un seul) paragraphe de sortie de rêve (→) pour le remplacer par un saut de conscience (⊛) qui ne vous coûtera aucun point de POUVOIR.

Vous ne pourrez pas utiliser ces fleurs si vous pénétrez dans le Monde des Rêves de manière inopinée.

Vous reprenez votre marche jusqu'au **373**.

370

Vous ouvrez les yeux et vous massez votre nuque endolorie. Votre épaule repose contre les solides barreaux de bois d'une cage pendue au bout d'un treuil, trois mètres au-dessus du sol.

Rendez-vous au **405**.

371

Il n'y a rien de plus intéressant à voir à cet endroit.

Vous redescendez pour quitter la tour.

Rendez-vous au **527**.

372

Le jeune mage ignore ostensiblement votre question. Seul un léger plissement à la commissure de ses lèvres laisse transparaître son exaspération. Ce camouflet vous coûte 1 point de CHANCE et vous décidez de vaquer à vos occupations en attendant le retour de Logavia.

Rendez-vous au **209**.

373

Lorsque vous posez enfin vos sacs, vous échangez un regard muet avant de lever le nez au ciel. Vous avez marché longtemps et le ciel est déjà sombre. Seule une mince frange obscure entaille le contour de la lune.

C'est la dernière nuit. Demain il vous faudra absolument réunir les trois Pierres. Mais pour cela encore faut-il avoir une idée d'où elles se trouvent !

Si une Pierre a déjà été *trouvée*, rendez-vous au **534**.

Si Kenegiel a la main rouge et n'est pas avec vous, rendez-vous au **523**.

Si Logavia a la main blanche et n'est pas avec vous, rendez-vous au **384**.

Si Kenegiel n'est pas avec vous et n'a pas la main rouge, rendez-vous au **469**.

Si Logavia n'est pas avec vous et n'a pas la main blanche, rendez-vous au **60**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **534**.

374

La décharge de flammes éclate entre les yeux de l'araignide qui s'embrase, toujours agrippée à la toile. Malheureusement vous aviez oublié que les filaments tissés par ces Araignées sont extrêmement inflammables et le feu se propage immédiatement.

Toujours prisonnier de la colle suintante, votre mort sera douloureuse mais rapide. Votre aventure s'achève sur un échec.

375

Vous poursuivez votre route vers le nord sans autre rencontre notable au cours de la matinée. Vous suivez la plupart du temps le cours du ruisseau qui s'étire depuis le lac Nekros jusqu'aux zones marécageuses dont vous êtes en train d'approcher.

Notez que vous êtes au nord-est et rendez-vous au 429.

376

Dehors, Kenegiel s'est emparé de l'épée d'un des infortunés voyageurs et, muni de cette pelle de fortune, s'emploie à inhumer les corps. D'un geste de la tête, il vous enjoint de l'aider en vous exposant la situation :

« L'un des humains n'était pas encore trépassé. C'était le plus âgé... avant d'expirer, il m'a expliqué qu'ils étaient à la recherche des Pierres... »

Alors que vous commencez à arracher les mottes d'herbe à l'aide de Telessa, vous vous arrêtez, interloqué.

« Oui... ils ont même trouvé la Pierre du Feu... grâce à un Nyadark. Mais un Démon les a attaqués et a emporté la Pierre et enlevé le Nyadark. Je n'ai pas pu en savoir plus. »

Vous comprenez maintenant son impatience d'inhumer les deux corps. Son œil fiévreux en témoigne : n'était-ce son devoir envers les morts il serait peut-être déjà parti seul à la poursuite de la Pierre.

Une fois le rituel accompli, vous reprenez votre route, en espérant retrouver la trace de la Pierre et de l'inquiétante créature qui s'en est emparée.

Rendez-vous au **48**.

377

Si vous êtes sous l'Influence du *Roi*, allez au **531**, sinon rendez-vous au **455**.

378

Alors que vous croyez sentir le souffle du monstre contre votre visage, un éclair illumine vos paupières fermées.

Vous rouvrez les yeux pour voir l'Araignée foudroyée s'écraser au sol. Il était temps que votre compagnon intervienne !

Le mage tend ensuite les deux mains et vous sentez une force irrésistible vous arracher aux mailles de la toile et vous tirer vers le sol. En même temps que vous atterrissez, vous apercevez le Spriggan emmailloté qui vous suit de près. Kenegiel vous a délivrés tous les deux !

Ajoutez 2 points au *Compteur* de Kenegiel.

Vous ne pouvez qu'être admiratif devant la puissance

de l'apprenti Egloraï. Cela vous inquiète également pour le deuxième partie de l'Épreuve... mais vous n'en êtes pas là !

En ce qui le concerne, l'admiration n'est pas réciproque. Il vous invective en prenant Erillia à témoin : comment peut-on être aussi stupide et tenter de gravir à la main une toile d'araignée géante ?

Au vrai ses reproches sont justifiés et vous vous contentez de vous mordre les lèvres.

Si Kenegiel était Bienveillant, il est maintenant Neutre, et s'il était Neutre il est maintenant Hostile.

Rendez-vous au **98**.

379

Kenegiel a senti votre intervention dans le combat et il s'adresse maintenant à vous dans le Monde des Rêves.

« Si on veut récupérer les Pierres, je dois procéder à un sortilège d'échange maintenant ! Sinon nous n'aurons pas le temps... »

Dans la mesure où c'est l'initiative de Kenegiel, le sortilège ne vous coûtera pas de point de POUVOIR. Mais pour que le sortilège fonctionne, il faut que Kenegiel ait sur lui un objet appartenant à la personne

avec qui il procède à l'échange. Si c'est le cas, vous pouvez lui suggérer d'échanger avec vous (595) ou avec Logavia (96). Si aucun échange n'est possible, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

380

Le chemin est fatigant. Ce sont des sentiers caillouteux le long des collines puis des bosquets et des fourrés où les arbres reprennent leurs droits. Quelques chèvres sauvages broutent les ronces et se dispersent à votre passage.

Tard dans la matinée, vous entendez un bruit de pas sur une piste qui croise votre route. Prudent, vous vous tapissez dans un fourré. Vous découvrez un Orque et un Gobelin qui passent à votre hauteur en échangeant des vues rudimentaires.

« Manger bientôt ? »

« Trouver sur le chemin... vite vite ! »

« Faim ! FAIM ! »

L'Orque se met à humer l'air de ses larges narines. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Elfe*, rendez-vous au 493. Sinon, allez au 307.

381

Vous vous élanchez vaille que vaille vers le groupe d'Orques et vous en bousculez deux au passage, mais la mêlée a bientôt fait de se refermer sur vous. Un coup donné par le plat d'une hache vous estourbit derrière le crâne. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **457**.

382

Vous émergez du Monde des Rêves, chahuté par le piaillage des oiseaux qui semblent vouloir vous rappeler à votre devoir.

Si une Pierre a été *trouvée* durant ce rêve, rendez-vous au **434**.

Sinon, si vous portez le sac de Kenegiel et qu'il n'a pas la Main Rouge, rendez-vous au **50**.

Dans tous les autres cas, allez au **508**.

383

Sans effort, vous agrippez vos pattes aux racines épaisses des cheveux. Le dieu ne semble pas se rendre compte de votre présence, l'attention accaparée par la forêt miniature qui s'étend juste sous son nez. Il

s'apprête visiblement à souffler sur les arbres.

« Tu as raison Hydana ! Ca n'a que trop duré... une petite tempête sur leur forêt calmera ces Elfes pour un bon moment. Et leur apprendra à jouer avec des forces qu'ils ne comprennent pas ! »

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, allez au **28**.

Sinon, notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Air*, puis choisissez si vous voulez reprendre votre envol pour explorer la carte (**122**), vous rapprocher du vieillard barbu (**319**), de Galana (**203**) ou de la déesse brune (**205**).

384

Logavia surgit de l'obscurité et vous fait sursauter tous les deux. Sa chevelure blanche est presque défaite et vous pouvez voir qu'elle est épuisée, même si elle cherche à la cacher. Elle se laisse tomber lourdement sur le sol, l'air maussade et ouvre sa main gelée.

« Elle ne me fait pas mal... mais je sais maintenant que la Pierre de l'Air ne m'est pas destinée. J'ai perdu mon temps ! »

Vous avez cru intercepter un sourire furtif de Kenegiel, qui détourne la tête en toussotant. Vous

prenez la parole, quand vous décrivez votre rêve, vous sentez que vos deux compagnons vous prennent désormais au sérieux. Ouvrant des yeux ronds, Logavia s'écrie :

« Tu as vraiment vu le nid ! Et j'ai ressenti ton aide, j'en suis sûre, au moment d'affronter le Ptérolin ! »

Si Logavia était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre notez qu'elle est Bienveillante.

Rendez-vous au **534**.

385

Après quelques soubresauts, les deux arceaux que vous avez agrippés finissent par s'effriter en une poussière charbonneuse, puis c'est toute la structure du treillis qui s'évanouit dans le vent. Vous continuez d'ignorer les sussurements qui se sont fait plaintifs dans votre dos et vous descendez la pente d'un pas décidé pour aller à la rencontre des combattants.

Vous gagnez 1 point de POUVOIR.

Rendez-vous au **316**.

386

Logavia se tourne vers vous avec un sourire espiègle.

« Tu veux partager avec moi ? »

Bien sûr elle sait que ce n'est pas plus dans les mœurs du Clan Galoren de manger de la chair que dans celles du Clan Egloraï. Sur ce point, les Amillel, chasseurs experts, font preuve de beaucoup plus de souplesse que leurs congénères.

Ces considérations mises à part, votre estomac n'est pas repu et demain une dure journée vous attend. Est-ce que vous allez vous laisser tenter par sa proposition (438) ou bien la laisser à son repas (572)?

387

Un éclair de soupçon traverse son regard lorsque vous refusez d'accomplir le rituel, mais finalement l'Orque hausse les épaules et lâche un glaviot à vos pieds. Puis il retourne superviser la cuisson. Tout le monde se désintéresse alors ostensiblement de vous.

Vous comprenez que vous n'avez plus rien à faire dans ce groupe. Vous pouvez aller jeter un œil à la roulotte (525), si vous ne l'avez pas déjà fait, ou vous rendre à la caverne d'Aollyra pour voir si vous pouvez y pénétrer d'une quelconque manière (500).

388

Telessa à la main vous vous précipitez sur les mailles que vous comptez gravir comme des échelons. Mais rapidement vous vous retrouvez empêtré dans les fils gluants. Quelle idée avez-vous eue de vous jeter directement dans le piège tissé par l'araignée ? Qui plus est la maîtresse des lieux a l'air de considérer qu'un Elfe constitue un repas plus appétissant que le malheureux Spriggan.

Vous êtes ballotté sous le choc de ses pattes, qui se répercute dans les câbles jusqu'à vous, et vous vous débattiez désespérément.

Est-ce que vous voulez maintenant recourir à un sortilège de Feu (183) ou prier Galana qu'un de vos compagnons puisse vous tirer de ce mauvais pas (168)?

389

« Si tu veux voir Aollyra, c'est pas tant compliqué. Tu vas lui rendre hommage avec une coupe de sang... tous les nouveaux font ça. Pour 1 Pièce d'Or, je t'en sers une. »

Si vous acceptez de déboursier 1 Pièce d'Or supplémentaire, rendez-vous au 63.

Sinon vous pouvez vous intéresser aux articles qu'il vend () ou vous approcher du groupe autour du feu (354).

390

Déduisez 3 points de votre total de POUVOIR. Vous décidez de vous manifester sous les traits d'un Orque vigoureux. Cette apparence devrait à la fois vous permettre de les rejoindre et les impressionner suffisamment pour éviter les ennuis.

Vous poussez un grognement et les deux maraudeurs se retournent, menaçants. En vous découvrant le Gobelin abandonne aussitôt son agressivité mais l'Orque qui l'accompagne semble méfiant. Il vous interpelle ;

«Quel Clan... dis-moi ?»

Vous fouillez vos souvenirs des leçons d'Eldayffelin à la recherche d'une réponse mais le Gobelin le gratifie d'une bourrade:

« Lâche-le... l'air perdu... solitaire sûrement ! »

Vous demandez aux deux comparses où ils se rendent... l'Orque écarquille un peu plus les yeux et grogne :

« Sais pas toi ? »

Le Gobelin quant à lui éclate de rire :

« Ce soir mariage du Feu et du Sang ! Amserâth quitte prison charnelle... allons voir ! »

Si vous avez le nom d'Amserâth, allez au **126**.

Cela ressemble à une proposition, et considérant les risque que vous avez déjà pris, vous n'avez pas de raison de ne pas vous joindre à eux allez au **507**.

391

Vous décidez de contourner la menace en déviant votre route légèrement vers l'ouest. Cela vous force à délaisser les sentiers déjà tracés par les habitants de la forêt et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si Kenegiel est avec vous, ajoutez également 1 point à son *Compteur*.

Le vent finit par s'essouffler et vous en déduisez que vous avez fini par dépasser la zone dangereuse. Vous reprenez donc la direction du nord qui mène au Grand Défilé.

Rendez-vous au **373**.

392

Vous déployez l'un de vos bras, qui vous semble aussi long et flexible qu'un tentacule et vous l'enroulez

autour de l'un des anneaux les plus éloignés. Il ne semble pas dégager une énergie aussi intense que ceux qui vous enserrent. Dès que vous la touchez, la forme se dissipe dans un ballet de poussières scintillantes.

Notez que vous êtes sous l'Influence du Feu et rendez-vous au ✨270.

393

L'orque lâche finalement prise et chute lourdement sous les sabots du coursier. Le cavalier se retourne vers vous pour vous remercier. A ce moment son regard se fige dans le vide.

Instinctivement, vous vous retournez à votre tour. Derrière vous, au-dessus de la route, la silhouette d'un Elfe se découpe dans la lumière des torches. Il vous fixe avec étonnement, un arc au bout de son bras ballant. Vous découvrez que son visage est le vôtre !

Et le cheval file comme le vent.

Rendez-vous au 350.

394

Votre instinct vous avertit que vous êtes en présence qui n'appartient au monde classique des rêves. Vous

êtes certainement en présence d'un éclaireur des Êtres Sombres. Le suivre ne serait pas sans danger, mais il a peut-être piqué votre curiosité.

Si vous voulez rejoindre la visite, allez au **528**. Si vous préférez fouiller par vous-même, rendez-vous au **104**.

395

Vous êtes un Elfe et, qui plus est, encore jeune. Vous estimez que vous n'avez pas besoin des remèdes des humains, fussent-ils magiques !

Vos compagnons en revanche acceptent volontiers l'offre de la vieille femme et ils semblent apprécier le breuvage. Retirez 1 point au *Compteur* de chacun de vos compagnons présents dans la clairière.

Rendez-vous maintenant au **314**.

396

Le cœur serré, vous comprenez qu'il est maintenant temps de vous séparer pour partir en quête des Pierres. Vous vous dévisagez solennellement.

Si Kenegiel est avec vous, rendez-vous au **550**.

Sinon, si l'un d'entre vous possède une boucle d'oreille en forme d'Anneau, rendez-vous au **449**.

Si l'un d'entre vous possède une Amulette en os gravée, rendez-vous au **21**.

Dans tous les autres cas, allez au **580**.

397

Vous vous réveillez au beau milieu de la nuit. Tout est calme autour de vous et la lune s'est couchée. Il vous reste plusieurs heures encore avant le matin. Est-ce que vous voulez replonger dans le Monde des Rêves en gagnant le paragraphe solaire (☼) de votre choix (notez alors la sortie de rêve → **200 – Deuxième jour**) ou chercher à présent un sommeil plus réparateur qui vous fera regagner 2 points de POUVOIR et 2 points d'ENDURANCE jusqu'au matin (**200 – Deuxième jour**)?

398

Il n'y a rien d'autre qui retienne votre attention ici. Vous pouvez décider d'inspecter l'autre cellule, en face (**29**), ou d'aller vers l'entrée (**450**).

399

Vous êtes curieusement capable de décoder les borborygmes qui s'échappent de la gorge du Golem de boue.

La créature vous explique que la Pierre de l'Eau s'est abattue il y a trois jours sur un saule dans les marais. Le météorite s'est incrusté dans son écorce et y a formé un œil magique qui commande à l'esprit de l'arbre.

Depuis, le saule s'est mis en mouvement, lacérant la terre de ses racines, et surtout buvant toute l'eau du marais. Le golem vous prévient que les cours d'eau ont été déviés et qu'ils convergent maintenant vers l'Arbre à l'Œil, formant un siphon sous son pied.

Notez que la Pierre de l'Eau est *localisée* et gagnez 1 point de CHANCE après cette révélation.

Pour finir, la créature vous tend un morceau d'os gravé de signes cabalistiques (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Elle vous permettra d'appeler à la rescousse ses cousins, les Spectres Fangeux, des créatures des marécages appelées à disparaître également si l'Arbre à l'Œil assèche la région.

Vous remerciez le golem et reprenez votre route en direction du Nord-Ouest.

Rendez-vous au **61**.

400 – Troisième jour

Vous vous réveillez plus tard que ce que vous avez

escompté. Bizarrement les oiseaux se font silencieux ce matin. Comme si eux-mêmes étaient dans l'attente de l'issue de cette journée. Le ciel est dégagé, l'air frais matinal annonce les prochaines gelées de l'automne.

Vous vous réunissez pour discuter de votre route. Vous n'avez plus le choix que de vous séparer pour vous mettre chacun en quête d'une Pierre.

Si une Pierre a déjà été *trouvée*, rendez-vous au **504**.

Si depuis hier soir vous avez déjà décidé quelle Pierre l'un d'entre vous doit récupérer, rendez-vous au **553**. Dans les autres cas, allez au **447**.

401

Vous n'avez pas d'autre choix que de vous orienter résolument vers l'ouest pour vous mettre en quête de l'une des autres Pierres Élémentaires.

Vous pataugez péniblement dans les marécages quand vous remarquez que le niveau de l'eau n'en finit plus d'augmenter. Lorsque vous vous retournez vers la dépouille de l'arbre, noyée dans un bouillonnement sonore, vous constatez avec horreur qu'elle relâche violemment toute l'eau qu'elle avait emmagasinée.

Rendez-vous au **552**.

Vous demandez à la jeune femme ce qu'elle fait dans la forêt et elle rit en enfilant son haillon :

« Vous êtes les gardiens de cette forêt, c'est vrai ! Mais nous l'aimons aussi... Galana nous accueille en son sein. »

Pendant qu'elle parle, la peau de son visage se creuse de rides et sa chevelure rousse se couvre de tâches cendrées. C'est maintenant une vieille femme qui s'adresse à vous !

« Vous ne le savez peut-être pas, mais c'est une fontaine de jouvence. Malheureusement, comme vous le voyez, ses effets sont très provisoires... »

Vous comprenez que vous avez affaire à un membre de la Communauté des Sorcières, un groupe de femmes de la région qui se réunit régulièrement dans la forêt pour y pratiquer des rituels secrets. Les Elfes sont en général très hostiles envers elles, mais votre mentor Eldayffelin vous a confié qu'elles pouvaient parfois s'avérer des alliées utiles. A en juger par ses paroles, elle ne doit pas être seule.

A vos côtés, Logavia a posé une main sur son poignard. La Sorcière lui jette un regard sévère.

« Jeune Elfe, quelle défiance ! Une beauté telle que

toi ne devrait pas se laisser aller à froncer les sourcils et plisser son joli nez. »

Est-ce que vous voulez apaiser votre équipière (254) ou provoquer une bataille avec la Sorcière (289)?

403

La bête démoniaque plisse ses rangées d'yeux verts et découvre des dents grimaçantes.

« C'est donc encore toi ! Tu as décidé de forcer ta chance... »

Son discours arrogant ne peut masquer sa rage d'avoir été défait par vous et c'est une entité affaiblie que vous affrontez. Amserâth lance ses longues tentacules contre la surface ténébreuse des cieux. Ils tentent de vous enserrer.

AMSERATH POUVOIR 14

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, ajoutez 2 points à votre Puissance à chaque assaut, si vous êtes sous l'Influence de *Lunara* ajoutez 1 point, si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, retirez 2 points.

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 2 points de POUVOIR et l'Influence du *Démon*. Dans tous les cas vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

404

Vous découvrez la silhouette d'une biche qui s'abreuve à la rivière. Le seul animal qui n'a pas détalé à votre approche. Mais elle boit l'eau, votre eau !

Vous déployez l'une de vos racines et vous agrippez violemment l'encolure de l'animal. Vous traînez son corps sur une dizaine mètres. Éclaboussée de boue, la biche se débat à peine, mais elle tourne ses prunelles noires vers votre œil bleu.

Si vous êtes sous l'Influence de Galana, allez au **299**, sinon rendez-vous au **353**.

405

L'esprit encore engourdi, vous tentez de faire un point sur la situation. Si ces maudites créatures ne vous ont pas écorché vif ou fait bouillir à petit feu, c'est sans doute qu'elles vous réservent un sort encore moins enviable.

Les créatures du Chaos vous ont dépossédé de vos armes (en particulier Telessa) et de vos Pièces d'Or si vous en aviez. Pour le reste, ils ne sont pas intéressés par ce que vous transportez et il n'ont pas pris la

peine de détacher votre besace.

A intervalles réguliers, un Orque vient s'assurer que vous n'avez pas bougé. Vous voyant réveillé, il vous lance un sourire carnassier :

« Toi... cadeau pour les noces ! »

Vous vous tournez avec anxiété vers le promontoire et la caverne. Il vous faut absolument trouver un moyen de quitter cette geôle brinquebalante. La surveillance est heureusement assez lâche, la plupart des créatures sont enivrées ou se disputent, aiguillonnées par l'approche de la cérémonie.

Si vous possédez un bracelet de noisettes, rendez-vous au **351**.

Sinon, la meilleure idée qui vous vient à l'esprit est d'utiliser un sortilège de Feu (**529**).

406

Vous pouvez voir qu'à cette nouvelle le mage est devenue soucieux, mais il cherche à cacher son mécontentement. S'il était Bienveillant, il est maintenant Neutre.

« Nous aviserons demain, finit-il par lâcher. En ce qui me concerne j'ai tenté de localiser la Pierre du Feu mais je n'ai pas connu beaucoup de succès. Il me

semble que certaines forces s'interposent et ça ne me plaît pas...»

Vous partagez son inquiétude. La forêt d'Yffen est régulièrement soumise à des influences maléfiques et c'est ce qui rend le Pacte avec la Terre essentiel à son équilibre.

Rendez-vous maintenant au **300**.

407

Vous empoignez sa main et tirez dessus. Ses membres inférieurs, qui s'étaient déjà disloqués dans la glaise, se reforment et le paysan vous étreint avec allégresse. Il danse avec vous, sans dire un mot, et vous vous laissez contaminer par sa joie.

Notez que vous êtes sous l'Influence du *Paysan* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

408

Lorsque vous décrivez le nid que vous avez aperçu dans votre rêve, les yeux de Logavia s'illuminent :

« Oui, c'est incroyable, j'ai fait le même rêve ! Je pourrais reconnaître l'endroit, j'en suis sûre ! Je pourrais même y aller tout de suite... »

Elle s'est déjà presque levé et vous la voyez hésiter.

Vous devinez pourquoi : il y a quelques instants à peine elle insistait pour que vous restiez groupés !

Rendez-vous au **217**.

409

Vous décidez donc de faire route vers le foyer rutilant et vous activez vos bras d'avant en arrière.

Bientôt vous ressentez une chaleur de plus en plus étouffante, le ciel se fait rouge et les arbres ondulent sous un voile de vapeur. Derrière ces bouffées de brume s'étend un rideau de flammes qui descend du ciel jusqu'au faite des arbres, crépitants dans le brasier.

Cette muraille incandescente réveille en vous une inquiétude sourde. Etes-vous à même de la franchir ?

Si vous pensez que oui, précipitez-vous au **477**.

Sinon, quittez plutôt le rêve (→).

410

Vous fouillez le plus âgé des humains, celui qui vous a révélé les péripéties de la Pierre du Feu. Pendant ce temps, Kenegiel qui ne vous prête aucune attention, s'emploie à creuser le sol avec une épée qu'il vient de ramasser.

Vous trouvez une bourse dans la besace de l'homme à la peau de loup, qui contient 3 Pièces d'Or et un **morceau de bois triangulaire gravé d'une tête de taureau** (notez les sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez les emporter).

Les deux autres cadavres ne recèlent aucun objet d'intérêt. Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **244**, sinon allez au **48** après avoir achevé d'inhumer les infortunés promeneurs.

411

Vous ramassez un crâne et le plongez dans le liquide, puis vous le portez à la bouche. Vous manquez de défaillir lorsque le liquide poisseux coule dans votre gorge.

Vous perdez 1 point de POUVOIR. Heureusement c'est la seule gorgée que vous aurez à boire. Notez que vous êtes maintenant sous l'Influence du *Nain*.

Les Orques autour du feu se réjouissent en se frappant les cuisses et quelques Gobelins s'associent à leurs cris joyeux. En levant votre coupe, vous vous dirigez solennellement vers la caverne d'Aollyra.

Rendez-vous au **500**.

412

La nuit est déjà bien avancée mais il vous reste encore quelques heures pour vous reposer. Si vous avez des feuilles de datura, vous préférez ne pas les consommer maintenant, alors que votre veille a déjà entamé vos réserves psychiques.

Vous pouvez décider de vous laisser glisser dans le Monde des Rêves (☼ **281** notez alors la sortie de rêve → **200 – Deuxième jour**) ou chercher un sommeil plus réparateur qui vous fera regagner 2 points de POUVOIR et 2 points d'ENDURANCE jusqu'au matin (**200 – Deuxième jour**)?

413

La houle s'apaise et sur vos bras poussent des rameaux, puis des branches qui se couvrent de feuilles multicolores. Instinctivement, vous battez des bras et vous vous élevez dans le ciel nocturne, loin au-dessus du halo blanc qui est pour l'instant hors de portée. Mais vous sentez que le fait d'avoir surmonté la tempête vous a ouvert de nouvelles possibilités dans ce rêve.

Notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Oiseau* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

Vous prenez l'initiative d'expliquer que vous êtes à la recherche de trois pierres tombées du ciel, en essayant de ne pas dévoiler les rouages de l'Épreuve des Clans. Mais vous avez vite l'impression que Cassida lit dans vos pensées.

« Oui, ce sont les pierres dont les Anciens parlaient. Les Esprits jouent avec vous pour les récupérer, mais vous n'avez pas le choix, n'est-ce pas ? »

Vous balbutiez quelques mots en tentant de cacher votre embarras. Apparemment les Elfes ne sont pas les seuls au courant du Pacte avec la Terre.

« Si vous me faites confiance... »

Elle vous fixe de ses yeux gris avant de poursuivre sa phrase.

« Si vous me faites confiance, je pense que je peux vous aider dans vos recherches. Donnez-moi vos mains... »

Si vous acceptez la proposition de Cassida, allez au **43**.

Si vous refusez et que Logavia est avec vous, elle s'empresse de prendre votre place pour bénéficier de l'aide de la vieille femme. Allez alors au **210**.

Sinon Kenegiel refusera tout contact avec la Sorcière et, dans ce cas, vous n'aurez plus qu'à souhaiter une bonne journée aux Soeurs de la Communauté et reprendre votre route au **375**.

415

Vous vous jetez dans les douves qui coulent sous le pont pour échapper à la furie du garde. Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, allez au **622**. Sinon rendez-vous au paragraphe de sortie de rêve (→) et notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Eau*.

416

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, ce sortilège ne vous coûte qu'1 point de POUVOIR, sinon dépensez 3 points de POUVOIR.

Vous vous concentrez et projetez une boule de feu sur vos assaillants. Deux d'entre eux s'effondrent en hurlant, la poitrine brûlée. Mais les autres continuent d'avancer vers vous, encore plus enragés. Vous n'avez pas le temps de réunir suffisamment vos forces pour une deuxième salve. La massue du Troll s'abat sur votre crâne et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **457**.

417

Une gigantesque toile d'araignée est tendue en travers de trois chênes centenaires et, engluée au cœur de la trame, une créature de plusieurs dizaines de centimètres se débat en gémissant. Une araignée noire de plusieurs mètres s'avance vers elle, le venin suintant de ses puissants crochets.

Ses ailes de papillon rapiécées et sa face rongée par les verrues ne laissent aucun doute quant au fait que vous avez affaire à un Spriggan. Vous voyant surgir, il vous implore en hurlant.

« Pitié ! Sauvez-moi... elle va me dévorer. »

Vous êtes bien décidé à interroger cette créature malicieuse, il va donc falloir l'extirper des pattes de cette araignée !

Est-ce que vous voulez grimper à la toile pour le décrocher (388), faire appel à un sortilège de Lévitiation (171) ou à un sortilège de Feu (304)?

418

Vous vous dites que, si Logavia n'est pas en charge de la Pierre de l'Air vous devez essayer à votre tour de vous en emparer.

Toutefois, pour faire fonctionner le sortilège

d'échange, vous devez être en possession d'un objet appartenant à Logavia. Si ce n'est pas le cas, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

Si vous pouvez effectuer l'échange, déduisez 3 points de votre POUVOIR. Notez que Logavia est maintenant à votre place (si vous étiez à la recherche d'une Pierre c'est maintenant elle qui s'en charge) et notez le nouveau paragraphe de sortie de rêve en lieu et place de l'actuel (→ **519**). Vous pouvez vous y rendre immédiatement ou bien, pour 1 point de POUVOIR supplémentaire, vous pouvez poursuivre dans le Monde des Rêves vers un paragraphe solaire (☼).

419

Quelle pierre avez-vous *localisée* ?

La Pierre du Feu (**185**)?

La Pierre de l'Air (**288**)?

La Pierre de l'Eau (**492**)?

420

Kenegiel reste sourd à vos arguments et il projette une décharge d'énergie en direction de la Sorcière. Surprise, elle est propulsée en arrière sous le choc. En

se relevant, elle hurle de rage :

« A moi, mes Sœurs ! »

Trois femmes bondissent hors des fourrés pour se mêler à la bataille. Les cheveux défaits, les pieds nus, elles sont vêtues de guenilles, et vous ne sauriez leur donner un âge. Elles n'en ont qu'après Kenegiel, aussi vous pouvez décider de le laisser se débrouiller de la bataille qu'il a causée (106), ou lui venir malgré tout en aide (68). Si vous combattez, retirez d'abord 4 points d'ENDURANCE à vos adversaires.

421

Au détour d'un lacet vous tombez soudain nez à nez avec un Troll armé d'une massue et tirant un sanglier, qui cette fois emprunte le chemin en sens inverse ! La route est décidément bien mal fréquentée.

Vous ne pouvez éviter le combat face à cet adverse robuste bien que sans surprise.

TROLL HABILITÉ 8 ENDURANCE 12

Si vous venez à bout de cette rencontre, cette mésaventure vous aura au moins permis de récolter 2 Pièces d'Or, si vous voulez les prendre. Par ailleurs la convergence des créatures du Chaos dans ce lieu vous donne à réfléchir. Ce Troll semblait sur le chemin du

retour... votre intuition vous pousse à rebrousser chemin.

Vous devez utiliser un sortilège de *Détection* (si vous êtes à court de POUVOIR, et seulement dans ce cas, n'oubliez pas que vous pouvez utiliser 2 points d'ENDURANCE pour 1 point de POUVOIR).

Rendez-vous au **99**.

422

L'araignée, apparemment désorientée par votre manœuvre d'approche, est suffisamment lente à réagir pour vous laisser le temps de regagner le sol sans danger.

Vous vous mettez rapidement à couvert, en traînant le captif que vous avez libéré. Le prédateur n'a heureusement pas l'intention de délaissier sa toile.

Rendez-vous au **98**.

423

Si la Pierre de l'Air est *localisée* et que Logavia est avec vous, rendez-vous au **291**.

Si vous êtes seul avec Logavia, allez au **154**.

Si vous êtes seul avec Kenegiel, allez au **296**.

Dans tous les autres cas, allez au **460**.

424

Vous relatez la partie de votre rêve qui se déroulait dans la caverne et la Sorcière qui s’y trouvait. Le visage de Cassida s’assombrit et elle soupire.

« Tu as vu notre Sœur Aollyra. La malheureuse... »

La doyenne de la Communauté vous raconte l’histoire de cette femme qui vivait autrefois au nord de Fallow Dala, dans une ferme. Elle était mariée à un paysan respecté dans toute la contrée et au fronton de leur porte était gravé le Sceau du Paysan. C’est ce qui causa leur malheur. Lorsque Morgana vint faire régner la terreur pour s’emparer des Douze Sceaux, elle dévasta le village et ravit son mari pour le transformer en golem. La pauvre Aollyra perdit la raison ce jour-là.

Elle était liée à la Communauté des Sorcières et s’était par ailleurs retrouvée en possession d’une bague ornée d’une pierre couleur de rubis qui symbolisait la puissance magique de la Communauté.

Gênée, Cassida se gratte l’annulaire et vous en déduisez que la bague aurait dû lui revenir. Elle

poursuit d'une voix tremblante :

« Aollyra est entrée en contact avec les Démons... ce n'est pas quelque chose que nous approuvons ! Tout le monde pense que nous frayons avec les forces du Chaos, mais ce n'est pas vrai. Et les folles comme Aollyra ternissent notre réputation.

Vous avez certainement entendu parler de ce Démon qui a épousé la Princesse Elegana par la ruse... »

Cette histoire est effectivement parvenue jusqu'aux oreilles des Elfes, même si les affaires du Royaume d'Arion vous touchent peu.

« C'est Aollyra qui a convoqué le Démon, c'est la puissance de la bague qui lui a conféré ses pouvoirs transformistes... et Elegana est séquestrée chez elle ! »

Votre rêve vous a appris que la Sorcière était entrée en possession de la Pierre de Feu. Cassida vous explique comment repérer la caverne où elle se terre, en vous dirigeant invariablement vers le Nord-Ouest.

« Le problème pour vous sera de pénétrer chez elle. La zone où elle s'est réfugiée est protégée par de puissants sortilèges, et j'ai entendu qu'elle commençait à fédérer les Orques et les Gobelins de la région... »

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu et gagnez 1 point de CHANCE pour ces informations. Vous devez maintenant prendre congé de Cassida et ses Soeurs pour continuer votre remontée. Pour l'instant, vous progressez toujours vers le Nord-Est. Vous savez maintenant que l'un de vous devra ce soir obliquer vers l'ouest pour aller défier Aollyra.

Rendez-vous au **375**.

425

Vous vous réveillez en sursaut. Et vous n'êtes pas le seul à avoir cru entendre quelque chose...

Vous tendez l'oreille.

Si vous n'avez pas encore *localisé* les trois Pierres, rendez-vous au **458**.

Sinon, après quelques instants d'inquiétude vous replongez dans un sommeil libre de rêves et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et 2 points de POUVOIR. Enlevez également 1 point au *Compteur de Logavia* et 2 points au *Compteur de Kenegiel*.

Rendez-vous au **400 – Troisième jour**.

426

Vous surmontez l'appréhension provoquée par la

remarque de Logavia et les mises en garde du chamane. Après tout, qui ne tente rien n'a rien !

Vous ingérez donc les feuilles que vous avez cueillies et les mâchonnez consciencieusement. Une saveur très particulière envahit votre palais, un mélange doux et acide que vous n'avez jamais expérimenté.

La tête commence à vous tourner et les yeux à vous piquer. Testez votre POUVOIR avec trois dés, en retirant 2 point à la difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de *Galana*.

Si le Test est réussi, notez le paragraphe de sortie de rêve (→ **200 – Deuxième jour**) et rendez-vous au ☼ **281**. Sinon, allez au **220**.

427

La possédée interrompt soudain ses gémissements et écarte sa chevelure hirsute dans un réflexe nerveux de coquetterie.

« Edmar, Edmar, c'est toi ? Tu es là ? »

Elle a oublié la présence de l'étrange homme aux cheveux de feu et elle secoue la tête dans le vide.

« Edmar ? Edmar ? »

Ses yeux se fixent sur vous et l'image se brouille. Notez que vous êtes sous l'Influence d'*Edmar* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

428

« Nouveau ici hein... tu viens d'où ? »

Sa manière de s'exprimer semble traduire l'habitude de la discipline militaire dans les armées du Chaos. Prudent, vous vous contentez de répondre par un grognement interrogatif.

« Encore un bouseux... toi rendre hommage à notre maîtresse ! »

Il se sert une coupe de sang et y trempe ses lèvres épaisses.

« Boire... puis offrir à Aollyra... »

D'un mouvement de tête il vous indique l'entrée de la caverne. Voilà qui pourrait être une opportunité. Mais il vous faudrait d'abord boire le sang du Nain. Est-ce que vous allez ramasser une coupe et vous exécuter (411) ou décliner la proposition de l'Orque (387)?

429

La matinée tire à sa fin et il va être temps pour votre groupe de faire une halte. Si Kenegiel vous a donné

rendez-vous à midi, allez au **121**, sinon rendez-vous au **280**.

430

Le chemin qui mène vers le nord-ouest est parsemé de buissons épineux. Les ronces piétinées et les branches cassées vous indiquent qu'il a été éclairci récemment, par des créatures lourdes, probablement humanoïdes. A vrai dire cette observation ne vous dit rien qui vaille.

Si vous avez le nom d'Amserâth, rendez-vous au **124**, sinon allez au **533**.

431

Vous vous retrouvez à la bordure d'une étendue herbeuse surplombée par un promontoire rocheux, et un campement composé de dizaines de tentes et de huttes est installé sur cette prairie. Autour de vous des Orques, des Gobelins et même quelques Trolls s'apostrophent en jurant et riant. La plupart d'entre eux sont rassemblés autour d'un feu en train de dévorer de la chair rôtie. Une roulotte délabrée fait office de droguerie.

Un escalier grossièrement taillé grimpe un versant du rocher jusqu'à mi-hauteur, pour aboutir à une porte en

Pierre circulaire. Vous devinez qu'il s'agit de la caverne de la Sorcière qui s'est emparée de la Pierre de Feu. Vous touchez maintenant au but.

Mais vous devez d'abord trouver un moyen de pénétrer dans son antre.

Si vous possédez un Anneau d'Invisibilité, rendez-vous sans tarder au **628**.

Si Kenegiel a la Main Rouge, rendez-vous immédiatement au **642**.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **276**.

Si vous avez pris l'apparence d'un Orque, rendez-vous au **478**.

Si vous avez pris l'apparence d'une autre créature, allez au **536**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **522**.

432

Après cet intermède animé, vous allez enfin pouvoir finir votre nuit. Vous êtes bien trop épuisé pour envisager de replonger dans le Monde des Rêves et vous vous contentez de récupérer un peu d'énergie jusqu'au matin. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au **400** – **Troisième jour**.

433

Avec l'agilité que vous lui connaissez, Logavia déploie un mince filet lesté de plomb qu'elle projette pour emprisonner la Pierre de l'Air. Mais lorsqu'elle s'empare enfin de l'objet de sa convoitise, son visage est aussitôt déformé par une grimace de douleur et elle rejette la pierre dans le nid. Sous ses yeux effrayés sa main se couvre d'une fine couche de givre.

Ajoutez 2 points au *Compteur* de Logavia et notez qu'elle a la Main Blanche. Il est évident que la Pierre de l'Air ne lui est pas destinée, contrairement à ce que le rituel des Esprits pouvait laisser supposer...

Vous vous laissez maintenant glisser en dehors du Monde des Rêves (→).

434

Logavia gît à vos côtés, encore abasourdie par sa téléportation. Elle agite au-dessus de son visage sa main givrée, sans résultat. Lorsqu'elle se tourne enfin vers vous, vous lui annoncez que Kenegiel a trouvé la Pierre de l'Air.

Votre allégresse est de courte durée puisque cette nouvelle signifie également que vous ne pourrez plus profiter des talents du jeune Mage pour trouver les

deux autres Pierres.

Rendez-vous au **508**.

435

Vous avez traversé l'épreuve des flammes sans dommage apparemment ! Mais lorsque vous franchissez le portail un voile noir s'abat sur vous.

Vous vous débattez. Vous ressentez ici une présence malsaine. Si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*, rendez-vous au ✨ **586**, sinon vous sortez du rêve (→).

436

Ses longs doigts parcourent en le papier en tapotant et il répond sans lever le nez du livre :

__ Ce poids, Nour, c'est celui de la connaissance... et il est plus léger qu'une épée !

Il vous propose ensuite de vous prêter l'ouvrage.

__ Tu pourrais y apprendre des choses utiles.

Embarrassé, vous lui répondez que les Elfes Galoren ne savent en général pas lire, et certainement pas ceux qui suivent la voie des chamanes. Un sourire moqueur point sur ses lèvres mais il fait l'effort de le retenir.

« Quel dommage ! »

Rendez-vous au **286**.

437

Alors que l'esprit liquide s'apprête à vous toucher, vous êtes secoué d'un tremblement convulsif. Vous vous rappelez le choc que vous avait provoqué la possession par l'Esprit de l'Eau et vous vous recroquevillez instinctivement. Surprise, la créature grimace.

« Qu'est-ce que tu m'as envoyé là, Cassida ? Ce pauvre Elfe ne peut même pas m'approcher... Pourquoi m'as-tu appelé ? »

La voix de la Sorcière résonne alors dans votre tête.

« Tu dois l'affronter, Nour. Si tu ne veux pas vivre avec cette faiblesse, tu dois surmonter ta peur ! »

Allez-vous obéir à son injonction ? Dans ce cas, précipitez-vous sur l'être liquide malgré votre répugnance (allez au ✨ **215** et notez le paragraphe de sortie de rêve → **511**).

Sinon vous conjurez Cassida de renvoyer l'Esprit de la Rivière (**352**).

438

Avant de goûter la chair du poisson, Logavia ferme

les yeux et adresse une prière à Erillia :

« Ô Mère de la Nature, sois bénie de ce présent, ô esprit du Poisson, sois remercié, et notre chair retournera nourrir la Terre comme cette chair me nourrit... »

Vous répétez les paroles et la jeune pisteuse plonge ses dents voraces dans le ventre écailleux. Elle recrache consciencieusement les arêtes puis vous tend le reste. Vous mordez à votre tour la chair rosée. Le goût n'est pas mauvais à vrai dire, mais vous éprouvez des difficultés à déglutir. Vous vous forcez pour finir votre part.

Vous perdez 1 point de POUVOIR et gagnez 2 points d'ENDURANCE. Surprise, Logavia semble apprécier votre effort. Si elle était Neutre, notez qu'elle est maintenant Bienveillante. Et notez que vous êtes sous l'Influence du *Poisson*.

Rendez-vous au **572**.

439

« Chose promise, chose due... Revenons à notre visite !

Sur votre droite la cellule de Ziri la cartomancienne... elle vous y attend pour vous dévoiler les arcanes du

célèbre tarot de Corda.

À gauche, la chapelle. La cérémonie s'y déroule bientôt ! Quelle chance pour vous, il n'est pas donné à tout le monde d'assister à un mariage royal ! Il se murmure même que la promise est déjà engrossée... mais le peuple est médisant, vous savez. Dépêchez-vous si vous ne voulez pas manquer la représentation !

Face à vous, la spirale de l'escalier qui vous enlèvera jusqu'au clocher.

Et à vos pieds la grille de fer qui vous sépare des profondeurs insondées de notre château. Si vous aimez le frisson et le mystère, n'hésitez pas ! »

Rendez-vous au **104**.

440

Le Piksi referme le livre et le pose à ses côtés, en équilibre sur la branche.

« Très bien ! Alors je vais m'adresser à toi, le rêveur... »

Ses yeux ronds marqués de cernes profondes vous fixent de manière insistante. Comment le petit être connaît-il vos talents de rêveur ?

« Dis-moi quel âge j'ai... »

Décontenancé, vous commencez à bafouiller et il s'esclaffe :

« Attends, hé, hé ! Je n'ai pas fini. Je te donne les indices : je suis déjà à mi-chemin de la forêt, ou presque... un demi-pas à peine ! et je me tiens trente pieds au-dessus du nid... »

Pendant qu'il déclame ces indications absurdes, il agite de manière agaçante un trousseau de clés pendu à sa ceinture.

« Alors, j'ai quel âge ? »

Il va bien falloir vous débrouiller avec ça. Si vous avez malgré tout une idée de l'âge du Piksi, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, allez au **57** si Kenegiel est avec vous, ou au **324** sinon.

441

Le corps de Kenegiel est maintenu parcouru de tremblements et vous décidez que vous devez lui porter secours. Vous vous glissez dans le dos du faux mage et faites un signe à son camarade. Malgré son épuisement il détecte votre mouvement et lève les yeux vers vous. Comprenant votre intention, il désactive l'écran de protection et son reflet le suit.

Vous brandissez alors Telessa et l'abattez sur le crâne de l'imposteur dont le corps vole en milliers d'éclats laiteux.

L'onde de choc se répercute dans tous vos membres, si bien que vous en lâchez presque votre épée. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. De son côté, Kenegiel est trop abattu pour songer à vous remercier. Mais le soulagement que vous lisez dans son regard suffit à témoigner de sa gratitude. Notez que Kenegiel est maintenant *Bienveillant*.

En tentant de se remettre d'aplomb, il porte la main à la tête, comme victime d'un étourdissement. Vous voulez l'aider à se relever, mais il se dégage.

« Non, ça va... je viens juste de découvrir où se trouve la Pierre du Feu! »

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu, puis rendez-vous au **544**.

442

La pluie a cessé mais un vent glacial se lève au nord. C'est d'abord une légère brise puis des rafales de plus en plus brusques qui se faufilent malicieusement entre les troncs pour venir vous lécher les côtes. Ce vent

n'a rien de naturel dans la forêt, aussi c'est avec une appréhension grandissante que vous vous frayez un chemin sous ses coups de bélier. Si vous n'êtes pas sous l'Influence de l'Air, vous perdez 1 point de POUVOIR.

Si vous voulez utiliser un sortilège de *Détection* pour en savoir plus sur la nature de ce vent, rendez-vous au **546**, sinon allez au **218**.

443

Vous vous efforcez de penser à Kenegiel et son visage s'imprime à la surface de l'eau. Mais vous remarquez aussitôt l'expression torturée qui déforme ses traits. Quelque chose comme de la peur ? Puis l'image se trouble à nouveau pour laisser la place à celle de l'Esprit de l'Eau ricanant...

Le Nain démoniaque explose de rire.

« Ah ! Je le savais. Vous n'êtes pas dignes de Senkhet... retourne là où tu étais ! »

En un clignement d'œil vous voilà revenu au milieu des marais.

Rendez-vous au **401**.

444

En désespoir de cause, vous brandissez à deux mains la clé de Logaan dans un geste de supplication. Aussitôt le tintement des ailes de papillons se fait plus doux, le nuage meurtrier s'écarte doucement et vous vous dressez sur vos genoux, pissant le sang mais toujours en vie.

La clé s'est volatilisée et Kenegiel qui s'est arrêté plus loin vous dévisage, estomaqué. Vous savez qu'il en faut beaucoup pour le surprendre et vous risquez un sourire victorieux qui s'efface vite lorsque vous relevez vos membres qui ne sont que douleur.

Charitable, votre compagnon vient vous aider. Il utilise même ses pouvoirs pour vous soigner (vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et vous ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel), conscient que si vous succomez maintenant tout le peuple Elfe en paiera le prix.

Rendez-vous au **369** .

445

Une fois vaincue, la Louve s'effondre et reprend progressivement l'apparence d'un arbre, éventré et abattu contre le sol.

Logavia se redresse en comprimant sa main sanguinolente et s'avance vers l'Esprit de l'Air qui continue de virevolter et qui ne se départit pas de son air moqueur :

« Félicitations ! C'est toujours émouvant d'admirer la légendaire solidarité des Elfes. Nous autres Esprits sommes tellement égoïstes et superficiels, n'est-ce pas ?

Bien sûr nous verrons jusqu'où vous resterez unis. Chaque chose en son temps. Vous avez mérité un indice. »

Comme frappé de stupeur à ces mots, le visage de Logavia se fige, les yeux ouverts sur un univers dans lequel vous n'existez plus. L'Esprit de l'Air quant à lui s'est volatilisé, vous laissant face à face avec ses deux confrères. Circonspect, vous choisissez d'attendre et en effet Logavia ne tarde pas à sortir de sa torpeur. Elle se masse la nuque de sa main valide et, encore étourdie, elle murmure :

« Ca y est, je sais où elle est... »

Notez que vous avez *localisé* la Pierre de l'Air.

Si vous n'avez pas *localisé* la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **608**.

Sinon, si vous n'avez pas *localisé* la Pierre du Feu,

allez au **517**.

Si vous avez maintenant *localisé* les trois Pierres, rendez-vous au **544**.

446

Vous notez que l'oreille gauche de la statue est percée d'un trou et vous y accrochez l'Anneau. Aussitôt la bouche s'entrouvre :

« Bienvenue Spriggan ! »

Le lourd bloc de roche pivote lentement et vous laisse le passage. Vous pénétrez dans ce qui semble être un vestibule occupé par deux Spriggans qui s'adonnent à un jeu étrange. Equipés de larges spatules en bois, ils se renvoient nonchalamment une balle de soie phosphorescente.

Une fois la porte refermée, la caverne n'est plus éclairée que par ce globe bondissant. Cela vous suffit pour constater que cette pièce ouvre sur une galerie qui s'enfonce encore plus loin dans la roche.

Si vous avez pris l'apparence d'un Spriggan, rendez-vous au **559**, sinon allez au **593**.

447

Assis en cercle sous le frissonnement de la brise

matinale, vous faites le point sur ce que vous savez tous les trois. La Pierre de l'Air est cachée dans un nid de rapace, à flanc de roche à l'intérieur du Grand Défilé au nord. La Pierre de l'Eau s'est fichée dans un arbre vers lequel affluent maintenant tous les ruisseaux de la forêt, au nord-est. La Pierre du Feu est en possession d'une Sorcière recluse dans sa caverne, au nord-ouest.

Il vous faut maintenant vous concerter pour savoir sur quelle route vous allez chacun vous engager.

Si Logavia a la Main Blanche, rendez-vous au **537**.

Si Kenegiël a la Main Rouge, rendez-vous au **548**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **515**.

448

L'échec de Logavia vous incite à penser qu'il est temps de faire appel au sortilège d'Echange de Kenegiël. Vous vous concentrez pour rentrer en contact avec le jeune Mage sans avoir à délaissier le Monde des Rêves. Cet effort vous coûtera 1 point de POUVOIR et pour pouvoir réaliser l'échange il faut que Kenegiël possède sur lui un objet appartenant à Logavia.

Si vous voulez réaliser cet échange, allez au **149**,

sinon vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

449

L'Anneau doit logiquement revenir à celui qui va chercher la Pierre du Feu. Si ce n'est pas déjà le cas, notez que celui d'entre vous qui est en charge de la Pierre du Feu est maintenant en possession de l'Anneau.

Si l'un d'entre vous est en possession d'un morceau d'os gravé, rendez-vous maintenant au **21**.

Sinon, allez au **580**.

450

Vous avancez prudemment dans le tunnel éclairé par des torches parcimonieuses. Sur votre gauche s'ouvre une large caverne dans laquelle vous entrapercevez la silhouette d'une vieille femme drapée d'une peau de cerf. Elle marmonne des paroles incompréhensibles et ne semble pas s'être aperçue de votre présence.

De l'autre côté vous distinguez une pièce plus petite, occupée par une paillasse. C'est apparemment la chambre d'Aollyra. Est-ce que vous voulez jeter un coup d'œil discret à la chambre (**136**) ou aller affronter directement la Sorcière (rendez-vous au **89**

si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar* et au **600** sinon)?

☀451

Vous voilà à l'intérieur du château. La salle où vous vous trouvez est hérissée de colonnades dorées entre lesquelles la lumière du jour ricoche gaiement. Au plafond, l'enchevêtrement des ogives s'étend comme un filet. À vos pieds, un bonhomme d'un bras de haut vous hurle à la face. Il est coiffé d'un haut de forme piqué d'un bouton doré et tambourine au sol avec une canne surmontée d'un pommeau de nacre.

« Bienvenue dans notre château ! Le lieu rêvé de tous ceux qui admirent les puissants. Ici on s'amuse, on admire, on oublie... Suivez-moi donc pour la visite. »

Il sautille avec une légèreté surprenante et à ce moment vous vous rendez compte que vous êtes entouré d'une multitude de mannequins de cire aux visages effacés.

Il pivote en continuant de marteler le carrelage et la foule s'ébranle mécaniquement.

Si vous êtes sous l'Influence du *Nain*, allez au **394**.

Si vous voulez également suivre la visite, rendez-vous au **528**. Si vous préférez fouiller les lieux par vous-

même, rendez-vous au **104**.

452

Après les nombreuses ondées de la matinée, le temps est plus clément à présent. Vous êtes même surpris de ressentir une certaine sécheresse, comme si la partie de la forêt dans laquelle vous êtes engagé n'avait pas subi les assauts de la pluie. Les herbes se font jaunes, la terre s'enfuit en poussière sous vos bottines. A cette période avancée de l'automne le dépérissement de la végétation est anormal.

Dans ces sous-bois inquiétants, une surprise macabre vous attend.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **364**, sinon allez au **495**.

453

Logavia dort à poings fermés et vous la secouez pour lui parler de votre rencontre. Elle vous gratifie d'une bourrade dans les côtes qui vous fait reculer de deux bons pas.

Si Logavia est n'est pas Hostile, vous pouvez choisir d'insister au **24**.

Sinon, vous jugez préférable de la laisser dormir, de

crainte de la retrouver d'une humeur massacrate demain matin. Après tout, vous n'êtes pas obligé de partager vos informations avec elle. Dans ce cas, rendez-vous au **412**.

454

Kenegiel, d'abord préoccupé par sa sécurité, ne s'est sans doute pas retourné pour voir ce qu'il était advenu de vous. Et quand bien même il le ferait, il serait incapable de distinguer votre corps recouvert par la multitude éblouissante des insectes qui s'acharnent sur vous. A moins qu'un dieu ne vous vienne en aide d'ici là, ce n'est que dans quelques dizaines de mètres qu'il se rendra compte que vous avez succombé, et qu'il a failli tout autant que vous...

455

Vous vous apprêtez à lever la couronne pour la déposer sur le crâne du souverain, mais vous arrêtez votre geste en découvrant son visage... ou plutôt son absence de visage. C'est une surface lisse et cirreuse qui vous fait face imperturbablement. Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

456

Vous vous dites qu'il est temps pour vous d'utiliser le sortilège d'échange que vous avez appris.

Rappelez-vous toutefois que pour faire fonctionner le sortilège d'échange, vous devez être en possession d'un objet appartenant à la personne avec qui vous voulez effectuer l'échange. De plus, celle-ci ne doit pas être Hostile. Si ces conditions ne sont pas remplies, retournez au **237**.

Si vous pouvez effectuer l'échange, déduisez 3 points de votre POUVOIR.

Notez que la personne avec qui vous effectuez l'échange est maintenant à la recherche de la Pierre de l'Air. Si elle était à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous au **618** si Aollyra est vaincue et sinon au **600** pour remplacer Kenegiel et au **431** pour remplacer Logavia. Si elle était à la recherche de la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **32** si l'Arbre à l'Œil a été vaincu et au **490** sinon.

457

A demi-inconscient, vous sentez le poids de votre corps tracté par une poigne griffue et écailleuse. Les cahots se répercutent dans votre tête comme les embardées d'un navire ballotté en haute mer. Au loin,

pointant timidement derrière les lourds nuages noirs, une boule qui ressemble à l'éclat d'un soleil vous appelle. Le Monde des Rêves...

Mais est-il sage dans votre situation de vous laisser glisser dans les songes (633) ou ne devriez-vous pas plutôt secouer votre esprit pour le réveiller au plus tôt (370)?

458

Un bruissement sourd enfle dans les arbres autour de vous et vous vous taisez, inquiets. La terre sous vos pieds frémit à son tour et soudain trois formes surgissent du néant de la nuit.

L'une, blafarde et ramassée, s'enroule sur elle-même comme une tornade, sa voisine n'est qu'une masse liquide suspendue à deux pieds du sol, la troisième enfin est un crachat de flammes qui déchire l'obscurité en ricanant. Vous avez affaire aux trois Esprits qui guident l'Épreuve des Clans.

« Qu'en pensez-vous ? susurre l'Esprit de l'Air. Ils n'ont même pas localisé les trois Pierres... les voilà bien mal partis.

— Nous pourrions arrêter là la plaisanterie, coupe l'Esprit du Feu.

__ Mais nous ne nous sommes même pas amusés, rétorque l'Esprit de l'Eau. Logaan nous en voudrait !

__ C'est vrai, admet l'Esprit du Feu. Nous devons donc intervenir.

__ La règle le permet, s'interroge l'Esprit de l'Air ?

__ Nous sommes la règle, assène l'Esprit de l'Eau. Et nous voulons nous amuser...

__ Alors nous allons les aider ?

__ Mais est-ce que notre aide leur conviendra ?

__ Bien malin qui le dira ! »

Si vous n'avez pas *localisé* la Pierre de l'Air, rendez-vous au **567**.

Sinon, si vous n'avez pas *localisé* la Pierre de l'Eau, rendez-vous au **608**.

Enfin, si vous n'avez pas *localisé* la Pierre du Feu, allez au **517**.

459

Vous êtes une masse de terre et d'eau et vous filez dans l'air qui vous brûle. Votre traînée lumineuse fait l'admiration des peuples Elfes qui lèvent les yeux vers vous, tout en bas dans la forêt.

Comment pourraient-ils savoir que vous êtes une sinistre farce, un jeu cruel imaginé par Logaan pour se divertir et agacer les autres Dieux ? Vous allez vous écraser, vous éparpiller en trois impacts qui signent le début du jeu.

Remplacez l'Influence de *Logaan* par l'Influence de la *Terre* et décidez si vous allez visiter l'impact rouge (☼586), l'impact bleu (☼520), ou l'impact blanc (☼110).

460

Difficile de savoir dans quelle direction vous devez poursuivre. D'autant plus que vos deux compagnons n'ont peut-être pas la même idée que vous là-dessus. Instinctivement vous avez tous les trois marqué une pause au milieu de la forêt.

Vous jetez un coup d'œil vers Kenegiel : il semble concentré sur un problème, les sourcils froncés, et paraît se désintéresser complètement de la situation. Vous vous tournez alors vers Logavia : elle paraît indécise également et vous jette un regard interrogateur. Son attitude vous surprend au vu de l'assurance qu'elle a affichée jusqu'à présent.

Quoi qu'il en soit, vous devez donner maintenant votre avis.

Est-ce que vous souhaitez continuer tout droit vers le nord (274) ?

Est-ce que vous préférez vous diriger vers le nord-est (73) ?

Est-ce que vous proposez de prendre la direction du nord-ouest (269) ?

461

Vous profitez de la situation de faiblesse du Spriggan pour l'interroger sur la Pierre du Feu. Ces créatures ne sont pas réputées pour leur cran, aussi vous apprenez bientôt tout ce que vous voulez savoir.

Les trois Spriggans qui ont capturé le Nyadark sont les serviteurs d'une Sorcière appelée Aollyra. Elle vit recluse depuis des années dans une grotte à flanc de colline, à l'ouest du canyon.

Le captif ne sait pas pourquoi Aollyra leur a demandé de s'emparer du Nyadark. Il se souvient qu'elle a répété à maintes reprises que la Pierre était plus importante. Demain, à la pleine lune, doit être célébrée la rencontre du Sang et du Feu, et les créatures du Chaos se rassemblent au pied de la grotte d'Aollyra pour cette cérémonie.

« Pitié ! Délivrez-moi... je peux même vous révéler

comment pénétrer chez elle, si vous y tenez ! »

Le Spriggan vous montre l'anneau qui pend à son oreille.

« Vous devez placer l'Anneau sur la face de pierre et vous pourrez entrer. Mais bien sûr Aollyra saura que vous êtes des ennemis... notre Maîtresse est très puissante ! »

Vous devinez un sourire narquois sur le visage bosselé de la créature, apparemment persuadée de vous envoyer à une mort certaine.

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

Si Kenegiel est avec vous, sinon rendez-vous au **44**. Sinon allez au **161**.

462

Vous reconnaissez le Sceau du Paysan, un des douze Sceaux du Commandement dont Eldayffelin vous a parlé. L'ancien Souverain d'Arion a combattu Morgana, avec l'aide des Elfes Galoren, pour l'empêcher de mettre la main sur les douze Sceaux. Cette relique est certainement le reste d'un des Golems façonnés par Morgana.

Inexplicablement attiré, vous vous approchez de

l'objet pour le toucher. Aussitôt une décharge vous fait sursauter et vous perdez 1 point de POUVOIR. En reculant, vous vous sentez bizarre. Vos mains n'ont plus la délicatesse des Elfes, vos doigts sont épais et calleux... vous fouillez fébrilement vos cheveux désordonnés. Le masque a transformé votre apparence !

Notez que vous êtes sous l'Influence d'*Edmar*.

Si vous avez perdu Telessa, rendez-vous maintenant au **627**, sinon allez au **570**.

463

L'installation est vraiment étonnante. Vous n'avez jamais rien vu de tel même si votre mentor Eldayffelin vous a déjà expliqué que certains sages observaient les étoiles à l'aide de jeux de miroirs de cette sorte.

Un socle de bois vermoulu est suspendu à mi-hauteur par quatre chaînes serties dans le mur. Des barreaux de fer permettent de grimper le long de la paroi jusque là.

Est-ce que vous voulez monter pour examiner le socle (**190**) ou bien quitter la tour **527**?

464

Sa suggestion est de bon sens, et si en plus vous pouvez la dérider... vous approuvez donc la direction proposée et aussitôt une vague de soulagement efface les traits crispés de son visage. Si Kenegiel est là, il ne manifeste pas d'objection.

Si Logavia était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre.

Rendez-vous au **176**.

☼465

Une voix résonne dans votre tête :

« Bienvenue, Nour, tu es enfin parmi nous... »

Des silhouettes longilignes ondulent autour de vous. Leurs visages blêmes et parcheminés les font ressembler à des spectres et pourtant leurs habits colorés, parcourus de broderies dorées, leur confèrent une force étrange. Vous êtes accroupi sur le plancher, toujours à quelques pas du prisme miroitant. Il y avait donc un étage ici, avant qu'on le remplace par un simple plateau suspendu.

L'une des apparitions s'adresse à vous. Une femme dont le crâne rasé est coiffé d'une mitre tordue.

« Nous sommes les esprits des Astronomes. Nous

avons observé le ciel pendant de nombreux siècles. Les étoiles, les comètes, la lune. Ecoute le message de notre civilisation, Nour... tu l'auras compris, nous avons bien connu les Elfes de la forêt d'Yffen..»

Toujours fasciné, vous vous approchez du prisme. La femme poursuit :

« C'est nous qui avons découvert la puissance des Pierres Élémentaires... et nous avons mesuré le danger qu'elles représentaient aussi si nous ne contrôlions pas leur force. Alors nous avons construit le Temple et posté les Gardiens sous la Terre. Et encore après notre... chute... nous avons trouvé la force d'enseigner à ton peuple comment prolonger le Pacte avec la Terre.

C'est une trop longue histoire et je n'ai malheureusement pas le temps ici de te la conter... car ta mission est plus importante, Nour.

Mais y a une chose que tu dois savoir pour réussir : la clé réside dans la puissance chamanique des Galoren. Tes camarades seront en fait incapables de s'emparer de la Pierre qui leur a été assignée si à ce moment-là ils ne se trouvent pas en contact avec toi à travers le Monde des Rêves...»

Elle tend un doigt diaphane vers l'objet miroitant :

« Va et puise dans le Prisme la force qui te fera tracer

ton propre chemin. »

Des scènes s'animent à la surface de la relique et deux d'entre elles s'impriment particulièrement dans votre esprit. L'une d'elles ouvre sur de longues barques qui glissent à la surface d'un lac argenté. L'autre suit deux soldats qui courent à cheval dans l'obscurité d'une forêt.

Leurs images se superposent bizarrement, comme si chacun de vos yeux était focalisé sur l'une d'entre elles.

Vous comprenez qu'il vous faut choisir : est-ce que vous voulez rejoindre le lac (652) ou la forêt (316) ?

466

Le trait file à travers l'obscurité comme une comète étincelante et vient se ficher au bas du dos de l'orque. Celui-ci se fige, tétanisé par la douleur, puis bascule en lâchant le cavalier.

L'homme, enfin débarrassé de son agresseur, se retourne vers vous. Il est loin et pourtant vous devinez qu'il vous lance un sourire reconnaissant au moment où il plante ses éperons dans les flancs du cheval pour disparaître dans la nuit.

Si vous avez déjà rencontré l'Esprit des chamanes,

gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→), sinon rendez-vous au **541**.

467

Alors qu'il s'apprêtait à ranger la bille dans son sac, Kenegiel se ravise et vous la tend du bout de ses longs doigts.

« Après tout, il se peut bien que tu en aies plus besoin que moi... si tu sais comment parler à la Terre, tu pourras forcer le Golem à combattre pour toi ! »

Etonné, vous remerciez le Mage (ajoutez le Golem dans la bille à votre *Feuille d'Aventure*).

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, vous pourrez invoquer le Golem pour se battre à votre place avec ses caractéristiques (HABILETÉ 8 ENDURANCE 10). L'invocation vous coûtera 1 point de POUVOIR.

S'il est vaincu, vous devrez reprendre le combat pour l'achever. S'il est vainqueur vous ne pourrez plus le rappeler dans la bille ensuite, l'aide du Golem ne vous servira donc qu'une seule fois.

Rendez-vous au **61**.

À mesure que vous progressez vers l'aura turquoise qui éclabousse l'horizon, vous sentez que la consistance du matériau dans lequel vous plongez les rames se transforme. Chaque mouvement est éprouvant, accompagné d'un désagréable bruit de suction. Vous risquez un regard par-dessus bord et vous constatez que vous êtes maintenant perdu au milieu d'un immense marécage où la terre se marie étroitement à l'eau.

Vous redoublez d'efforts pour tenter d'approcher votre destination. Au fur et à mesure que vous approchez, vous distinguez la forme qui irradie la lumière bleue : c'est un saule dont les branches retombent en fine cascade sur l'océan qui l'encercle.

Vous voulez atteindre l'étendue bleue, mais vous êtes épuisé maintenant et vous relâchez les rames. Le bateau coule inexorablement, aspiré par le liquide épais...

Si vous êtes sous l'Influence du *Poisson*, rendez-vous au ✨520, sinon notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Eau* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

469

Vous songez avec anxiété que Kenegiel n'a toujours pas réapparu... et malgré vous vous plongez soudain en transe et évoquez son visage allongé. Mais il a perdu l'expression de colère contenue que vous avez ressenti chez lui depuis vos premiers échanges, il semble gagné par une sérénité inquiétante.

Rendez-vous au **13**.

470

Puisque les Spriggans ont accès à la tanière de la Sorcière, il pourrait bien être astucieux de prendre l'apparence de l'un d'entre eux.

Si vous choisissez cette transformation, sachez que le sortilège ne vous coûtera qu'1 point de POUVOIR si vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière* ou du *Démon*. Sinon il vous coûtera 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au **431**.

Si toutefois vous préférez prendre l'apparence d'un Orque, retournez au paragraphe **8**.

471

Lorsque vous essayez de vous emparer de la Pierre, un champ de force vous repousse violemment. Dans

un éclair les visages de Kenegiel et Logavia s'inscrivent dans votre cerveau. Vous tentez de les appeler en basculant dans le précipice.

Si vous avez un collier de noisettes sur vous, rendez-vous au **513**, sinon allez au **337**.

472

En feuilletant les pages, vous tressaillez. Vous avez la certitude de comprendre ce qui est écrit. Pourtant vous ne connaissez pas plus les caractères runiques qu'avant, mais le sens des phrases vous pénètre naturellement.

Excité par cette sensation, vous parcourez l'ouvrage avec frénésie à la recherche de connaissances qui vous seraient utiles. Vous n'avez malheureusement pas assez de temps pour absorber tout le savoir contenu ici !

Pourtant, vous remarquez un sortilège d'échange qui pourrait vous être très utile. Ce sortilège vous permet de vous téléporter à la place d'une autre personne. La condition impérative est que vous devez être en possession d'un objet appartenant à la personne en question. Vous pouvez apprendre ce sortilège si vous le souhaitez, mais cet apprentissage vous coûtera 2 points de POUVOIR.

Dans ce cas, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous connaissez le *sortilège d'Echange*. Celui-ci vous coûtera 3 points de POUVOIR lorsque vous l'utiliserez.

Que ce soit dans la réalité ou le Monde des Rêves, lorsque vous vous trouverez dans une situation où vous voulez utiliser le sortilège d'échange avec Logavia ou même Kenegiel, vous retrancherez 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et vous rendrez au paragraphe correspondant. Si vous ne vous êtes pas trompé, le texte fera clairement référence au sortilège d'échange, sinon c'est que vous ne pouvez pas l'utiliser à cet endroit-là.

Bien sûr, vous devrez à ce moment-là être en possession d'un objet appartenant à Logavia ou à Kenegiel pour que le sortilège fonctionne. Vous pouvez d'ailleurs profiter de la situation pour retourner au **344** et emprunter un objet à Kenegiel, si vous ne l'avez déjà fait. Sinon, rendez-vous au **229**.

473

Au terme de cette course éperdue, vous vous en tirez à relativement bon compte. Vous n'essayez pas de compter vos entailles mais vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE.

Si Logavia est avec vous, allez au **9**, sinon allez au **369**.

474

Le golem avance encore d'un pas et vous assène une formidable claque qui vous envoie valser à plusieurs mètres dans une gerbe de boue. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE avant de vous relever, sonné.

Rendez-vous au **539**.

475

Vous vous agenouillez et vous répétez tant bien que mal les mots que vous êtes bien incapable de déchiffrer sur la stèle. La prière vous semble tout d'abord interminable, mais peu à peu vous êtes gagné par une sensation agréable de plénitude.

Vous gagnez 2 points de POUVOIR si vous êtes sous l'Influence de *Galana* et 1 point de POUVOIR sinon. Dans tous les cas, vous êtes maintenant sous l'Influence de *Galana*.

Lorsqu'elle se redresse, Logavia vous adresse un sourire amical. Elle est manifestement surprise de voir que vous avez accompagné le cérémonial jusqu'au bout.

Si elle était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre et si elle était Neutre notez qu'elle est maintenant Bienveillante.

Rendez-vous maintenant au **229** si Kenegiel est avec vous et au **56** sinon.

476

La Pierre de l'Air se tient toujours en lévitation au-dessus de l'a-pic, mais pour Kenegiel c'est un jeu d'enfant de flotter jusqu'à elle et de s'en emparer.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*.

Une douce sensation baigne l'atmosphère tandis que l'image du représentant du Clan Egloraï s'estompe dans votre rêve.

Notez que la Pierre de l'Air a été *trouvée* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

477

Vous engagez l'embarcation au milieu du rideau de flammes. Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, allez au **435**, sinon rendez-vous au **105** .

478

De toutes façons vous devez traverser le campement en essayant d'attirer le moins possible l'attention et en tâchant de trouver un moyen d'entrer dans la caverne.

Si vous n'avez pas encore fait de sieste, vous pouvez choisir de piquer un somme dans l'herbe, personne ne vous dérangera. Dans ce cas, vous pouvez choisir soit de vous reposer et gagner 2 points d'ENDURANCE, soit de gagner le paragraphe solaire de votre choix (☼), puis de revenir ici comme sortie de rêve.

Si vous avez déjà effectué un somme, ou si vous n'en ressentez pas le besoin, est-ce que vous voulez tenter de trouver une idée chez les marchands Gobelins (525) ou rejoindre le groupe d'Orques autour de la pièce de viande qui est en train de rôtir (354)?

479

Fatigué à force de jouer l'équilibriste, vous finissez par déraiper sur la mousse d'une branche et vous atterrissez dans la vase qui constitue maintenant le terrain. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

A ce moment, vous vous rendez compte que vous êtes en train de vous enfoncer.

Rendez-vous au **361**.

☀ **480**

Vous descendez une colline à cheval, encerclé par un tapis d'herbe dont le vert tendre est tacheté de myriades de fleurs. Au fond du vallon, un château aux murs d'albâtre vous attend paisiblement. Ses tours lancent leurs oriflammes sur le ciel complètement dégagé.

Sur votre gauche, un duvet doré d'épis de blés ondule sous la brise. Un homme armé d'une faux s'apprête à les faucher. Torse nu, il affûte son instrument en vous présentant son dos musculeux.

Si vous voulez aller à la rencontre de ce paysan, rendez-vous au **76**.

Si vous préférez progresser jusqu'au pont-levis du château, rendez-vous au **547**.

481

Vous avancez prudemment dans le tunnel éclairé par des torches parcimonieuses. Sur votre droite s'ouvre une large caverne dans laquelle vous entrapercevez la silhouette d'une vieille femme drapée d'une peau de

cerf. Elle marmonne des paroles incompréhensibles et ne semble pas s'être aperçue de votre présence.

De l'autre côté vous distinguez une pièce plus petite, occupée par une paillasse. C'est apparemment la chambre d'Aollyra. Est-ce que vous voulez jeter un coup d'œil discret à la chambre (136) ou aller affronter directement la Sorcière (rendez-vous au 89 si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar* et au 600 sinon)?

482

Vous pensez que si vous joignez vos efforts vous ne serez pas tellement retardés par l'inhumation du Cerf. Kenegiel accepte votre décision silencieusement mais son regard ne trompe pas sur son hostilité.

Et à vrai dire vous n'êtes pas loin de regretter votre choix. La terre a été rendue tellement dure par la sécheresse qu'il vous faut bien deux longues heures pour creuser la tombe de l'animal. Finalement vous vous agenouillez tous trois en priant pour le repos du Cerf.

Logavia murmure :

« Malheureusement, tant que nous n'aurons pas retrouvé les bois, son âme ne pourra pas rejoindre les siens au Cimetière des Cerfs... »

Elle efface ses larmes et vous reprenez la route, obligés de vous hâter pour regagner le temps perdu. Notez que vous êtes sous l'Influence du *Cerf*. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE, ajoutez 1 point aux *Compteurs* de Logavia et Kenegiel.

Par ailleurs, si Kenegiel était Bienveillant il est maintenant Neutre, s'il était Neutre il est maintenant Hostile. Si Logavia était Hostile, elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre elle est Bienveillante.

Rendez-vous au **373**.

483

Vous êtes en train de réfléchir qui de la fuite ou du combat vous donne le plus d'espoir face à l'Esprit quand une brume spectrale se forme à partir des fragments de terre que vous tenez dans les mains.

L'apparition prend les traits de Galana mais vous reconnaissez immédiatement le fantôme de Cassida qui se dresse face à l'Esprit de l'Eau.

« Je suis en paix, Esprit... c'était sans doute ma destinée de mourir en rencontrant les Elfes. J'ai lu dans l'esprit de ce jeune guerrier que sa mission relève de la plus haute importance.

Aussi ma dernière demande, Esprit, est que tu

l'amènes voir ce qu'il doit savoir... »

Une langue d'eau jaillit de la colonne et vient vous saisir par la taille. Il est inutile de résister.

« Qu'il en soit fait ainsi, Cassida...

Si vous êtes Allergique à l'*Eau*, rendez-vous au **298**, sinon notez le paragraphe de sortie de rêve → **511** et allez au ☼ **279**.

485

Elle s'adresse avec colère à deux créatures volantes, aux ailes de papillon déchiquetées et à la face verruqueuse. Vous reconnaissez là des Spriggans, des créatures déchues de la forêt.

« Ce Démon n'a pas été capable de récupérer lui-même la Pierre du Feu ! Heureusement que vous avez capturé le Nyadark. Mais ça veut dire que je vais devoir invoquer à nouveau Amserâth pour la cérémonie... »

Elle s'interrompt et penche ses yeux vers vous. Est-elle capable de vous voir ? La lumière vacille à nouveau et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

486

Avec l'énergie du désespoir, vous invoquez le sortilège d'échange, en espérant que Kenegiel répondra à votre appel. Déduisez 1 point de votre total de POUVOIR.

Si le Mage est Hostile, rendez-vous au **337**. Si ce n'est pas le cas et s'il possède bien un objet vous appartenant, allez au **82**.

487

Vous vous penchez prudemment pour ramasser l'un des éclats qui tapissent le sol. Vous le passez contre votre pouce et une pointe de sang affleure au bout du doigt. Comme vous le craigniez il coupe comme une lame effilée. Inquiet, vous cherchez le regard de Kenegiel, qui ne paraît pas s'en émouvoir.

A ce moment les milliers de bogues qui pendaient aux arbres s'ouvrent lentement et s'élancent dans l'air d'un vol majestueux. Ce que vous aviez pris pour des fruits inconnus sont en fait des chrysalides qui viennent d'achever leur transformation sous vos yeux. Une nuée de papillons opalescents envahit l'air dans un fracas assourdissant. Si leurs ailes sont aussi acérées que les feuilles au sol, vous êtes en grand danger !

Aussitôt que les insectes ont pris leur envol, Kenegiel

a activé un écran de protection autour de lui. Votre Magie n'est malheureusement pas aussi fluide que la sienne et vous ne disposez pas du temps nécessaire pour invoquer un sortilège, votre meilleure option est certainement de fuir.

Rendez-vous au **357**.

488

Vous décidez d'utiliser le sortilège d'échange que vous avez appris pour prendre la place de Kenegiel. N'oubliez pas que vous devez posséder un objet appartenant à Kenegiel pour l'utiliser. Si ce n'est pas le cas, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

Sinon, déduisez 3 points de votre total de POUVOIR, notez que Kenegiel est maintenant à votre place et notez le nouveau paragraphe de sortie de rêve → **618**. Vous pouvez vous y rendre immédiatement, ou bien, en dépensant 1 point de POUVOIR, gagner un paragraphe solaire de votre choix (⊛).

489

Le visage ravagé par l'âge et les rancœurs s'apaise enfin, ses traits s'affinent, son ovale allongé laisse place à une figure remplie de grâce. Mais une figure

hâve et émaciée, les yeux creusés par la fatigue, qui vous regarde tristement.

Et dans les bras de cette nouvelle dame, habillée de sombre, se tient un nourrisson. Vous diriez bien qu'en fait c'est son énergie à lui qui la porte, et il vous fixe de ses yeux étranges.

Notez que vous êtes sous l'Influence de l'*Enfant* et gagnez 1 point de POUVOIR avant de vous rendre au paragraphe de sortie de rêve (→).

490

À votre réveil, vous avez le sentiment que le soleil qui brille intensément vous a assommé. Vous mettez une main en visière pour scruter le nord... et là vous le voyez.

L'espace qui n'était qu'une étendue d'eau à perte de vue, il y a trente minutes à peine, s'est scindé entre un arrière-plan de terre craquelée et d'arbres desséchés et un lac aux contours hésitants. L'Arbre à l'Œil se tient à deux cent mètres de vous, à l'extrémité du lac. Vous n'aurez pas besoin d'aller le chercher car il vient à votre rencontre. La distance vous laisse encore le temps de réfléchir à une stratégie pour vous emparer de la Pierre de l'Eau.

Si vous possédez une amulette en os, rendez-vous au

144.

Si vous voulez employer un sortilège de Feu, rendez-vous au **655**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **577**.

491

Votre compagnon s'est décrispé depuis l'incident du Piksi. Il interrompt soudain votre marche et tourne la tête vers la gauche comme s'il cherchait à déchiffrer les bruits du sous-bois.

« Il y a une présence, plus à l'ouest. Et je sens qu'elle est liée à la Pierre du Feu. Je dois aller voir... »

Vous répondez que c'est une décision que vous devez prendre ensemble, il n'est pas opportun de vous séparer pour l'instant. Son ton se fait plus ferme.

« Je dois aller voir ! De toutes façons on se retrouvera vers midi. C'est promis.»

Sa décision est prise. A vous de voir si vous souhaitez le suivre, avec Logavia si elle est là (**37**), ou si vous préférez continuer vers le nord en attendant qu'il vous rejoigne (dans ce cas, notez que vous êtes au nord et allez au **429**).

492

Alors que vous vous apprêtez à parler, la voix d'Eldayffelin résonne avec autorité sous votre crâne :

« Allons Nour, est-ce que le mensonge est le chemin que je t'ai enseigné ? »

Vous rougissez et vous décidez de vous taire. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous maintenant au **78**.

493

Mue par son puissant odorat, le répugnante créature se jette soudain sur votre cachette.

« Elfe ! Elfe... »

Alerté, le Gobelin se jette à la rescousse. Affrontez-les l'un après l'autre.

ORQUE HABILITÉ 6 ENDURANCE 6

GOBELIN HABILITÉ 5 ENDURANCE 4

Si vous êtes vainqueur, une fouille rapide ne donne pas grand-chose, hormis une dague de lancer que vous pourrez peut-être utiliser et 2 Pièces d'Or, si vous souhaitez les prendre (notez-le dans ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*).

Rendez-vous au **224**.

494

Vous êtes happé par l'étreinte fouguese de la jeune fille. Mais vous vous rendez rapidement compte que ce baiser goulu va puiser jusqu'au plus profond de votre être. Vous êtes en réalité aux prises avec une succube qui se nourrit de votre POUVOIR. Vous perdez immédiatement 1 point de POUVOIR.

Pour vous défaire de son emprise, vous devez vous battre comme si vous étiez dans le Monde des Rêves, à l'exception que vous ne pouvez pas fuir ce combat.

SUCCUBE

POUVOIR 11

Diminuez de 2 points la difficulté de ce combat si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*.

Si votre POUVOIR tombe à 4 ou moins et que Kenegiel est avec vous, rendez-vous au **581**.

Si votre POUVOIR tombe à 0, la succube ayant aspiré toutes vos forces, vous êtes réduit à l'état d'un pantin sans volonté et vous êtes incapable d'achever votre mission.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **605**.

495

En écartant un buisson, vous découvrez le cadavre d'un cerf dépecé, gisant au pied d'un arbre.

Vous vous approchez pour examiner le flanc ouvert de l'animal sacré. Il a été tué par un pieu, probablement lancé comme un javelot, et ceux qui ont commis ce crime n'ont même pas pris la peine de récupérer l'arme, peut-être par provocation.

Les signes gravés sur le manche du pieu ne laissent aucun doute quant à son origine. Il s'agit d'une bande d'Orques très certainement, qui ont tué l'animal pour le plaisir, abandonnant ici sa carcasse dont la chair est certainement trop fade pour leur estomac. Ils se sont contentés de scier ses bois et d'emporter sa peau comme trophée...

Vous récitez une rapide prière avec Kenegiel puis vous reprenez votre chemin, à la fois peinés et d'autant plus prudents que les parages semblent abriter des créatures hostiles.

Rendez-vous au **373**.

496

La mariée ne dévoile pas la beauté à laquelle vous

vous attendiez... la laideur non plus d'ailleurs. Son visage est parfaitement lisse et gras comme une boule de cire. Et vous vous rendez compte que l'assemblée tout entière est composée de mannequins sans visages !

Vous perdez 1 point de POUVOIR et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

497

Le paysan disparaît peu à peu et il ne reste bientôt de lui qu'une motte de terre argileuse. Notez que vous êtes sous l'Influence de la *Terre*.

Perplexe, vous reprenez votre route vers le château. Rendez-vous au **547**.

498

Blotti au pied de l'arbre, vous tentez de rassembler vos forces mais une gêne désagréable vous démange sur le côté. Une absence plutôt. Vous vous apercevez avec effroi que Telessa n'est plus là ! Vous l'avez perdue dans la vase.

Vous tendez la tête pour voir si vous l'apercevez, et en effet le pommeau et la garde de l'épée affleurent à quelques mètres de vous. Vous n'avez pas même le temps de vous creuser la tête pour savoir comment la

récupérer qu'une voix retentit sur le côté, bientôt suivie d'une autre :

« Orgh ! Regarde ici. Belle épée !

— Bouge pas. Moi la récupérer... »

Ce sont deux Orques qui s'avancent, perchés sur des échasses. Ils ont visiblement une connaissance du terrain qui leur permet d'éviter le piège des sables mouvants. Le plus léger des deux parvient à se pencher suffisamment pour s'emparer de votre précieuse épée (notez que vous n'avez plus Telessa). Quant à vous, vous vous abritez derrière le tronc qui dissimule votre présence. Vous assistez impuissant à la pêche des deux Orques, ne pouvant pas vous permettre de les affronter sur ce terrain.

Celui qui s'appelle Orgh brandit gauchement l'arme au-dessus de sa tête :

« Magnifique ! Nous rapporter présent pour Aollyra... elle sera contente. Epée Elfique. »

Vous enragez silencieusement tandis qu'ils quittent les lieux pour s'enfoncer plus à l'ouest.

Rendez-vous au **560**.

Vous comprenez que la chasseresse est paralysée et

qu'elle n'hésitera pas à se sacrifier au lieu de combattre son animal totem. Aussi vous vous précipitez vers la bête qui relâche sa proie pour vous faire face. En portant le premier coup, vous hurlez à Logavia :

« Ce n'est pas une louve, ressaisis-toi ! C'est un sortilège des Esprits, un golem. »

Si Logavia est Bienveillante, elle reprend ses esprits et vous assiste dans le combat. Auquel cas vous pouvez ajouter 2 points à votre *Modificateur à la Force d'Attaque*.

LOUVE GEANTE HABILITÉ 10 ENDURANCE 14

Modificateurs : Galana -1 ; Humain +1 ; Logaan +1 ;

A l'issue du combat, vous ajouterez 2 points au *Compteur de Logavia*. Notez qu'elle est maintenant Bienveillante.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **445**.

500

Vous voilà au seuil de la caverne de la Sorcière. Le bloc de roc qui obstrue le passage est affublé d'une face taillée grossièrement : deux yeux proéminents

aux paupières closes, une bouche charnue et une paire d'oreilles pointues.

Si vous êtes muni d'un Anneau, rendez-vous au **446**.

Si vous portez une coupe pour rendre hommage à Aollyra, allez au **87**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **555**.

501

Vous avancez le plus prudemment possible dans la galerie éclairée par des torches parcimonieuses. Sur votre droite s'ouvre une large caverne où vous apercevez la silhouette d'une vieille femme drapée dans une peau de cerf.

Elle maugrée et tourne subitement la tête vers vous, comme alertée de votre présence.

« Que fais-tu ici, misérable ? »

Vous n'avez pas d'autre choix que d'entrer pour affronter Aollyra. Rendez-vous au **89** si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar* et au **600** sinon.

502

Vous vous dissimulez dans un fourré de l'autre côté du sentier et vous piquez rapidement du nez. Vous

avez le choix entre vous reposer et gagner 2 points d'ENDURANCE ou rejoindre un paragraphe solaire dans le Monde des Rêves (☼). Notez dans ce cas que le paragraphe de sortie de rêve est celui-ci (→ **502**).

Lorsque vous vous réveillez, vous pouvez maintenant décider de recourir à un sortilège d'Illusion (**8**) ou de franchir immédiatement la zone mystérieuse (**431**).

503

Kenegiel se précipite vers la bague. Mais lorsqu'il s'en empare, il la relâche brutalement et l'envoie rouler au sol. L'apprenti des Egloraï s'est brûlé la main et il secoue sa paume cramoisie en retenant un hurlement de douleur. Notez que Kenegiel a la Main Rouge.

Vous comprenez en même temps que lui que la Pierre du Feu ne lui est pas destinée. Il faut maintenant que le Mage s'extirpe de cette grotte maléfique, mais s'il a vaincu Aollyra vous pouvez certainement lui faire confiance. A moins que vous ayez une meilleure idée...

Si vous êtes le troisième jour, rendez-vous au **379**.

Sinon rendez-vous au paragraphe de sortie de rêve (→)

Kenegiel n'est pas là et vous comprenez vite que pour Logavia tout comme vous son absence est pesante. Il a rempli sa part de la mission mais vous n'avez finalement pas beaucoup bénéficié de ses pouvoirs magiques.

Son succès vous a tout de même fourni une information plus que précieuse ! Pour vous-même et Logavia, il ne reste plus qu'à choisir entre la Pierre du Feu et celle de l'Eau.

Logavia est fermement convaincue que vous ne devez pas insister pour poursuivre la Pierre associée à l'Esprit qui vous a choisi. Cela signifie que vous devriez partir vers l'ouest pour vous occuper de la Pierre du Feu, et Logavia quant à elle devrait aller à l'est, à travers les marécages, pour s'emparer de la Pierre de l'Eau.

Ce raisonnement paraît convaincant, mais vous avez peut-être envie d'insister pour vous charger de la Pierre de l'Eau. Vous pouvez dans ce cas convaincre les deux autres concurrents de l'Épreuve, seulement si Logavia est Bienveillante envers vous.

Quel que soit votre choix, notez lequel d'entre vous se charge de chaque Pierre et rendez-vous au **396**.

Kenegiel est convaincu que la créature misérable qui gémit à ses pieds détient des informations sur la Pierre du Feu. Il tend un bras vers le Spriggan et menace de lui griller les ailes s'il n'obtient pas de réponse satisfaisante à ses questions.

Les Spriggans ne sont pas réputés pour leur courage et celui-ci a tôt fait de confirmer l'intuition de l'Elfe Egloraï. Il vous apprend que lui et deux de ses semblables viennent de capturer un Nyadark qui était entré en possession de la Pierre.

Ils étaient chargés de ramener la prise à leur maîtresse, une Sorcière appelée Aollyra, mais sur le chemin du retour il s'est empêtré dans la toile sans que ses deux compagnons daignent lui porter secours. Aollyra vit recluse depuis des années dans une grotte à flanc de colline, à l'ouest du canyon, et les Spriggans lui auront bientôt livré le Nyadark et la Pierre du Feu.

Le captif ne sait pas pourquoi Aollyra a insisté pour s'emparer du Nyadark, elle a répété à maintes reprises que la Pierre était plus importante. Demain, à la pleine lune, doit être célébrée la rencontre du Sang et du Feu, et les créatures du Chaos se rassemblent au pied de la grotte d'Aollyra pour cette cérémonie.

« Pitié ! Délivrez-moi... je peux même vous révéler comment pénétrer chez elle, si vous y tenez ! »

Le Spriggan vous montre l'anneau qui pend à son oreille.

« Vous devez placer l'Anneau sur la face de pierre et vous pourrez entrer... mais vous ne pourrez pas vaincre Aollyra ! »

Tandis que Kenegiel décroche l'Anneau, vous devinez un sourire narquois sur le visage bosselé de la créature, apparemment persuadée de vous envoyer à une mort certaine.

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

Vous éloignez le malheureux Spriggan du repaire de l'Araignée mais vous le laissez se dépêtrer lui-même des fils gluants. Vous êtes convaincus qu'il s'empressera d'aller prévenir sa maîtresse dès qu'il sera libéré. Vous pressez le pas pour échapper à ses bordées d'insultes.

Vous reprenez votre route vers le nord-ouest au **48**.

Pris d'une soudaine inspiration, vous vous mettez à

chercher la clé de Logaan, et lorsque vous l'avez enfin trouvée vous remarquez que les yeux du Nyadark brillent d'un éclat encore plus vif.

« Bien joué, l'Elfe ! Oui, cette clé-là fera l'affaire... »

Il lève les bras vers le plafond et éclate d'un rire rauque :

« Logaan nous vienne donc en aide ! »

Vous vous forcez à surmonter votre inquiétude quant à la santé mentale de la créature et vous insérez la clé dans la serrure. Aussitôt la grille s'entrouvre et l'artefact magique s'évapore (rayez la clé de Logaan de votre *Feuille d'Aventure*).

Bondissant sur vous, le Nyadark ne peut se retenir de vous serrer dans une étreinte embarrassante. Vous reprenez un haut-le-cœur en subissant sa puanteur grasse.

« Merci l'Elfe ! Je vais t'amener à Aollyra. Figure-toi que j'ai un compte à régler avec cette Sorcière... »

Notez que vous avez libéré le Nyadark.

Il se précipite le long du couloir et vous lui emboitez le pas. Un peu avant l'entrée, une ouverture sur la gauche donne sur une large caverne qui est le laboratoire de la Sorcière. Elle s'y trouve, vêtue d'une peau de cerf maculée de sang, elle semble se parler à

elle-même.

Vous précédez le Nyadark dans la caverne. Lorsque vous affronterez Aollyra, sa présence augmentera de 2 points votre *Modificateur à la Force d'Attaque*. Mais si vous venez à bout de la Sorcière, le Nyadark s'éclipsera sans demander son reste.

Rendez-vous maintenant au **600**.

507

En cheminant avec l'Orque et le Gobelin vous en apprenez davantage sur la cérémonie de cette nuit. C'est en général le Gobelin qui répond à vos questions, l'Orque vous jetant toujours des regards hostiles.

Depuis plusieurs années déjà, la sorcière qu'ils appellent Aollyra a élu domicile dans les collines de la région où elle invoque régulièrement un Démon du nom d'Amserâth. Celui-ci, grâce à la Magie du Sang (selon vos compagnons), est parvenu à épouser par la ruse la princesse Elegana d'Arion... et ce soir il doit s'unir devant la Lune à Aollyra.

Vous leur demandez comment il peut épouser Aollyra alors qu'il a déjà convolé avec Elegana. Le Gobelin

s'esclaffe :

« Le mariage humain... rien pour Amserâth ! Ce soir mariage démoniaque... Magie du Feu et du Sang... voir, voir ! »

Vous essayez de manifester autant d'enthousiasme que vous le pouvez en imitant les grognements agressifs des Orques. Et vous détournez la conversation chaque fois qu'il s'agit d'en apprendre un peu plus sur vous.

A un moment, vous apercevez des herbes médicinales qui bordent le chemin mais vous vous abstenes de les cueillir. En dehors peut-être des sorciers, on n'a jamais vu un Orque s'arrêter pour ramasser des plantes.

En fin de matinée, vous sentez une ferveur gagner vos compagnons. Vous approchez du campement dont vous parle le Gobelin depuis plusieurs heures déjà. Il est impatient de vous introduire dans le domaine d'Aollyra.

Au détour d'un lacet, ils coupent soudainement par le bois. Vous sursautez lorsque l'Orque disparaît littéralement au moment de passer entre deux arbres. Le Gobelin lui emboîte le pas en vous encourageant et se volatilise à son tour.

Après une légère hésitation , vous avancez. Rendez-

vous au **431**.

508

Il est temps de reprendre la route. Vous êtes d'accord pour ne pas vous séparer jusqu'au soir et le compromis le plus simple semble être de continuer dans la direction où vous vous êtes engagés. Cependant, si tous vos compagnons sont Bienveillants, vous pouvez les convaincre d'infléchir votre route.

Si vous allez au nord, rendez-vous au **442**.

Si vous allez au nord-ouest, rendez-vous au **452**.

Si vous allez au nord-est, rendez-vous au **524**.

509

Le Spectre ne vous paraît hostile mais vous frissonnez lorsqu'il tend sa main et que vous subissez le contact glacial de ses doigts sur votre front.

Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, allez au **245**, sinon rendez-vous au **67**.

510

Le filet décrit des cercles de plus en plus larges au-

dessus du crâne de Logavia en sifflant dans l'air. C'est alors que les plombs qui ornent son contour entrent en action et font voler en éclat les ailes des papillons qui se pressent tout autour de vous. Vous êtes sincèrement admiratif de l'agilité avec laquelle Logavia manipule cette arme inattendue et vous progressez lentement avec elle, à couvert du filet. Malheureusement vous ne pouvez éviter de vous écorcher les pieds sur les éclats qui jonchent le sol et vous perdez 1 point d'ENDURANCE et augmentez d'1 point le *Compteur* de Logavia.

Si Kenegiel est avec vous, il vous devance, protégé par un écran sur lequel les diptères cristallins viennent buter.

Rendez-vous au **9**.

511

Vous êtes toujours assis face à Cassida. Vous n'avez pas bougé d'un centimètre. La sorcière plisse ses yeux ridés en murmurant.

« Te voilà de retour... »

Si vous venez de trouver une Pierre, rendez-vous au **216**, sinon allez au **135**.

512

Bien que le temps presse, vous n'avez pas le cœur de refuser à Logavia d'offrir une sépulture au Cerf Blanc. Et vous sentez que les Esprits de la forêt risqueraient de vous le reprocher.

Vous vous attellez donc tous les deux à la tâche, mais le sol est tellement sec qu'il vous faut deux longues heures pour creuser une tombe décente. Finalement vous vous agenouillez en priant pour le repos du Cerf.

Logavia murmure :

« Malheureusement, tant que nous n'aurons pas retrouvé les bois, son âme ne pourra pas rejoindre les siens au Cimetière des Cerfs... »

Elle efface ses larmes et vous reprenez la route, obligés de vous hâter pour regagner le temps perdu. Notez que vous êtes sous l'Influence du *Cerf*. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE, ajoutez 1 point au *Compteur* de Logavia.

Rendez-vous au **373**.

513

Alors que vous chutez en vous débattant dans les bourrasques qui animent de Grand Défilé, vous sentez une main qui vous retient par le pourpoint et vous

entraîne dans un vol silencieux le long des courants aériens. Vous vous agrippez à l'Homme-Ecureuil qui a déployé la toile de sa cape, surpris qu'un être d'une si petite corpulence soit capable d'emporter votre poids. Au bout de quelques minutes, votre sauveur atterrit au sommet des arbres qui marquent l'entrée du défilé. Vous remarquez alors qu'il est beaucoup plus âgé que son congénère à qui vous aviez porté secours. Une longue moustache grise retombe de chaque côté de ses joues. Il vous parle dans la langue des Elfes :

«Je m'appelle Temuro... Leemü nous a raconté comment tu l'as sauvé. Sois-en remercié au nom de notre clan ! Il a bien fait de te munir de ce bracelet. N'insiste pas avec la Pierre de l'Air, elle n'est pas pour toi ! Tu es en charge de la Pierre du Feu, réfléchis : l'Esprit de l'Eau t'a choisi parce que l'eau domine le feu, tu peux donc t'emparer de la Pierre. »

Sa diatribe vous laisse interloqué. Temuro en sait plus que vous sur les Pierres et l'Épreuve ! Vous parvenez à dissimuler votre dépit, tant bien que mal.

« Dis-moi où je dois t'emmener alors... »

Si c'est le deuxième jour de l'Épreuve, rendez-vous au **584**.

Si c'est le troisième jour, rendez-vous au **647**.

Vous restez à couvert sur le côté du chemin, à distance respectable des dangereux rôdeurs. Vous n'avez aucun mal à les suivre sans vous faire repérer, dans cette partie de la forêt où la végétation prend aisément un caractère lugubre.

Les arbres tordus semblent se pencher pour vous agripper, les herbes sont sèches et coupantes. C'est ici que les guerres contre le Chaos ont été les plus violentes et elles ont imprimé leur marque indélébile.

Malgré tout, au milieu de cette nature qui semble avoir été répudiée par Galana, subsistent quelques restes familiers. C'est ainsi que vous ramassez une poignée d'herbes médicinales sur le chemin, qui vous restaureront 4 points d'ENDURANCE lorsque vous les utiliserez (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

La matinée touche à sa fin lorsqu'un phénomène déconcertant se produit : les deux silhouettes que vous gardiez en ligne de mire, s'écartent du chemin et disparaissent entre deux arbres, comme avalées par les bois. Il y a ici une magie puissante qui est à l'œuvre et vous hésitez.

Si vous voulez employer un sortilège de *Détection*, rendez-vous au **99**, sinon vous vous avancez prudemment dans les traces de l'Orque et du Gobelin

(431).

515

Chacun d'entre vous a reçu sa mission d'un Esprit particulier et vos deux compagnons entendent poursuivre la Pierre qui correspond : Kenegiel la Pierre du Feu et Logavia la Pierre de l'Air.

Leur décision paraît cohérente et elle ne vous laisse a priori pas de choix. Toutefois, si vous avez une autre idée, vous pouvez convaincre l'un de vos compagnons, à condition qu'il soit Bienveillant, de se charger de la Pierre de l'Eau à votre place et vous substituer à lui. Si vos deux compagnons sont Bienveillants, vous pouvez choisir librement qui partira en quête de chaque Pierre.

Dans tous les cas de figure, notez bien lequel d'entre vous est en charge de chaque Pierre, puis rendez-vous au **396**.

516

« Qui es-tu ? Tu es venu me délivrer ? »

Malgré son regard halluciné, l'être ne paraît pas hostile. Vous vous empressez de l'interroger mais ses réponses sont confuses. Vous comprenez que cette créature n'est autre qu'un Nyadark, le descendant

d'un peuple souterrain aujourd'hui presque éteint, même s'il est moins difforme que les rares survivants rencontrés à ce jour. Il prétend appartenir à une lignée de Gardiens et affirme qu'Aollyra l'a capturé à cause de ses connaissances sur les Pierres. Elle l'a forcé à ciseler une bague de cuivre pour une cérémonie. Un mariage... le Nyadark vous parle avec insistance de son cousin, un Nain nommé Orôndul, « encore plus fou que lui ». Il éclate de rire et se mouche bruyamment.

Vous ne pensez rien en tirer de plus, mais alors que vous allez vous éloigner il agrippe votre manche désespérément.

« Les clés ! Ami... Aollyra possède le trousseau sur elle ! Promets-moi que tu viendras me délivrer... »

Vous promettez du bout des lèvres. Si vous trouvez ces fameuses clés, vous pourrez ajouter 10 au paragraphe où vous vous trouvez pour revenir délivrer le Nyadark.

Vous pouvez maintenant vous intéresser à la cellule libre en face (150) ou poursuivre votre exploration plus avant dans le boyau (450).

crépitante :

« Kenegiel, tous nous connaissons la fierté de ton Clan et la haute estime en laquelle tu te tiens toi-même ! Combien tu m'as déçu...

Si tu veux vraiment t'emparer du Miroir de Cristal, et je sais que c'est ton désir ardent, eh bien je n'ai pas de meilleure épreuve à t'offrir que ton reflet ! »

Sur ces mots une image vaporeuse prend forme exactement devant le Mage Egloraï. Comme l'Esprit du Feu l'a annoncé, c'est son double qui se matérialise à deux pieds de lui.

Kenegiel est visiblement troublé, il esquisse une passe magique mais son reflet la réalise plus vite que lui et votre compagnon est violemment projeté à terre.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*. La panique transpire maintenant sur son visage, le jeune Elfe, tellement habitué à dominer les débats, n'est pas préparé à s'affronter lui-même !

Pour l'instant, Logavia n'esquisse pas le moindre geste pour l'aider. En ce qui vous concerne, est-ce que vous allez vous porter à son secours (159) ou attendre de voir sa réaction (574).

518

Vous vous dites qu'il est temps d'appeler Kenegiel à utiliser le sortilège d'Exchange.

Si vous êtes le troisième jour, rendez-vous au **379**. Sinon, rappelez-vous que Kenegiel doit être en possession d'un objet appartenant à la personne avec qui il procédera à l'échange. Par ailleurs, Kenegiel ne répondra à votre appel que s'il n'est pas Hostile et vous devrez dépenser 1 point de POUVOIR.

Si vous souhaitez opérer un échange avec vous, allez au **595**, si vous préférez opérer l'échange avec Logavia, allez au **96**. Si l'échange n'est pas possible, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

519

Vous faites soudain votre apparition sur la corniche, en équilibre au bord du précipice, dans une situation pour le moins inconfortable. La Pierre de l'Air flotte au-dessus de votre tête. Elle semble vous appeler. Ou peut-être vous nargue-t-elle...

Vous tendez le bras.

Rendez-vous au **471**.

Vous surgissez du néant et vous avez soif. Vous avez un œil maintenant, un œil liquide à l'affût des ondes aquatiques, sous la terre ou dans les airs. Un œil qui vous fait grandir. Vous avez un œil et vous avez soif. Vous arrachez vos racines à l'étreinte de la glaise et vous progressez avidement vers l'eau, là où vous en trouverez encore. Parce que derrière vous la terre est sèche et craquelée. Vous avez bu jusqu'à la dernière goutte, votre tête crève les cimes de la forêt et vos feuilles menacent de se flétrir à chaque pas. L'univers est bleu devant vous, plein d'humidité, mais l'air et la terre brûlent dans votre dos.

Les animaux s'enfuient sous la menace des branches que vous lancez à l'assaut de l'univers bleu. Ils crient et se passent le mot de bosquet en bosquet, jusqu'aux confins de la forêt. Ils vous appellent l'Arbre à l'œil.

Notez que vous avez *localisé* la Pierre de l'Eau, si ce n'était pas déjà le cas.

Une ombre se détache dans le brouillard des gouttes qui vous entourent.

Si vous êtes allergique à l'Eau et que vous avez un talisman d'os gravé, rendez-vous au **69**.

Si Logavia est partie à la recherche de la Pierre de l'Eau, allez au **566**.

Si Kenegiel est parti à la recherche de la Pierre de l'Eau, allez au **578**.

Sinon, rendez-vous au **404**.

521

Au moment d'arriver à votre hauteur, le Golem ploie le genou et s'incline devant vous. Amusé, Kenegiel vous interpelle :

« Apparemment cette créature a décidé de te prêter allégeance. Profites-en pour l'interroger sur les Pierres... »

Alors que vous vous demandez dans quelle langue vous devez vous adresser au Golem, visiblement incapable d'articuler un son celui-ci se lance dans des gesticulations maladroites.

Rendez-vous au **399**.

522

Sitôt que vous avez fait votre apparition à l'orée du bois, un Gobelin qui furetait tombe nez-à-nez avec vous. Avant que vous ayez pu le saisir, le voilà qui dévale la pente en donnant l'alerte au campement, et la compagnie des Orques qui festoyait autour du feu ramasse ses armes pour se précipiter vers vous.

Face au nombre, vous avez peu de chances, d'autant plus qu'un Troll a surgi du portail derrière vous. Vous pouvez toutefois essayer d'éviter leur charge en utilisant un sortilège de Lévitation (360), les repousser à l'aide d'un sortilège de Feu (416) ou plus simplement foncer sur eux en espérant percer leurs rangs jusqu'à l'entrée de la caverne (381).

523

Alors que vous vous apprêtez à faire le point avec Logavia, inquiète de l'absence prolongée de Kenegiel, une silhouette longiligne se dessine dans son dos. Instinctivement elle bondit sur ses deux pieds.

Le jeune Mage lui renvoie un sourire hautain mais qui ne peut cacher sa fatigue. Il se laisse tomber sur le sol.

« J'ai voulu économiser ma magie en marchant... je me demande si j'ai bien fait. »

Ajoutez 2 points au Compteur de Kenegiel.

Logavia le presse de questions et il répond paresseusement en épluchant un fruit. Vous connaissez déjà l'essentiel. Le disciple Egloraï s'est introduit dans le repaire de la sorcière et a tenté de s'emparer de la Pierre du Feu. Il agite sous vos yeux

sa main cramoisie.

« Je ne suis pas destiné à ramener la Pierre du Feu... mais qui de vous deux doit aller chez Aollyra ? »

C'est un point sur lequel vous devrez prendre une décision ce soir. Il brandit maintenant un caillou blanc sur lequel il a tracé une rune à l'aide d'un charbon de bois.

« En tous cas je vous ai mâché le travail ! La petite sœur de cette rune est cachée dans la grotte et celui qui s'en approchera pourra s'y téléporter immédiatement. Les abords ne sont pas sûrs, autant que vous le sachiez ! »

Vous le félicitez tous les deux.

Rendez-vous au **534**.

524

À mesure que vous progressez, la végétation s'éclaircit, les chênes et les conifères sont remplacés par des saules et des peupliers qui aspirent l'eau de la terre. Il faut dire que le sol se fait boueux, vous vous approchez des zones marécageuses.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **257**.

Sinon *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **194**, sinon allez au **66**.

La boutique des Gobelins est une simple tente rectangulaire plantée sur le dos d'une charrette. A l'ombre d'un pan rapiécé, le marchand fume une pipe en dorant ses orteils au soleil. Dans son dos une silhouette tente de mettre de l'ordre dans le bric-à-brac des articles, en pestant contre sa fainéantise.

Le Gobelin vous sourit en vous invitant à approcher.

« Ici... il y a tout ce que tu veux. »

Vous remarquez immédiatement qu'il s'exprime dans un langage évolué pour un Gobelin. Il vous adresse un clin d'œil.

«Excuse le parler ! Nous vivions avec les humains... avant... à la ville. »

Son regard se perd dans les volutes de fumée tandis que la Gobeline pousse un profond soupir dans la pénombre.

« On est partis... par ta faute Bolûk ! »

Le front du marchand se rembrunit.

« J'ai étripé un humain... un concurrent ! »

La voix pleine de reproches, elle l'interrompt à nouveau :

« Tu aurais pu faire ça la nuit, le balancer dans la

rivière... pas au milieu du marché ! »

Il hausse les épaules.

« Les coutumes locales, j'ai jamais pu m'habituer...
Qu'est-ce que je peux pour toi ? »

Est-ce que vous voulez savoir comment pénétrer chez la Sorcière (554) ou vous intéresser à ses articles (620)?

526

Vous vous faites littéralement massacrer par ces créatures à la fois cruelles et gracieuses. Lorsque vous vous écroulez au sol, vous avez déjà perdu 6 points d'ENDURANCE.

Si Logavia est avec vous, rendez-vous au **9**, sinon allez au **454**.

527

Si vous n'avez pas le nom d'Amserâth, allez au **376**.
Sinon, vous reprenez votre route au **48**.

528

Vous sentant dans son dos emboîter le pas aux mannequins de cire, le petit homme se retourne. Son

visage est barré par l'estafilade d'un sourire cruel.

« Je dois dire que je n'en attendais pas moins de toi, Nour. »

Vous comprenez que vous avez été joué ! Vous êtes, sans doute aucun, en présence d'un Éclaireur du Royaume des Êtres Sombres et vous avez accepté son invitation. Autour de vous les mannequins de cire fondent comme la neige sur les arbres et il ne reste bientôt d'eux qu'un bosquet de tiges métalliques qui vous emprisonne. Les ombres filiformes qui tissent votre prison entament alors une danse nébuleuse. Hypnotisée par leur ondulation, votre conscience traverse des distances vertigineuses...

Notez le paragraphe de sortie du Royaume des Êtres Sombres (**439** qui vous ramènera dans le Monde des Rêves!).

Vous vous souvenez maintenant que vous avez déjà voyagé jusqu'ici, au début de votre initiation dans le Monde des Rêves. Les Êtres Sombres ne vous ont pas oublié et vous voilà rappelé vers eux.

Et surtout, vous vous rappelez qu'il est important d'être protégé lorsqu'on s'aventure jusqu'ici ! Si vous êtes sous l'Influence de la *Terre*, de l'*Eau*, du *Feu*, de l'*Air* ou de *Galana*, rendez-vous au **638**. Sinon allez au **49**.

529

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, ce sortilège ne vous coûte qu'1 point de POUVOIR. Sinon, déduisez 3 points de votre total de POUVOIR.

Vous concentrez votre énergie vers le plafond et celui-ci ne tarde pas à s'embraser. Vous avez visé précisément l'endroit où la cage est retenue par la corde mais le feu se propage plus vite que vous ne l'auriez souhaité.

Tentez votre CHANCE. Si vous êtes Chanceux, la cage s'écrase au sol et vous ne vous en tirez qu'avec quelques contusions. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Si vous êtes Malchanceux, le feu vous brûle avant même que vous n'atteigniez le sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Dans tous les cas, votre évasion n'est pas discrète et les Orques se précipitent vers vous. Heureusement, vous avez déjà atteint l'escalier qui mène à l'entrée de la caverne.

Rendez-vous au **500**.

530

Vous vous rappelez tout d'un coup l'étrange clé que

vous a balancé le Piksi. Vous la tournez entre vos doigts. Il n'y a aucune raison pour que ce motif coïncide avec le grossier cadenas de fer qui scelle les barreaux... aucune raison.

Fébrilement vous insérez la clé... et elle tourne ! Aussitôt que vous avez libéré le cadenas, la clé disparaît (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Voilà bien les manigances de Logaan... mais pour cette fois vous lui devez la vie sauve. Vous vous agrippez au sol pour vous laisser pendre et vous atterrissez en douceur sur l'herbe.

Vous avez été suffisamment discret pour ne pas vous faire repérer, d'autant plus que la pénombre s'installe. Vous devez faire vite !

Vous vous précipitez vers l'escalier jusqu'à l'entrée de la caverne.

Rendez-vous au **500**.

531

Le souverain est jeune et radieux, et vous le bénissez au nom de Galana et du peuple de la forêt en le coiffant de sa couronne. Il se tourne alors vers celle qui va devenir sa reine, toujours recouverte de son voile blanc. A ce moment vous remarquez son ventre rond, qui bat au même rythme que votre cœur. Notez

que vous êtes sous l'Influence de l'*Enfant* et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

532

En face d'elle, un jeune homme se tient assis au fond d'un fauteuil tressé dans l'osier. La finesse de ses traits et sa chevelure rousse lui confèrent une beauté inquiétante. Il sourit en écoutant la vieille femme imperturbablement.

« Vois comme ma magie te rend beau, mon Maître, la puissance du sang du Dragon... demain, quand le Feu se mariera au Sang, je volerai la beauté moi aussi ! L'Abîme me rendra ce qu'elle m'a volé et nous régnerons tous les deux sur ce monde... »

Sa voix se brise en un sanglot et elle murmure :

« Edmar, Edmar... »

Si vous êtes sous l'Influence du *Paysan*, allez au **427**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

533

Lorsque vous parvenez à une clairière à l'herbe rongée, vous avez déjà un sombre pressentiment. Vous découvrez un lieu qui a été le théâtre d'un massacre brutal. Plusieurs cadavres humains jonchent

le sol, non loin d'un feu de camp qui dégage les restes de son fumet. Kenegiel s'approche de la scène, l'œil sombre.

Derrière, la clairière est occupée par une tour d'une dizaine de mètres de haut, faite de briques roses et dont l'édification remonte certainement à de nombreux siècles.

Est-ce que vous souhaitez vous intéresser vous aussi aux cadavres (201) ou préférez-vous examiner la construction (317)?

534

Vous déballez les herbes et les racines que vous avez ramassées tout au long du chemin et vous entamez votre dîner. Les terres au nord de la forêt sont moins généreuses pour les Elfes et votre repas est peu goûteux. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Si Logavia a sur elle un poisson qu'elle a pêché, rendez-vous au 363, sinon allez au 572.

535

L'Orque lâche un ricanement haineux :

« Moi rôtir à la place du Nain si toi un Orque... tu pues l'Elfe à dix pas ! Montre... »

Il agrippe votre tunique et aussitôt le sortilège se dissipe. Toute la bande se jette alors sur vous, sans vous laisser le temps de réagir. Un coup sur la tête vous assomme. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **457**.

536

Vous donnez l'impression de voler à ras du sol, mais ce détail ne semble pas attirer l'attention des autres créatures. En vérité, elles semblent même vous éviter respectueusement... les Spriggans sont des auxiliaires d'Aollyra qui ont le privilège de pouvoir accéder à la caverne et ils n'ont apparemment de comptes à rendre à personne d'autre qu'elle.

Voilà qui fait bien votre affaire et vous ne vous attardez pas au sein du campement que vous traversez avec indifférence jusqu'à l'escalier de pierre.

Rendez-vous au **500**.

537

Une chose est certaine : Logavia doit maintenant se mettre en quête d'une autre Pierre que la Pierre de l'Air. Vos camarades en concluent rapidement que vous ne devriez pas chercher la Pierre de l'Eau et

Kenegiel devrait oublier la Pierre du Feu. Vous vous êtes déjà fait la réflexion bien sûr, mais l'imagination tordue des Esprits ne vous tend-elle pas un nouveau piège ?

Quoiqu'il en soit, en dehors de cette intuition, vos deux compagnons préfèrent s'en remettre à vous. Quelle que soit l'estime en laquelle ils vous tiennent, ils ont maintenant confiance en vos capacités de rêveur. Vous pouvez donc choisir quelle Pierre chacun d'entre vous va choisir. Toutefois, si vous insistez pour assigner la Pierre du Feu à Kenegiel, il faut que celui-ci soit Bienveillant pour accepter.

Sous ces conditions, notez bien lequel de vous est en charge de chaque Pierre et rendez-vous au **396**.

538

Ajoutez 1 point au *Compteur de Logavia*.

La flèche magique se fiche dans la poitrine transparente de la créature des airs et celle-ci explose dans une gerbe de cristaux au milieu de laquelle gravite la Pierre de l'Air.

Rendez-vous au **433**.

539

Sans chercher à cacher son agacement, Kenegiel pousse un soupir et fouille dans son sac pour en retirer une petite bille de verre qu'il présente à la lumière. Il récite alors une incantation mélodieuse et le colosse de boue lâche prise avant de fondre littéralement. Une fois réduit à la taille d'un insecte, il est absorbé à l'intérieur de la sphère.

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*. Si Logavia est avec vous, notez qu'elle est maintenant Hostile. Submergée à la fois par la colère et l'épuisement, elle en oublie même de récolter le fruit de sa pêche, fiché sur l'autre rive.

Quant au jeune mage, il vous fait admirer la minuscule prison à l'intérieur de laquelle le Golem de boue se débat furieusement.

« Je savais que cette bille me serait utile... » glisse-t-il avec satisfaction.

Si Kenegiel est Bienveillant, rendez-vous au **467**. Sinon, déduisez 3 points du *Compteur de Kenegiel* puis allez au **61**.

540

Vous ouvrez les yeux et vous massez votre nuque

endolorie. Votre épaule repose contre les solides barreaux de bois d'une cage pendue au bout d'un treuil, trois mètres au-dessus du sol. Vous avez à peine assez d'énergie pour vous déplacer.

L'astre solaire est déjà en train de décliner derrière l'arête rocheuse. Le ciel vire au rose puis au violet et la lune fait son apparition au-dessus des arbres, aussi ronde que le soleil couchant.

Les exclamations des Orques, des Gobelins et des Trolls se taisent soudainement. Les oiseaux et tous les animaux semblent également retenir leur souffle.

La lourde porte de pierre pivote en grinçant et la lueur d'une torche se faufile par l'ouverture. Une seconde la suit. Ce sont des Spriggans qui volent sur place en brandissant des flambeaux. A ce moment, Aollyra fait son apparition sur le perron de pierre. Sa silhouette voûtée projette une ombre fantomatique dont la tête échevelée fait songer à une pieuvre.

« Saluez votre Maîtresse ! » hurle un Spriggan.

Les créatures du Chaos se lèvent, toujours silencieuses. Puis une silhouette encore plus horrible se détache dans l'orifice et vient rejoindre Aollyra. Une sorte de goule aux yeux rouges, affublée de deux têtes de bouc sanguinolentes sur les épaules.

Aollyra lance d'une voix tremblante :

« Saluez mon futur époux, Amserâth... »

L'assemblée se prosterne alors pendant que le monstre baise la main osseuse de la sorcière, au dos de laquelle brille une bague rouge grenat. Aussitôt la hideuse créature laisse la place à un jeune homme élancé à la chevelure éclatante.

« Relevez la tête ! »

En bas les créatures se redressent et un troisième personnage se détache du seuil de la caverne. Il a une taille humaine, mais trapu comme un Nain et sa face est tordue et grimaçante. Vous croyez reconnaître un Nyadark, même si celui-ci est plus corpulent que les rares survivants que les Elfes ont rencontré à ce jour.

Il apporte une bague également, sur laquelle brille un joyau ardent large comme le poing. Il l'enfile au doigt du jeune homme et puise une coupe dans une bassine de sang qu'il présente à Aollyra. Apparemment le nouveau venu fait office de prêtre dans ce rituel démoniaque.

La Sorcière brandit le calice triomphalement :

« Le sang d'Elegana ! »

A ces mots l'assistance sort de sa torpeur et pousse des hurlements à vous glacer les os. Aollyra boit une gorgée, puis le Nyadark présente la coupe à Amserâth

qui s'abreuve à son tour.

Alors le petit prêtre s'éclaircit la voix et prononce les mots terribles :

« Aollyra et Amserâth, je vous déclare unis par les liens du Feu et du Sang... soyez prêts à rendre hommage au Chaos sur Titan et pour l'éternité ! »

Une nouvelle transformation frappe alors les deux époux : pendant qu'Aollyra rajeunit et prend les traits d'une femme pâle aux délicats cheveux bruns, le corps du Démon s'épaissit, sa peau se couvre d'écailles et quatre cornes recourbées surgissent sur son crâne. Le Nyadark regagne la caverne en trotinant et, pour la première fois, on entend résonner la voix d'Amserâth :

« Me voici enfin sous ma forme primordiale ! Avec mon épouse, Elegana par le sang, Aollyra par le feu ! »

À nouveau les hurlements retentissent... et le Nyadark reparait, portant une petite forme emmaillotée dans un chiffon.

« Et voici mon fils ! »

Amserâth s'empare du nouveau-né et le présente face à la pleine lune. Deux yeux écarquillés reflètent l'éclat de l'astre.

« Il régnera sur Arion... nous régnerons et nous ferons régner le Chaos ! »

C'est à n'en pas douter le signal du début du festin et les Orques et autres créatures s'en retournent à leur beuverie. Ils ne vont pas tarder à s'intéresser à vous, car vous êtes leur cadeau pour la noce...

Si jamais vous échappez à cette situation désespérée, sachez que vous aurez échoué de toutes manières. L'Épreuve des Clans est achevée et le Pacte avec la Terre rompu. Et les jours s'annoncent bien sombres pour Khul...

541

La scène s'enfonce tout entière dans l'obscurité, et vous voilà pris dans une mélasse de sons et de couleurs indistinctes. Gagné par la panique, vous vous débattez avec lourdeur et vous vous enfoncez encore plus.

Alors que vous pensez vous perdre dans le Monde des Rêves, la matière qui vous enrobe vibre et se condense en une voix qui résonne dans votre tête :

« Détends-toi, Nour, et laisse-toi aller... »

La voix a un timbre apaisant, à la fois doux et métallique. Vous déployez vos doigts et l'espace

s'écarte autour de vous pour s'articuler en un réseau de lignes entrecroisées lancées à l'infini.

« Tu as voyagé sur les ailes des chamanes, Nour... l'esprit que tu viens de rencontrer est celui des chamanes Elfes, il s'étend dans le temps et dans l'espace. Il a déjà fait ce chemin, et toi aussi tu feras ce chemin à nouveau avec lui. Mais peut-être ne t'en souviendras-tu plus... »

Alors que vous vous sentez maintenant parfaitement à l'aise dans cet élément inconnu, vous sentez que vous le quittez...

Notez que vous avez rencontré l'Esprit des chamanes.

Vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous vous rendez au **350**.

542

Heureusement pour vous, la branche de saule qui vous offre son secours est à la fois souple et solide. Vous parvenez à vous traîner hors de la vase jusqu'à rencontrer un sol plus ferme, non loin du tronc de l'arbre.

Si vous avez échoué à l'un des Tests d'HABILETÉ, rendez-vous au **498**, sinon allez au **560**.

543

La tête de la rivière bouillonne et explose dans une crinière d'eau et de feu sous laquelle vous découvrez le visage et les crocs d'un Dragon. Ses yeux jaunes vous fixent de manière hypnotique.

Vous allez devoir affronter le regard du Dragon.

DRAGON POUVOIR 8

Si vous franchissez cette épreuve, rendez-vous au **267**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

544

Les trois Esprits vous quittent aussi brutalement qu'ils s'étaient invités à votre campement. Peu à peu, la forêt retrouve son bruissement nocturne et vous vous sentez apaisés.

Rendez-vous au **432**.

545

Vous attendez anxieusement à couvert et vous priez intérieurement Galana de vous accorder sa protection. Au bout de quelques minutes, la myriade d'oiseaux se met en route à nouveau vers le nord et le soleil d'automne refait son apparition.

Vous ressortez du bosquet et vous suivez à votre tour le sillage noir dans le ciel.

Rendez-vous au **650**.

546

Déduisez 2 points de votre total de POUVOIR (ou 1 point si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*).

Vous écartez les mains pour sentir le vent filer entre vos doigts et vous dressez la tête, aspirant profondément l'air par le nez. Le froid pénètre en vous et vous pouvez en deviner la provenance. Vous voyez un monde de glace caché dans la forêt, un lieu où la nature a perdu ses droits. Et l'air glacé qui emplit vos poumons convoie l'odeur de la peur. Celle des insectes et des feuilles qui vous alertent de la menace.

Bien que vous soyez incapable d'évaluer la nature exacte du danger, vous pouvez proposer un détour par prudence. Dans ce cas, allez au **391**, sinon rendez-vous au **218**.

547

Vous voilà à pied, le cheval évanoui, les bottes lourdes, vous levez la tête vers le visage grimaçant du garde en faction qui brandit une hallebarde pour vous

barrer le chemin. Il vous paraît un géant.

« Un simple manant qui veut s'introduire dans le château... qu'est-ce que tu me proposes gamin ? »

Si vous avez des Pièces d'Or dans votre équipement, rendez-vous au **356**.

Si vous êtes sous l'Influence du *Roi*, rendez-vous au **199**.

Sinon, vous devez affronter le garde dans le Monde des Rêves au **214**.

548

Une chose est certaine : Kenegiel doit maintenant se mettre en quête d'une autre Pierre que la Pierre du Feu. Vos camarades en concluent rapidement que vous ne devriez pas chercher la Pierre de l'Eau et Logavia devrait abandonner la Pierre de l'Air. Vous vous êtes déjà fait la réflexion bien sûr, mais l'imagination tordue des Esprits ne vous tend-elle pas un nouveau piège ?

Quoiqu'il en soit, en dehors de cette intuition, vos deux compagnons préfèrent s'en remettre à vous. Quelle que soit l'estime en laquelle ils vous tiennent, ils ont maintenant confiance en vos capacités de rêveur. Vous pouvez donc choisir quelle Pierre chacun

d'entre vous va choisir. Toutefois, si vous insistez pour assigner la Pierre de l'Air à Logavia, il faudra que celle-ci soit Bienveillante pour accepter.

Kenegiel confiera la rune de téléportation à celui qui ira chercher la Pierre de Feu (si c'est vous, notez-la donc sur votre *Feuille d'Aventure*).

Sous ces conditions, notez bien lequel de vous est en charge de chaque Pierre et rendez-vous au **396**.

549

Les barreaux de l'escalier se sont transformés en serres qui s'accrochent avidement à vos chaussettes et les mettent en lambeaux. Puis elles tirent sur le sac plein d'or que vous portez péniblement sur votre dos. Vous voilà entraîné dans le vide.

Gagnez la paragraphe de sortie de rêve (→). Notez qu'à votre réveil votre jambe est lacérée (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et vos Pièces d'Or ont disparu si vous en aviez encore.

550

Le Mage interrompt ses réflexions et s'adresse à

vous, les yeux plantés sur des signes cabalistiques qu'il a machinalement tracés au sol.

« Il n'est pas exclu que nous nous soyons trompés... il nous faut une assurance. Je connais un Sortilège d'Echange qui me permet de prendre la place de quelqu'un, si je possède un objet qui lui a appartenu. »

Il marque une pause.

« Bien entendu l'idéal serait que vous puissiez faire appel à moi. »

Il vous dévisage maintenant avec insistance. Kenegiel espère que vous pourrez faire appel à ses pouvoirs dans vos rêves. Il vous explique brièvement comment procéder. Vous pensez être capable de l'appeler mais cela vous coûtera tout de même 1 point de POUVOIR.

Que ce soit dans la réalité ou le Monde des Rêves, lorsque vous vous trouverez dans une situation où vous pensez que Kenegiel doit opérer un sortilège d'échange avec vous-même ou Logavia, vous ajouterez 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et vous rendrez au paragraphe correspondant. Si vous ne vous êtes pas trompé, le texte fera clairement référence au sortilège d'échange, sinon c'est que vous ne pouvez pas l'utiliser à cet

endroit-là.

Après ces préconisations, vous pouvez choisir de vous **défaire d'un anneau porte-bonheur en plumes de perdrix** qu'Eldayffelin vous a confectionné et le confier à Kenegiel. Vous pouvez aussi choisir de conserver l'anneau si vous ne pensez pas faire appel à Kenegiel.

Logavia quant à elle décroche l'une des nombreuses broches qui retiennent sa coiffure et la glisse dans la main de l'Elfe Egloraï. Vous pouvez donc noter que Kenegiel possède un objet de Logavia et que vous pouvez faire appel à un sortilège d'échange avec elle.

Si maintenant vous possédez une boucle d'oreille en forme d'Anneau, rendez-vous au **449**.

Sinon, si vous possédez une Amulette en os gravée, rendez-vous au **21**.

Dans les autres cas, allez au **580**.

551

C'est un visage féminin mais complètement fripé, aux traits déformés par la haine, qui surgit de sous le voile et vous siffle à la face :

« Que fais-tu là l'Elfe ? Pour qui te prends-tu à perturber mes noces? »

Vous devez affronter la Mariée dans le Monde des Rêves.

MARIEE POUVOIR 10

Si vous êtes sous l'Influence du *Roi*, diminuez de 2 la difficulté du Combat, si vous avez consommé du datura, diminuez de 2 la difficulté.

Si vous sortez vainqueur de cet adversaire cauchemardesque, rendez-vous au **489**, sinon vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

552

Vous êtes bientôt emporté par un courant irrésistible. Vous n'avez ni le temps ni l'énergie de lancer un sortilège. À moins que les Dieux n'opèrent un miracle, c'est ici la fin de votre quête...

553

Vous savez que Kenegiel doit se charger de la Pierre de l'Air et se diriger vers le Grand Défilé au nord. C'est une indication plus que précieuse ! Pour vous-même et Logavia, il ne reste plus qu'à choisir entre la Pierre du Feu et de l'Eau.

Logavia et Kenegiel sont convaincus que vous ne devez pas insister pour poursuivre la Pierre associée à

l'Esprit qui vous a choisi. Cela signifie que vous devriez partir vers l'ouest pour vous occuper de la Pierre du Feu, et Logavia quant à elle devrait aller à l'est, à travers les marécages, pour s'emparer de la Pierre de l'Eau.

Ce raisonnement paraît convaincant, mais vous avez peut-être envie d'insister pour vous charger de la Pierre de l'Eau. Vous pouvez dans ce cas convaincre les deux autres concurrents de l'Épreuve, seulement si ceux-ci sont Bienveillants envers vous.

Quel que soit votre choix, notez lequel d'entre vous se charge de chaque Pierre et rendez-vous au **396**.

554

Vous vous enquérez d'Aollyra, prétextant que vous avez des informations à lui faire parvenir. Le Gobelin caresse sa barbiche et glisse un sourire finaud:

« Les renseignements aussi, ça se monnaie... »

Si vous êtes prêts à dépenser 2 Pièces d'Or pour sa réponse, allez au **389**.

Sinon vous pouvez vous intéresser aux articles qu'il vend (**620**) ou vous approcher du groupe autour du feu (**354**).

Vous n'avez malheureusement pas le temps d'imaginer un subterfuge pour pénétrer dans le repaire de la Sorcière. Déjà vous vous trouvez encerclé puis empoigné par une bande d'Orques et de Gobelins.

Le plus nerveux d'entre eux vous glisse un poignard en os sous la gorge et murmure à votre oreille :

« Toi veux voir Aollyra ? Très bien... »

Un autre, qui semble le chef, décroche une boucle d'oreille et l'insère sur le côté de la face de pierre. Le bloc pivote lourdement et vous livre le passage. A l'intérieur, deux Spriggans dévisagent la bande avec mécontentement.

« Qui vous a permis d'importuner la Maîtresse ? »

On vous fait avancer.

« Elfe veut parler à Maîtresse... »

Un sourire vicieux tord les lèvres pustuleuses du Spriggan.

« Je vois... amenez-le donc. »

On vous pousse à travers une galerie, vous avez à peine le temps d'entrapercevoir les lieux que déjà vous voilà projeté aux pieds d'une vieille femme. Elle

est drapée d'une peau de Cerf tachée de sang et ses yeux écarquillés s'ouvrent sur des univers inquiétants.

Si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar*, rendez-vous au **596**. Sinon, rendez-vous au **646**.

556

Vous passez la main machinalement sur la pierre et la poussière de craie. A ce moment une série de visions se bousculent dans votre esprit : vous suivez les tribulations désordonnées du personnage dessiné sur le mur. Un être qui n'est aujourd'hui qu'un nourrisson et qui vous apparaît tantôt comme un homme, tantôt comme un Démon à la face de lézard. Dans tous les cas il brandit une couronne au dessus de sa tête, et il chevauche de bataille en bataille. Il affronte des moines, il combat d'autres Démons... Vous comprenez que c'est la destinée de cet enfant qui s'inscrit ainsi dans votre esprit, mais elle ne prend pas sens. Elle ne ressemble pas à ces histoires que les anciens déroulent autour du feu. Elle est faite de chemins et de croisements, criblée de choix... pris de vertiges, vous vous appuyez à la paroi. Une voix murmure dans votre tête :

« Va au château... va aux épousailles... va trouver l'enfant... »

Rendez-vous au ☼**451** (en notant le paragraphe de sortie de rêve → **398**).

557

Malheureusement pour vous, pour affronter un tel Démon vous avez besoin au moins d'une épée enchantée par les Elfes.

Si toutefois, vous pouvez invoquer un Golem, vous pouvez vous rendre au **630** pour y affronter le Démon, mais si le Golem est vaincu vous serez mort également (vous pouvez toutefois utiliser un sort de Handicap).

Si vous n'avez pas la possibilité d'invoquer un Golem, votre tentative échoue ici, si près du but...

558

La chasseresse penche le buste et fouille le sol pensivement. Elle s'arrête, les mains toujours enfouies sous les éclats de glace.

« C'est ici qu'est tombée la Pierre de l'Air, j'en suis sûre. Mais elle n'est plus là... »

Voilà effectivement qui expliquerait la transfiguration des alentours. La championne du clan Amillel retire délicatement sa main en murmurant :

« Tout danger n'est pas écarté. Nous devons faire attention ! »

Vous remarquez alors la goutte de sang qui dévale la base de son pouce. La glace qui hérissé la sol est aiguë comme la lame d'un coutelas !

Pendant que vous parcourez d'un regard inquiet l'étendue que vous allez devoir traverser, Logavia arrache de son dos un filet lesté de plomb, qu'elle commence à faire tourner lentement autour d'elle. À ce moment les milliers de bogues qui pendaient aux arbres s'ouvrent lentement et s'élancent dans l'air d'un vol majestueux. Ce que vous aviez pris pour des fruits inconnus sont en fait des chrysalides qui viennent d'achever leur transformation sous vos yeux. Une nuée de papillons opalescents envahit l'air dans un fracas assourdissant. Si leurs ailes sont aussi acérées que les feuilles au sol, vous risquez de vous faire taillader !

Ne disposant pas du temps nécessaire pour invoquer un sortilège, votre meilleure option est certainement de fuir. Logavia devine votre intention et vous retient par le bras, en continuant à brandir son filet.

« Ne bouge pas ! » vous souffle-t-elle.

A-t-elle réellement compris la nature du danger ?

Si vous voulez lui faire confiance, allez au **510**.

Si vous préférez détaier, rendez-vous au **357**.

559

Les deux créatures interrompent leur jeu pour se moquer de vous :

« Alors, c'est seulement maintenant que tu rentres ? Tu t'es encore perdu ? »

Vous les foudroyez du regard en leur répondant qu'ils vous ont lâchement abandonné dans les pattes d'un monstre et que vous allez sur le champ faire votre rapport à Aollyra. Vous les plantez là d'un coup d'aile pour vous engouffrer dans la galerie qui vous fait face.

Sur votre droite s'ouvre une large caverne dans laquelle vous apercevez la silhouette d'une vieille femme drapée dans une peau de cerf maculée de sang. Absorbée dans ses réflexions, elle ne s'est pas rendu compte de votre présence. De l'autre côté, une pièce plus étroite occupée par une paillese semble être la chambre de la Sorcière.

Est-ce que vous voulez d'abord visiter cette chambre (**136**) ou profiter de votre apparence pour interpeller Aollyra (**635**)?

560

Derrière l'arbre se trouve une longue crête rocheuse qui va vous permettre de prendre du repos avant de vous remettre en route. Depuis ce matin vous n'avez malheureusement rien trouvé qui puisse vous permettre de vous restaurer dans cet environnement hostile.

Vous avez le choix entre un somme réparateur qui vous fera regagner 2 points d'ENDURANCE ou plonger dans le Monde des Rêves en gagnant le paragraphe solaire de votre choix (☼). Dans tous les cas vous gagnerez le paragraphe de sortie de rêve (→ **490**).

561

Vous dégainez Telessa en faisant tomber la coupe de sang à vos pieds et vous assénez un coup qui terrasse le premier Spriggan. Notez que votre sortilège d'Illusion a pris fin.

Sous l'effet de la surprise et de la colère, le corps de son congénère gonfle jusqu'à tripler de volume. Vous devez le combattre.

SPRIGGAN HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, vous êtes conscient que le

raffut provoqué par le combat risque d'avoir alerté les autres occupants de la caverne.

Est-ce que vous voulez vous précipiter à la recherche de la Sorcière et de la Pierre du Feu (107) ou prendre le temps d'examiner la boule lumineuse (262)?

562

Aollyra est apparemment abusée par votre transformation. Elle est surprise de votre présence, irritée même, mais elle ne se méfie pas. Alors qu'elle s'apprête à vous tancer vous lui portez un coup formidable.

Blessée, elle recule en sifflant. A vrai dire vous pensiez l'avoir terrassée, mais la Sorcière est d'une constitution surnaturelle.

Toutefois, dans le combat qui va vous opposer, vous pourrez réduire d'1 point son HABILITÉ et de 3 points son ENDURANCE.

Rendez-vous au **600**.

☼563

Au lieu d'une chapelle intime vous découvrez une immense nef, saturée par la lumière du jour et la clameur d'une liesse. Un orgue entonne une marche

nuptiale, bientôt rejoint par le souffle des olifants et le roulement des tambours. Tout cet orchestre reste invisible mais la foule est bien présente. Elle est composée de seigneurs, richement drapés, qui se pressent jusque dans les claire-voies, aux étages. Face à vous les futurs mariés s'avancent dans la travée, entre les rangées de bancs. La femme est recouverte d'un voile blanc et l'homme est encore trop loin pour que vous puissiez voir son visage.

Vous vous demandez devant quel culte ils ont choisi de s'unir lorsque vous prenez conscience que tous les regards sont fixés sur vous. Entre vos mains vous tenez une couronne et vous comprenez que c'est vous qui officiez aujourd'hui ! Vous allez marier un roi et sa future reine.

Les voilà auprès de vous. Allez-vous d'abord vous adresser au roi (377) ou à sa promise (55)?

564

Kenegiel essaie de s'emparer de la Pierre de l'Eau mais celle-ci exerce une répulsion inexplicable sur lui. Vous le sentez tituber et défaillir. Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Il est évident que l'apprenti Mage n'est pas destiné à s'emparer de cette Pierre... il va vous falloir trouver

un moyen d'arracher ce caillou !

Rendez-vous au paragraphe de sortie de rêve (→)

565

Vous évitez finalement l'attaque de l'Ombre et celle-ci laisse place au visage buriné d'un paysan. Ses yeux tristes vous implorment silencieusement et vous découvrez avec frayeur que la terre sous ses pieds est en train de l'engloutir.

L'homme tend la main. Allez-vous l'agripper (407) ou le laisser retourner à la terre (497)?

566

Logavia surgit de l'eau, à portée de racine. Elle a pied maintenant, et elle s'approche d'un pas décidé. Elle veut s'emparer de votre Œil, vous empêcher de boire... Vous lancez vers elle vos tentacules végétaux, il est hors de question de vous laisser dépouiller maintenant que vous avez goûté à cet élixir de puissance !

Si Logavia possède une flèche de glace, rendez-vous au 137.

Sinon vous devez combattre Logavia dans le Monde

des Rêves, mais l'affrontement ne durera qu'un assaut, que vous soyez vainqueur ou vaincu.

LOGAVIA POUVOIR 10

Diminuez la difficulté du combat du total du *Compteur de Logavia*.

Augmentez la Difficulté du combat de 2 points si vous êtes sous l'Influence du *Feu* ou si vous êtes allergique à l'*Eau* (effets cumulables).

Augmentez la Difficulté du combat de 4 points si Logavia possède un talisman en os pour faire appel aux Esprits Fangeux.

Si vous perdez l'assaut, vous diminuez votre POUVOIR d'1 point et vous vous rendez au **197**.

Si vous remportez l'assaut, vous augmentez le *Compteur de Logavia* de 2 points et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→). Toutefois, au prix d'un point de POUVOIR, vous pouvez regagner le début de ce paragraphe pour revivre le combat et donner une nouvelle chance à Logavia !

567

La voix de l'Esprit de l'Air souffle une bourrasque vers Logavia, qui s'affale sur son séant :

« Logavia ! Tu me déçois... La prêtresse du Clan

Amillel t'a nommée la Louve Curieuse, n'est-ce pas ?
Bien curieuse en vérité.

Je t'offre une occasion de te racheter. Mais évidemment il y a un prix à payer... »

À ce moment, l'un des arbres qui borde la clairière se met en mouvement. Son tronc grisâtre se déforme en craquant et son feuillage roussi se ramasse pour tisser un pelage aux reflets roux. Vous voilà en face d'une bête aux proportions formidables ! Une louve qui s'avance pesamment vers Logavia, les babines pendantes, les crocs menaçants.

La jeune éclaireuse recule dans un mouvement de panique.

« Non... je ne peux pas combattre une Louve ! Erillia ne le permettrait pas. »

Elle tend une main tremblante vers la pelisse de l'animal.

« Obéis-moi, ma sœur... »

Pour toute réponse, la louve plante ses dents dans la main de Logavia. Elle retient un cri de douleur en fermant les yeux. Vous pouvez y voir des larmes couler.

Est-ce que vous souhaitez intervenir pour aider Logavia (499) ou vous abstenir (284)?

568

Sans effort vous parvenez à faire apparaître le visage gracieux de Logavia à la place de votre propre reflet. Elle vous sourit et tourne ses yeux verts sur le côté. Vous suivez son regard et découvrez l'Arbre à l'Œil, non loin d'elle ! Elle se trouve dans les marais, à votre place, et elle tend son bras vers la Pierre de l'Eau. Elle la détache délicatement, comme un fruit trop mûr, et à ce moment-même son image s'efface et vous êtes pris de vertiges.

Notez que la Pierre de l'Eau a été *trouvée* et que Logavia n'est plus à la recherche d'aucune Pierre. Vous gagnez 1 point de CHANCE et 2 points de POUVOIR.

Vous vous réveillez à la place de Logavia. Si elle était à la recherche de la Pierre de l'Air, allez au **519** si l'oiseau a été vaincu et au **342** sinon. Si elle était à la recherche de la Pierre du Feu, allez au **618** si Aollyra a été vaincue, et au **431** sinon.

569

Rageusement la pisteuse s'empare de la flèche qu'elle a taillé dans la glace et elle lâche un trait dans le même geste. Les yeux d'Aollyra roulent de panique en voyant la pointe givrée se ficher dans sa poitrine.

Son corps est immédiatement changé une statue de glace qui se désagrège en milliers de morceaux.

Rendez-vous maintenant au **619**.

570

A part grignoter le pain (ce qui vous vaudra 2 points d'ENDURANCE), vous n'avez plus rien à faire dans cette pièce. Dans tous les cas de figure, lorsque vous quitterez cette pièce, si vous aviez invoqué un sortilège d'Illusion auparavant, son effet sera terminé.

Vous n'avez plus guère d'autre choix maintenant que de traverser le couloir pour affronter Aollyra dans son laboratoire. Rendez-vous au **89** si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar* et au **600** sinon.

571

Vous avez déjà fait subir une défaite à ce Démon mais vous sentez que dans l'antre d'Aollyra il est plus puissant. Malgré tout, pour le combat qui s'annonce, vous pourrez retirer 1 point à son HABILITÉ du fait de votre avantage. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

572

La nuit est déjà bien avancée et vous avez beaucoup marché. Vous décidez d'un commun accord d'attendre demain matin pour concerter un plan. Vous savez mieux que quiconque que la nuit porte conseil !

Si vous avez du Datura et que vous souhaitez le consommer avant de vous coucher, rendez-vous au 657. Sinon, notez le paragraphe de sortie de rêve (→ 425) et rendez-vous au paragraphe solaire de votre choix (☼).

573

Vous savez qu'il n'y a aucune chance pour que votre amie Abitha se trouve devant vous en ce moment. Il s'agit d'une créature qui a pris son apparence, certainement invoquée par l'Esprit de l'Eau !

Vous écartez les bras pour ne pas entrer en contact avec l'apparition. Ce geste vous vaut de gagner 1 point e POUVOIR.

Mais à ce moment la voix de l'Esprit résonne encore plus fort dans votre tête. Vous pressez vos mains contre vos tempes, comme pour conjurer la douleur qui menace de faire exploser votre crâne.

« Pauvre abruti ! Crois-tu vraiment que tu as le

choix ? C'est l'épreuve que tu dois subir pour n'avoir pas su localiser la Pierre... à moins que tu préfères abandonner les Elfes et le Pacte avec la Terre. »

Le visage ruisselant de sueur, vous serrez les dents. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Vous tendez les mains vers Abitha.

Rendez-vous au **615**.

574

Malgré son désarroi, Kenegiel a le réflexe de s'agenouiller pour s'entourer d'un écran de protection, aussitôt imité par son reflet. La situation se fige ainsi dans une attente interminable, chacun à l'abri de sa bulle diaphane. Mais vous prenez conscience que le scintillement de l'avatar gagne en intensité alors que celui de Kenegiel faiblit sensiblement. Pire encore, il vous semble que les contours de sa silhouette perdent en netteté, comme si elle commençait à s'effacer. Tout laisse à penser que le double malicieux est en train d'aspirer son énergie !

Ajoutez 1 point au *Compteur de Kenegiel*.

Il est peut-être temps d'aider le jeune Egloraï (**441**), à moins que vous préféreriez que Logavia, encore hésitante, s'en charge (**70**).

Kenegiel s'est introduit dans la caverne. Il s'approche doucement d'une chevalière posée sur le billot de pierre. L'éclat vif de l'or témoigne que le métal vient d'être fondu. Et vous savez que le cristal enchâssé n'est autre que la Pierre du Feu qui a été taillée par une main experte. Ses facettes renvoient des reflets incandescents désagréables. Vous frémissez à l'idée que la Pierre a été profanée et que peut-être les Esprits n'en voudront pas.

Si la Sorcière Aollyra a déjà été vaincue, rendez-vous au **503**, sinon lisez la suite.

Kenegiel ne se pose pas cette question apparemment mais, au moment où il va s'emparer de la bague, le visage dément de la Sorcière s'interpose.

« Un Elfe ! Les Démons m'avaient prévenue... mais ce n'est pas toi que j'attendais ! »

Sur ces mots, la Sorcière projette le Mage contre la paroi de la caverne. Mais vous voyez dans le regard de Kenegiel qu'il ne la craint pas. Et le combat magique commence. Mais c'est vous qui menez le combat en même temps que votre concurrent, dans le Monde des Rêves.

AOLLYRA POUVOIR 8

Augmentez la difficulté du combat du total du *Compteur* de Kenegiel. Diminuez-la de 3 points si Kenegiel est Bienveillant, et 2 points si vous êtes sous l'Influence de *l'Eau*.

Si Kenegiel a vaincu Aollyra, rendez-vous au **503**, sinon gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→) .

576

Vous ouvrez délicatement le cocon et la libellule s'échappe en bourdonnant joyeusement. Pendant quelques instants elle s'attarde au-dessus de vous en diffusant une douce lumière violette. C'est sa manière de vous remercier. Vous ressentez une inexplicable sensation d'apaisement...

Amenez votre total de CHANCE à 12 et gagnez 1 point de POUVOIR avant de poursuivre votre exploration (**107**).

577

Le saule titanesque continue d'avancer sur vous et l'eau se retire progressivement à ses pieds. Bientôt il a bu par ses racines le lac qui vous séparait.

La Pierre de l'Eau, fichée au milieu de son tronc, semble guetter vos réactions. Elle diffuse par intermittence une légère lumière bleue.

Soudain, deux racines surgissent de la vase pour se projeter sur vous. C'est l'heure du combat !

HABILETÉ 13 ENDURANCE 12

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, diminuez de 2 le *Modificateur à la FA*.

Si vous êtes allergique à l'*Eau*, diminuez de 2 le *Modificateur à la FA*.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air* ou de la *Terre*, augmentez de 2 le *Modificateur à la FA*. Ces effets sont cumulables.

Si vous êtes vainqueur, allez au 237.

578

C'est le jeune Mage qui s'approche de vous en agitant ses longs doigts de liane... il cherche à s'emparer de votre œil mais vous rugissez un flot de haine ! Il recule. Pris d'une rage incontrôlable, vous tentez de le chasser à coups de branches.

Vous allez devoir combattre Kenegiel dans le Monde des Rêves, mais ce combat ne durera qu'un assaut, que vous soyez vainqueur ou vaincu.

KENEGIEL POUVOIR 14

Divisez par deux le total du *Compteur de Kenegiel*

(arrondi à l'entier inférieur) et diminuez la difficulté du combat de ce score.

Augmentez la Difficulté du combat de 2 points si vous êtes sous l'Influence du *Feu* ou si vous êtes allergique à l'*Eau* (effets cumulables).

Augmentez la Difficulté du combat de 4 points si Kenegiel possède un talisman en os pour faire appel aux Esprits Fangeux.

Si vous perdez l'assaut, vous diminuez votre POUVOIR d'1 point et vous vous rendez au **564**.

Si vous remportez l'assaut, vous augmentez le *Compteur de Kenegiel* de 2 points et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→). Toutefois, au prix d'un point de POUVOIR, vous pouvez regagner le début de ce paragraphe pour revivre le combat et donner une nouvelle chance à Kenegiel !

579

Vous jugez qu'il est temps de faire appel au Sortilège d'Echange de Kenegiel. Si ce n'est pas lui qui doit s'emparer de la Pierre de l'Eau, il faut revoir vos plans !

Vous pouvez donc choisi d'opérer un échange avec Logavia ou vous-même, en dépensant 1 point de

POUVOIR pour contacter Kenegiel, et à condition que Kenegiel possède sur lui un objet appartenant à celui avec qui il doit effectuer l'échange.

Si Logavia prend la place de Kenegiel, rendez-vous au **236**.

Si c'est vous qui prenez la place de Kenegiel, vous voilà transporté auprès de la Pierre de l'Eau. Notez le nouveau paragraphe de sortie de rêve (→ **590**). Vous pouvez vous y rendre immédiatement ou, en dépensant 1 point de POUVOIR, gagner un autre paragraphe solaire de votre choix (☼).

580

Il est temps de prendre la route. Mais pour certains le trajet sera peut-être plus long. Si vous êtes au nord-ouest, celui d'entre vous qui doit se rendre au nord-est doit ajouter 1 point à son *Compteur*, ou diminuer son total d'ENDURANCE de 2 points s'il s'agit de vous. De la même manière, si vous êtes au nord-est, pour celui d'entre vous qui doit se rendre au nord-ouest.

Vous pouvez chercher maintenant des plantes qui pourraient vous aider pour la suite. Mais pour cela il vous faudra tenter votre CHANCE.

Les plantes que vous pouvez chercher sont :

- *herbes médicinales* : une dose restaure 4 points d'ENDURANCE ;

- *champignons* : une dose restaure votre POUVOIR de 3 points ;

- *les fruits du rêveur* : Logavia vous a dit qu'on en trouvait au nord de la forêt. Les noyaux de ces fruits ont une propriété particulière pour les rêveurs. Si vous vous endormez, ce soir ou demain, vous pouvez décider d'en consommer et dans ce cas, vous pourrez ignorer un (et un seul) paragraphe de sortie de rêve (→) pour le remplacer par un saut de conscience (☼) qui ne vous coûtera aucun point de POUVOIR. Vous ne pourrez pas utiliser ces fruits si vous pénétrez dans le Monde des Rêves de manière inopinée. Si Logavia est Hostile, vous augmentez de 2 la difficulté de votre test de Chance pour le trouver, car elle ne vous aidera pas ;

Vous pouvez tenter jusqu'à trois fois votre CHANCE et vous ne pouvez récolter qu'une seule variété du même type.

Maintenant, si vous allez au nord-ouest chercher la Pierre du Feu, rendez-vous au **380**.

Si vous allez au nord chercher la Pierre de l'Air, rendez-vous au **645**.

Si vous allez au nord-est chercher la Pierre de l'Eau,

rendez-vous au 294.

581

Votre compagnon a compris que seul vous ne pourrez venir à bout de l'entité qui vampirise votre POUVOIR. Il déploie sa longue silhouette et chante une mélodie dans l'antique langue des Elfes. Abitha ouvre des yeux terrifiés en continuant de presser désespérément votre visage contre le sien. Ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Mais c'est elle maintenant qui s'affaiblit et vous aspirez goulûment son souffle vital. Puis, avant d'étouffer, vous recrachez la gorgée de liquide qui s'était formé dans votre bouche. Il ne reste plus de l'apparition qu'une flaque d'eau à vos pieds.

Notez que vous avez maintenant *localisé* la Pierre de l'Eau. Pendant le combat, vous avez eu la vision d'un gigantesque saule dans lequel la pierre s'est incrustée en tombant. L'arbre ne devrait pas être trop difficile à trouver, car il aspire toute l'eau de la forêt et les ruisseaux convergent tous vers lui.

L'Esprit de l'Eau tente de masquer sa déception en ironisant :

« Bravo, jeune Mage ! Quel dévouement... la race des Elfes est décidément pétrie de noblesse. Bien sûr

certains préfèrent l'orgueil et la trahison aux mièvreries pleines de loyauté... pour ma part je ne me lasse pas de votre exotisme ! »

Si Kenegiel est Bienveillant, il prend le temps de vous insuffler un peu de son énergie en ignorant les sarcasmes. Dans ce cas, vous regagnez 2 points de POUVOIR et ajoutez 1 point au *Compteur* de Kenegiel.

Si vous n'avez pas encore *localisé* la Pierre du Feu, rendez-vous au **517**, sinon allez au **544**.

582

Curieux de découvrir ce qui se cache au sommet de cet escalier, vous empoignez la rampe et entamez votre ascension. La spirale qui s'enroule autour du mât central se met à louvoyer pendant que vous gravissez une à une les marches de fer. Vous vous agrippez vigoureusement.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Or*, rendez-vous au **549**. Sinon, allez au **129**.

583

Vous n'avez rien qui puisse vous permettre de rompre

ses liens. Devant votre désarroi, la femme suggère doucement :

« J'ai entendu qu'Aollyra a trouvé une épée aujourd'hui. Vous la trouverez certainement dans sa chambre, la pièce en face de celle-ci. »

Vous vous précipitez de l'autre côté du couloir, et vous tombez aussitôt sur une pièce austère dotée d'une simple paille. Mais quelle n'est pas votre surprise d'y découvrir Telessa, votre épée ! A votre approche, sa lame vibre légèrement. Tandis que vous la rengainez avec soulagement, vous entendez que tout près de vous la lourde pierre qui garde l'entrée vient d'être ouverte, livrant le passage à des braillements d'Orques et de Gobelins.

Vous traversez à nouveau le corridor. D'un coup sec, vous libérez la prisonnière, sans savoir au juste comment elle pourra survivre à la meute qui fait irruption. Puis vous vous jetez sur la Pierre du Feu.

Allez au **660**.

584

Vous indiquez à l'Homme-Ecureuil la direction du sud, là d'où vous venez et où moutonne la cime des arbres. Immédiatement votre allié vous tend son échine et vous grimpez lestement sur son dos.

La balade acrobatique qui s'ensuit au faite de la forêt est presque aussi enivrante que le vol sur les courants aériens. Le jour est toutefois déjà tombé lorsque vous repérez enfin le feu qui annonce la présence de vos deux compagnons.

Vous remerciez une dernière fois l'Homme-Ecureuil et vous vous laissez enfin descendre jusqu'au sol. Logavia et Kenegiel sont évidemment surpris de votre irruption, mais une fois remis de leur émotion ils vous pressent de questions. Vous leur décrivez votre tentative infructueuse de vous emparer de la Pierre de l'Air et vous concluez que le Mage Egloraï doit aller la chercher demain.

Bien évidemment votre remarque ne souffre aucune contestation, il ne vous restera plus qu'à décider comment vous vous répartirez les Pierres restantes avec Logavia. Mais vous préférez vous reposer avant d'opérer ce choix crucial.

Si vous n'avez pas encore *localisé* les trois Pierres, votre repos est de courte durée et vous vous rendez au **458**. Sinon, allez au **400 – Troisième jour**.

585

Le regard muet et hostile de la créature ne vous dit rien qui vaille. Vous vérifiez que la grille est

solidement fermée et vous passez votre chemin. Vous pouvez soit vous intéresser à la cellule ouverte (150), en face, soit avancer dans le boyau (450).

☼ 586

Vous gémissiez en tirant sur les chaînes qui vous retiennent prisonnière dans le noir. Un enfant pleure à vos côtés, pelotonné contre vous.

Où est Aollyra ? Elle va revenir bien sûr... la vieille Sorcière et sa chevelure hirsute. Elle va revenir avec son long couteau et elle se remettra à chantonner :

« Une coupe de ton sang... donne-moi juste une coupe... une coupe de ton sang... »

Du sang de Princesse pour faire revenir le Démon... votre époux ! La Sorcière n'arrête pas de vous parler d'une Pierre... il ne s'agit pas du grenat qui est pendu au doigt d'Aollyra depuis que vous la connaissez. Une autre Pierre... un esprit vous souffle son nom : la Pierre du Feu.

Vous êtes prisonnière avec votre enfant. Et la voilà qui revient. Vous l'entendez...

« J'ai la Pierre, Princesse, elle arrive... »

Notez que vous avez *localisé* la Pierre du Feu si ce

n'était pas déjà le cas.

Si Kenegiel est parti à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous au **575**.

Si Logavia est partie à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous au **91**.

Sinon vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

587

Vous n'avez pas beaucoup d'autre choix que d'utiliser la sortilège d'échange pour sauver Loagavia et vous mesurer vous-même à Aollyra.

Pour cela, vous devez dépenser 3 points de POUVOIR et vous devez également être en possession d'un objet appartenant à Logavia. Si ce n'est pas le cas, retournez au **602**.

Si vous effectuez l'échange, notez que Logavia est désormais à la recherche de la Pierre qui vous était assignée et rendez-vous au nouveau paragraphe de sortie de rêve (→ **600**) où votre accueil promet d'être mouvementé !

588

Kenegiel s'incline vers la pisteuse, le visage déformé

par une colère difficilement contenue :

« La mission qui nous a été confiée est plus importante que le repos du Cerf. Elle engage la survie de la forêt ! »

Deux yeux bleus implorants se lèvent vers lui.

« Mais comment pouvons-nous espérer sauver la forêt si nous ne respectons pas ses lois ? Erillia ne nous le pardonnera jamais !

__Nous devons continuer ! tonne le Mage. »

Logavia se redresse, le visage encore plus blême que sa pâleur naturelle. Vous pensez que les deux Elfes vont en venir aux mains. Pour éviter la confrontation, vous devez prendre parti.

Allez-vous donner raison à Kenegiel (659) ou bien à Logavia (482)?

589

Vous sentez des mains froides parcourir votre visage et s’y accrocher fébrilement, et vous prenez soudain conscience que la froideur des ténèbres sous-marines est aussi celle d’un tombeau. Les corps en suspension autour de vous sont les cadavres de ceux qui pourrissent sous ce château ! Et dans un bref éclair de lueur qui s’infiltré jusqu’à vous, vous reconnaissez le

visage rigide de Cassida, pressé contre le vôtre, prêt à vous engloutir...

Vous perdez 2 points de POUVOIR et gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

590

Vous vous matérialisez à une dizaine de mètres de la dépouille de l'Arbre qui émet un gargouillis inquiétant. Vous vous rendez compte qu'il est en train de rejeter toute l'eau qu'il avait accumulée. Un véritable torrent se prépare à déferler !

Vous ne devez pas perdre de temps pour agir. Testez votre *Habilité*, en diminuant de 2 points la difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*.

Si le Test est réussi, vous parvenez à atteindre l'Arbre et vous vous rendez au **237**. Sinon, rendez-vous au **552**.

591

Mû par une inspiration subite, vous arrachez d'un coup sec la grille dont les barreaux se brisent et s'éparpillent comme des brindilles sèches. Aussitôt, vous êtes aspiré par le liquide qui patiente sous les dalles du château.

Rendez-vous au **622**.

592

Vous ne savez pas quelles surprises vous attendent sous l'eau et vous jugez plus prudent de gagner les hauteurs. Au début c'est un jeu d'enfant pour vous de sauter d'un chêne vers un sapin ou un noyer, mais les arbres se font ensuite plus espacés. La végétation laisse place aux aulnes et aux saules qui jaillissent impérialement des eaux.

Heureusement pour vous, un réseau de lianes tisse des passerelles en hauteur, que vous tentez d'exploiter sans chuter.

Testez votre **HABILETÉ** trois fois de suite, en diminuant la difficulté de 2 points si vous êtes sous l'*Influence de l'Air*.

Si vous échouez à l'un des Tests, rendez vous au **479**, sinon allez au **39**.

593

Les deux créatures ailées interrompent leur divertissement et se tournent vers vous en sifflant entre leurs dents.

« Qui es-tu, toi qui as volé l'Anneau à notre frère ? »

Sous l'effet de la colère, leurs corps gonflent jusqu'à tripler de volume. Ces gardiens ne sont pas les combattants les plus valeureux, mais vous allez devoir les neutraliser.

Si vous voulez leur jeter un sortilège de feu, rendez-vous au **84**. Sinon, vous les combattez normalement.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1 ^{er} SPRIGGAN	6	5
2 ^{ème} SPRIGGAN	7	6

Si vous êtes vainqueur, vous êtes conscient que le raffut provoqué par le combat risque d'avoir alerté les autres occupants de la caverne.

Est-ce que vous voulez vous précipiter à la recherche de la Sorcière et de la Pierre du Feu (**107**) ou prendre le temps d'examiner la boule lumineuse (**262**)?

594

Lorsque vous atterrissez, votre compagnon vient juste de repérer un portail magique dissimulé entre deux arbres. A n'en pas douter, ce portail doit mener au repaire de la Sorcière.

Avec l'appui de Temuro, vous expliquez pourquoi

vous c'est vous qui devez arracher la Pierre du Feu à la Sorcière. Votre raisonnement est convaincant. Et d'ailleurs il s'ensuit que Logavia doit chercher la Pierre de l'Eau et Kenegiel la Pierre de l'Air, puisque l'Air domine l'Eau, le Feu domine l'Air...

Vous vous tournez vers celui qui vous a prodigué ces précieux conseils. Il devance votre pensée en expliquant que lui-même et ceux de son clan vont aider vos compagnons à rejoindre le plus rapidement possible les Pierres.

Il brandit alors un sifflet en roseau qu'il porte à sa bouche. Les sons qui s'en échappent sont presque inaudibles pour vous, mais bientôt un Homme-Ecureuil, plus jeune, se présente à vous pour prendre ses ordres auprès de son aîné.

Notez que maintenant Logavia est à la recherche de la Pierre de l'Eau et Kenegiel à la recherche de la Pierre de l'Air, sauf si l'un d'eux a déjà *trouvé* une Pierre.

Notez également que si Aollyra a déjà été vaincue et que c'est Logavia qui était à la recherche de la Pierre du Feu, alors elle vous transmet la rune magique de Kenegiel si elle l'a.

Avant de vous quitter, Temuro vous conseille de prendre l'apparence d'un Orque pour traverser incognito les rangs des créatures du Chaos. Si vous

décidez de suivre son conseil, vous utilisez un sortilège d'*Illusion* qui vous coûte 3 points de POUVOIR (ou 1 point seulement si vous êtes sous l'Influence du *Démon* ou de la *Sorcière*).

Après avoir remercié Temuro, vous franchissez le portail.

Rendez-vous au **431**.

595

Notez que Kenegiel se trouve maintenant à votre place (si vous étiez à la recherche d'une Pierre, c'est maintenant lui qui s'en charge) notez le nouveau paragraphe de sortie de rêve (→ **618**). Vous pouvez vous y rendre immédiatement, ou bien, en dépensant 1 point de POUVOIR, gagner un paragraphe solaire de votre choix (☼).

596

« Bande de scélérats ! Comment osez-vous ? »

La bande recule, terrorisée par la réaction inattendue d'Aollyra.

« Sortez de ma demeure ! Sortez tous de notre demeure... »

Il n'en faut pas plus pour faire décamper Orques,

Gobelins et Spriggans. Aollyra vous relève.

Rendez-vous au **89**.

597

Pendant que vous contemplez votre membre meurtri en comprenant que vous n'avez pas choisi la bonne Pierre, un groupe de Spectres Fangeux converge vers vous. Ils sont guidés par l'un d'eux, plus grand, la tête ceinte d'une couronne de bois pourri.

Il serait peut-être préférable de ne pas vous attarder ici.

Vu la lenteur de ces êtres, il est encore temps de fuir au **401**.

Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au **509**.

598

Sur votre droite s'ouvre une large caverne dans laquelle vous apercevez la silhouette d'une vieille femme drapée dans une peau de cerf maculée de sang. Absorbée dans ses réflexions, elle ne s'est pas rendu compte de votre présence.

De l'autre côté, une pièce plus étroite occupée par une pailleasse semble être la chambre de la Sorcière. Mais

les deux créatures qui vous escortent ne vous laisseront pas le loisir de fureter. Vous portez donc votre coupe solennellement jusqu'à la Sorcière.

Le Spriggan le plus gras s'adresse à elle avec déférence :

« Aollyra, nous t'amenons un nouvel adorateur... il demande la permission d'assister à ta noce. »

Si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar*, rendez-vous au **623**.

Sinon, si vous êtes sous l'Influence du *Démon*, rendez-vous au **653**.

Dans tous les autres cas, allez au **616**.

599

Logavia gît à côté de vous, recroquevillée, et elle reprend lentement conscience. Son regard hébété indique qu'elle est encore sous l'effet de son affrontement avec le Ptérolin.

Vous l'aidez à se relever et vous attendez un peu qu'elle rassemble ses forces pour continuer la route. La pisteuse a bien compris que vous l'aviez secourue dans son combat et vous lisez la reconnaissance dans le sourire qu'elle esquisse. Elle est sans doute à la fois déçue de ne pas avoir mis la main sur sa Pierre et

heureuse que votre groupe ait franchi une étape.

Si elle était Hostile, notez qu'elle est maintenant Neutre et si elle était Neutre notez qu'elle est Bienveillante.

Puis rendez-vous tous les deux au **48**.

600

Vous voilà maintenant dans son laboratoire, face à face avec la Sorcière. Elle vous transperce du regard.

« J'ai rêvé de toi, jeune Elfe. Tu es venu à moi comme les Démons l'avaient annoncé. »

Elle lève deux bras menaçants au-dessus de sa tête, s'apprêtant à vous lancer un sortilège. Le combat promet d'être périlleux.

AOLLYRA **HABILETÉ 11** **ENDURANCE 13**

Si vous êtes sous l'Influence du *Cerf*, vous ajoutez 1 point à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous êtes sous l'Influence du *Démon*, vous ajoutez 1 point à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous êtes sous l'Influence de *Lunara*, vous ajoutez 1 point à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Tous ces effets sont cumulables.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **618**.

601

« Merci... merci... voilà l'occasion de m'exercer. Tu n'imagines pas comme on peut s'ennuyer, prisonnière ici.

Vois-donc laquelle tu vas rattraper ! »

Sur ces mots elle balance l'ensemble du jeu de cartes qui s'éparpille entre les barreaux de la cage et les lueurs d'étoiles. Vous battez des bras pour attraper au vol l'un des cartons.

Lancez deux dés. Retirez 2 points au résultat si vous êtes sous l'Influence du *Démon* et ajoutez 2 points si vous êtes sous l'Influence de la *Cage* ou de l'*Araignée* (ces deux malus ne sont pas cumulables).

Si le résultat est inférieur à votre total de POUVOIR, rendez-vous au **611**. Dans le cas contraire, allez au **624**.

602

Vous devinez vite que Logavia n'est pas de taille à lutter contre la magie de la Sorcière qui lui hurle au visage :

« Tu apprendras ce qu'il en coûte de te mesurer à

Aollyra ! »

A nouveau elle esquisse un geste de la main. Si vous pensez connaître un moyen de sauver votre congénère, il est temps de l'utiliser, sinon vous gagnez le paragraphe **13**.

603

Les courants et les créatures marines sifflent à vos oreilles des paroles apaisantes et votre peau se couvre d'écailles iridescentes. Vous vous sentez de plus en plus à l'aise, battant de votre queue indolente, rassuré par l'abîme où la lumière ne pénètre plus.

Notez que vous êtes sous l'Influence du *Poisson* et gagnez 1 point de POUVOIR avant de sortir du rêve (→).

604

Vous décidez d'utiliser le sortilège d'échange que vous avez appris pour prendre la place de Logavia. N'oubliez pas que vous devez posséder un objet appartenant à Logavia pour l'utiliser. Si ce n'est pas le cas, gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

Sinon, déduisez 3 points de votre total de POUVOIR, notez que Logavia est maintenant à votre place et notez le nouveau paragraphe de sortie de rêve → **618**.

Vous pouvez vous y rendre immédiatement, ou bien, en dépensant 1 point de POUVOIR, gagner un paragraphe solaire de votre choix (☼).

605

Vous parvenez à prendre l'ascendant sur la créature maléfique et vous l'aspirez rageusement dans votre bouche. Puis, avant d'étouffer, vous recrachez le liquide qui s'y était formé. Il ne reste plus d'elle qu'une flaque d'eau à vos pieds.

Vous gagnez 1 point de CHANCE pour être sorti vainqueur de ce combat. Notez également que vous avez maintenant *localisé* la Pierre de l'Eau. Pendant le combat, vous avez eu la vision d'un gigantesque saule dans lequel la pierre s'est incrustée en tombant. L'arbre ne devrait pas être trop difficile à trouver, car il aspire toute l'eau de la forêt et les ruisseaux convergent tous vers lui.

Si vous n'avez pas encore *localisé* la Pierre du Feu, rendez-vous au **517**, sinon allez au **544**.

606

Déduisez 2 points de votre total de POUVOIR, ou un seul si vous êtes sous l'Influence de l'Air.

Vous parvenez à localiser l'origine de cette musique étrange : elle provient du bosquet d'acacias qui se dresse à une vingtaine de mètres sur votre gauche. Vous ne décelez aucun danger particulier, mais vous devinez la présence d'une force spirituelle dans ce lieu.

Est-ce que vous souhaitez vous y rendre (651) ou bien préférez vous reprendre votre progression vers le Grand Défilé (650)?

607

Vous vous laissez porter dans les airs par l'Éclaireur, et vous faites attention à ne pas vous abandonner complètement à sa volonté. Vous filez comme si vous étiez poussé par le vent, mais vous n'avez pas senti un seul souffle ici, la présence des Êtres Sombres vous escorte silencieusement.

Et soudain vous voici perché dans une de ces cavités aux contours incertains que vous avez déjà visitées au cours de votre premier séjour. Tout autour de vous les parois sont parcourues de signes, tremblants et luisants comme le sillage d'une limace et vous vous collez contre eux, essayant de les déchiffrer.

L'Éclaireur vous parle.

« Un jour peut-être, si tu acceptes l'alliance que les

Êtres Sombres te proposent, tu auras accès à tout ce savoir. Mais nous savons que ce n'est pas pour aujourd'hui. Tu dois apprendre à nous connaître...

Mais tu sais que si tu viens jusqu'ici tu en repartiras transformé. Cette fois-ci, les Êtres Sombres se proposent t'augmenter ta sensibilité aux influences qui guident l'univers... »

Vous savez qu'il vous est ici impossible de refuser le **don des Êtres Sombres** (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

Désormais vous serez capable de conserver quatre Influences au lieu de trois. Ce don peut vous être utile comme il peut parfois vous nuire, puisque vous ne pourrez maintenant plus rejeter une Influence que lorsque vous en aurez déjà subi quatre.

La transformation qui s'opère en vous sature progressivement vos canaux de perception, et vous éclatez comme une bulle avant de gagner le paragraphe de sortie de rêve (→).

608

Une voix rebondit dans votre crâne. Vous comprenez qu'elle provient de la flaque qui se tient en suspension dans l'air, l'Esprit de l'Eau.

« Nour, tu as été décevant. Ton maître est persuadé que tu es capable de contourner paisiblement n'importe quel obstacle. Comme l'eau d'une rivière. Mais je pense qu'il se trompe... »

Soudain une silhouette émerge du brouillard et s'approche lentement vers vous. Votre cœur bondit lorsque vous reconnaissez Abitha ! Comment a-t-elle fait pour rejoindre votre groupe jusqu'ici ? Vous savez qu'il est strictement interdit d'interférer dans l'Épreuve pour ceux qui n'ont pas été choisis...

Elle vous parle dans un souffle, inquiète...

« Nour, Eldayffelin m'a envoyé ! Il n'y a que moi qui peux t'aider à localiser la Pierre de l'Eau maintenant. Il faut que tu me fasses confiance... le Clan me punira, mais cela vaut mieux que d'échouer. »

Elle s'approche et tend les bras vers vous.

Allez-vous prendre ses bras (615) ou bien la repousser (573)?

609

Au moment où vous touchez sa main, le Gobelin sursaute. Vous avez oublié que votre sortilège d'Illusion ne vous permettait pas de toucher d'autres créatures ! Le petit marchand vous voit maintenant tel

que vous êtes, un ennemi Elfe. Il se met à hurler :

« Alerte ! Un Elfe dans le campement ! »

Vous perdez 1 poin de CHANCE.

Aussitôt, les Orques attroupés auprès du feu sont ameutés, et ils se lancent à votre poursuite. Vu la configuration des lieux, vous avez toutefois un temps d'avance sur eux et vous foncez vers la caverne.

Testez votre HABILITÉ. Si le Test est réussi, vous échappez à vos poursuivants et vous foncez au **500**. Si le Test échoue, vous êtes ratrapé, encerclé et assommé (**457**).

610

Un cri suraigu éclate dans la caverne et vous voyez le Démon s'agenouiller, se tenant la tête à deux mains. Il gémit.

« Non, pas ça ! Pas toi... »

Le cri n'en finit plus. Il vous vrille les tympans, mais en même temps il vous insuffle une force insoupçonnée. Vous brandissez votre arme et vous l'abattez sur le Démon, incapable de se défendre. Il se décompose aussitôt en une gerbe d'étincelles bleutées... puis le silence se fait.

Vous comprenez que vous venez de faire bien plus

que le renvoyer dans les Plans Démoniaques. Vous avez anéanti l'entité !

C'est seulement maintenant que vous vous retournez et vous prenez conscience que vous n'êtes pas seul dans la caverne. Deux formes sont blotties dans un recoin épargné par la clarté de la torche. Vous vous approchez.

Il s'agit d'une humaine et de son nourrisson. La femme est habillée d'une robe réduite en haillons, mais vous reconnaissez une étoffe précieuse, du velours certainement. Son épaule dénudée a été tailladée à coups de couteau. Entre ses jambes, le bébé continue de crier. Mais le son se perd dans les courants d'air, vous ne l'entendez plus... c'est lui qui a terrassé le Démon, ce n'est pas vous. Vous avez juste utilisé son énergie.

Une puissance inquiétante diffuse à travers ses yeux qui accompagnent chacun de vos mouvements. Sur son front, quatre cornes ont tout juste percé la peau. Vous frissonnez... ce bébé ne peut être que le fils du Démon !

Vous scrutez la femme et son expression triste. Vous ne sauriez dire si elle est véritablement soulagée de la disparition des deux tortionnaires qui la retenaient ici.

Qu'allez-vous faire maintenant ?

Vous emparer de la Pierre du Feu (660) ?

Aller reconforter la femme et son enfant (648) ?

Fouiller le cadavre d'Aollyra (639)?

611

Lorsque vous l'agrippez, la carte est aussi haute que vous et elle manque de vous renverser. Vous la tenez à bout de bras, pour y découvrir l'image d'une femme vêtue d'une peau de bête. Elle s'admire dans un miroir ovale mais le reflet de son visage est un bee cornue grimaçante. Au-dessus d'elle veille une lune blonde.

Ziri agite ses maigres bras.

« Alors voilà... oui... pas de doute, dans tous les cas tu devras affronter la Sorcière ! Ne pense pas échapper à ce destin, Elfe d'Yffen! »

Notez que vous êtes sous l'Influence de la *Sorcière*.

Cette prédiction mérite-t-elle un remerciement ? Vous n'avez pas le temps d'en décider puisque vous voilà projeté dans le ciel étoilé, et vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

612

Vous pénétrez dans ce qui semble être un vestibule où deux Spriggans vous accueillent en voletant autour de vous.

« Voilà un nouveau... Aollyra sera satisfaite ! Suis-nous...»

L'un d'eux tient dans sa main une boule de soie lumineuse et lorsque la lourde porte se referme vous n'avez plus que cette lumière pour vous guider jusqu'à une galerie enfin éclairée par des torches.

Est-ce que vous voulez vous attaquer aux deux sentinelles maintenant (561) ou plutôt les laisser vous escorter jusqu'à Aollyra (598)?

613

En vous dévisageant, Aollyra vous lance une pique sardonique :

« Alors donc, jeune Elfe, tu pensais qu'un sortilège d'Illusion saurait abuser une Sorcière de mon talent ? »

Tant pis pour l'effet de surprise... vous notez tout de même avec soulagement que ses exclamations n'ont pas rameuté les deux Spriggans, probablement trop trouillards pour venir l'épauler.

Rendez-vous au **600**.

614

Lorsque vous vous emparez du sachet, le Gobelin a un bref sursaut et il vous observe avec perplexité. Mais il reprend bien vite son sourire commercial pour vous souhaiter une bonne soirée.

Vous ne comptez bien sûr pas utiliser le bois de cerf pilé comme Bolûk vous l'a suggéré, mais vous avez au moins pu éviter qu'elle serve à quelque obscur rituel (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) et l'esprit du Cerf Blanc vous en saura gré. Ce geste vous vaut de gagner 1 point de CHANCE et 2 points de POUVOIR.

Vous devez maintenant décider si vous allez à la rencontre des Orques qui ripaillent autour du feu (**354**) ou bien si vous allez tenter votre chance à l'entrée de la caverne d'Aollyra (**500**).

615

Vous donnez vos mains à Abitha et vous sentez la douce chaleur de sa peau se diffuser dans vos bras. Alors que vous profitez de ce moment, Abitha vous attire vers elle d'un coup sec et plaque sa bouche contre la vôtre.

Si vous êtes sous l'Influence du *Baiser*, allez au **51**, sinon rendez-vous au **494**.

616

Aollyra part d'un rire hystérique.

« Ca, un adorateur ? Un Elfe ? Comment pouvez-vous vous laisser piéger par une illusion aussi grossière ? »

Vous n'avez pas le temps d'esquiver complètement l'éclair rageur qu'elle projette sur vous. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Par chance pour vous, les deux Spriggans sont tellement terrorisés par la colère de leur maîtresse qu'ils préfèrent s'enfuir et vous laisser seuls pour le combat qui s'annonce.

Rendez-vous au **600**

617

Il est temps pour vous de faire appel à Kenegiel en espérant qu'il saura mieux s'en sortir face à la terrifiante Sorcière. Faire appel à lui vous coûtera un point de POUVOIR et il faut que Kenegiel soit en possession d'un objet appartenant à Logavia.

Si les conditions sont remplies et que vous souhaitez toujours le faire, notez que Kenegiel est à la recherche de la Pierre du Feu et que Logavia est à la recherche

de la Pierre qui était assignée à Kenegiel, et retournez au ☼ **586**.

Si vous renoncez ou si vous ne pouvez pas faire appel à Kenegiel, retournez au **602**.

618

Le cadavre d'Aollyra gît au sol, et vous-même avez un genou dans la poussière. S'il vous en reste encore, il est temps d'utiliser maintenant vos plantes médicinales.

Enfin vous vous relevez. Vous n'avez d'yeux que pour la chevalière en or qui brille sur le billot, non loin de vous. Elle brille bien moins que la pierre aux multiples facettes rouges qui a été insérée dans le chaton, une pierre bien trop large pour orner le doigt d'une créature normale. Personne n'a besoin de vous dire que vous êtes en présence de la Pierre du Feu !

À ce moment un mouvement attire votre attention dans l'âtre de la cheminée grossièrement taillée dans la pierre. Un poignard maculé de sang a été planté là dans la cendre et le tas se met à frémir pour former un être de chair... mais pas quelque chose qui ressemble à un être vivant. L'apparition démoniaque a l'aspect d'un mort vivant aux yeux rouges de braise. Une tête de bouc est plantée dans chacune de ses épaules et ses

quatre yeux vides vous cherchent furieusement.

« Tu oses défier Amserâth ! Cette bague n'est pas pour toi, Elfe ! »

Si vous avez le nom d'Amserâth, allez lire le **571** puis revenez ici.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Enfant*, rendez-vous au **610**.

Sinon, si vous avez perdu Telessa, rendez-vous au **557**.

Dans tous les autres cas, allez au **630**.

619

Logavia s'avance prudemment pour s'emparer de la chevalière qui trône sur le billot de pierre. Mais vous voyez une ombre gigantesque qui se déploie dans son dos, une série de griffes se dresse... vous savez que sans intervention de votre part, Logavia est maintenant perdue !

Si vous ne savez pas quoi faire, rendez-vous au **13**.

620

Sur un signe de tête de son mari, la Gobeline dispose sur l'étal divers objets, dont la plupart sont peu

aguichants pour un Elfe : des talismans et des pendeloques confectionnés avec des doigts, des oreilles ou des yeux arrachés à de malheureuses victimes. Deux fioles en verre contiennent du sang de Dragon frais, dont Bolûk se fait fort de vous vanter les vertus :

« Plein d'énergie ça ! Pour la force... »

Il exhibe fièrement un biceps famélique pour tenter de sa convaincre. Mais le Gobelin n'a pas tort. Le sang de Dragon peut vous être utile, même si en boire est contraire à vos principes.

Chaque dose coûte 1 Pièce d'Or. Si vous en buvez une dose, vous gagnerez immédiatement 4 points d'ENDURANCE. Si vous en buvez deux doses, vous gagnerez 6 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ jusqu'à la fin de l'aventure. Mais chaque dose bue vous coûtera 1 point de POUVOIR.

Dans tous les cas, vous devez boire les doses immédiatement parce que le prix ne comprend pas la fiole en verre que Bolûk tient à récupérer.

Ensuite, Bolûk prend dans la paume de sa main un sachet de poudre claire et vous le présente :

« J'ai ça aussi... très frais... du bois de cerf pilé, un Cerf Blanc. »

Vous retenez avec difficulté votre émotion devant ce sacrilège, le Gobelin poursuit :

« Tu mélanges avec de la bave de Troll... très efficace contre les Elfes ! »

Bolûk vous montre deux doigts pour vous indiquer le prix. Si vous êtes prêt à payer 2 Pièces d'Or pour ce sachet, rendez-vous au **636**, sinon vous quittez le marchand. Dans ce cas, vous pouvez soit retrouver le groupe d'Orques auprès du feu (**354**), soit gagner l'entrée de caverne pour voir si vous pouvez y pénétrer (**500**).

621

Si Aollyra a déjà été vaincue, rendez-vous au **640**, sinon allez au **594**.

622

L'eau vous enveloppe silencieusement et vous vous laissez tomber dans les profondeurs sombres qui s'étendent sous le château. Vos mains palpent des formes fuyantes, tantôt lisses ou tantôt visqueuses.

Si vous avez tué Cassida et ses sœurs, rendez-vous au **589**, sinon allez au **603**.

623

Allyra ne semble même pas apercevoir la coupe que vous lui tendez.

« Notre noce ? Oui, bien sûr... »

D'un geste machinal elle congédie les deux Spriggans et vous restez seuls tous les deux.

Rendez-vous au **89**.

624

Alors que vous pensez avoir saisi l'une des cartes au vol, vous vous apercevez que l'image est en fait restée collée dans la paume de Ziri. Agacée, elle agite la main pour s'en débarrasser, mais rien n'y fait.

Vous pouvez distinguer nettement le dessin. Il s'agit d'une grande coupe dorée, mais elle est remplie d'un ovale noir qui symbolise sans doute le néant. Dans le ciel sont représentés un nuage de pluie, les spirales d'un zéphyr et entre les deux un éclair.

Résignée, Ziri commente la carte :

« Alors il s'agit de la Coupe, la coupe du néant... elle est tournée vers le ciel, mais toute la question est de savoir ce que cette coupe s'apprête à accueillir. Bien sûr, en général une coupe est remplie de liquide. Et toi tu as été choisi par l'eau... peut-être un bon signe ?

D'un autre côté, la coupe du néant peut aussi être un puits, un passage vers l'innommable...»

Le carton se détache maintenant de sa peau et il tourbillonne entre les barreaux de la cage pour se perdre dans l'espace anthracite. Voilà le genre de prédiction qui a le don de vous agacer. En quoi cela pourrait-il vous être utile ? Notez toutefois que vous êtes sous l'influence de l'*Eau*, puis gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

625

Les pieds et les bras appuyés contre les parois noires de suie, vous effectuez une descente prudente, la plus discrète possible, même si vous sentez parfois des plaques se détacher et chuter dans le conduit. Vous n'avez pas idée de l'endroit où vous allez atterrir. Quand enfin vous apercevez la faible clarté de l'âtre, vous vous arrêtez un instant pour écouter. Une voix éraillée marmonne des mots incompréhensibles. Les lieux sont occupés mais vous espérez que votre présence n'a pas été détectée. Il faut toutefois vous préparer à un combat.

Vous vous laissez tomber lestement, avec toute la souplesse qu'un Elfe peut développer. Vous remarquez qu'à vos pieds un poignard ensanglanté a été planté dans la cendre. Puis vous portez votre

attention sur la silhouette qui se tient au centre le caverne.

Une femme échevelée, vieillie avant l'âge, recouverte de la peau d'un Cerf Blanc, elle aussi maculé de sang. Elle tourne aussitôt vers vous ses yeux hallucinés, alors que vous êtes certain qu'elle n'a pas pu vous entendre !

Rendez-vous au **600**.

626

Vous vous posez dans l'herbe séchée. Apparemment la pluie de ce matin n'a pas atteint les alentours. Vous pouvez si vous le souhaitez déployer un *Ecran Magique* autour de vous. Dans ce cas, dépensez 3 points de POUVOIR (ou un seul si vous êtes sous l'Influence de *Galana*).

Vous vous laissez porter par l'harmonie étrange des notes que le vent souffle à vos oreilles.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air* ou de la *Terre*, rendez-vous au ☼ **654** en notant le paragraphe de sortie de rêve (→ **643**).

Sinon, rendez au **643**.

627

Une heureuse surprise vous attend ici, puisque apparemment les Orques ont décidé d'offrir votre épée à Aollyra. Elle est posée en travers de sa paillasse et elle luit d'un éclat amical lorsque vous vous approchez d'elle. Vous l'empoignez avec détermination. Vous gagnez 1 point de CHANCE avant de vous rendre au 570.

628

L'Anneau de Kenegiel fonctionne à la perfection et vous vous approchez discrètement de la caverne en évitant les créatures surexcitées qui se pressent autour. Arrivé au pied de l'escalier de pierre, il vous faut encore trouver comment gagner le sommet du rocher, là où vous pourrez vous introduire dans le repaire d'Aollyra.

Deux solutions se présentent à vous.

La plus simple apparemment est d'utiliser un sortilège de *Lévitacion*. Cela vous coûtera 3 points de POUVOIR (ou 1 point seulement si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*), mais vous êtes assuré d'atteindre sans peine votre objectif.

L'autre option consiste à escalader le rocher. Cela économisera votre pouvoir mais vous devrez effectuer

un Test d'Habilité, en diminuant de 2 la difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*. Vous pourrez effectuer ce Test autant de fois que vous le souhaitez, mais chaque échec signifiera une chute qui vous coûtera 2 points d'ENDURANCE.

Quelle que soit la voie choisie, lorsque vous gagnez le sommet du rocher, vous repérez sans peine l'orifice mentionné par Kenegiel, et vous vous y glissez.

Les pieds et les bras appuyés contre les parois noires de suie, vous effectuez une descente prudente, la plus discrète possible, même si vous sentez parfois des plaques se détacher et chuter dans le conduit.

Vous vous laissez tomber lestement, avec toute la souplesse qu'un Elfe peut développer. Vous remarquez qu'à vos pieds un poignard ensanglanté a été planté dans la cendre. Vous voilà donc dans le laboratoire d'Aollyra !

Rendez-vous au **618**.

629

Vous vous relevez dans la terre, en bas de la construction, et vous vous demandez comment vous avez fait pour ne pas vous blesser en chutant ici.

Si vous venez de trouver une Pierre, rendez-vous au

599, sinon vous quittez l'édifice au **527**.

630

Le Démon est prêt à tout pour vous empêcher de mettre la main sur la chevalière. Il tourne autour de vous et fait danser ses ongles acérés à la lumière de la torche. Puis il bondit en tentant une attaque fulgurante.

AMSERATH HABILETÉ 12 ENDURANCE 12

Si vous êtes sous l'Influence du *Démon* ajoutez 1 point à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous avez une corne de Yachar sur vous, ajoutez 1 point à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, ajoutez 2 points à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*, retirez 2 points à votre Modificateur à la Force d'Attaque.

Si vous êtes vainqueur du Démon, rendez-vous au **610**.

631

Vous attendez anxieusement à couvert et vous priez intérieurement Galana de vous accorder sa protection.

Si vous êtes sous la protection d'un Ecran Magique, rendez-vous au **545**.

Malheureusement, comme vous le craigniez les oiseaux en ont après vous. Le nuage fond comme un essaim sur le bosquet d'acacias pour vous attaquer. Heureusement, seul un nombre limité d'entre eux parvient à se frayer un passage entre les arbustes épineux, la plupart se contentent de piailler en se tenant en retrait.

Vous êtes harcelé pendant un bon quart d'heures par des merles et des corneilles enragées, mais vos talents de guerrier vous permettent d'en venir à bout. Découragés, vos assaillants finissent par se replier et le nuage noir se remet en route vers le nord.

Epuisé, vous pansez vos blessures. Vous n'avez pas vu parer tous les coups de becs acérés et vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE. Finalement, vous ressortez du bosquet et vous suivez à votre tour le sillage noir dans le ciel.

Rendez-vous au **650**.

632

Vous pénétrez dans une cage cubique qui semble flotter dans la nuit étoilée. Vous prenez garde en marchant sur l'épais maillage d'acier à ne pas faire

glisser vos jambes dans un trou.

Un rire de crécelle retentit et vous passez un long moment avant d'identifier sa provenance : une femme au crâne rasé, à demi-nue, pendue comme une chauve-souris au dessus de votre tête. Elle fait danser entre ses mains expertes un jeu de cartes, étiré puis pressé, puis étiré, comme un accordéon.

« Gentil... Tu viens prêter compagnie à Ziri ? Mais est-ce que tu oserais lire ton avenir ? »

La femme vous propose une séance de cartomancie. Vous pouvez encore refuser en retournant au **104**, ou bien accepter au **601**.

633

Vous avez eu une commotion. Il n'est pas du tout évident que vous parveniez à atteindre le Monde des Rêves, comme lorsque vous êtes en pleine possession de vos moyens.

Lancez 2 dés, retranchez 2 points au total si vous êtes sous l'Influence de *Galana* ou de *Lunara* (non cumulable). Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, vous pouvez choisir de vous rendre à un paragraphe solaire de votre choix (☼), en notant le paragraphe de sortie de rêve (→ **370**). Si le résultat est strictement supérieur à votre total

d'ENDURANCE, rendez-vous au **540**.

634

C'est le moment pour vous d'appeler Kenegiel !

Pour effectuer l'échange avec Logavia, rappelez-vous que Kenegiel doit être en possession d'un objet lui appartenant. Par ailleurs, Kenegiel ne répondra à votre appel que s'il n'est pas Hostile et vous devez dépenser 1 point de POUVOIR.

Si toutes ces conditions sont réunies, l'échange est une réussite. Notez que Logavia est maintenant à la recherche de la Pierre que cherchait Kenegiel et rendez-vous au **503** pour y suivre la Mage Egloraï.

Sinon, rendez-vous au **13**.

635

Vous pénétrez crânement dans le laboratoire d'Aollyra, bien décidé à profiter de l'effet de surprise. Elle lève les yeux vers vous.

Si vous êtes sous l'Influence d'*Edmar*, rendez-vous au **89**.

Si vous êtes sous l'Influence du *Démon*, rendez-vous au **562**.

Dans les autres cas, allez au **613**.

636

Vous tendez les deux pièces d'Or et vous prenez la bourse dans la main du Gobelin. Si vous êtes sous l'Influence du *Cerf*, rendez-vous au **614**, sinon allez au **609**.

637

Kenegiel est visiblement surpris par votre proposition. Après un instant d'hésitation, il hausse les épaules et vous fait signe de le rejoindre :

« Après tout pourquoi pas... assieds-toi là. »

Vous prenez place en face de lui en imitant sa position, les mains sur le ventre, mais il attrape votre bras avec fermeté.

« Non, si on est deux on doit se tenir les bras au-dessus de l'étoile. »

Vous lui donnez donc vos deux bras et vous fermez les yeux. Un picotement vigoureux parcourt votre épiderme.

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, allez au **305**, sinon rendez-vous au **336**.

« Les Êtres Sombres sont heureux de te revoir, Nour... ils ne t'ont pas oublié. »

Vous avez en effet l'impression tenace d'être le centre de l'attention de toutes ces ombres tissées autour de vous et l'objet de leur bourdonnement indistinct. Vous vous sentez aujourd'hui beaucoup plus fort que la première fois que vous avez effectué ce voyage. Vous vous relevez, debout sur le désert caillouteux, et vous tentez de vous déplacer par vous-même. Mais chaque mouvement est pénible.

« Te déplacer ici par toi-même te demandera une énergie considérable ! » commente l'Éclaireur, en feignant l'empathie pour vous.

« Laisse-toi transporter jusqu'au Palais des Êtres Sombres, tu n'y risques rien, tu le sais... »

Vous vous souvenez de cette immense masse spongieuse où les entités de ce monde grouillent comme des vers. Vous avez déjà une fois refusé l'Alliance avec eux, et ils savent que vous ne serez pas facile à convaincre. Si vous en croyez Eldayffelin (et en général vous le croyez), les risques sont en effet limités aujourd'hui. Mais vous ne pourrez refuser leurs cadeaux, et chacun de ces cadeaux pèse sur le chamane tout au long de sa vie... pourtant peu d'entre

eux ont évité tous les cadeaux des Êtres Sombres. Eldayffelin peut-être...

Aujourd'hui, vous serez suffisamment fort, en dépensant 2 points de POUVOIR, pour quitter ce monde par vous-même et gagner le paragraphe de sortie de rêve (→). Sinon, vous devrez suivre l'Éclaireur jusqu'au Palais des Êtres Sombres (607).

639

Vous surmontez votre dégoût et soulevez la peau de cerf qui recouvre le buste d'Aollyra. Elle est presque nue en dessous, sauf un léger pagne mité et malodorant retenu par une ceinture. En dehors d'un trousseau de clés accroché à la ceinture, il n'y a rien sur elle.

Si vous êtes sous l'Influence du *Cerf*, rendez-vous au **656**.

Sinon, vous pouvez soit aller voir la femme et son enfant (648), soit vous emparer de la Pierre du Feu (660).

640

Vous retrouvez Kenegiel en pleine forêt, adossé

pensivement au tronc d'un pin tordu. Il esquisse une grimace en voyant votre compagnon, vous avez déjà entendu dire que les Egloraï ne tiennent pas les Homme-Ecureuils en très haute estime.

Après vous avoir expliqué comment il a vaincu Aollyra, et comment il a échoué à s'emparer de la Pierre du Feu, Kenegiel consent à vous écouter.

Avec l'appui de Temuro, vous lui expliquez pourquoi c'est vous qui devez arracher la Pierre du Feu à la Sorcière. Votre raisonnement est convaincant. Et d'ailleurs il s'ensuit que Logavia doit chercher la Pierre de l'Eau et Kenegiel la Pierre de l'Air, puisque l'Air domine l'Eau, le Feu domine l'Air...

Vous vous tournez vers celui qui vous a prodigué ces précieux conseils. Il devance votre pensée en expliquant que lui-même et ceux de son clan vont aider vos compagnons à rejoindre le plus rapidement possible les Pierres.

Il brandit alors un sifflet en roseau qu'il porte à sa bouche. Les sons qui s'en échappent sont presque inaudibles pour vous, mais bientôt un Homme-Ecureuil, plus jeune, se présente à vous pour prendre ses ordres auprès de son aîné.

Notez que maintenant Logavia est à la recherche de la Pierre de l'Eau et Kenegiel à la recherche de la Pierre

de l'Air, sauf si l'un d'eux a déjà *trouvé* une Pierre.

Kenegiel est visiblement très heureux de votre intervention. Notez qu'il est maintenant *Bienveillant*. Avant de vous quitter, il vous prodigue des derniers conseils :

« Entre ces deux arbres, un portail magique donne sur une clairière où se trouve le repaire d'Aollyra. Elle se terre dans une grotte et la plaine autour fourmille d'Orques et de Gobelins !

Il y a une entrée au sommet du rocher, un conduit de cheminée en fait, qui donne directement dans le laboratoire d'Aollyra. C'est par là que je me suis échappé et c'est là que se trouve la Pierre du Feu. Je vais te confier un Anneau d'Invisibilité, qui te permettra de franchir la plaine sans souci. »

Cet Elfe est décidément plein de ressources ! Notez l'Anneau d'Invisibilité sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous franchissez ensuite le portail magique au **431**.

641

Le mage du clan Egloraï, qui se tient légèrement en retrait de vous, vous glisse à l'oreille d'une voix anxieuse :

« Nour, cette créature est une Sorcière. Ses Soeurs

sont cachées dans les arbres tout autour. Prépare-toi à te battre... »

La créature rousse, qui a décrypté son chuchotement, éclate de rire. Son visage se ride pour laisser la place aux traits d'une vieille femme dont la chevelure de feu a été ternie par les années.

« Tu as raison, Mage. Voici mon vrai visage... malheureusement les bienfaits de la Fontaine de Jouvence sont éphémères.

Mais vous n'avez rien à craindre de nous. Nous ne sommes pas hostiles aux Elfes... »

Est-ce que vous voulez faire confiance aux paroles de la Sorcière (112) ou suivre la recommandation de Kenegiel, qui est déjà prêt pour l'affrontement (68).

642

Apparemment, la nouvelle que Kenegiel est venu à bout de la Sorcière n'a pas encore franchi les murs de son antre. C'est sans doute qu'elle a l'habitude d'y vivre recluse, mais vous ne pouvez vous empêcher d'admirer le Mage Egloraï pour être capable d'agir avec autant de discrétion.

Vous sortez de votre sac la pierre où est gravée la rune de téléportation, en songeant que Kenegiel ne vous a

pas davantage expliqué comment celle-ci fonctionnait. Mais, lorsque vous la sentez vibrer entre vos doigts, vous comprenez que la Mage vous a effectivement « mâché le travail »... la rune magique vous téléporte immédiatement à l'intérieur de la caverne. Vous y êtes accueilli par un remugle de chair en putréfaction !

Rendez-vous au **618**.

643

Vous gagnez 1 point de POUVOIR et vous notez que vous êtes maintenant sous l'Influence de l'*Air*.

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous constatez que le ciel s'est brusquement couvert au-dessus de votre bosquet, qui est maintenant plongé dans l'ombre.

Vous levez la tête et sursautez en découvrant le nuage d'oiseaux qui s'est amassé à votre verticale. Ils couvrent maintenant complètement le soleil en tournoyant à basse altitude. Vous vous demandez comment réagir face à cette présence pesante.

Quitter le plus rapidement possible le bosquet et détalier en direction du défilé (**658**)?

Attendre à l'abri du bosquet ? Dans ce cas, rendez-vous au **545** si vous êtes sous l'Influence de l'*Oiseau*

et au **631** sinon.

644

Vous êtes réveillé par des démangeaisons insupportables. Vous remontez votre manche pour découvrir avec horreur que votre bras est recouvert d'une armée de tiques plantées dans la peau. Paniqué, vous criez et vous arrachez les parasites frénétiquement. Vos mollets sont également recouverts ! Vous grattez avec vos ongles jusqu'à vous écorcher, mais vous constatez que d'autres tiques surgissent inlassablement pour grimper le long de votre corps. Votre bataille dure de longues minutes jusqu'à ce que vous soyez enfin débarrassé de ce cauchemar, les minuscules arachnides s'évanouissant comme par enchantement.

Logavia est réveillée. Pendant toute cette scène elle vous a observé silencieusement, d'un œil suspicieux.

« Tu peux me dire ce que tu es en train de faire ? »

Vous lui expliquez l'attaque de tiques mais la chasseresse s'approche de vous et examine votre peau méticuleusement.

« Tu n'as pas été mordu, Nour. Toutes ces traces ce

sont les écorchures que tu t'es toi-même infligé ! Tes tiques n'existent pas... »

Elle n'a pas besoin d'insister beaucoup avant que vous avouiez que vous avez consommés les feuilles de datura. Vexée que vous n'ayez pas suivi ses conseils, Logavia lâche votre bras avec mépris et retourne se coucher en silence. Notez que cet épisode vous a coûté 4 points d'ENDURANCE et que Logavia est désormais Hostile.

Si vous n'avez pas encore *localisé* les trois Pierres, rendez-vous au **458**.

Sinon, après quelques instants d'inquiétude vous replongez dans un sommeil libre de rêves et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et 2 points de POUVOIR.

Rendez-vous au **400 – Troisième jour**.

645

Vos compagnons vous ont prévenu que la voie qui mène au Grand Défilé n'est pas tracée dans la forêt. Vous devez la tailler à coups d'épée dans les ronces et les fourrés. Mais heureusement vous bénéficiez d'un guide infallible : les oiseaux dont les points noirs

s'amoncellent dans le ciel au fur et à mesure de votre avancée.

Vous devinez sans difficulté que c'est la présence de la Pierre de l'Air qui affole les créatures volantes à ce point, et vous n'avez plus qu'à suivre leur procession tourbillonnante jusqu'à sa destination.

Alors que la végétation se fait plus rare, remplacée par des mamelons rocheux de plus en plus denses, vous êtes intrigué par un sifflement doux qui serpente jusqu'à vos oreilles. Au vrai ce sont plusieurs sons distincts qui forment une mélodie lancinante mais pas désagréable.

Si vous voulez employer un sortilège de *Détection* pour localiser son origine, rendez-vous au **606**. Si vous préférez avancer sans tenir compte de ce phénomène, rendez-vous au **650**.

646

« L'Elfe ! Te voilà... les Démons m'avaient prévenu. Nous avons besoin de sang, ce soir, beaucoup de sang. Tu tombes bien. »

Vous avez beau tenter de vous débattre, les créatures du Chaos vous maintiennent solidement. Vous pouvez être certain qu'Aollyra les laissera se disputer les moindres morceaux de votre corps, une fois qu'il aura

été depecé...

647

Il n'est plus temps de tergiverser, et vous n'avez pas raison de douter de votre sauveur, malgré votre contrariété. Vous lui indiquez donc la direction de l'ouest, qui mène à la caverne d'Aollyra en lui expliquant ce que vous avez appris sur la Pierre du Feu.

Temuro marmonne :

« Oui, je sais où habite cette scélérate ! Ce que tu me racontes est très inquiétant... la Pierre du Feu entre les mains de la Sorcière. Sais-tu qu'elle a apprivoisé un Démon ? Mais nous n'avons pas le temps de bavarder... »

Vous vous accrochez à nouveau à ses épaules et l'Homme-Ecureuil file à nouveau sur le dos de la forêt, avec une aisance qui fait oublier son âge avancé.

Si c'est Kenegiel qui est à la recherche de la Pierre du Feu, rendez-vous au **621**.

Si c'est Logavia, rendez-vous au **594**.

Vous vous approchez de la femme et vous vous rendez compte qu'une chaîne la retient prisonnière. Le bébé quant à lui est bien libre, mais il reste blotti contre sa mère. Vous avez du mal à soutenir son regard perçant et vous vous dites qu'il reste à ses côtés plus pour la protéger que par peur.

Si vous avez perdu Telessa, rendez-vous au **583**.

Sinon, vous cassez la chaîne d'un coup rapide et vous délivrez la femme. Elle peine à se relever, l'enfant toujours accroché à son cou, mais elle vous adresse un sourire reconnaissant.

Elle vous explique qu'elle est Elegana, la sœur du roi Jonthane d'Arion, et qu'elle était retenue prisonnière ici par Aollyra pour servir d'esclave au démon Amserâth. Vous aviez entendu en effet que la fille du Souverain d'Arion à l'époque avait été forcée à épouser un Démon par la ruse... ravagé par les remords, son père s'était laissé mourir et son frère est désormais installé sur le trône. Vous étiez loin d'imaginer pourtant qu'elle était captive ici, à Yffen.

Que cette infamie ait été possible témoigne du déclin de la puissance du Miroir de Cristal... vous balayez cette pensée et vous écoutez la reine. Elle vous raconte comment Aollyra la saignait quotidiennement

à l'aide d'un coutelas pour prendre son apparence et peu à peu la supplanter auprès d'Amserâth. Ce soir devait se tenir la cérémonie du mariage du Feu et du Sang où elle, Elegana, devait être définitivement sacrifiée. Le détachement avec lequel elle vous décrit son martyre vous met mal à l'aise. Vous n'avez pas le temps de lui détailler votre mission, mais vous lui expliquez que vous allez devoir la laisser ici. Là encore elle ne manifeste aucune inquiétude.

Elle pose un baiser sur le front de son fils et se contente de dire :

« Tant que je suis avec lui, personne ne me touchera. »

Notez que vous avez parlé à Elegana.

Il est temps maintenant pour vous de vous emparer de la Pierre du Feu au **660**.

649

Vous vous emparez du trousseau en vous remémorant la supplication du Nyadark. Est-ce que cet être mérite vraiment la peine que vous allez vous donner pour lui ?

Vous balayez cette pensée et vous vous précipitez dans le couloir vers le fond de la grotte. Il vous

attend, les poings agrippés aux barreaux de sa cellule, les yeux exorbités. Immédiatement il vous désigne la clé qui peut le libérer et vous faites jouer le mécanisme grippé de la serrure.

Une fois la porte ouverte, le Nyadark s'avance, hésitant. Il veut vous remercier mais vous comprenez qu'il ne sait pas comment s'y prendre.

Votre embarras est interrompu par une clameur en provenance de l'entrée de la grotte. Ce bruit semble sortir le Nyadark de sa torpeur. Il vous pousse vigoureusement :

« Tu as tué le Démon ! Les Orques ont senti la faille dans le Chaos. Ils viennent te chercher ! Dépêche-toi d'aller ramasser la Pierre. »

Vous n'avez plus le temps de tergiverser. Vous vous demandez comment le Nyadark compte s'en sortir face à cette meute, mais il ne paraît pas inquiet. Après tout, ces créatures sont paraît-il versées dans la Magie du Chaos, elles doivent savoir se faire respecter...

Notez que vous avez libéré le Nyadark.

Vous revenez au laboratoire juste au moment où la foule d'Orques et de Gobelins déboule. Vous vous précipitez sur la Pierre du Feu au **660**.

Le chemin jusqu'à l'entrée du Défilé est maintenant dégagé et la présence des oiseaux se fait de plus en plus oppressante. Vous pressez le pas autant que vous pouvez jusqu'à ce que vous atteignez les majestueux apics rocheux qui s'ouvrent à vous.

A votre grand soulagement, le ballet des oiseaux prend fin à l'entrée du Défilé. Leur masse semble repoussée par l'éclat aveuglant d'une étoile qui flotte entre les deux parois rocheuses. Intrigué, vous avancez vers cet astre mouvant, et votre curiosité trouve sa récompense : à quelques pieds en dessous de lui, vous reconnaissez ce qui doit être le nid du Ptérolin que vous recherchez.

Vous cherchez un chemin praticable jusqu'au repaire du rapace, mais vos craintes se confirment : vous n'avez ni le talent ni l'équipement pour escalader une paroi aussi abrupte. Pour atteindre le nid, vous n'avez donc pas d'autre choix que d'utiliser un sort de *Lévitacion*. Ce sort vous coûtera 3 points de POUVOIR, ou un seul si vous êtes sous l'Influence de l'*Air*. Si votre POUVOIR est déjà tombé à 0, et seulement dans ce cas, rappelez-vous que vous pouvez dépenser 2 points d'ENDURANCE à la place d'un point de POUVOIR.

Si vous réussissez à activer le sort, vous vous élevez

dans les airs, parfois ballotté par le courant qui traverse le Grand Défilé. Tant bien que mal vous atteignez la corniche sur laquelle le Ptérolin a édifié son nid. Rendez-vous au **471** si l'Oiseau a été vaincu, et au **342** sinon.

651

Vous vous frayez un passage parmi les branches épineuses. *Testez votre Habileté* (diminuez de 2 points la difficulté du test si vous êtes sous l'Influence de Galana). Si le Test est un échec, diminuez votre ENDURANCE d'1 point suite aux écorchures.

Tant bien que mal vous parvenez à l'intérieur du bosquet. Au milieu des arbres est érigée une stèle de pierre d'environ deux mètres de haut. Elle est percée d'un trou circulaire large comme deux fois votre tête et d'une multitude d'autres trous de diamètres variés. Vous notez que les troncs des acacias s'écartent derrière la stèle pour laisser l'air s'engouffrer et souffler dans les trous, et c'est ce phénomène qui est à l'origine du concert flûté qui vous a attiré ici.

Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer l'ingéniosité du peuple qui a conçu cet instrument naturel, et vous louez Galana qui a laissé la musique se perpétuer.

Vous pouvez vous asseoir à côté de la stèle et passer plus de temps à écouter la musique (626), ou bien rejoindre la route du Grand Défilé (650).

652

La surface de l'eau reflète le disque laiteux de la lune et quelques étoiles hésitantes. Les lâches sont massés le long des rives.

Les lâches se sont plaints à Hydana. Oui, Logaan, le dieu farceur, avait profané les eaux sacrées du temple. Déguisé en homme-poisson, il avait dévoré les offrandes de la déesse, bousculé les statues qui ornaient la grotte sous-marine, et il s'était assoupi dans son urine .

Et voilà la déesse furieuse, elle appelle l'Hydre gigantesque postée depuis des siècles à l'entrée du lagon formé par les récifs, et d'un coup de queue le monstre arrache le dieu insolent à la terre. Il vole parmi les étoiles en criant, en riant à tue-tête. Il sait qu'il va se venger, Logaan, comme le chat il retombe toujours sur ses pieds. Il file et il brille dans le ciel. La foule des lâche s'agglutine sur les bords de la Mer Intérieure. Les Astronomes inquiets guettent au travers de leurs lunettes. On entend ses ricanements tout autour de la mer intérieure et les flots inquiets s'agitent sous le vent, menaçant de faire chavirer les

embarcations au fuselage raffiné.

Il va revenir, il va se venger. Il leur doit bien ça.

Toutes ces images défilent et se mélangent dans votre cerveau. La mer. La comète. L'impact. Une gerbe d'eau vaporisée qui ébouillante les curieux massés sur le rivage. La Mer Intérieure n'est plus qu'une masse visqueuse de créatures grouillantes. Les Mangeurs de Chair quittent la boue pour aller débusquer les habitants ans leurs maisons.

Logaan patauge dans le sable en exultant. Il brandit dans sa main trois pierres, rondes comme des galets, et d'un coup il les envoie vers la forêt tout là-bas. Elles contiennent la puissance du Feu, de l'Eau et de l'Air... Logaan annonce qu'il reviendra jouer, puis il quitte le royaume des Astronomes, en proie à la désolation, et les lâches terrorisés, qui n'écoutent même plus ses ricanements.

Votre présence dans cette scène est incertaine, oscillant entre la terreur et la furie tapageuse. Il ne faudrait pas grand-chose pour que ce rêve étrange vous ébranle.

Si vous êtes sous l'Influence de *Logaan*, la joie hystérique du dieu vous contamine et vous gagnez 2 points de POUVOIR. Mais vous devez remplacer l'Influence de *Logaan* par l'Influence de l'*Eau*, de

l’Air, du *Feu* ou de la *Terre*, à votre choix.

Si vous n’êtes pas sous l’Influence de *Logaan*, c’est la peur qui l’emporte chez vous et vous perdez 2 points de POUVOIR. Mais vous notez que vous êtes maintenant sous l’Influence de *Logaan*.

Puis vous gagnez le paragraphe de sortie de rêve (→).

653

« Un nouvel adorateur ? Très bien... il a bu le sang ? »

Les Spriggans hochent la tête en même temps que vous. Sans se méfier, Aollyra prend la coupe de vos mains et la porte à ses lèvres. Alors qu’elle esquisse une grimace de dégoût en humant le sang, vous brandissez Telessa et lui assénez un coup terrible à l’épaule.

Une autre aurait certainement succombé mais Aollyra est juste ébranlée par votre attaque. Et visiblement surprise d’avoir été jouée par votre sortilège. Vous lui retirerez 1 point d’HABILET et 2 points d’ENDURANCE dans le combat qui s’annonce. Rendez-vous maintenant au **600**.

L'air vibre autour de vous et un visage vapoureux prend forme à l'intérieur du cercle découpé dans la stèle. C'est une face grimaçante à large mâchoire que surmonte une crête de cheveux disgracieuse. Malgré son regard où la folie transparaît, elle ne semble pas hostile.

L'apparition s'adresse à vous dans un langage pour le moins confus. Vous comprenez que cette créature n'est autre qu'un Nyadark, le descendant d'un peuple souterrain aujourd'hui presque éteint, même s'il est moins difforme que les rares survivants rencontrés à ce jour. Il prétend appartenir à une lignée de Gardiens et affirme que la sorcière Aollyra l'a capturé à cause de ses connaissances sur les Pierres. Elle l'a forcé à ciseler une bague de cuivre pour une cérémonie. Un mariage... le Nyadark vous parle avec insistance de son cousin, un Nain nommé Orôndul, « encore plus fou que lui ». La face de brume éclate alors de rire.

Mais immédiatement elle reprend son monologue avec un accent désespéré.

« Les clés ! Ami... Aollyra possède le trousseau sur elle ! Promets-moi que tu viendras me délivrer... »

Vous êtes embarrassé parce que vous ne comptez pas vous rendre à la caverne où se trouve la Pierre du Feu.

Néanmoins, si vous trouvez ces fameuses clés, vous pourrez ajouter 10 au paragraphe où vous vous trouverez pour revenir délivrer le Nyadark.

Gagnez maintenant le paragraphe de sortie de rêve (→)

655

Si vous êtes sous l'Influence du *Feu*, ce sortilège ne vous coûte qu'1 point de POUVOIR, sinon dépensez 3 points de POUVOIR.

Vous expédiez une boule de feu qui vient s'abattre sur les branches les plus basses de l'arbre. Celles-ci s'embrasent, mais bien vite le feu s'éteint dans un grésillement piteux. L'arbre est tellement imbibé d'eau que vous ne pourrez pas en venir à bout avec ce sortilège !

Malgré tout, vous pourrez retrancher 1 point à sa Force d'Attaque dans le combat qui vient.

Rendez-vous au 577.

656

Vous vous souvenez du cadavre du Cerf. Il ne fait aucun doute que les Orques ont ramené sa peau pour rendre hommage à Aollyra. Vous vous sentez obligé

de réparer ce sacrilège du mieux que vous pouvez. Vous arrachez la fourrure ensanglantée d'un coup sec et vous allez la déposer dans l'âtre de la cheminée. Puis vous décrochez une torche au mur et vous mettez le feu à la dépouille.

Voilà qui aidera l'esprit du Cerf à rejoindre ses semblables. Cet acte pieux vous fait gagner 2 points de POUVOIR.

Vous êtes tiré de vos pensées par une clameur en provenance de l'entrée de la caverne. Il faut croire que la porte s'est ouverte d'elle même ou que la troupe des créatures du Chaos a pu forcer l'entrée.

Vous n'avez plus beaucoup de temps. Vous vous précipitez sur la Pierre du Feu. Allez au **660**.

657

Avant de vous allonger, vous mâchonnez discrètement les feuilles de datura que vous avez cueillies. Le goût est très puissant en effet. Il a vite fait de vous submerger. Une vague de chaleur étourdissante déferle dans vos membres et vous vous affalez à plat dos.

Testez votre POUVOIR avec trois dés, en retirant 2 points à la difficulté du Test si vous êtes sous l'Influence de *Galana* et 2 points si vous êtes sous

l'Influence de l'*Enfant* (effets cumulables).

Si le Test est réussi, allez au ☼ **281** en notant le paragraphe de sortie de rêve (→ **425**). Sinon, rendez-vous au **644**.

658

Vous vous extirpez le plus rapidement possible du bosquet (en perdant 1 point d'ENDURANCE à cause des égratignures) et vous vous mettez à courir pour échapper à la masse inquiétante de volatiles.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Oiseau*, rendez-vous au **650**. Sinon, malheureusement pour vous, le terrain aux abords du Grand Défilé est largement découvert et vous êtes une proie facile pour l'essaim d'oiseaux qui fond sur vous. Vous n'avez aucune chance face à la multitude et vous finissez votre aventure déchiqueté par des coups de bec enragés.

659

Vous vous rangez à l'avis de Kenegiel : vous n'avez malheureusement pas le temps d'enterrer le Cerf. Fort de votre soutien, le Mage esquisse une rapide prière puis s'engage résolument sur la piste. Vous lui emboîtez le pas et, après une brève hésitation, Logavia vous rejoint. Elle pleure maintenant des

larmes de rage.

Notez que si Logavia était Bienveillante elle est maintenant Neutre, si elle était Neutre elle est maintenant Hostile.

Rendez-vous au **373**.

660

Vous vous dites qu'il est maintenant temps de vous engager dans la suite de l'Épreuve, avant que d'autres événements ne viennent contrecarrer votre mission. Vous vous penchez et vous pouvez enfin ramasser la bague d'or et l'étrange pierre qui rougeoit.

Vous ressentez aussitôt comme un crépitement. C'est la puissance de la Pierre qui tente de vous submerger, mais vous parvenez à la contrôler en la pressant contre votre poitrine. Les parois de la caverne s'estompent et vous avez le sentiment de vous enfoncer sous la terre...

Si vous avez plus de 5 points de POUVOIR, vous pouvez maintenant dépenser 1 point de POUVOIR pour vous rendre au paragraphe solaire de votre choix (☼).

A la sortie de votre rêve, vous vous rendez au

paragraphe → **661** pour la deuxième partie de l'Épreuve. Sinon, vous vous y rendez immédiatement !

Le miroir ou le puits

661

Vous émergez dans une semi-torpeur, emprisonné dans un carcan minéral et suspendu au-dessus du sol. Ou plutôt surplombant un bassin cerclé de cuivre où repose une sorte de liquide argenté dans lequel se reflète le plafond de la caverne. Parce que vous êtes ici sous la terre... peut-être pas physiquement, mais il y a quelque chose de vous pris au piège ici, quelque chose qui n'est pas votre corps mais dont la substance est plus palpable que les émanations du Monde des Rêves. Au plafond des chemins de cristaux s'égrènent à partir de la voûte jusqu'au réseau de galeries qui s'échappe de la caverne. Vous vous rappelez la bague et le cristal taillé dans la Pierre de Feu et vous reconnaissez les éclats rouges qui sont incrustés dans la roche. Quant aux éclats blanc et bleu, ils ont clairement été extraits des autres pierres. C'est donc ainsi que les Esprits de la Terre utilisent les Pierres Élémentaires que les Elfes leur fournissent, tous les six ans !

La bague et son cristal ne sont plus en votre possession, mais ce n'est pas votre première préoccupation. Vous êtes concentré sur la présence

liquide qui chevauche votre carcasse de pierre. Et vous dévisagez les deux chimères qui ornent le tour du bassin, à votre gauche et à votre droite. L'une est surmontée de l'éclat vif d'un Esprit du Feu, l'autre caressée par la brise d'un Esprit de l'Air. Vous comprenez que vous êtes vous-même pris au piège dans une troisième statue du même type, éperonné par l'Esprit de l'Eau.

Si vous savez que toutes les Pierres ont été récupérées, rendez-vous au **662**.

Si ce n'est pas le cas, allez au **666**.

662

Dans les yeux des deux chimères qui vous côtoient vous pouvez lire l'expression d'une surprise similaire à la vôtre. Vous comprenez que Logavia et Kenegiel sont également retenus prisonniers dans les statues.

L'Esprit de l'Eau, qui est juché sur votre dos, vous félicite ironiquement.

« Bravo à vous trois, enfants du peuple des Elfes ! Vous nous avez ramené les précieuses Pierres... Senkhet vous remercie. »

L'Esprit du Feu l'interrompt sèchement.

« Encore faut-il être sûr de ces Pierres... qu'en

penses-tu Orondûl ? »

Toujours bloqué par votre carapace de pierre, vous ne pouvez même pas faire pivoter votre tête. Une voix rocailleuse répond à l'Esprit du Feu. Une autre créature est présente dans cette caverne.

« Il est vrai que la Pierre du Feu a été taillée. Je reconnais le coup de main de mon frère d'ailleurs... tout ça me dit rien de bon.

Mais Senkhet a accepté les Pierres. Sinon les Elfes ne seraient pas là. Je ne vois rien qui empêche l'Epreuve de suivre son cours. »

L'Esprit de l'Air s'exprime à son tour.

« Merci Orondûl. Nous allons donc vous expliquer en quoi consiste l'Epreuve finale. Celle qui décide de l'attribution du Miroir de Cristal. Vous l'attendez avec impatience n'est-ce pas ? »

Dans votre dos, l'Esprit de l'Eau lance des gloussements irritants.

« C'est mon moment préféré... vous ne pouvez pas imaginer à quel point l'existence d'un Esprit peut être fade et ennuyeuse, s'il n'y a pas quelques créatures comme vous pour les divertir. »

L'Esprit de l'Air enchaîne.

« Oui... vous avez remarqué tous les trois que vous êtes retenus dans ces statues, au bord du bassin. Le liquide argenté que vous voyez sous vos pattes est en fait une portail qui vous mènera de l'autre côté du miroir... vous n'avez pas besoin d'en savoir plus, simplement le premier qui franchira ce portail ramènera le Miroir de Cristal à son village !

Mais pour cela il faudra que votre volonté réussisse à déplacer ce corps de pierre, le plus rapidement possible. »

L'Esprit du Feu ricane.

« Mais il y a autre chose... »

« Il y a autre chose mais vous le saurez en temps voulu. », l'interrompt sèchement l'Esprit de l'Air.

Vous sentez une secousse le long de votre échine.

« Allez, l'Elfe ! Active-toi... bouge ta carcasse. »

Calculez le POUVOIR de Kenegiel et Logavia de la manière suivante :

- le POUVOIR de Kenegiel est de 12, auquel vous retranchez la moitié du total de son *Compteur* (arrondi à l'entier supérieur) ;

- le POUVOIR de Logavia est de 10, auquel vous retranchez le total de son *Compteur* ;

Après un violent effort de concentration, vous parvenez à déplacer l'une de vos pattes griffues. Vous la balancez avec hésitation un mètre au-dessus de la surface qui réfléchit votre gueule grimaçante.

Comparez maintenant ces trois totaux, en vous ajoutant 3 points si vous êtes sous l'influence de la *Terre* (mais ces points ne viennent pas renforcer votre POUVOIR). En cas d'égalité, vous l'emportez sur vos adversaires, et Kenegiel l'emporte sur Logavia.

Si votre total est le plus élevé, rendez-vous au **670**.

Si c'est le total de Kenegiel, rendez-vous au **668**.

Si c'est le total de Logavia, rendez-vous au **676**.

663

Au moment où le corps de Logavia s'apprête à s'enfoncer dans le liquide métallique, celui-ci s'efface brutalement pour laisser la place à un voile sombre qui recouvre aussitôt la malheureuse. Sans un bruit, le jaune Elfe disparaît dans le néant.

L'Esprit du Feu crépite de joie.

« Je savais que tu en étais capable Kenegiel... je n'ai jamais douté de toi ! Mais vous êtes encore deux, n'est-ce pas ? »

Déduisez 4 points de POUVOIR du total de Kenegiel.

Lequel de vous deux a désormais le total le plus élevé (n'oubliez pas d'additionner 3 points à ce total si vous êtes sous l'influence de la *Terre*) ?

Si c'est vous, rendez-vous au **669**.

Si c'est Kenegiel, allez au **672**.

664

Avec peine, Logavia allonge son corps de reptile pour venir toucher à son tour la surface argentée de la pointe d'une griffe. Inquiète, elle vous surveille du coin de l'oeil, puis se précipite dans le bassin.

L'Esprit de l'Eau sussure discrètement à votre oreille :
«C'est dommage, Nour, tu ne peux plus rien faire contre elle...»

Est-ce que vous devez vous sentir déçu de ne pas ramener le Miroir au village des Galoren ? Soulagé de ne pas avoir à faire subir à Logavia le même sort qu'à Kenegiel ? Terrifié d'avoir projeté Kenegiel dans l'abîme pour rien ?

Tirillé entre tous ces sentiments, vous notez la **Conclusion D** et vous vous rendez au **671**.

Un mauvais pressentiment vous assaille au moment où Kenegiel, où plutôt son double, a complètement disparu. Le rire incandescent de l'Esprit du Feu ne tarde pas à confirmer vos inquiétudes :

« Et voilà, les amis ! Qui a gagné alors ? Les Egloraï ? »

L'Esprit de l'Eau réplique sur un ton tout aussi ironique :

« Il ne me semble pas que la Créature qui vient de traverser le Miroir appartienne au Clan Egloraï. »

« Pourtant elle a été la première ! »

Vous priez intérieurement pour que Eldayffelin, ou n'importe lequel des sages des trois Clans, puisse faire irruption dans cette délibération.

Mais c'est l'Esprit de l'Air qui interrompt froidement ses comparses :

« Les Clans ont inconstamment rempli leur mission... le Pacte avec la Terre est donc renouvelé pour six ans ! »

Votre soulagement n'est pourtant que de courte durée :

« Quant au Miroir, aucun Clan ne l'a mérité. Et,

puisque c'est un reflet qui a franchi le portail, malheureusement nos deux invités ne peuvent plus le suivre... ils sont donc condamnés à demeurer prisonniers des statues de pierre jusqu'à ce que leur âme dépérisse. »

Vous avez rempli la partie la plus sacrée de votre mission, et vous en ressentez une certaine fierté. La sécurité de vos semblables est au moins assurée pour le prochain cycle. Mais la sentence qui vient de s'abattre sur vous est peut-être la pire que vous pouviez imaginer. Combien de temps maintenant durera votre supplice dans cette prison minérale ?

666

La voix railleuse de l'Esprit de l'Eau s'élève au-dessus de vous.

« Bravo, champion ! Tu m'as dignement représenté et à vrai dire je n'en attendais pas autant. Malheureusement vous n'avez pas tous été aussi performants... crois-moi j'en suis très chagriné, et mes deux confrères aussi, parce que vois-tu c'est maintenant que devrait débiter la partie la plus amusante de l'Epreuve. »

L'Esprit du feu opine et surenchérit :

« Mais après tout, peut-être que ce ne sont pas

seulement les autres qui ont échoué, peut-être que c'est lui qui n'a pas été assez doué ?

— Tais-toi, l'interrompt l'Esprit de l'Air. Nous ne devons pas parler de ça devant lui...

— Quelle importance ? Le Pacte est rompu maintenant.

— Il paraît que certains chamanes sont capables de remonter le temps pour changer le cours des événements... »

Agacé, l'Esprit de l'Eau reprend sa tirade sans plus tenir compte de la dispute de ses confrères :

« Peu important ces chamailleries... Donc à cause de votre peuple nous n'allons pas pouvoir nous amuser davantage. Et tu ne sais pas, pauvre Elfe mortel, comment l'existence d'un Esprit peut être fade et ennuyeuse, s'il n'y a pas quelques créatures comme vous pour les divertir.

Bien sûr les souffrances à venir de ton peuple seront sûrement un spectacle réjouissant mais il va nous falloir attendre quelques mois peut-être avant que le Chaos ne vous frappe de plein fouet... »

L'Esprit continue de dérouler son discours glacial mais déjà vous ne l'écoutez plus... et peu importe maintenant votre sort, vous avez compris que ce sont

tous les Elfes qui ont échoué dans l'Epreuve des Clans. Et le prix à payer en est la rupture du Pacte avec la Terre et la libération des forces du Chaos qui sommeillent sous les racines malades de la forêt d'Yffen.

667

Vous êtes maintenant le plus prompt à vous rapprocher du bassin et bientôt vous tendez une patte prudente vers le cercle miroitant. Vous hésitez, pris d'une soudaine angoisse : vous savez comment vous avez précipité Kenegiel dans l'abîme et Logavia pourrait certainement faire de même avec vous !

Si vous êtes *Allergique à l'Eau*, vous pouvez choisir de vous arrêter et laisser Logavia atteindre le bassin. Dans ce cas, notez la **Conclusion D** et rendez-vous au **671**.

Sinon, rendez-vous au **679**.

668

La silhouette ailée de la chimère qui enrobe Kenegiel se déploie par à-coups, lentement mais rageusement, et elle est la première à atteindre la surface du bassin. A la base de son cou, la peau de pierre commence à se

fendillet.

La voix de l'Esprit de l'Eau s'insinue alors dans vos oreilles :

« Nour, tu es l'Eau, tu peux dominer le Feu ! Kenegiel va traverser le Miroir et remporter l'Epreuve... Mais toi, tu peux ouvrir le Puits et de débarrasser de lui ! »

De quel puits parle l'Esprit ? Vous n'en avez aucune idée, mais vous comprenez que vous serez bientôt défait par le Clan Egloraï.

Si vous êtes sous l'Influence de l'Eau, rendez-vous au.

Si vous êtes *allergique à l'Eau*, notez la **Conclusion B** et rendez-vous au **675**.

Sinon, choisissez si vous préférez ouvrir le Puits (**678**) ou non (notez la **Conclusion B** et allez au **675**).

669

Cette fois, vous êtes le plus rapide. Encouragé par l'Esprit de l'Eau, vous tendez une patte féline vers la surface. Vous hésitez un instant, vous souvenant du sort qu'a connu la pisteus Amillel avant vous.

Si vous êtes *Allergique à l'Eau*, vous pouvez décider d'arrêter votre mouvement et laisser Kenegiel vous

précéder. Dans ce cas, notez la **Conclusion G** et rendez-vous au **675**.

Sinon, rendez-vous au **677**.

670

Chacun de vos mouvements semble vous arracher une énergie considérable, entravés par l'emprise qu'exerce sur vous l'Esprit de l'Eau. Mais Kenegiel et Logavia ne sont pas plus lestes que vous, loin s'en faut, et vous voilà le premier à poser une patte sur la surface d'argent.

A ce moment, la voix de l'Esprit de l'Air tempête contre les parois de la caverne :

« Logavia, c'est à toi maintenant ! Tu es l'Eau, tu as l'ascendant sur lui. Il va s'emparer du Miroir mais tu as le pouvoir d'ouvrir le Puits ! Ca ne dépend que de ta volonté... »

Vous vous demandez (et la Louve Curieuse certainement aussi) ce que signifient ces injonctions hystériques. A coup sûr, rien de bon pour vous !

Si Logavia est *Hostile*, rendez-vous au **673**. Sinon, notez la **Conclusion A** et rendez-vous au **680**.

671

Lorsqu'elle traverse la surface calme du bassin, la coque de pierre qui recouvrait Logavia se désagrège et vous retrouvez le visage gracile de la jeune Elfe.

Fasciné, vous la regardez disparaître, et vous perdez conscience...

Rendez-vous à la Conclusion de cette aventure.

672

Le corps ailé et maladroit dans lequel Kenegiel a été fait prisonnier s'approche à son tour de la surface du bassin. Vous sentez votre concurrent hésitant et vous devinez pourquoi. Il n'a pas hésité à précipiter Logavia dans le néant. Qui lui garantit que vous ne ferez pas de même ?

Et en effet la voix de l'Esprit de l'Eau s'insinue alors dans vos oreilles :

«C'est ton tour, Nour, tu es l'Eau, tu peux dominer le Feu ! Kenegiel va traverser le Miroir et remporter l'Epreuve... Mais toi, tu peux ouvrir le Puits et te débarrasser de lui ! »

De quel puits parle l'Esprit ? Vous n'en avez aucune idée, mais vous comprenez que vous serez bientôt défait par le Clan Egloraï.

Si vous êtes sous l'Influence de l'*Eau*, rendez-vous au.

Si vous êtes *allergique à l'Eau*, notez la **Conclusion G** et rendez-vous au **675**.

Sinon, choisissez si vous préférez ouvrir le Puits (**674**) ou non (notez la **Conclusion G** et allez au **675**).e lourdement vers son reflet grimaçant. L'Esprit de l'Eau vous sussure : « Tu as perdu, Nour... moins que Logavia tout de même. »

673

Au moment où vous allez traverser le Miroir, son lustre étincelant s'éclipse pour laisser la place à un gouffre sombre dans lequel vous vous précipitez. Instinctivement, vous tendez un bras paniqué vers le bord du bassin, mais le cercle de cuivre a déjà disparu derrière le voile qui vous recouvre !

Le Puits a été ouvert... celui qui ouvre vers d'autres dimensions, où vivent des entités inconnues de votre monde, aux pouvoirs incomparables. Qui sait, peut-être saurez-vous y apprendre davantage que ce que vous avez retenu ici des leçons d'Eldayffelin ?

Mais c'est une autre histoire et c'est ici la fin de votre

aventure.

674

Soudain la surface argentée se transforme en une nappe obscure dans laquelle le corps de Kenegiel s'enfonce inexorablement. Avec une certaine appréhension, vous voyez la silhouette du jeune Egloraï disparaître complètement dans le néant.

L'Esprit de l'Eau claque contre vos flancs et vous inerprétez cette manifestation comme un applaudissement :

« Bravo, Nour ! Excellent... voilà ce que j'attendais de toi. Il est évident que cet écervelé de Kenegiel ne méritait pas de ramener le Miroir chez les Egloraï. »

Il ne reste maintenant plus que vous et l'obscurité a de nouveau laissé la place à la lueur métallique du miroir au milieu du bassin de cuivre. Mécaniquement, vous vous avancez.

Notez la **Conclusion H** et rendez-vous au **680**.

675

La gangue qui recouvre l'Efle Egloraï se désagrège et vous voyez Kenegiel traverser le liquide métallique, à peine troublé par une onde silencieuse.

Finalement, sa chevelure blanche disparaît également et vous perdez conscience.

Si depuis la nuit dernière vous voyez le reflet de Kenegiel, rendez-vous au **665**.

Sinon, rendez-vous à la Conclusion de cette aventure.

676

La forme reptilienne qui habille Logavia est la plus prompte à se déplacer, malgré sa lenteur minérale. Bientôt elle tâte la surface argentée d'une rangée de courtes griffes.

A ce moment, l'Esprit du Feu harangue violemment Kenegiel :

« Ne te laisse pas faire, jeune Mage ! Je sais que tu brûles d'impatience de ramener le Miroir à ton clan... toi seul peux l'arrêter maintenant ! Il suffit que tu décides d'ouvrir le Puits plutôt que de la laisser traverser le Miroir... »

Les paroles de l'Esprit restent mystérieuses pour vous, et certainement tout autant pour Kenegiel. De quel puits parle-t-il ?

Vous attendez avec anxiété la suite des événements, conscient que vous n'êtes qu'un spectateur dans la lutte pour le Miroir de Cristal.

Si Kenegiel est *Bienveillant*, notez la **Conclusion C** et rendez-vous au **671**.

Sinon, rendez-vous au **663**.

677

Votre élan est le plus fort, comme si malgré votre lourdeur plus rien ne pouvait vous retenir.

Notez la **Conclusion E** et rendez-vous au **680**.

678

Soudain la surface argentée se transforme en une nappe obscure dans laquelle le corps de Kenegiel s'enfonce inexorablement. Avec une certaine appréhension, vous voyez la silhouette du jeune Egloraï disparaître complètement dans le néant.

Vous perdez 4 points de POUVOIR.

L'Esprit de l'Eau claque contre vos flancs et vous inerprétez cette manifestation comme un applaudissement :

« Bravo, Nour ! Excellent... voilà ce que j'attendais de toi. Il est évident que cet écervelé de Kenegiel ne méritait pas de ramener le Miroir chez les Egloraï.

Mais vous êtes encore deux, n'est-ce pas ? »

Vous fixez amèrement le corps reptilien qui retient Logavia prisonnière et vous croyez lire un instant la haine dans ses yeux. Si Logavia était *Neutre*, notez qu'elle est maintenant *Hostile*.

L'obscurité a de nouveau laissé la place à la lueur métallique du miroir au milieu du bassin de cuivre.

Qui maintenant a le total le plus élevé de vous deux ?

Si c'est Logavia, allez au **664**.

Si c'est vous, rendez-vous au **667**.

679

Vous êtes incapable de freiner votre mouvement, emporté par un élan incontrôlable. Et arrive ce qui devait arriver. La voix de l'Esprit de l'Air tempête contre les parois de la caverne :

« Logavia, c'est à toi maintenant ! Tu es l'Eau, tu as l'ascendant sur lui. Il va s'emparer du Miroir mais tu as le pouvoir d'ouvrir le Puits ! Ca ne dépend que de ta volonté... »

Si Logavia est *Hostile*, rendez-vous au **673**. Sinon,

notez la **Conclusion F** et rendez-vous au **680**.

680

Votre patte traverse doucement le liquide. Entre les rides concentriques qui s'étirent doucement vers les bords, vous constatez dans votre reflet que votre peau de pierre se craquèle et s'effrite pour libérer votre visage et votre corps...

Rendez-vous à la Conclusion de cette aventure.

Conclusions

Vous rouvrez les yeux, dans la clairière entourée de mégalithes et baignée par la lueur rosée du matin. Vous avez passé une nuit entière dans la caverne avec les Esprit ! Vous sentez que vous pouvez bouger vos membres normalement, ils ne semblent même pas engourdis. Almediel, le représentant du Clan Egloraï, veille sur vous silencieusement, drapé dans sa toge pourpre. Les deux autres anciens, Eldayffelin et la prêtresse d'Erillia, se tiennent à ses côtés. Dans votre dos, le Miroir de Cristal est toujours enfoncé dans le rocher et vous comprenez confusément que vous êtes passé au travers pour rejoindre la clairière.

Conclusion A- Tandis que vos deux adversaires de cette nuit sont en train d'émerger également, assis dans l'herbe humide, Almediel s'avance solennellement, un sourire pincé aux lèvres :

« Bravo, Nour, tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Le Mage a du mal à masquer sa déception et Eldayffelin l'interrompt sans ménagement :

« Bravo à tous les trois d'abord, vous avez surmonté

l'Epreuve avec bravoure ! Grâce à vous le Pacte avec la Terre est renouvelé... »

Shazaïlinna opine silencieusement et Almediel poursuit :

« Vas-y, Nour, prends le Miroir... »

Emu, vous vous levez dans un mouvement incertain, et vous tendez les bras pour décrocher l'artefact resplendissant. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté. Vous vous retournez et, les bras toujours tendus, vous faites quelques pas pour remettre le Miroir à votre Maître Eldayffelin. Celui-ci, loin d'être surpris par votre geste, l'accueille avec un sourire protecteur.

« Voilà qui fera le bonheur de ceux de notre Clan, à n'en pas douter ! »

Kenegiel et Logavia n'ont pas soufflé un mot. Vous devinez qu'ils sont déçus, peut-être même mortifiés, mais comme vous ils sont absorbés par la magie de ce moment qui symbolise la communion des trois Clans pour protéger la forêt. La fierté vous envahit et un coup d'œil du chamane témoigne discrètement de sa tendresse moqueuse envers votre exaltation, quand bien même vous cherchez à la dissimuler.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement

des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion B- Almediel s'avance tout sourire vers Kenegiel, en train de masser sa nuque. Logavia est en train de se réveiller lentement un peu plus loin.

« Bravo, Kenegiel, tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir ! Une nouvelle fois le Clan Egloraï aura l'honneur de protéger la forêt... »

Eldayffelin l'interrompt sans ménagement :

« Bravo à tous les trois d'abord, vous avez surmonté l'Epreuve avec bravoure ! Grâce à vous le Pacte avec la Terre est renouvelé... »

Shazaïlinna opine silencieusement et Almediel poursuit :

« Vas-y, Kenegiel, prends le Miroir... »

Le jeune Elfe déplie élégamment sa longue silhouette habillée de jaune et s'empare du Miroir. Ses yeux brillent d'un éclat triomphal lorsqu'ils croisent rapidement les vôtres. Il déselle le Miroir sans difficulté et le porte au ciel. Des reflets roses viennent s'inscrire dans son cadre étincelant.

A nouveau Almediel le félicite.

Logavia n'a pas soufflé un mot. Bien sûr elle est déçue comme vous, peut-être même mortifiée, mais vous êtes tous deux absorbés par la magie de ce moment et la beauté incandescente qui émane de Kenegiel.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion C- Almediel s'avance solennellement, vers Logavia, un sourire pincé aux lèvres. Kenegiel vous dévisage, dépité.

« Bravo, Logavia, tu es sortie vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Le Mage a du mal à masquer sa déception et Eldayffelin l'interrompt sans ménagement :

« Bravo à tous les trois d'abord, vous avez surmonté l'Epreuve avec bravoure ! Grâce à vous le Pacte avec la Terre est renouvelé... »

Shazaïlinna opine et ajoute d'une voix émue :

« Vas-y, Logavia, prends le Miroir... »

La jeune pisteuse bondit gracieusement sur ses pieds. Elle hésite un instant, et à nouveau la prêtresse lui fait

signe d'aller chercher l'artefact. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté et Logavia s'arrête un instant pour y plonger son regard. Difficile de savoir ce qu'elle aura pu y voir, mais elle s'arrache soudain à sa contemplation et va s'incliner devant Shazailinna en lui tendant l'objet.

« C'est à toi, prêtresse, de le ramener aux nôtres »

L'ancienne Elfe reçoit le cadeau en rougissant légèrement. En un instant, le silence vous recouvre.

Kenegiel se mord les lèvres en face de vous. Vous le devinez mortifié, mais comme vous il est absorbé par la magie de ce moment et l'émotion qui traverse les deux Elfes du Clan Amillel.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion D- Un silence de plomb pèse sur l'assemblée et, une fois que vous avez pu rassembler vos idées, vous comprenez immédiatement pourquoi : si Logavia est bien présente à vos côtés, la mine sombre, Kenegiel lui n'est pas réapparu. Vous devez maintenant faire face aux conséquences de votre choix.

Notez que Kenegiel est dans le Puits.

Almediel s'avance péniblement vers Logavia, en contenant difficilement son émotion. Quant à la pisteuse du clan Amillel, elle est en larmes.

« Bravo, Logavia, tu es sortie vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Eldayffelin vous dévisage silencieusement. Il ne cache pas non plus sa tristesse, mais à vrai dire vous attendiez à lire de la colère dans son regard. Vous baissez les yeux et vous ne trouvez rien d'autre que de l'herbe et des trèfles humides.

Vous n'avez pas commis de crime, vous le savez. Vous avez suivi la règle des Esprits... vous ne serez pas puni, mais c'est peut-être encore pire pour vous !

Shazälinna ajoute d'une voix émue :

« Vas-y, Logavia, prends le Miroir... »

La jeune pisteuse bondit gracieusement sur ses pieds. Elle hésite un instant, et à nouveau la prêtresse lui fait signe d'aller chercher l'artefact. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté et Logavia s'arrête un instant pour y plonger son regard. Difficile de savoir ce qu'elle aura pu y voir, mais elle s'arrache soudain à sa contemplation et va s'incliner devant Shazälinna

en lui tendant l'objet.

« C'est à toi, prêtresse, de le ramener aux nôtres »

L'ancienne Elfe reçoit le cadeau en rougissant légèrement.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion E- Un silence de plomb pèse sur l'assemblée et, une fois que vous avez pu rassembler vos idées, vous comprenez immédiatement pourquoi : si Kenegiel est bien à vos côtés, en train de se réveiller, Logavia n'est pas réapparue ! Le jeune Mage Egloraï va maintenant devoir faire face aux conséquences de ses actes.

Notez Logavia est dans le Puits.

Géné, Almediel s'avance pesamment vers vous :

« Bravo, Nour, tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Eldayffelin l'interrompt sans ménagement :

« Bravo d'abord d'avoir surmonté l'Epreuve avec

bravoure ! Grâce à vous le Pacte avec la Terre est renouvelé... »

A ces mots, Shazaïlinna fond en larmes, mais Almediel poursuit :

« Vas-y, Nour, prends le Miroir... »

Emu, vous vous levez dans un mouvement incertain, et vous tendez les bras pour décrocher l'artefact resplendissant. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté. Vous vous retournez et, les bras toujours tendus, vous faites quelques pas pour remettre le Miroir à votre Maître Eldayffelin. Celui-ci, loin d'être surpris par votre geste, l'accueille avec un sourire protecteur.

« Voilà qui fera le bonheur de ceux de notre Clan, à n'en pas douter ! »

Kenegiel reste prostré. A la déception de ne pas être sorti vainqueur de l'Epreuve. s'ajoute pour lui la honte d'avoir précipité votre congénère dans la néant. Quant à vous, vous êtes partagé entre la fierté et la tristesse.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion F- Un silence de plomb pèse sur l'assemblée et, une fois que vous avez pu rassembler vos idées, vous comprenez immédiatement pourquoi : si Logavia est bien présente à vos côtés, la mine sombre, Kenegiel lui n'est pas réapparu. Vous devez maintenant faire face aux conséquences de votre choix.

Notez que Kenegiel est dans le Puits.

Almediel s'avance péniblement vers vous, en contenant difficilement son émotion. Un éclair de haine fraverse furtivement ses yeux, mais il l'efface bien vite. Quant à la pisteuse du clan Amillel, elle est en larmes.

« Bravo, Nour, tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Eldayffelin vous dévisage silencieusement. Il ne cache pas non plus sa tristesse, mais à vrai dire vous vous attendiez à lire de la colère dans son regard. Vous baissez les yeux et vous ne trouvez rien d'autre que de l'herbe et des trèfles humides.

Vous n'avez pas commis de crime, vous le savez. Vous avez suivi la règle des Esprits... vous ne serez pas puni, mais c'est peut-être encore pire pour vous !

Almediel poursuit :

« Vas-y, prends le Miroir... »

Emu, vous vous levez dans un mouvement incertain, et vous tendez les bras pour décrocher l'artefact resplendissant. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté. Vous vous retournez et, les bras toujours tendus, vous faites quelques pas pour remettre le Miroir à votre Maître Eldayffelin. Celui-ci, loin d'être surpris par votre geste, l'accueille avec un sourire protecteur.

« Voilà qui fera le bonheur de ceux de notre Clan, à n'en pas douter ! »

Logavia essaie d'effacer ses larmes d'un revers de manche déjà trempé.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Conclusion G- Un silence de plomb pèse sur l'assemblée et, une fois que vous avez pu rassembler vos idées, vous comprenez immédiatement pourquoi : si Kenegiel est bien à vos côtés, en train de se réveiller, Logavia n'est pas réapparue ! Le jeune Mage Egloraï va maintenant devoir faire face aux conséquences de ses actes.

Notez que Logavia est dans le Puits.

Géné, Almediel s'avance pesamment vers lui:

« Tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Eldayffelin l'interrompt sans ménagement :

« Bravo d'abord d'avoir surmonté l'Epreuve avec bravoure ! Grâce à vous le Pacte avec la Terre est renouvelé... »

A ces mots, Shazaïlinna fond en larmes, mais Almediel poursuit :

« Vas-y, Kenegiel, prends le Miroir... »

Le jeune Elfe déplie élégamment sa longue silhouette habillée de jaune et s'empare du Miroir. Il est difficile pour vous de décrypter ses émotions tant les traits de son visage sont fermés. Il déscelle le Miroir sans difficulté et le porte au ciel. Des reflets roses viennent s'inscrire dans son cadre étincelant.

Un léger sourire traverse le visage d'Almediel alors que Shazaïlinna reprend le contrôle de ses émotions.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement

Conclusion H- Un silence de plomb pèse sur

l'assemblée et, une fois que vous avez pu rassembler vos idées, vous comprenez immédiatement pourquoi : vous êtes le seul des trois concurrents à avoir traversé le Miroir. Vous devez maintenant faire face aux conséquences de votre choix.

Notez que Kenegiel et Logavia sont dans le Puits.

Almediel s'avance péniblement vers vous, en contenant difficilement son émotion. Un éclair de haine fraverse furtivement ses yeux, mais il l'efface bien vite. Le visage de la prêtresse Shaïzalinna est baigné par les larmes.

« Bravo, Nour, tu es sorti vainqueur de l'Epreuve, tu as mérité de décrocher le Miroir et de l'apporter à ton Clan... »

Eldayffelin vous dévisage silencieusement. Il ne cache pas non plus sa tristesse, mais à vrai dire vous vous attendiez à lire de la colère dans son regard. Vous baissez les yeux et vous ne trouvez rien d'autre que de l'herbe et des trèfles humides.

Vous n'avez pas commis de crime, vous le savez. Vous avez suivi la règle des Esprits... vous ne serez pas puni, mais c'est peut-être encore pire pour vous !

Almediel poursuit :

« Vas-y, prends le Miroir... »

Emu, vous vous levez dans un mouvement incertain, et vous tendez les bras pour décrocher l'artefact resplendissant. Celui-ci quitte le socle de pierre sans difficulté. Vous vous retournez et, les bras toujours tendus, vous faites quelques pas pour remettre le Miroir à votre Maître Eldayffelin. Celui-ci, loin d'être surpris par votre geste, l'accueille avec un sourire protecteur.

« Voilà qui fera le bonheur de ceux de notre Clan, à n'en pas douter ! »

Personne n'ajoute plus un mot.

Ce matin la forêt a retrouvé son agitation normale. Les chants des oiseaux renaissent et le bruissement des animaux dans la forêt remplit l'air tout autour de vous.

Une leçon d'Eldayffelin

« L'Épreuve n'est qu'une farce concoctée par les Esprits pour humilier les Elfes et maintenir nos clans divisés... et surveiller les pouvoirs des chamanes Galoren.

Tu as très certainement compris maintenant que nos pouvoirs étaient indispensables à la récolte des Pierres Élémentaires. A l'époque, voyant que nous étions devenus les dépositaires du Pacte avec la Terre, les Dieux se sont inquiétés. Ils savent que nous sommes les descendants de la chamane Naymara et ils craignent son retour sur Titan par dessus tout.

Ils ont donc imposé que les Esprits Élémentaires soient les intermédiaires garantissant le Pacte. Et ces créatures perverses ont imaginé l'Épreuve, impliquant les trois clans, avec les règles tortueuses que vous avez découvertes. La possession par un Esprit en début d'Épreuve n'a en fait qu'un seul but : empêcher le membre du clan Galoren d'être capable de s'emparer des trois Pierres !

Je dois avouer que les deux autres Clans n'y trouvent pas tellement à redire. Et peut-être qu'ils n'ont pas tort. Peut-être que notre puissance doit être

contrôlée... »