

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

Issel le Guerrier



Double Jeu



folio
junior

Double Jeu

Avant de vous lancer dans cette aventure, le héros que vous êtes doit savoir que ce livre offre deux possibilités : soit, comme de coutume, jouer en solitaire, soit en compagnie d'un autre héros, Darian, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Darian le Magicien*. Dans ce cas, chacun de vous continuera de vivre sa propre aventure et restera maître de son destin mais, bien que vos buts soient différents, vous évoluerez dans le même univers hostile où vous ne pourrez manquer de vous rencontrer, pour le meilleur ou pour le pire. Car vous pourrez alors être l'un pour l'autre le plus précieux et fidèle des alliés face aux dangers qui vous menaceront aussi bien que le plus terrible de ces dangers, l'ennemi le plus implacable ! Selon le cours que prendront vos aventures communes, votre confiance mutuelle - si elle existe ! - sera mise à rude épreuve car vous pourrez tous deux être amis, ennemis, selon les choix que vous ferez dans le déroulement du jeu. Si donc vous choisissez de vivre cette aventure en solitaire, contentez-vous d'observer les règles générales sans tenir compte de celles qui ont trait au « Double Jeu ». Dans le cas contraire, examinez-les bien sûr attentivement.

Titre original : *Issel Warrior King*

© Simon Farrell et Jon Sutherland, 1987, pour le texte. © John Blanche, 1987, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1988, pour la traduction française.

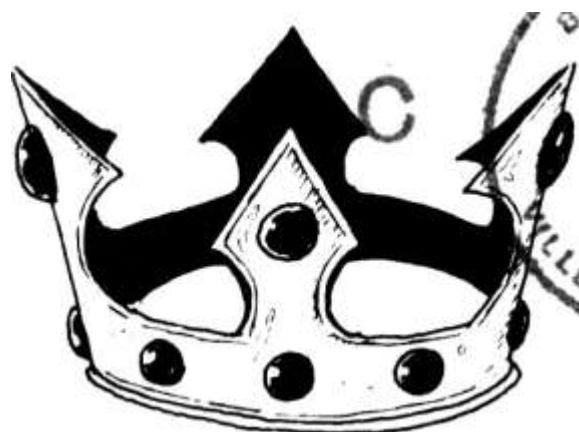
Simon Farrell et Jon Sutherland

Issel le Guerrier

Double Jeu/1

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

Illustrations de John Blanche



Gallimard

Règles du jeu

La nature et l'expérience d'une existence encore icune mais fort mouvementée et riche en enseignements vous ont permis de vous forger un corps et un esprit pourvus de tous les attributs nécessaires à l'accomplissement de votre aventure. Ils sont au nombre de quatre : **ENDURANCE**, **HABILETÉ**, **AGILITÉ**, Pouvoir Magique. Vous disposez au commencement de cette aventure de 40 points à répartir à votre gré entre ces quatre talents, sachant que vous devez allouer au moins 2 points et au plus 12 points A chacun d'entre eux. Bien entendu, votre aptitude à chaque talent sera proportionnelle au nombre de points que vous lui aurez alloué. Répartissez-les donc avec discernement, sans perdre de vue que le succès de votre aventure et votre survie vont dépendre de la justesse de votre choix. Celui-ci fait, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de points dont vous aurez doté chacun de vos quatre talents (utilisez de préférence un crayon, de façon à pouvoir reporter aisément les variations en cours d'aventure).

Talents

ENDURANCE : c'est votre force vitale, elle reflète la puissance de vos muscles, votre détermination, votre capacité à encaisser les coups comme à en donner, bref, votre état physique et moral en général. Votre total d'**ENDURANCE** fluctuera au gré de vos péripéties : blessures, fatigue, utilisation de la magie vous feront perdre des points qu'en certaines occasions il vous sera possible de récupérer. Mais en aucun cas leur total ne pourra dépasser votre total de départ.

HABILETÉ : il s'agit de votre habileté au combat, de votre adresse à manier l'épée, votre arme favorite. Elle pourra parfois diminuer lorsque vous userez d'une arme que vous avez moins l'habitude de manier.

AGILITÉ : vous en aurez grand besoin pour grimper aux arbres, esquiver charges et projectiles de vos adversaires, ou tout

simplement prendre la poudre d'escampette lorsque vous aurez affaire à trop forte partie !

Pouvoir Magique : vous êtes avant tout un guerrier, vous n'êtes donc pas particulièrement versé dans l'art de la magie. On vous a néanmoins inculqué, à grand-peine, un certain nombre de Sortilèges et d'Incantations (dont vous prendrez connaissance un peu plus loin) qui pourront vous être plus qu'utiles dans cette aventure aux limites du rêve et de la réalité, mais comme vous n'êtes guère doué en la matière, vous devrez pour en disposer dépenser le double de points normalement nécessaires à leur acquisition. Si, par exemple, il est indiqué que le sortilège dont vous désirez disposer a une valeur de 8 points, vous devrez en retrancher 16 de votre total de 40 points pour pouvoir l'utiliser.

Chaque fois que vous devrez faire appel à l'un de vos talents, notamment votre **AGILITÉ**, autrement qu'au cours d'un combat, vous devrez utiliser une paire de dés à six faces (ou la Table de Hasard que vous découvrirez plus loin avec son mode d'utilisation). Si, en lançant les dés, vous obtenez un résultat inférieur ou égal au total du talent concerné, vous réussissez. Si les dés donnent un résultat supérieur à votre total, vous échouez. Dans certains cas, vous aurez la possibilité de vous rattraper en effectuant une, voire plusieurs tentatives supplémentaires, mais, dans d'autres, le premier échec sera irrémédiable.

Sortilèges et Incantations

Ils sont au nombre de quatre et, à côté de leurs valeurs respectives en points d'énergie globale (n'oubliez pas dans votre cas de les multiplier par deux), est indiqué le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous devrez retrancher de votre total chaque fois que vous les utiliserez. Lorsque vous aurez fait votre choix, inscrivez-le dans la colonne correspondante (Sortilèges et Incantations) de votre *Feuille d'Aventure*.

Sortilège de la Main de Feu Valeur : 6

Coût : 2 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sortilège permet à celui qui l'utilise de projeter des éclairs de feu qui enflamment tout ce qu'ils atteignent. Toute créature vivante touchée par l'un de ces éclairs perd immédiatement 4 points d'ENDURANCE.

Incantation du Sens du Danger Valeur : 4

Coût : 1 point D'ENDURANCE à chaque utilisation. Cette incantation vous avertira de tout danger caché ou imminent provenant de tout lieu, objet ou créature vivante.

Sortilège de la Botte Mortelle Valeur : 8

Coût : 4 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sortilège permet à son utilisateur de porter un coup mortel à toute créature vivante contre laquelle il l'emploie, quelles que soient sa force et ses dimensions (sauf en quelques rares exceptions qui vous seront signalées en temps utile).

Sortilège de Télékinésie Valeur : 10

Coût : 4 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sortilège vous permettra de déplacer ou faire s'élever un objet à distance par la seule puissance de votre volonté, comme de paralyser une créature vivante. Son effet est très bref, il ne peut agir plus longtemps qu'une petite minute au grand maximum.

Objets spéciaux

Au cours de votre périple, vous aurez peut-être l'occasion de mettre la main sur des objets qui pourront se révéler utiles dans la suite de votre aventure. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*.

Combats

Au cours de votre aventure, vous trouverez sur votre route plus d'un homme ou d'une créature qu'il vous faudra affronter, et vous devrez alors tuer pour ne pas être tué. Si le numéro où se déroule le combat ne comporte aucune instruction particulière sur son déroulement, votre destin dépendra de votre **HABILETÉ**, de votre **ENDURANCE**, et bien sûr de celles de votre adversaire dont vous découvrirez les valeurs inscrites comme dans l'exemple ci-dessous :

ZOMBIE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Dès que vous en aurez pris connaissance, inscrivez ces chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*, dans une case de Compte Rendu de Combat, en face de ceux qui correspondent à vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** du moment.

Ensuite, sauf instruction contraire, vous pourrez généralement attaquer le premier. Pour cela, lancez deux dés (ou utilisez la Table de Hasard) : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre épée touche votre adversaire qui perd 2 points d'**ENDURANCE** (s'il est supérieur, vous le manquez, bien entendu). Lancez alors à nouveau les dés pour votre adversaire (s'il est toujours en vie), si le résultat est inférieur ou égal à son total d'**HABILETÉ**, c'est lui qui vous touche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous deux succombe, son total d'**ENDURANCE** ayant atteint zéro. N'oubliez pas de retrancher les points d'**ENDURANCE** perdus de vos totaux respectifs à mesure que se déroule le combat.

Si l'un de vous tire un double as ou un 2 sur la Table de Hasard, son adversaire reçoit un coup mortel et périt sur-le-champ, ce qui met fin au combat.

Combat contre plus d'un adversaire

Si vous êtes confronté au même moment à plus d'un adversaire, vous pouvez choisir de diviser votre force d'attaque, donc votre **HABILETÉ**, afin de les frapper simultanément. Vos chances de les toucher seront bien sûr diminuées, mais vous aurez la possibilité de tous les frapper en un seul Assaut. Si vous optez pour cette méthode, n'oubliez pas d'inscrire votre total d'**HABILETÉ** ainsi divisé sur votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez les dés pour chacune de vos propres attaques avant de le faire pour vos adversaires.

Utilisation des Sortilèges d'Attaque

Avant certains combats, on vous indiquera que vous pourrez utiliser vos pouvoirs magiques. Si vous faites ce choix, le sortilège que vous aurez lancé remplacera votre épée au cours de l'Assaut correspondant. Vous devriez bien entendu aussitôt réduire votre total d'**ENDURANCE** du nombre de points que nécessite l'emploi du sortilège ; si par malheur ce total atteint zéro, vous mourez aussitôt sans que le sortilège ait pu agir.

Et voici Darian...

Rien ne vous empêche d'utiliser cet ouvrage comme tout autre Livre dont vous êtes le Héros en vous plongeant seul dans sa palpitante aventure. Mais elle le sera encore plus si l'un de vos amis a l'heureuse idée de se munir du livre jumeau de celui-ci, *Darian le Magicien*, car vous serez alors deux héros, aux caractères et aux talents différents, qui pourront se rencontrer, s'allier, s'affronter ou se réconcilier en poursuivant chacun leur quête parmi de semblables périls. Chacun de vous continuera de vivre une aventure distincte, mais l'autre pourra y intervenir.

Si vous optez pour ce « Double Jeu », commencez comme d'habitude par lire le paragraphe 1, puis dites à Darian, votre partenaire, quel paragraphe vous avez choisi et attendez qu'il ait fait de même avant d'aller plus loin.

Vous rencontrerez au bas de certains paragraphes, un tableau du type suivant :

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	34 156
CHOIX	123 123 5
DE DARIAN	16 87 16

Les paragraphes qui s'offrent à votre choix y seront inscrits en caractères maigres comme ceux qui s'offrent à celui de Darian. Chacun de vous ayant fait ce choix et l'ayant communiqué à son vis-à-vis, il ne vous reste qu'à utiliser cette grille comme un simple tableau en faisant se recouper la colonne et la ligne correspondant à chacun des numéros que vous avez l'un et l'autre choisi pour obtenir celui où vous devez vous rendre. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si vous choisissez de vous rendre au 34 et Darian au 123, vous devez vous rendre au 123. Si en revanche vous choisissez le 156 et Darian le 16, vous devez vous rendre au

16. En l'absence de tableau de ce genre contentez-vous de vous rendre au paragraphe que vous aurez choisi, après l'avoir indiqué à Darian, qui procède de même.

Une fois que vous aurez rencontré Darian, si vous décidez de vous allier, vous devrez combiner vos talents afin d'en tirer le meilleur profit. En cas de combat, celui d'entre vous qui possédera le total d'**AGILITÉ** le plus élevé frappera le premier. Si vous êtes d'égale **AGILITÉ**, lancez chacun un dé ou utilisez la Table de Hasard pour savoir à qui reviendra l'honneur.

Lorsque vous aurez choisi de combiner vos forces, chaque choix qui s'offrira à vous devra donner lieu à une décision commune, sans quoi, vous risquerez de vous retrouver à nouveau seul au fond de la ténébreuse Forêt des Gémissements avant même d'avoir compris ce qui vous est arrivé ! Enfin, vous ne pourrez trahir Darian que si la possibilité vous en est offerte en cours d'aventure.

Table de Hasard

4	10	8	9	10	11	5	4	7	5
7	6	5	9	3	9	10	8	5	9
7	2	3	4	10	10	7	9	6	6
6	8	10	5	7	5	9	9	7	11
8	4	7	7	8	3	6	8	6	7
8	7	4	9	5	6	7	2	7	6
9	11	4	5	3	6	6	5	8	4
6	8	8	4	4	7	7	10	4	4
7	3	9	5	10	5	11	11	6	7
2	10	6	5	8	11	9	7	5	9
10	9	7	9	9	8	12	11	6	9
2	9	8	10	5	8	12	4	5	3
7	12	7	10	8	5	11	12	6	3
7	6	9	3	7	12	3	2	3	2
7	5	6	3	6	7	10	11	2	12



La Feuille d'Aventure

HABILETE
<i>Total de départ =</i>

ENDURANCE
<i>Total de départ =</i>

AGILITE
<i>Total de départ =</i>

POUVOIRS MAGIQUES

PORTILEGES
...ATIONS

EQUIPEMENT
ET
OBJETS SPECIAUX



CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------

<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------

<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------

<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
-----------------------------------------	-----------------------------------------	-----------------------------------------

Au Royaume de Franzos

Si le temps des Grands Dragons de Bel Zarath semble aujourd'hui à jamais révolu, l'ombre de leur souvenir continue de planer sur les forêts profondes au grand Royaume de Franzos et hante toujours la mémoire de son peuple. Franzos, dont il est dit qu'ils étaient déjà les maîtres au temps de l'enfance du monde, quand les dieux marchaient sur la Terre. Franzos, terre étrange, terre de mystère, terre de mille légendes... L'une d'entre elles, profondément ancrée dans la tradition populaire, évoque un lieu terrible et merveilleux, la Clairière des Rêves. Elle serait cachée au plus profond de la sombre Forêt des Gémissements, un endroit de sinistre réputation qui s'étend loin au sud, aux confins du Royaume, au-delà des terres habitées. Selon la légende, le corps endormi de Bel Gath, le dernier et le plus puissant des Grands Dragons, reposerait depuis des siècles sous la clairière, lui attribuant le prodigieux pouvoir de donner réalité aux Rêves des hommes. Ainsi, quiconque parviendrait jusqu'à la clairière et s'y étendrait pour dormir pourrait à la faveur de son sommeil obtenir tout ce qu'il désire le plus ardemment : richesse, connaissance, gloire, pouvoir... s'il est capable de survivre à l'univers de ses propres Rêves. Nombreux furent ceux qui au cours des siècles partirent en quête de la Clairière des Rêves. De la plupart, nul n'entendit plus parler. Quant aux rares qui en revinrent, on ne put savoir s'ils avaient vraiment trouvé la clairière et obtenu ce qu'ils y étaient allés chercher, car aucun d'eux ne voulut plus jamais parler de cela, et ils s'empressèrent de se faire oublier de leurs semblables.



Issel le Guerrier

Vous vous nommez Issel et vous êtes un jeune homme fier, droit et hardi, aussi vigoureux de corps que vif d'esprit. Vous avez passé toute votre enfance dans un petit bourg d'une province reculée du Royaume, entre votre grand-mère, une vieille femme aux manières douces mais à la volonté inflexible qui s'est efforcée de vous forger une solide éducation, notamment en ce qui concerne l'histoire de Franzos, et un non moins vieux mais solide serviteur du nom de Mahântor, qui s'est pour sa part chargé de vous enseigner la science des armes et l'art du combat, des disciplines qui ne semblent pas avoir de secret pour lui. Longtemps, vous avez tout ignoré de vos origines, de vos parents, jusqu'à ce jour d'hiver de vos quinze ans où votre grand-mère devait vous avouer sur son lit de mort le terrible secret de votre naissance, vous révélant que vous êtes l'héritier légitime du trône de Franzos ! Vous avez ainsi appris que votre mère, la reine d'alors, est morte en vous mettant au monde, bientôt suivie dans la tombe par le roi, votre père, qui perdit la vie dans un accident de chasse dont les circonstances ne furent jamais élucidées. Un conseil de régence fut alors mis en place pour administrer le Royaume jusqu'à ce que vous soyez en âge de régner. Mais c'était sans compter sur la fourberie du baron Théo, un homme violent, retors et sans scrupule, qui fomenta aussitôt un complot pour s'emparer du trône vacant. Ayant corrompu ou gagné à sa cause une bonne partie de l'armée et même des Gardes royaux, il fit assassiner en une nuit tous les Sages du conseil de régence, et vous n'avez échappé vous-même aux poignards des conjurés que grâce à la présence d'esprit de votre grand-mère et du maître d'armes royal, Mahântor, qui vous firent sortir du palais par un passage secret tandis qu'une poignée de gardes restés fidèles se faisaient massacrer pour protéger votre fuite. La suite, vous la connaissiez : ils vous avaient élevé à l'abri des regards indiscrets dans cette lointaine terre d'exil, en vous laissant dans l'ignorance de votre véritable condition pour éviter que vous n'attiriez sur vous l'attention des espions de Théo par quelque imprudent bavardage d'enfant. Car Théo, qui régnait sans partage, en

despote cruel et sanguinaire, affamant le peuple et ruinant le Royaume par d'incessantes guerres de conquête, n'avait qu'une crainte : celle de voir un jour l'unique héritier légitime de Franzos se dresser devant lui et revendiquer sa couronne./Le seul fait de vous savoir vivant lui donnait des cauchemars et il avait lancé ses assassins à votre recherche à travers tout le Royaume. Dans son dernier souffle, votre grand-mère vous faisait jurer de n'avoir aucun répit tant que vous n'auriez pas libéré le pays du joug du tyran et reconquis votre trône en vous remettant l'unique preuve de votre légitimité, le Grand Sceau de Franzos, enveloppé dans son écrin d'hermine.

Les trois années qui suivirent la mort de votre grand-mère, le vieux Mahântor vous soumit à un entraînement impitoyable, vous faisant répéter inlassablement les mêmes gestes de l'aube à la tombée de la nuit jusqu'à ce que vous ayez assimilé ses bottes les plus secrètes, ses plus redoutables méthodes de combat, vous obligeant à l'affronter, armé ou à mains nues, dans d'épuisants duels, de farouches corps à corps. Le vieux maître annonça enfin, un soir, de son habituel ton bougon, qu'il vous estimait prêt à affronter votre destin. Vous alliez vous mettre en route dès le lendemain matin pour contacter un réseau d'amis fidèles dispersés à travers le Royaume et tenter de rassembler avec leur aide une armée de partisans. Il ajouta qu'il jugeait la nécessité de votre départ d'autant plus urgente qu'il avait depuis peu remarqué la présence d'individus louches dans les environs et craignait qu'il ne s'agisse d'espions à la solde de Théo. Le vieillard n'avait hélas que trop raison car, au milieu de cette même nuit, une troupe de soldats prenait d'assaut votre modeste logis, vous donnant l'occasion de tuer vos premiers ennemis, et à Mahântor de vous offrir sa dernière et plus belle leçon en expédiant en enfer douze de vos assaillants avant de succomber sous le nombre. Déconcertés par la formidable vaillance du vieux maître d'armes, les soudards de Théo ne parvinrent pas à vous empêcher de fuir et perdirent rapidement votre trace dans l'obscurité des bois environnants. Ce n'est qu'une fois en relative sécurité et après avoir longuement pleuré celui qui vous avait été comme un père que vous deviez vous rendre compte à quel point

sa mort vous laissait démuni. Vous ne saviez rien, en effet, des mystérieux amis qui devaient vous aider, et eux-mêmes étaient probablement tout aussi incapables de vous reconnaître. Désespéré, sans le sou, vous avez vécu la sombre existence d'une bête traquée, sans cesse à vous cacher des sbires du roi Théo, subsistant en louant vos services aux marchands voyageurs en mal de protection. Au gré de vos errances, vous avez entendu parler de la Clairière des Rêves et, finalement convaincu qu'elle représentait votre dernier espoir, vous êtes parti à sa recherche. A mesure que vous avancez vers le sud en direction de la Forêt des Gémissements, le paysage devient de plus en plus sévère et désolé, l'accueil des rares habitants de plus en plus froid, lorsqu'ils ne vous claquent pas purement et simplement la porte au nez, animés par une sainte terreur en apprenant quelle est votre destination. La route s'enfonce bientôt, sous un ciel gris et bas, à travers une lande sinistre pratiquement déserte, et les quelques rares voyageurs que vous y croisez encore tentent de vous dissuader d'aller plus loin ou s'enfuient à votre vue comme s'ils venaient d'apercevoir le diable en personne. Maintenant totalement seul, mis à part les sinistres vols de corbeaux qui vous escortent en croassant dans le ciel blafard, vous parvenez enfin, un matin, au sommet d'une colline et découvrez à vos pieds un immense océan de feuillage sombre qui semble s'étendre à l'infini. Un long roulement de tonnerre résonne dans le ciel et une pluie glaciale s'abat sur vous, et vous dévalez sans plus attendre les derniers mètres qui vous séparent de la noire Forêt des Gémissements, à la rencontre de votre destin. Rendez-vous au [1](#).

1

Trempé jusqu'aux os, vous vous blottissez en grelottant sous le précaire abri de fortune que vous avez édifié avec quelques branchages en bordure de la grande route déserte qui longe d'est en ouest la lisière de la Forêt des Gémissements Au-dehors, l'orage le plus violent que vous ayez jamais connu achève enfin de se calmer, et votre esprit sort peu à peu de son engourdissement pour se tourner vers le but de votre quête : la mystérieuse Clairière des Rêves qui se cache quelque part au cœur de cette ténébreuse et inquiétante forêt. Avant de vous remettre en route, vous faites une dernière fois l'inventaire de votre maigre équipement. Outre votre fidèle épée et votre long manteau de voyage à capuchon, vous ne possédez qu'un sac rempli de quelques provisions, d'une bonne corde, de mèches et de silex pour le feu, et d'une bourse de cuir contenant quelques pièces d'or. Enfin, caché sous votre tunique, soigneusement enfermé dans un petit sac pendu à votre cou, se trouve votre bien le plus précieux : le Grand Sceau de Franzos dans son écrin d'hermine, la seule chose au monde qui vous rappelle que vos ancêtres furent pendant des siècles les maîtres de toutes les terres qui s'étendent autour de vous. La pluie ayant maintenant totalement cessé, vous levez le camp et vous vous mettez en marche sur la route à la recherche d'une voie qui s'enfonce dans la forêt. Après avoir fait seulement quelques centaines de mètres vers l'est, vous découvrez avec satisfaction une trouée dans les arbres qui indique le commencement d'une piste. Celle-ci, après s'être enfoncée de quelques mètres sous les arbres, se divise en deux embranchements, l'un dirigé vers le sud-est, l'autre vers le sud-ouest. Allez-vous prendre la piste de gauche en direction du sud-est (rendez-vous au [197](#)), la piste de droite qui va au sud-ouest (rendez-vous au [144](#)), ou préférez-vous tirer droit vers le sud entre les arbres (rendez-vous au [90](#)) ?

2

L'un de vous possède-t-il une carte ? Si oui, rendez-vous au [269](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [292](#).

3

- Puisque vous refusez de vous soumettre à mon autorité, allez rejoindre votre maître en enfer, suppôts de Théo ! hurlez-vous d'une voix féroce. Qu'on leur tranche la tête sur-le-champ !

Vos paroles sont accueillies par un silence de mort, suivi d'une rumeur sourde qui enfle à mesure que les soldats des deux armées se relèvent et viennent vous entourer d'un air menaçant.

- Nous ne voulons pas d'un second boucher pour roi ! crie une voix. C'est toi qui vas mourir !

Sur ces mots, le sifflement d'une lourde hache de combat déchire l'air, et c'est votre propre tête qui va rouler dans la poussière. Votre aventure s'achève ici.

4

Par petits groupes, les combattants de votre armée se rassemblent en cercle autour de vous.

- Valeureux guerriers, vous avez devant vous le légitime souverain de Franzos ! proclamez-vous Maintenant que Théo, le vil usurpateur, a enfin payé pour ses crimes, le sang doit cesser de couler. ' Je dis qu'il est temps de mettre fin aux divisions, aux vengeances, à la haine qui déchirent notre Royaume. Je dis que nous devons oublier nos que-relies et nous réconcilier pour former à nouveau une grande nation unie. Soldats, faites grâce à ceux qui nous ont combattus, et laissez aller en paix ceux qui ne voudraient pas se rallier. Voyez l'homme qui gît à mes pieds ! Blessé, il a continué de combattre jusqu'à la mort quand bien même son roi était abattu et son camp défait. Une telle vaillance n'aurait pas dû être gaspillée dans une lutte fratricide. Une rumeur d'approbation parcourt le champ de bataille et les deux armées commencent à scander d'une seule voix :

Issel ! Issel ! Issel ! La puissante clameur continue de résonner joyeusement à vos oreilles tandis que le champ de bataille

s'estompe progressivement devant vos yeux, disparaissant dans un épais brouillard. Lorsque vous vous éveillez, le soleil brille sur la Clairière des Rêves. Épuisé mais heureux, vous retombez presque aussitôt dans un profond sommeil réparateur qui vous permet de récupérer tous les points d'ENDURANCE que vous avez perdus, avant de vous réveiller de nouveau au [73](#).

5

Le mendiant s'effondre à vos pieds, la poitrine transpercée par votre dernier coup d'épée. Hélas ! Darian n'a pas survécu à la furieuse attaque de ce dément, et votre victoire dans ce combat absurde ne gonfle votre cœur d'aucune joie mais l'emplit au contraire de l'amère tristesse d'avoir perdu votre ami si peu de temps après l'avoir rencontré. Après avoir enseveli aussi dignement que possible et recouvert de quelques branchages le corps du mendiant, vous quittez sans tarder cet endroit funeste et marchez toute la journée sans rencontrer d'autre danger. A la tombée de la nuit, vous installez votre campement sous un arbre, dînez sans appétit et mettez un long moment à trouver le sommeil. Vous vous réveillez au [246](#)

6

Vous n'avez pas plus l'un que l'autre l'intention de vous laisser rôtir comme de vulgaires poulets par ce damné vieillard - si puissant soit-il ! - et vous repartez aussitôt à l'attaque, déterminés à vaincre ou à mourir. Malheureusement, c'est cette deuxième éventualité qui apparaît rapidement la plus probable. Vous avez beau faire chanter vos épées de leurs plus terribles chants de mort, déchaîner contre le vieux démon toute la puissance de vos sortilèges magiques, rien de ce que vous faites ne semble pouvoir l'affecter. Vous sentez la panique vous gagner peu à peu mais continuez à combattre avec l'énergie du désespoir, quand il fait un brusque pas en avant en élevant les mains, vous' figeant soudain sur place en pleine action. La puissance de son sortilège vous laisse tous deux pétrifiés comme des statues de sel, et vous êtes incapable de remuer un cil lorsque

le vieillard tend son index dans la direction de Darian et le réduit en cendres, dans un terrifiant éclair de feu. Puis l'ermite se tourne légèrement et pointe son doigt sur vous.. Votre aventure s'achève ici.

7

Dans la lueur blafarde de la lune déclinante, vous contemplez sans joie le carré d'herbe rougie de sang où gît le cadavre de Darian. Peut-être auriez-vous pu devenir des amis ? La question demeurera à jamais sans réponse. Sans vous poser plus de questions, vous le laissez là et marchez quelques minutes avant d'aller vous asseoir sous un arbre en attendant le lever du jour. Succombant à la fatigue, vous ne pouvez empêcher votre tête de s'affaisser contre votre poitrine et sombrez dans un profond sommeil. Vous rouvrez les yeux au [246](#).

8

Rien ne prouve que ce magicien vous a dit la vérité, et quand bien même le dragon se serait rendu coupable de tous ces méfaits, vous ne pouvez vous résoudre à laisser torturer ainsi une créature sans défense. Bien que Darian ait déjà tourné les talons pour gravir les marches conduisant à la surface de la clairière, vous vous sentez incapable de l'imiter et vous vous tournez vers le groupe des tortionnaires pour leur déclarer d'une voix ferme :

- Jamais je ne m'abaisserai à torturer un être vivant, fût-il mon pire ennemi. Quoi qu'ait pu commettre cette malheureuse créature, vous vous montrez encore plus monstrueux qu'elle en la traitant de la sorte. Cessez immédiatement de lui infliger ces tourments qui vous déshonorent, ou je serai contraint de vous y obliger par la force !

Sur ces mots, vous faites face aux six hommes réunis et tirez votre épée d'un geste large. Leurs visages s'éclairent aussitôt de sourires mauvais, et l'un des guerriers, faisant sauter son épée dans sa main d'un geste lent et répétitif, s'avance vers vous en disant à ses acolytes :

- Celui-là, laissez-le-moi !

A peine a-t-il terminé sa phrase que vous voyez derrière lui un des magiciens lever négligemment la main et, d'un terrible éclair de feu, rayer du monde des vivants le pauvre Darian qui, revenant sur ses pas, accourait à la rescousse ! Une immense bouffée de rage vous envahit alors tout entier et vous vous ruez sur votre adversaire avec un hurlement sauvage.

GUERRIER TORTIONNAIRE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [283](#).

9

Lorsque vous rouvrez les yeux, la Clairière des Rêves a son aspect habituel. Le seul changement notable que vous constatez finalement, c'est l'absence du corps de Darian étendu à vos côtés. Vous vous redressez sur votre séant en vous frottant les yeux, l'esprit hanté par une question obsédante : avez-vous seulement rêvé ce qui vient de se passer dans la caverne ou était-ce la réalité ? Si le dragon ne vous a pas menti, vous voilà roi de Franzos ! Mais tout cela vous paraît presque trop simple, et vous ne savez bientôt plus que penser. Il ne vous reste qu'un moyen d'en avoir le cœur net : vous ramassez votre sac et vous quittez la clairière en empruntant la piste qui vous y avait amené, vous dirigeant vers la Barrière du Sphinx. Rendez-vous au [334](#).

10

Un examen attentif des motifs représentés sur la carte vous conforte dans l'idée que vous vous trouvez bien au pied de l'Obélisque. Mais cet unique point de repère ne peut suffire à vous indiquer dans quelle direction se trouve exactement la Clairière des Rêves. L'un de vous a-t-il déjà exploré au moins l'un des autres lieux indiqués sur la carte, c'est-à-dire la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, la Cité du Peuple de la Forêt et la Source des Miroirs ? Si c'est le cas, rendez-vous au [85](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [142](#).

La gigantesque tête écailleuse du monstre s'abaisse lentement jusqu'à vous et la lueur de ses deux immenses yeux d'or semble pénétrer au plus profond de votre âme, quand le formidable timbre de sa voix fait douloureusement vibrer vos tympanes. - Bienvenue à la Clairière des Rêves, Issel, fils de Kilian, fils de Karl, fils d'Issel ! tonne majestueusement la prodigieuse créature qui vous domine de son énorme corps de bronze. Je sais qui tu es et ce qui t'amène ici. J'ai fort bien connu un de tes aïeux, il y a quelques années de cela. C'était ton arrière-grand-père, pour être exact. Il se nommait lui aussi Issel et se montra le plus redoutable de nos ennemis en achevant d'exterminer ceux de ma race, tuant notamment le Grand Dragon de l'Apocalypse, mon propre frère !

Pétrifié de terreur, vous demeurez un long moment silencieux, incapable d'articuler le moindre mot et de détacher votre regard des gigantesques pattes griffues du dragon, posées à seulement quelques petits mètres de votre chétive personne. Puis, considérant que cette créature aurait pu depuis longtemps vous ôter la vie si elle en avait vraiment éprouvé le désir, vous vous hasardez à lui répondre en vous efforçant de ne pas trop bégayer :

Mais tout cela s'est passé il y a bien longtemps... Je n'étais même pas né...

- Et pour moi, c'est comme si c'était hier ! réplique-t-il. Mais n'aie crainte, jeune fils de Roi, je ne saurais te tenir rigueur d'actes que tu n'as pas commis, et la vie d'un Grand Dragon est bien trop longue pour ne pas se laisser des vieilles querelles. Tu ne dois donc voir en moi que le Gardien de cette clairière dans laquelle sont investis tous mes pouvoirs. Je dois seulement juger si tu es digne d'y accomplir tes Rêves. Es-tu assez courageux ? Je le crois, sans quoi tu ne serais jamais parvenu jusqu'ici. Mais sauras-tu faire preuve d'une assez grande sagesse pour

trionpher de l'univers de tes rêves ? Nous allons bientôt le savoir... Regarde-moi dans les yeux, Issel !

Tout ce que vous avez toujours entendu dire au sujet des dragons vous incite à ne pas obéir à cet ordre. Tout le monde sait en effet que l'on ne peut que trouver la folie ou la mort dans les yeux de ces monstrueuses créatures ! Allez-vous obéir au commandement du Gardien de la Clairière des Rêves (rendez-vous au [270](#)) ou décliner poliment son aimable proposition (rendez-vous au [201](#)) ?

12

Vous installant entre deux grosses branches, vous enrroulez votre corde autour des branches voisines de façon à confectionner une sorte de cocon qui vous empêchera de tomber de l'arbre au milieu de la nuit. Vous vous restaurerez ensuite d'un frugal dîner avant de vous réfugier dans un sommeil inquiet dont vous n'émergez qu'au [114](#).

13

Dès que vous êtes parvenu à vous débarrasser de vos monstrueux agresseurs, vous prenez vos jambes à votre cou pour ne vous arrêter que lorsque vous avez mis la plus grande distance possible entre ce lieu d'épouvante et vous-même. N'oubliez pas, si vous avez dû faire appel à la magie, de réduire en conséquence votre total d'ENDURANCE. Puis, après avoir repris votre souffle, efforcez-vous de vous rappeler quels sont, parmi les lieux suivants, ceux que vous avez déjà explorés : la Grotte Scintillante, la Cité du Peuple de la Forêt, l'Obélisque, la Barrière du Sphinx, la Source des Miroirs. Si vous en avez déjà exploré au moins deux, rendez-vous au [281](#). Si vous n'en avez vu aucun, ou un seul, rendez-vous au [239](#).

En poursuivant votre route sous les arbres, vous achevez de faire connaissance, échangeant confidences et plaisanteries. En dépit de vos récents déboires respectifs, vous restez l'un et l'autre convaincus que vous finirez par voir vos efforts récompensés en trouvant la Clairière des Rêves. Qui sait, peut-être dormirez-vous le soir même à l'intérieur de son enceinte ? Mais deux silhouettes à l'étrange démarche traînante se profilent bientôt devant vous et font soudain s'envoler tout ce bel optimisme. Car, à mesure qu'elles se rapprochent, vous reconnaissez les pires des monstruosité : des morts vivants, des zombies ! Leur aspect et la puanteur de leurs chairs en putréfaction sont proprement insoutenables, et il vous faut déployer tous deux des efforts surhumains pour ne pas vomir sur-le-champ ! Les zombies sont armés chacun d'un long et redoutable trident de fer, et, en dépit de leurs regards vides, aucun doute ne peut planer sur leurs intentions : c'est bien après vous qu'ils en ont. Vos épées ont jailli sans tarder de leurs fourreaux et vous êtes prêts à les affronter, mais vous n'en échangez pas moins un regard perplexe : comment en effet parvenir à tuer ce qui est déjà mort ? La réponse est simple, il vous faut les frapper sans relâche, les hacher menu, réduire leurs membres en bouillie jusqu'à ce qu'ils soient incapables de vous porter le moindre coup ! La magie n'a aucun effet sur eux, pas plus qu'un coup mortel obtenu en tirant un double as, puisqu'ils ont d'ores et déjà cessé de vivre. Chacun de vous devra affronter séparément un des zombies, et vous ne serez en mesure d'aider votre compagnon qu'après vous être défait de votre propre adversaire. Étant donné la longueur de leurs tridents, les deux épouvantables créatures auront l'avantage de vous frapper les premières.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	10
Second ZOMBIE	7	10

Si vous êtes tous deux victorieux, rendez-vous au [179](#). Si vous êtes victorieux mais que Darian ne sur-î vit pas à l'affrontement, rendez-vous au [278](#).

15

L'inconnu tire lui aussi son épée et vous vous ruez) sauvagement l'un sur l'autre. Pour connaître le niveau d'**ENDURANCE** et d'**HABILETÉ** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous: communiquer les totaux qui sont inscrits sur sa *Feuille d'Aventure*, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Avant d'entamer le combat, inscrivez-les sur votre propre *Feuille d'Aventure* (en utilisant pour cela une des cases de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui d'entre vous qui possède le total d'**AGILITÉ** le plus élevé pourra frapper le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en faisant rouler chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le plus grand chiffre). Passé le premier Assaut, il vous sera possible de cesser le combat, à la seule condition que vous l'acceptiez! tous les deux ; tant que l'un de vous refusera de mettre bas les armes, l'affrontement devra se poursuivre. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#). Si vous tombez d'accord pour cesser le combat avant son terme, rendez-vous au [33](#).

16

Prenant votre fille par la main, vous vous enfoncez dans l'épais sous-bois qui borde la partie est de la clairière. Votre progression devient rapidement de plus en plus pénible et un inextricable fouillis de ronces et de branchages vous barre bientôt presque totalement la route. Continuez-vous malgré tout d'avancer dans cette direction (rendez-vous au [99](#)) ou préférez-vous faire demi-tour et quitter la clairière en prenant par l'ouest (rendez-vous au [320](#)) ?

17

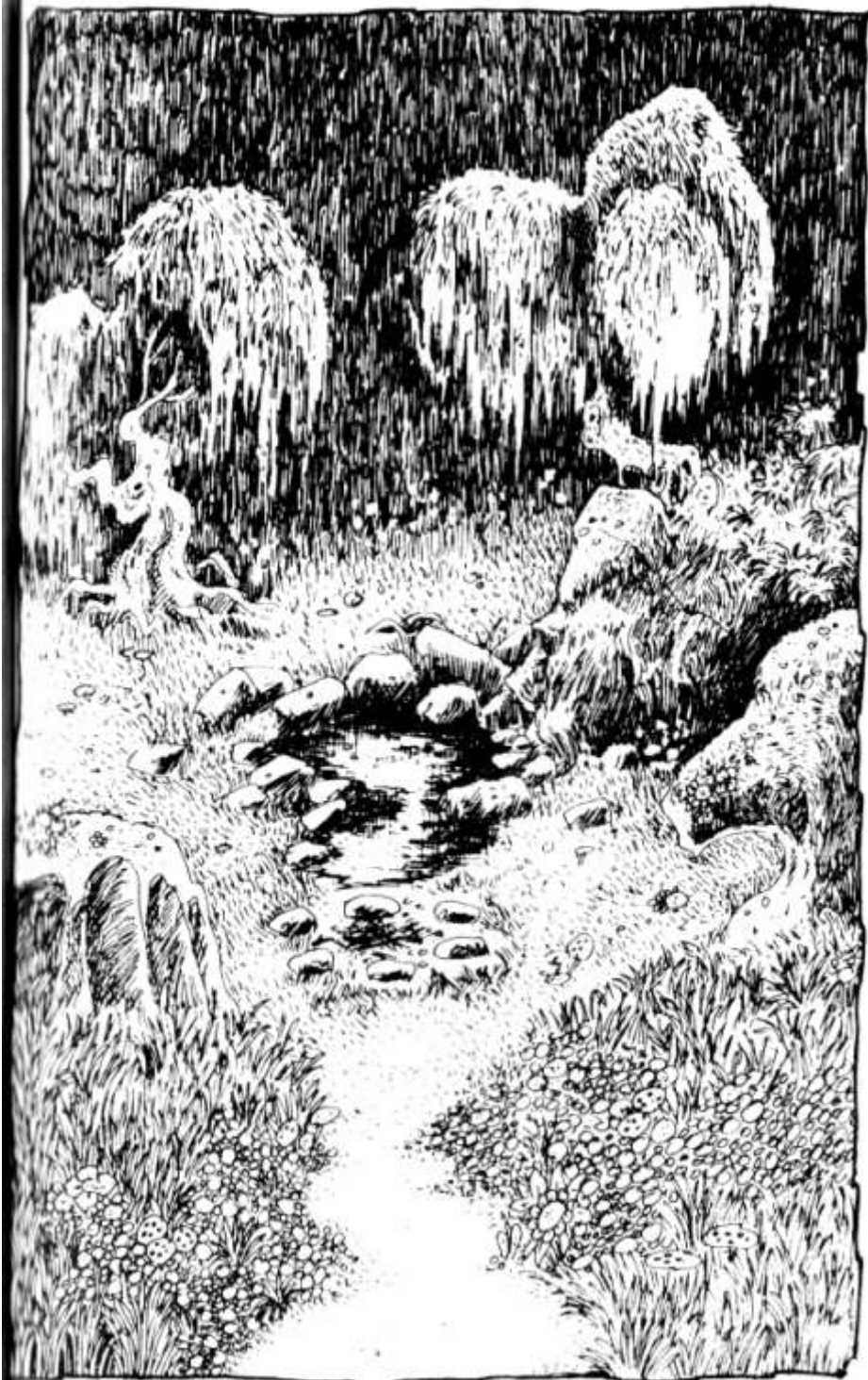
Prenant une profonde inspiration, vous fermez les yeux en vous concentrant de toutes vos forces. Lorsque vous les ouvrez de nouveau, vous êtes couché dans l'herbe de la clairière et Darian est penché sur vous, la mine anxieuse. Après vous être péniblement redressé, vous lui racontez comment s'est terminé votre Rêve ; il vous explique à son tour ce qui lui est arrivé après être tombé au travers des nuages. Suivant son conseil, vous fouillez dans votre poche et constatez que l'anneau de votre ancêtre s'y trouve toujours. Après avoir longuement discuté de la signification de tous ces événements, rendez-vous au [164](#).

18

A la recherche de branchages pour vous bâtir un abri, vous avisez un hallier touffu qui semble parfaitement convenir à cet usage. A l'aide de votre épée, vous commencez à entailler une de ses ramifications à la base, mais, à votre stupéfaction, le buisson riposte en lançant vers vous ses branchages épineux ! L'un d'eux vous cingle la main comme un fouet avant que vous ayez pu faire un bond en arrière, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous gardant bien d'approcher à nouveau de ce buisson vindicatif, vous vous contentez de ramasser des branches mortes pour construire votre abri. L'ayant achevé, il vous reste une petite quantité de bois inutilisée. Or la nuit commence à être fraîche et vous n'avez rien mangé de chaud depuis deux jours. Décidez-vous d'allumer un feu (rendez-vous au [172](#)) ou, préférant ne pas risquer d'attirer l'attention sur vous, allez-vous stoïquement vous coucher sur le sol froid (rendez-vous au [301](#)) ?

19

Après seulement quelques minutes de marche, vous parvenez à l'extrémité de la piste serpentant entre troncs et fourrés, et le spectacle que vous découvrez soudain après avoir franchi le dernier virage vous fige sur place de stupéfaction. Car la Clairière des Rêves, qui s'étend devant vous, n'a rien de l'endroit sinistre



19 *C'est un espace charmant d'herbe tendre,
au centre duquel jaillit une petite source.*

et inquiétant que vous pensiez trouver au terme de votre périlleux voyage à travers la ténébreuse Forêt des Gémissements ! C'est au contraire un espace charmant d'herbe tendre parsemée de fleurs multicolores dont la douce fragrance embaume l'air rempli de joyeux chants d'oiseaux. Il est presque parfaitement circulaire et en son centre, bien ombragée par quelques saules pleureurs et bordée d'un cercle de rochers moussus, jaillit une, petite source dont l'eau claire s'écoule en un chantant ruisseau qui disparaît sous terre juste avant d'atteindre la lisière des arbres. Près de la source, deux gros rochers forment un abri naturel au-dessus d'un cercle de pierres plus petites et noircies de fumée, indiquant l'emplacement où des générations de Rêveurs ont, avant vous, établi leur campements La lumière dorée du soleil qui filtre entre le feuillage des arbres achève de donner à la clairière un aspect féerique et enchanteur. Émerveillé, vous faites quelques pas sur l'herbe tendre quand un rugissement de tonnerre vous cloue sur place tandis qu'un souffle énorme frappe brutalement votre dos, manquant de peu vous faire tomber à genoux. Le cœur battant à tout rompre, vous vous retournez en empoignant la garde de votre épée. Mais vous la relâchez aussitôt, car à l'évidence aucune épée ne peut rien contre le prodigieux Gardien qui se dressa devant vos yeux effarés ! Reculant de trois pas, vous vous inclinez profondément avant de déclarer d'une voix remplie de crainte et de respect : - Jamais je n'aurais imaginé avoir un jour l'insigne privilège de contempler le dernier des Grands Dragons de Bel Zarath, le puissant Bel Gath ! Rendez-vous au [11](#).

20

Secouant la tête avec incrédulité, vous vous éloignez de la source en même temps que Darian Votre compagnon vous prend discrètement par le bras et vous murmure quelques mots à l'oreille. Ce qu'il a vu dans la source, vous dit-il, lui fait penser que l'ermite nourrit de noires intentions envers vous deux. Rendez-vous immédiatement au [271](#) pour tenir un discret conciliabule.

21

Vous ramassez la couronne près du corps de votre ennemi juré, la placez fermement sur votre tête et hurlez d'une voix tonnante pour vous faire entendre par-dessus le fracas des armes :

- Je suis Issel, fils de Kilian, seul héritier légitime du Trône de Franzos ! Théo, l'usurpateur, n'est plus, je suis désormais votre roi et vous tous êtes mes sujets ! Cessez le combat !

Le tumulte de la bataille s'apaise progressivement autour de vous. Les soldats des deux camps abaissent les uns après les autres leurs armes et se tournent vers vous. Un lourd silence règne sur le champ de bataille lorsque vous reprenez la parole en vous adressant à l'armée ennemie.

- Soldats de Théo ! Vous vous étiez trompés de cause mais vous avez vaillamment combattu, j'accorde mon royal pardon à tous ceux qui s'inclineront devant moi et prêteront serment d'allégeance. Après quelques instants de silence et d'hésitation, les guerriers ennemis, les uns après les autres, déposent les armes, mettent un genou en terre et inclinent humblement la tête. Pourtant, un petit groupe d'entre eux restent obstinément debout, les armes à la main, vous fixant d'un air de défi. Allez-vous néanmoins leur accorder votre pardon (rendez-vous au [181](#)) ou ordonner qu'on les exécute (rendez-vous au [3](#)) ?

22

Dès qu'il vous aperçoit, l'inconnu tourne les talons et s'enfuit, comme s'il avait le diable à ses trousses, entre les arbres. Vous vous lancez à sa poursuite mais ne tardez pas à le perdre de vue. Résigné, vous vous arrêtez, haussez les épaules et repartez seul à la recherche de la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [256](#).

23

Vous n'auriez jamais dû essayer de tricher ! Vous saviez pertinemment que vous n'aviez pas exploré deux de ces endroits. Mensonge et malhonnêteté n'ont jamais fait partie des vertus d'un bon roi. Inutile donc de continuer à chercher la Clairière des Rêves car vous n'êtes pas digne d'y entrer. Votre aventure s'achève ici.

24

Vous acceptez volontiers la proposition du magicien, mais constatez avec surprise que Darian s'écarte de vous en secouant la tête d'un air de dégoût.

- Jamais je ne m'abaisserai à torturer une créature sans défense, quelle qu'elle soit et quoi qu'elle ait fait, déclare-t-il. Cessez immédiatement de tourmenter ce dragon ou je saurai vous y contraindre de force !

Sur ces mots, il tire son épée et vous fait face tandis que le reste des hommes s'écarte pour vous laisser la place de combattre. Darian n'est décidément pas un homme de la même espèce que vous, et vous n'hésitez pas un instant à empoigner à votre tour votre arme pour vous débarrasser de ce gêneur. Avant d'entamer le combat, vérifiez que vous connaissez bien les totaux exacts d'**ENDURANCE** et d'**HABILITÉ** de votre ancien ami. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [137](#).

25

Votre dernier coup d'épée vient d'avoir raison de la bête sauvage, qui s'écroule à vos pieds, morte. (Si vous possédez une potion revigorante, vous pouvez l'utiliser pour récupérer les points d'**ENDURANCE** que vous avez perdus.) Épuisé, vous regagnez votre couche de fortune et vous vous rendormez. Vous vous réveillez au [246](#).

26

Sans prêter attention à votre geste pacifique, l'inconnu tire son épée et se rue sur vous. Vous n'avez d'autre choix que d'empoigner vivement la vôtre pour vous défendre. Pour connaître le niveau d'**ENDURANCE** et d'**HABILITÉ** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous communiquer les totaux qui sont inscrits sur sa *Feuille d'Aventure*, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Avant d'engager le combat, reportez-les sur votre propre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le voulez). Celui d'entre vous qui possède le total d'**AGILITÉ** le plus élevé frappera le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le plus gros chiffre). Passé le premier Assaut, vous aurez la possibilité de cesser le combat, à l'unique condition de parvenir à vous mettre d'accord pour cela. L'affrontement devra se poursuivre jusqu'à la mort tant que l'un de vous refusera de mettre bas les armes. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [343](#). Si vous vous mettez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [61](#).

27

Le magicien accepte d'un air méfiant, et vous vous éloignez de quelques pas en compagnie de Darian, bien que vous soyez persuadé qu'il va épier votre conciliabule grâce à quelque procédé magique. Vous devez donc prendre une décision très rapide puis agir au plus vite. Acceptez-vous l'offre qui vous est faite de vous joindre aux tortionnaires qui tourmentent le dragon (rendez-vous au [319](#)), décidez-vous de laisser ces gens à leurs affaires et de remonter à la surface de la clairière pour rêver à la reconquête de votre Royaume (rendez-vous au [30](#)), ou tentez-vous de les persuader de cesser d'infliger des tortures aussi cruelles qu'inutiles au Gardien de la Clairière des Rêves (rendez-vous au [157](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	<u>30</u> <u>157</u> <u>319</u>
CHOIX	<u>110</u> <u>30</u> <u>8</u> <u>180</u>
DE	<u>284</u> <u>51</u> <u>157</u> <u>24</u>
DARIAN	<u>31</u> <u>51</u> <u>226</u> <u>319</u>

28

Vous ne parvenez même pas à blesser les spectres des animaux morts. La lame de votre épée les pourfend de part en part sans leur causer le moindre dommage, car ils n'ont aucune substance. Assailli et frappé de toutes parts, perdant abondamment votre sang, vous tombez à genoux sous les coups de ces créatures ; vous n'avez plus la force de vous protéger et la douleur vous fait bientôt perdre connaissance. Votre aventure se termine ici.



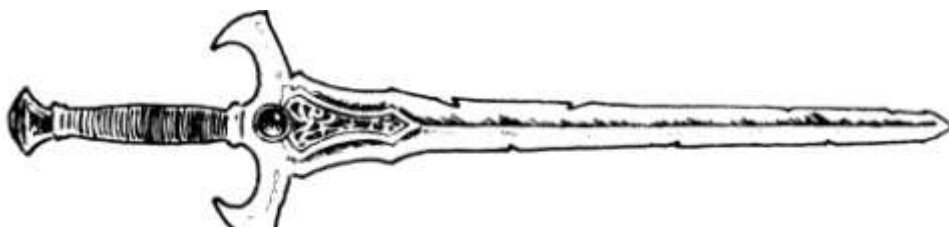
29

Vous n'avez aucun mal à trouver un arbre qui puisse constituer un abri sûr pour la nuit, mais encore faut-il y grimper. Chacun de vous doit pour cela lancer les dés : si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous lâchez prise et retombez lourdement sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative ; si le total des dés est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, vous atteignez sans mal les branches de l'arbre, entre lesquelles vous disposez vos manteaux comme des hamacs avant de sombrer dans un profond sommeil. Peu après minuit, Darian vous réveille en vous faisant remarquer une forte odeur de fumée. En vous penchant, vous découvrez

qu'un feu vient de se déclarer dans une épaisse masse de broussailles entassées au pied de votre arbre. Les flammes lèchent le tronc et ne vont pas tarder à dévorer votre refuge tout entier. Toussant et suffoquant, vous parvenez à distinguer à travers une fumée de plus en plus épaisse une branche grâce à laquelle vous devriez pouvoir vous hisser jusqu'à l'arbre voisin et, de là, vous laisser glisser sur le sol. Vous devez pour cela de nouveau faire appel à votre **AGILITÉ** en lançant les dés comme précédemment. En cas d'échec, vous chutez en cours de route et perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Lorsque vous aurez tous deux atterri - en douceur ou non sur le sol, rendez-vous au [211](#).

30

Vous n'avez pas plus l'un que l'autre l'intention de perdre votre temps à aider ces gens à torturer le dragon. Tout ce que vous voulez, c'est retourner à vos Rêves en espérant les voir se réaliser, et tant pis si cela doit être au prix des souffrances de cette créature ! Exposant brièvement votre choix au magicien, vous prenez poliment congé et repartez par le tunnel qui ramène à la Clairière des Rêves. Mais, lorsque vous débouchez à nouveau à la lumière, la scène que vous découvrez vous glace soudain le sang : la gigantesque silhouette de bronze du Grand Dragon se dresse de toute sa hauteur au-dessus de deux corps endormis, les vôtres ! Sans vous laisser faire un geste ou pousser un cri, le grand Bel Gath s'abat de tout son poids sur vos deux formes chétives, et votre Rêve disparaît dans le néant, broyé en même temps que vos vies. Il est à craindre que vous n'ayez pas pris la meilleure des décisions dans la caverne ! Votre aventure s'achève ici.



31

Préférant vous consacrer chacun à votre propre Rêve, vous vous souhaitez bonne chance et allez vous allonger dans l'herbe à l'écart l'un de l'autre. Le sommeil vous envahit rapidement, mais, lorsque vous rouvrez les yeux dans le Monde du Rêve, vous retrouvez Darian à vos côtés. Il semblerait que tant que vous dormez en même temps dans la clairière, vous soyez contraints de partager le même Rêve, et, si c'est bien le cas, vous devriez en savoir un peu plus sur votre compagnon. Pour faciliter le déroulement de vos aventures, demandez à Darian de vous indiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, et inscrivez-les sur votre propre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez), puis poursuivez votre Rêve commun au [207](#).

32

De votre position élevée, vous apercevez à quelque distance une vallée boisée au centre de laquelle s'élève une haute colonne de pierre qui dépasse la cime des arbres environnants. Décidez-vous d'aller voir de plus près ce dont il s'agit (rendez-vous au [14](#)) ou préférez-vous ne pas vous y intéresser et continuer de progresser vers le sud (rendez-vous au [161](#)) ?

33

L'inconnu répond de la même manière à votre geste de paix et vous vous avancez l'un vers l'autre. Les présentations sont rapidement faites et vous apprenez que ce jeune homme est un apprenti magicien du nom de Darian et qu'il est lui aussi à la recherche de la Clairière des Rêves. Après en avoir discuté ensemble, décidez-vous de joindre vos efforts pour tenter d'atteindre la clairière (rendez-vous au [126](#)) ou préférez-vous poursuivre vos recherches séparément (rendez-vous au [171](#)) ?



34 Les deux gardes, une torche dans une main et l'épée dans l'autre, sont sur le point de vous rattraper.

Tandis que l'obscurité de la nuit s'étend sur la forêt, vous finissez d'échafauder un plan d'évasion. Vous n'avez aucun moyen de vous échapper par le sommet, et les deux sentinelles postées au pied de l'arbre auraient tôt fait de vous reprendre si vous tentiez de redescendre par l'échelle de corde, mais vous avez une autre idée... Aux environs de minuit et alors que tout semble calme alentour, vous faites lentement et silencieusement remonter l'échelle de corde jusqu'à vous. Cela fait, vous en déroulez une bonne longueur que vous commencez à faire tournoyer comme pour lancer un grappin, vous efforçant de viser dans l'obscurité la masse sombre de l'arbre le plus proche. Après quelques tentatives infructueuses mais heureusement assez discrètes, l'échelle atteint sa cible et se coince solidement dans ses branches. Vous suspendant à ses barreaux, vous franchissez à la force des bras le vide qui sépare les deux arbres. Poussant un soupir de soulagement, vous atteignez enfin votre but et regagnez la terre ferme en descendant aussi silencieusement que possible de branche en branche. Dès que vos pieds touchent le sol, vous tirez votre épée, jetez un rapide coup d'oeil autour de vous et partez en courant entre les arbres. Mais après seulement quelques pas, des cris éclatent soudain derrière vous. Vous vous retournez et constatez que les deux gardes, une torche dans une main et l'épée dans l'autre, sont déjà sur le point de vous rattraper. Vous faites aussitôt volte-face et vous vous ruez sauvagement sur eux.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	8
Second GARDE	8	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [158](#).

Vous reconnaissez tous deux l'ermite de la Source des Miroirs qui vous fixe avec une lueur mauvaise dans les yeux.

- Vous n'avez pas voulu m'écouter, jeunes imbéciles ! gronde-t-il d'une voix furieuse, et je suppose que vous êtes fiers de votre beau résultat ! La Clairière des Rêves n'existe plus, par votre faute à tous deux ! Mais, bien sûr, vous vous en moquez puisque vos Rêves se sont accomplis. Le roi Théo est mort, ce pouilleux d'Issel va prendre sa place sur le trône de Franzos et cet apprenti de Darian détient la plus puissante des formules magiques. Si vous vous imaginez que je vais laisser deux avortons de votre espèce disposer de tels cadeaux, c'est que vous n'êtes pas sortis de votre Rêve. Théo était mon ami, et il y a tant de siècles que je la recherche que la formule me revient de droit ! Vous allez mourir, petits coqs prétentieux ! Sur ces mots il s'avance vers vous en fixant d'un regard avide la bourse qui contient l'amulette, accrochée autour du cou de Darian. L'ermite possède de terrifiants pouvoirs, mais il s'est un peu imprudemment approché de vous : vous avez déjà l'épée à la main, ce qui vous permet de lui porter chacun un coup avant qu'il ait pu réagir. Passé ce premier Assaut, ce sera à celui des trois qui possède le total d'AGILITÉ le plus élevé de frapper le coup suivant, puis à celui qui possède le total immédiatement inférieur, et enfin au moins Agile. Si vos totaux d'AGILITÉ sont supérieurs à celui de l'ermite, vous aurez donc chacun l'occasion de le frapper par deux fois avant qu'il puisse répliquer en vous jetant un sort. Il utilise le puissant Sortilège de la Main de Feu, qui vous coûtera 4 points d'ENDURANCE chaque fois que vous serez touché. Lorsque ce sera au tour de l'ermite de frapper, il s'attaquera d'abord à vous, : puis à Darian.

ERMITE ENDURANCE : 8 agilité : 8

Si vous parvenez à vaincre le terrible vieillard en restant tous deux en vie, rendez-vous au [349](#). Si vous seul survivez, rendez-vous au [198](#).

36

Vous vous jetez de côté juste à temps et le projectile ne fait qu'érafler votre épaule. Grimaçant de douleur et de rage, le guerrier blessé se rue sur vous, l'épée à la main.

GUERRIER BLESSÉ HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à achever cet éclopé, rendez-vous au [330](#).

37

Vous vous écartez rapidement de la piste pour vous dissimuler dans les fourrés en bordure. La silhouette d'un homme vêtu comme vous d'un long manteau de voyage, la tête couverte d'un capuchon, apparaît bientôt dans votre champ de vision, et, tandis que l'inconnu passe devant vous sans vous voir, une bouffée de fumée jaillit du capuchon et s'élève vers la cime des arbres. Vous vous félicitez aussitôt intérieurement d'avoir pris la sage décision de vous cacher. On n'est jamais trop prudent avec les inconnus, surtout lorsqu'ils crachent du feu ! Une fois qu'il a disparu, rendez-vous au [256](#).

38

Vous redressant lentement, vous vous tournez vers Darian et lisez sur son visage le même trouble que celui qui vous habite. Il a vu dans la source la même chose que vous. Rendez-vous au [271](#) pour avoir un discret conciliabule.

39

Vous vous penchez sur la malheureuse victime de l'horrible monstre et vous êtes frappé de stupeur en découvrant ses traits, tant ils offrent de points de ressemblance avec les vôtres. Ses paupières battent faiblement, et, tandis que ses yeux rencontrent les vôtres, elle semble vous reconnaître et se met à parler d'une voix mourante :

Père, comment avez-vous pu m'abandonner aux griffes de ce monstre ? Je suis Issella, votre propre fille, mais nous ne nous connaissons jamais, car un homme qui ne se préoccupe pas de protéger les êtres sans défense ne sera jamais digne d'être roi.

Elle se soulève avec difficulté, comme si elle voulait encore vous dire quelque chose, mais son charmant visage se transforme soudain et prend l'aspect d'une hideuse tête de loup féroce. Sans vous laisser pousser un cri ou esquisser un geste, les puissants crocs du fauve s'enfoncent sauvagement dans votre gorge... Votre aventure s'achève ici.

40

Haletant et titubant, vous contemplez le corps ensanglanté du monstre qui vient de s'effondrer à vos pieds. Au moment où le minotaure expire dans un dernier râle, son corps s'enveloppe soudain de lumière et se transforme sous vos yeux horrifiés en celui de Darian ! Le cœur serré, rempli d'amertume, vous gardez un moment les yeux baissés sur le cadavre de votre infortuné compagnon avant de vous retourner pour accomplir le seul service que vous puissiez encore lui rendre. Vous creusez péniblement une fosse à l'aide de votre épée et, après l'avoir enseveli aussi dignement que possible, vous lui adressez un adieu muet, puis vous retournez vous allonger dans la clairière pour reposer votre corps las et meurtri. Vous sombrez presque immédiatement dans un profond sommeil dont vous ne sortez qu'au [233](#).

41

- Ton règne sera long car, malgré les nombreux périls qui te menaceront, tu sauras toujours y faire face, et tu connaîtras de nombreuses années de bonheur, répond-il. Mais il nous faut maintenant quitter cet endroit.

Suivant son regard qui se tourne vers le ciel, vous voyez apparaître le Grand Sphinx qui, toutes ailes déployées, vient se poser devant vous.

- Heureux de te revoir, jeune roi. Où Votre Majesté désire-t-elle que je la conduise ? dit la puissante créature de sa voix caverneuse.

- A Franzos ! vous écriez-vous joyeusement. Vous saisissant alors délicatement dans une de ses grosses pattes, le Sphinx vous dépose à califourchon sur sa large échine dorée puis, d'un seul battement de ses puissantes ailes, quitte le sol sans effort, suivi du dragon. Les deux créatures ailées décrivent ensemble un dernier cercle au-dessus de la Clairière des Rêves dont l'herbe soudain flétrie commence à disparaître sous l'apparition magique d'une végétation envahissante. Puis le dernier des Grands Dragons vire vers l'ouest, étincelant de mille feux dans les rayons du couchant, tandis que vous piquez droit vers le nord, vers Franzos et votre royal destin. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

42

Puisque vous êtes tombés d'accord pour rêver ensemble, demandez à Darian de vous communiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** afin de faciliter le déroulement de vos aventures, et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une des cases de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Ramenez votre total d'**ENDURANCE** à son niveau d'origine et assurez-vous que Darian a bien fait de même. Après quoi, vous vous allongez confortablement côte à côte dans l'herbe tendre et vos yeux ne tardent pas à se fermer. Ils s'ouvrent à nouveau au [207](#).

43

Vous décidez de continuer de rêver et de poursuivre l'exploration de la grande salle de marbre, mais vous n'avez pas fait trois pas que murs, sol et plafond s'assombrissent subitement. Tout n'est bientôt plus qu'obscurité, et votre corps et votre esprit sombrent dans le néant. L'homme ou la créature qui a pris la vie de Darian a aussi pris sa place dans la Clairière des Rêves. Il a aussitôt

découvert votre corps sans défense, qu'il s'empresse d'occire à son tour. Votre aventure s'achève ici.

44

Votre double maléfique vacille sous la violence de votre attaque. Il découvre sa garde et aussitôt la lame de votre épée lui ouvre le ventre. Il s'écroule à vos pieds et vous lui fendez le crâne. Mais à peine vient-il de mourir pour la seconde fois que vous sentez une douleur aiguë au ventre et à la tête tandis que du sang coule sur votre front. Blesser votre double maléfique revient en fait à vous blesser vous-même ! Aussi, vous devez déduire la moitié des points d'**ENDURANCE** que vous venez de lui faire perdre de votre propre total. Si après cela, il vous reste encore une étincelle de vie, rendez-vous au [196](#).

45

Le grondement s'intensifie tandis que sous vos yeux le sol se soulève comme si un volcan s'apprêtait à entrer en éruption, puis vole en éclats sous la formidable poussée d'une gigantesque créature couleur de bronze, et le dernier des fils de Bel Zarath apparaît devant vous en pleine lumière. - Voici venu le temps de notre dernière rencontre, Issel, noble roi de Franzos, et Darian, puissant magicien, car grâce à vous je suis enfin libéré du sortilège qui m'enchaînait depuis des siècles à ce lieu. Des siècles passés à attendre en vain la venue de deux vaillants Rêveurs au cœur pur qui se soucieraient moins de leur propre vie que du sort d'une créature étrangère. Et les voici enfin devant moi ! le vais enfin pouvoir m'envoler vers l'ouest et rejoindre mes frères et mes ancêtres sur le dernier territoire des Grands Dragons, où nous vivons en paix pour l'éternité car aucun homme ne pourra jamais y accéder. Jamais je n'oublierai ce que vous avez fait pour moi l'un et l'autre, et j'espère seulement que les quelques présents que j'ai été heureux de vous offrir sauront combler vos vœux et vous prouver mon éternelle reconnaissance. Soyez donc remerciés encore une fois, mes vaillants Rêveurs, je chanterai vos louanges au Pays des Grands Dragons, et tous ceux de ma race

veilleront sur vous par la pensée. Adieu, nobles humains, et que Belarath vous bénisse !

Sur ces mots, le grand Bel Gath déploie largement ses puissantes ailes mordorées et, dans un envol majestueux, s'éloigne vers le couchant, étincelant de mille feux dans les rayons du soleil déclinant. Autour de vous, la Clairière des Rêves est en train de mourir, elle disparaît sous l'irrésistible envahissement des arbres et des fourrés de la vaste forêt dont elle avait été magiquement préservée durant des siècles. Darian et vous n'avez que le temps de courir vers la piste qui vous avait amené avant que la forêt n'ait achevé de reprendre sur ce lieu ses droits si longtemps bafoués. Ne vous arrêtez de courir qu'au [112](#).

46

Vous parvenez à vous dégager de l'immonde toile gluante juste avant que le monstre ne s'abatte sur vous. Aussitôt, vous faites volte-face en tirant votre épée d'un geste foudroyant et vous vous ruez sur la créature hideuse en poussant sauvagement votre cri, de guerre. L'araignée géante, habituée à des proies plus faciles, est si surprise par la rapidité et la fureur de votre réaction que vous pouvez lui porter le premier coup. Mais elle reste un adversaire redoutable, que vous devrez défaire avant qu'il ait pu vous toucher trois fois ou vous serez piégé, et cette fois définitivement, dans la toile qu'elle va s'empresser de tisser autour de vous.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à tuer l'araignée, rendez-vous au [150](#).



46 *Vous faites volte-face en tirant votre épée et vous vous ruez sur la créature hideuse.*

- Je ne peux pas vous faire de fausses promesses répondez-vous d'une voix ferme. Tout ce que je peux vous garantir, c'est que tous auront un jugement loyal et équitable.

Le Chef du Peuple de la Forêt a un petit rire suivi d'un hochement de tête satisfait avant de déclarer

- Il est heureux que vous m'ayez répondu ainsi, car moi non plus je n'aime guère les serments de circonstance, et j'aurais refusé de vous croire. Je pense que vous pourrez faire un bon roi, si bien sûr vous ressortez vivant de la clairière. Mais avant d'entrer, il va vous falloir passer devant le Sphinx. A notre connaissance, il n'existe aucun autre moyen d'y accéder, mes hommes vous escorteront jusqu'à lui. Mais avant votre départ, je voudrais vous faire rencontrer un autre coureur d'aventure qui est, lu aussi, arrivé jusqu'à nous. Il semble être un jeune homme plein de ressources, et, bien que je ne puisse vous dire s'il pourra vous être d'une aide quelconque lorsque vous vous retrouverez devant le Grand Sphinx, je pense que vous pourriez faire route ensemble puisqu'il désire comme vous atteindre la Clairière des Rêves. Il y a plusieurs heures de marche jusqu'à la Barrière du Sphinx, et vous feriez mieux de vous mettre en route sans trop tarder. Bonne chance, Issel, et ne nous oubliez pas lorsque vous aurez reconquis votre trône. Après que vous l'avez chaleureusement remercié, quelques gardes vous conduisent par l'échelle de corde jusqu'au pied du grand arbre où vous retrouvez l'autre aventurier, un jeune apprenti magicien du nom de Darian. Après avoir discuté quelques instants et vous être rapidement raconté vos aventures respectives, vous devez décider si vous allez faire route ensemble vers la clairière (rendez-vous au [264](#)) ou si vous préférez continuer seul (rendez-vous au [182](#)).

48

Alors que l'araignée géante paralyse la petite biche de son venin et entreprend de déchiqueter ses chairs, le corps du malheureux animal se transforme soudain en celui d'une belle jeune fille. Horrifié, vous vous précipitez vers elle, repoussant l'immonde créature. Rendez-vous au [39](#).

49

Vous vous écartez de la source, prenez Darian pari le bras et l'entraînez à l'écart. A voix basse, vous lui expliquez que vous soupçonnez l'ermite d'avoir l'intention de vous tuer tous les deux. Il semble! quelque peu surpris. Rendez-vous au [271](#) pour un rapide et discret conciliabule.

50

Vous enfonçant dans la forêt, vous arrivez soudain sur la rive d'un large cours d'eau. Cherchant un endroit où le passage soit plus facile, vous parvenez distinguer, vers l'amont, un pont de pierre qui enjambe la rivière. Allez-vous remonter la rivière vers l'amont et emprunter le pont (rendez-vous au [56](#)) ou tenter de la traverser à la nage à partir de l'endroit où vous vous trouvez (rendez-vous au [329](#)) ?

51

Vous refusez poliment l'offre du magicien, car vous n'avez aucune intention de perdre votre temps à torturer des dragons, pas plus que d'empêcher ces gens de poursuivre leur besogne, même si vous la trouvez plutôt répugnante. Après quoi vous tournez les talons et commencez à gravir les marches qui remontent vers la clairière où vous parviendrez peut-être enfin à rêver... Darian reste pour sa part dans la caverne. Vous n'avez monté que quelques marches quand un fulgurant éclair de feu vient vous frapper dans le dos, vous rayant de l'Univers des Rêves comme du monde des vivants. Votre aventure s'achève ici.

Vous fixez l'eau claire de la source en concentrant vos pensées sur l'étrange ermite, et, au bout de quelques instants, les contours de votre champ de vision deviennent flous. Vous avez l'illusion de tomber d'une grande hauteur vers la surface de l'eau. A mesure que vous en approchez, vous voyez une scène s'y dessiner de plus en plus nettement. Darian et vous êtes en pleine discussion au bord de la source tandis que l'ermite se tient un peu à l'écart, une main dissimulée sous sa robe en haillons. Vous distinguez bientôt nettement le manche «lu poignard sur lequel elle est serrée, et, observant plus attentivement les yeux en apparence honnêtes et sereins du prétendu Gardien de la Source des Miroirs, vous frémissez en découvrant l'absolue méchanceté et la noirceur qui se dissimulent sous son regard bleu. Bientôt, l'image se trouble et la scène s'évanouit tandis que la surface de l'eau reprend son aspect normal. Avant même de relever la tête, vous devez prendre une décision. Allez-vous croire ce que vous venez de voir dans la source (rendez-vous au [49](#)) ou non (rendez-vous au [230](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	230
CHOIX	112 76 76
DE	218 38 20
DARIAN	Autre 49 230

Sans tenir compte de votre geste pacifique, fin-connu tire son épée et s'avance vers vous d'un air pour le moins menaçant, ne vous laissant d'autre choix que de vivement empoigner votre arme pour vous défendre. Pour connaître le niveau d'**HABILETÉ** et d' **ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous indiquer ses totaux correspondants, car c'est lui

que vous venez de rencontrer. Avant d'engager le combat, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui qui possède le total d'AGILITÉ le plus élevé pourra frapper le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le plus gros chiffre). Passé le premier Assaut, il vous sera possible d'arrêter le combat à condition que vous soyez tous les deux d'accord. Tant que l'un de vous s'y refusera, l'affrontement ne cessera pas.

Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [217](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [338](#).

54

L'homme qui attendait près de la source vient à votre rencontre en rejetant le capuchon de sa robe en arrière ; ses yeux bleus, sa barbe vénérable et sa longue chevelure blanche vous inspirent spontanément confiance.

Bienvenue, jeunes Rêveurs, déclare-t-il d'une voix amicale. Voici la Source des Miroirs, dont je suis le Gardien. Désirez-vous y plonger un regard ? Vous échangez aussitôt avec Darian un regard de méfiance. Allez-vous décider de regarder tous deux dans la source (rendez-vous au [302](#)) ou, soupçonnant quelque piège, vous jeter sur ce vieillard (rendez-vous au [203](#)) ?

55

Tournant les talons d'un même mouvement, vous vous précipitez vers les marches taillées dans la pierre qui montent vers la Clairière des Rêves. Malheureusement pour vous, la décision que vous venez de prendre n'était pas la meilleure : deux fulgurants éclairs de feu viennent vous frapper chacun dans le dos, vous rayant de l'Univers des Rêves comme du monde des vivants. Votre aventure s'achève ici.

56

Le sentier que vous venez de trouver finit par déboucher dans une petite clairière au centre de laquelle s'élève un imposant obélisque taillé d'une pièce à même la roche vive. Le monument culmine à soixante bons mètres de hauteur et sa puissante base repose sur une plate-forme circulaire d'au moins quinze mètres de diamètre. Vous vous en approchez prudemment, en faites le tour et découvrez une inscription gravée sur le socle :

AUX CHERCHEURS DE RÊVES

Tout homme va rêvant ce que son cœur désire
Mais il en est bien peu qui sauront le trouver.
Ceux qui découvriront le fruit de leurs désirs,
Sauront qu'ils ont perdu autant qu'ils ont trouvé.

L'étrange monument n'ayant manifestement rien d'autre à vous apprendre, vous quittez cette clairière et reprenez le sentier jusqu'au [111](#).

57

La flèche manque de beaucoup sa cible et va se fichir dans le sol. Le roi Théo éclate d'un rire méprisant et se gausse devant ses soldats goguenards de vos pitoyables talents d'archer. Puis, d'un grand geste du bras, il ordonne à ses troupes d'avancer de nouveau. Rendez-vous au [306](#).

58

- Oui, Issel, tu la retrouveras. Elle naîtra quand tu auras rencontré ta reine. Mais ce que tu as vécu avec elle n'appartient pas à la réalité, car ni ta fille ni toi ne reviendrez jamais à la Clairière des Rêves, vous répond le dragon de sa voix caverneuse. Puis, suivant son regard qui se tourne maintenant vers le ciel, vous voyez apparaître le Grand Sphinx qui, toutes ailes déployées, vient se poser devant vous.

- Salut à toi, Issel, roi de Franzos ! s'exclame la puissante créature. Où Votre Majesté désire-t-elle nue je la conduise ?

A Franzos ! vous écriguez-vous joyeusement, et le Sphinx vous saisit délicatement dans une de ses grosses pattes et vous dépose à califourchon sur sa large échine dorée.

Puis, d'un seul battement de ses ailes puissantes, il quitte le sol sans effort, suivi du Grand Dragon. Les deux prodigieuses créatures décrivent un lent cercle au-dessus de la clairière qui commence à disparaître sous l'apparition magique d'une végétation envahissante, puis le dernier des Grands Dragons vire vers l'ouest, étincelant de mille feux dans les rayons du couchant avant de disparaître à l'horizon, tandis que vous piquez droit vers le nord, vers Franzos et votre royale destinée. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

59

Vous parvenez de justesse à vous raccrocher au bord de la fosse et à vous rétablir sur le sol, mais Darian n'a pas eu cette chance : il est maintenant allongé au fond du piège. Vous ne pouvez lui venir en aide tant qu'il ne se sera pas relevé et aura décompté de son total le nombre de points d'**ENDURANCE** qu'il a perdu dans sa chute. S'il peut encore tenir debout, vous pouvez le hisser jusqu'à vous (rendez-vous au [298](#)). Dans le cas contraire, rendez-vous au [93](#).

60

Darian prononce une banale incantation, avec succès. Mais tandis qu'il vous en expose le résultat, vous apercevez soudain quelque chose qui balaie immédiatement tout l'intérêt que vous pouvez trouver à ses paroles. A quelques mètres derrière votre compagnon, un trou obscur vient de s'ouvrir dans le sol au centre de la clairière ! Vous vous relevez tous deux aussitôt et vous vous en approchez à pas prudents pour l'examiner. Vous découvrez que c'est l'entrée d'un tunnel qui s'enfonce profondément sous la Clairière des Rêves. Décidez-vous d'explorer ce tunnel (rendez-

vous au [209](#)) ou jugez-vous plus prudent d'utiliser auparavant l'Incantation de Sens du Danger ? Auquel cas, décidez entre vous qui prononcera l'Incantation et rendez-vous au [241](#).

61

Vous vous approchez prudemment l'un de l'autre, échangez un salut et vous vous présentez mutuellement. Vous apprenez ainsi que ce Darian est un apprenti magicien qui est également à la recherche de la Clairière des Rêves. Décidez-vous de poursuivre votre route ensemble (rendez-vous au [2](#)) ou préférez-vous continuer vos recherches chacun de votre côté (rendez-vous au [244](#)) ?

62

Tirant votre épée sans hésitation, vous bondissez face à Darian qui lui aussi a déjà son arme en main et dont les yeux brillent de la même lueur sauvage que les vôtres. Manifestement, vous avez pris tous deux exactement la même décision, mais à l'instant même où vos lames vont entrer en contact, la terrible voix du Grand Dragon rugit : « Assez ! » vous | figeant sur place. Interloqués, vous vous tournez d'un même mouvement vers lui. Son sourire s'est! Envolé, et la crispation de ses puissantes mâchoires ' trahit sa colère.

- Misérables humains ! gronde-t-il en vous dévisageant tour à tour d'un regard qui vous glace le sang.

Vous êtes si avides que vous êtes prêts à vous entre-tuer pour réaliser votre rêve, à tuer votre propre compagnon ! Les assassins ne sont pas dignes de rêver ici !

Ce sont les dernières paroles que vous entendez car, sans vous laisser pousser un cri ou esquisser un geste, les deux énormes pattes du monstre s'abattent sur vous et vous écrasent comme deux vulgaires insectes. Votre aventure s'achève ici.

63

Vous suivez là piste jusqu'aux environs de midi. Vous arrivez alors au pied d'un haut et puissant rempart de bois qui la barre entièrement dans sa largeur et se prolonge de part et d'autre dans la forêt. Presque aussitôt, vous voyez surgir une énorme tête au sommet de la barrière et deux grands yeux d'un noir de charbon viennent se fixer sur vous.

Hum, ho, ho ! fait d'une voix caverneuse le Grand Sphinx en se soulevant un peu plus au-dessus de sa barrière, offrant à vos regards ses deux grandes ailes dorées. Voici deux petits Rêveurs, si je ne m'abuse, n'est-ce pas ? Parfait, parfait... Sur ces mots, il étend vers vous deux énormes pattes velues qui vous saisissent tous deux et vous soulèvent dans les airs. Rendez-vous au [146](#).

64

Ce qui arrive ensuite, c'est la fin de votre séjour dans la Clairière des Rêves ! Le sol se met à trembler de plus en plus fort et se déchire soudain sous vos yeux dans un bruit de tonnerre tandis qu'émerge majestueusement à l'air libre Bel Gath, le dernier des Grands Dragons, le prodigieux Gardien de la Clairière des Rêves ! En vous apercevant, il pousse un rugissement et, l'instant d'après, son énorme queue s'abat sur vous deux, comme un marteau gigantesque, et vous écrase comme de vulgaires moucheron. Votre aventure s'achève ici.

65

Évitant de vous risquer dans cet obscur tunnel, vous vous en éloignez le plus possible et vous vous allongez à nouveau. Mais vous devez bien vite renoncer à vous endormir à cause des sons terrifiants qui se mettent soudain à monter de l'entrée du tunnel : de monstrueux rugissements de dragon ! Curieusement, ils ressemblent plus à des hurlements de douleur qu'à des cris de défi. Il vous faut maintenant prendre une décision commune. Allez-vous pénétrer dans le tunnel pour essayer de découvrir

l'origine des rugissements (rendez-vous au [209](#)) ou attendre à la surface de voir ce qui va arriver (rendez-vous au [64](#)) ?

66

Vous élevez la main en signe de paix, mais l'inconnu, ignorant votre geste, tire son épée. Décidez-vous d'empoigner à votre tour votre arme pour l'affronter (rendez-vous au [323](#)) ou essayez-vous encore de lui parler pour le convaincre de vos intentions pacifiques (rendez-vous au [338](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[323](#) [338](#)

CHOIX

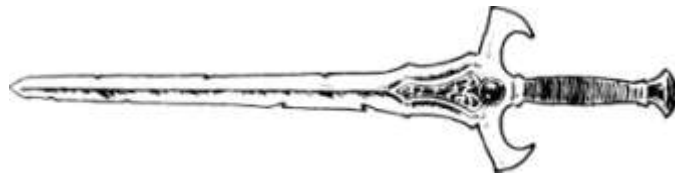
[195](#) [323](#) [323](#)

DE DARIAN

Autre [323](#) [338](#)

67

Flottant à mi-hauteur à quelques centimètres de la paroi du tunnel, vous découvrez trois motifs, trois illusions représentant un ours, un monceau d'or et une couronne. Allez-vous poser la main sur l'ours (rendez-vous au [116](#)), sur l'or (rendez-vous au [160](#)) ou sur la couronne (rendez-vous au [265](#)) ?



68

Tirant votre épée, vous vous ruez sur Darian, le forçant à se défendre. Assurez-vous que vous connaissez bien son niveau exact d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Votre combat atteint une telle frénésie que vous n'avez pas le temps d'utiliser la magie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [345](#). Si vous tombez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [96](#).

69

Mais il me faut m'en aller, père, implore-t-elle. Nous courrons tous deux un grand danger si je reste ici auprès de vous. Comprenez que je ne puis vivre éternellement dans vos Rêves, uniquement dans vos Rêves. Je vous en supplie, pour qu'il me soit permis d'exister réellement dans le futur, pour que je sois votre fille, laissez-moi partir, père. Elle dit la vérité, vous le savez. A contrecœur, vous hochez gravement la tête pour lui signifier votre assentiment. Rendez-vous au [322](#).

70

Contre un si grand nombre d'ennemis, il vous est impossible de recourir à la magie. Dirigeant l'embarcation droit sur la berge, vous bondissez sur la terre ferme et affrontez vos assaillants au corps à corps. Ils semblent d'abord surpris par votre hardiesse, et le tranchant de votre épée taille des coupes sanglantes dans leurs rangs soudain désarmés. Mais ils ne tardent pas à se ressaisir, et vous êtes bientôt écrasé sous le nombre, réalisant avec quelque amertume que l'idée même de ce combat était une grossière erreur. Un peu tard, hélas ! car dans les secondes qui suivent vous vous effondrez, le corps transpercé de plus de flèches que vous n'avez le temps d'en compter. Votre aventure s'achève ici.

71

Vous dévalez à toute vitesse le tunnel et dépassez sans ralentir la chute d'eau pour vous enfoncer sous les arbres. Vous continuez de courir sur la piste jusqu'à ce que les battements de votre cœur vous obligent à vous arrêter. Reprenant péniblement votre souffle, vous tendez l'oreille, mais sans percevoir le moindre bruit de poursuite. Alors seulement, les larmes vous montent aux yeux à la pensée de la triste fin de votre infortuné compagnon. Puis vous vous remettez en marche, toujours plus profondément dans l'épaisse forêt, sans vous arrêter jusqu'à la tombée de la nuit. Vous vous écroulez, épuisé, au pied d'un grand arbre, pour vous endormir aussitôt. Vous vous réveillez au [246](#).

Vous suivez le sentier sinueux qui mène au monument de pierre. Tout semble calme, mais, à un ? détour du chemin, vous vous arrêtez net. Un individu vêtu d'un large manteau de voyage, le chef couvert d'un capuchon qui masque ses traits, vient à votre rencontre. Allez-vous tirer votre épée, car il pourrait bien être dangereux (rendez-vous au 15) ou, plus optimiste, préférez-vous vous camper au milieu du sentier, levant la main, paume tournée vers l'inconnu, en signe de paix et de bienvenue (rendez-vous au [33](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [15](#) [33](#)

CHOIX [235](#) [15](#) [53](#)

DE DARIAN Autre [15](#) [33](#)

Lorsque vous ouvrez les yeux, le soleil illumine la Clairière des Rêves et fait briller la couronne de Franzos qui, quoiqu'un peu cabossée, est toujours luchée sur votre tête. Votre Rêve n'est donc plus loin de se réaliser ! Lorsque vous vous relevez, vous découvrez une obscure ouverture dans le sol de la clairière, vers laquelle vous attire une force mystérieuse. Vous éclairant d'une torche rapidement improvisée avec quelques branchages et un peu de corde, vous pénétrez dans la cavité, qui n'est autre que l'entrée d'un tunnel qui s'enfonce en pente douce sous la clairière. Après quelques dizaines de mètres, vous tombez sur une bifurcation. Prenez-vous la voie de gauche (rendez-vous au [67](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [310](#)) ?

Vous vous avancez ensemble dans la salle de marbre en direction du vieillard endormi sur son trône. Vous avez parcouru la moitié de la distance qui vous en sépare... Soudain, le sol commence à se dérober sous vos pieds. Seule votre AGILITÉ peut vous sauver de ce piège, mais en êtes-vous suffisamment pourvu ? Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [59](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [275](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	59 275
CHOIX	339 59 305
DE DARIAN	3 222 275

Quittant le sentier, vous vous enfoncez ensemble dans le sous-bois touffu, encombré d'épaisses broussailles, et vous progressez péniblement vers le centre de la forêt. C'est là que, dit-on, se situe la Clairière des Rêves. Le reste de la journée s'écoule sans autre événement notable, et, à la tombée de la nuit, vous aboutissez enfin, passablement fourbus, à une petite clairière bordée d'un côté par un escarpement percé de plusieurs ouvertures obscures. Vous décidez de camper sur place pour la nuit, et il vous faut vous mettre d'accord sur l'endroit que vous jugerez le plus propice à l'installation de votre bivouac. Allez-vous établir votre campement sur l'herbe (rendez-vous au [120](#)), dans un arbre (rendez-vous au [29](#)) ou préférez-vous vous nicher dans une des petites grottes à flanc de colline (rendez-vous au [332](#))?

Hochant la tête avec perplexité, vous vous arrachez à la contemplation de la source et vous vous tournez vers Darian. Ce que vous avez vu dans les eaux a jeté le trouble dans votre esprit, mais, néanmoins, vous adressez un sourire confiant à votre compagnon, tant vous êtes certain que vos efforts réunis sauront vous faire triompher de toutes les embûches, et atteindre à la fin la Clairière des Rêves. Mais Darian, lui, ne sourit pas, et la joie s'efface rapidement de votre visage car il vient de tirer son épée. Sans un mot, il passe aussitôt à l'attaque et vous porte une botte foudroyante. Encore sous le coup de la surprise, vous tardez à réagir et il s'en faut d'un cheveu que celui qu'un instant plus tôt vous preniez pour votre ami, ne vous passe sa lame au travers du corps. Mais, au dernier moment, vos réflexes bien aiguisés vous permettent d'esquiver de justesse son attaque brutale. Emporté par son élan, Darian est un court instant déséquilibré, et vous mettez à profit ce bref répit pour vous saisir vivement de votre propre épée et vous mettre en garde, décidé à vendre chèrement votre peau. Avant que ne commence le combat, vérifiez bien que vous possédez chacun l'exacte valeur d'ENDURANCE de votre adversaire. Si, à tout moment du combat, l'un de vous parvient à convaincre son adversaire de cesser les hostilités, rendez-vous au [271](#). Dans le cas contraire, ce sera un duel à mort. Si vous en êtes le vainqueur, rendez-vous au [141](#).

Soudain, vous êtes réveillé au milieu de la nuit par le bruit d'un souffle puissant, entrecoupé de sourds grognements : une grosse créature vient de pénétrer dans la clairière. D'un bond, vous êtes sur vos pieds, l'épée à la main, et votre regard s'efforce de percer les ténèbres qui vous entourent. Vos yeux ne mettent pas longtemps à s'habituer à l'obscurité, et vous parvenez bientôt à distinguer la silhouette massive d'un sanglier aux dimensions plus que respectables, doté d'une longue paire de défenses dangereusement recourbées et aiguisées comme des rasoirs. Manifestement, il a senti votre présence et est sur le point

d'attaquer. Il semble hésiter quelques instants, grattant le sol de ses sabots et balançant son groin velu de droite et de gauche sans cesser de vous fixer méchamment de ses petits yeux qui lancent des reflets rouges dans l'obscurité. Et soudain il charge furieusement. Aussi calme qu'on peut l'être en pareil cas, vous serrez à vous en briser les jointures la garde de votre arme et retenez votre souffle, prêt à affronter la bête féroce qui maintenant est presque sur vous. Par chance, vous disposez sur elle d'un avantage certain : la longueur de votre épée, ajoutée à celle de votre bras, vous confère une allonge supérieure aux redoutables défenses du sanglier, ce qui vous permet de frapper le premier. Toutefois, il n'est pas dit que vous parviendrez aisément à briser l'élan d'un animal aussi lourd lancé à pleine vitesse et à l'empêcher d'atteindre sa cible : vous.

SANGLIER SAUVAGE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à tuer le sanglier avant qu'il ne vous éventre, rendez-vous au [25](#).

78

Vous effectuez un bond prodigieux au-dessus du gouffre. Vous avez l'impression de rester une éternité suspendu au-dessus du vide et vous ne pouvez vous empêcher de laisser échapper un soupir de soulagement lorsque vos pieds touchent enfin le sol sur le bord opposé. Tous les sens en éveil, vous suivez le tunnel, qui tourne maintenant sur votre gauche. Mais sitôt le coude franchi, vous vous heurtez à une lourde grille de fer qui barre le passage. ' Vous tentez de la soulever. Pour y parvenir, vous | devez lancer les dés et obtenir un total inférieur ou égal à votre total **D'ENDURANCE**. Si vous réussissez à soulever la grille, rendez-vous au [286](#). Si vous échouez, rendez-vous au [252](#).

79

S'il est vrai que vous avez une fille, vous avez la certitude de devenir roi. Mais si tout cela n'était qu'une illusion, sans aucun lien avec la réalité ? Travaillé par le doute, vous retournez d'un

pas mal fissuré à la clairière. Là, un coup d'oeil vous suffit pour dissiper toute incertitude dans votre esprit : elle a retrouvé toute sa splendeur originelle, vous ne rêvez donc pas ! Vous allez aussitôt vous allonger et vous vous efforcez de vous détendre pour pénétrer une nouvelle fois dans l'univers de vos Rêves. Cela n'est pas si facile, car la perspective de la prochaine épreuve que vous allez devoir affronter suscite en vous, à vrai dire, un certain émoi. Vous pouvez i amener votre total d'ENDURANCE à son niveau d'origine. Rendez-vous au [318](#).



80

Allez-vous grimper dans un arbre dans l'espoir d'apercevoir quelque point de repère ou, qui sait, la clairière des Rêves elle-même ? Vous devez (impérativement) prendre une décision commune. Si vous décidez d'escalader un arbre, rendez-vous au [215](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [161](#).

81

Vous tournez les talons et filez à toutes jambes. Mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres que le lourd filet du zombie s'abat sur vous. Vous continuez de courir avec l'énergie du désespoir mais, en un clin d'oeil votre corps entier est enveloppé dans les mailles nauséabondes, vos pieds s'y prennent à leur tour et vous vous écrasez brutalement sur le sol. Tournant la tête avec difficulté, vous pouvez voir le zombie s'avancer lentement vers vous de son pas traînant. Il ne vous reste qu'une chance de vous dégager avant qu'il ne vous ait rejoint. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez l'utiliser pour vous libérer du poids du filet qui vous maintient au sol. Si vous n'en avez pas l'usage, ou ne désirez pas l'utiliser, lancez deux dés. Si vous

obtenez un résultat supérieur à votre total d'**AGILITÉ**, vous avez perdu : le zombie vous embroche avec son trident. Si, au contraire, vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, ou si vous utilisez la formule de Télékinésie, vous parvenez à vous dégager du filet et à vous relever juste à temps pour affronter le zombie. Si vous tirez une paire d'as, le zombie n'en sera pas affecté. Inutile, également, d'utiliser contre lui des Sortilèges d'Attaque tels que la Main de Feu ou la Botte Mortelle : cette créature est déjà morte, ne l'oubliez pas, et ses organes vitaux le sont tout autant. Peu importe au zombie que votre épée lui transperce le cœur, il y a belle lurette qu'il a définitivement cessé de battre, et quelques flammes ne lui feraient sûrement ni chaud ni froid. Votre seule chance de le vaincre, c'est de le frapper sans relâche, de détruire méthodiquement toutes les parties de son corps répugnant jusqu'à le contraindre à l'immobilité, si toutefois il vous en laisse le temps.

ZOMBIE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à faire perdre 8 points d'**ENDURANCE** au Zombie, rendez-vous au [254](#).

82

Réprimant votre envie de vous débattre, vous retournez son regard au Sphinx de l'air le plus assuré que vous pouvez prendre. Pendant quelques instants qui semblent durer une éternité, il vous examine minutieusement des pieds à la tête, puis se met enfin à parler.

Bon, avant tout, jeune homme, je te conseille vivement de ne tenter aucun tour de magie contre moi, gronde-t-il d'une voix énorme et lourde de menace. Ce genre d'enfantillage n'a aucun effet sur moi, mais cela a toujours le don de me mettre dans une humeur massacrate !

Il vous dépose sur le sol de sorte que vous vous retrouvez adossé à la barrière, puis il s'accroupit face à vous avant de poursuivre. - Je suis le premier gardien de la Clairière des Rêves. Si tu veux y

parvenir, tu dois te soumettre à mon épreuve. Après quoi, si j'estime que tu es digne de poursuivre ta quête, il te faudra encore subir le jugement du véritable Gardien, à côté duquel je ne dois guère sembler plus gros qu'une humble petite souris !

Déjà fort impressionné par les dimensions plus que respectables de la créature, vous ne pouvez vous empêcher de blêmir à la seule pensée de cet autre gardien qui est censé la faire paraître si chétive !

- Si tu détiens la vérité au fond de ton cœur, gronde le Sphinx, mon épreuve ne te posera aucune difficulté. C'est très simple, je vais te poser une énigme. Si ta réponse me convient, je t'autoriserai à entrer dans la clairière. Dans le cas contraire...

La créature bâille, découvrant deux impressionnantes rangées de crocs luisants et aiguisés comme des rasoirs. Une façon comme une autre de vous signifier ce qui vous arrivera si votre réponse ne lui convient pas !

- Es-tu prêt ? vous demande-t-il.

Bien que vous vous sentiez de moins en moins rassuré, vous levez vers la créature un visage impassible et vous acquiescez d'un tranquille hochement de tête.

- Parfait ! Voici donc ma question. Qu'est-ce qui est le plus utile : le pain, l'honneur ou les amis ? Embarrassé, hésitant entre les trois réponses, vous demandez au Sphinx de vous accorder un peu de temps pour réfléchir.

- Si tu es vraiment digne de pénétrer dans la clairière, tu ne devrais pas avoir besoin de beaucoup de temps pour trouver la bonne réponse, vous répond-il avec une pointe de menace dans la voix. Passablement alarmé, vous vous efforcez de rester calme tout en faisant fonctionner vos méninges le plus vite possible, et vous sentez bientôt la sueur perler de votre front malgré la fraîcheur qui règne sous les arbres. Allez-vous lui répondre le

pain (rendez-vous au [266](#)), l'honneur (rendez-vous au [121](#)) ou les amis (rendez-vous au [135](#)) ?



83

Vous êtes attiré à l'intérieur de la grotte par une mystérieuse force invisible qui fait se mouvoir vos muscles malgré vous. Tous vos efforts de volonté sont inutiles, et vous vous retrouvez bientôt tout au fond de la caverne, face à un vieillard, assis derrière une massive table en pierre, qui semble d'abord ignorer votre présence et continue imperturbablement de parcourir un ancien grimoire posé devant lui. Un rapide coup d'œil autour de vous vous permet de découvrir l'origine de l'étrange lumière. Elle semble émaner directement des parois de la grotte et scintille et varie selon un rythme toujours changeant, projetant dans toute la salle des ombres aux formes mouvantes et inquiétantes. Tout autour de vous, sur la table du vieillard et sur des étagères le long des murs, sont alignés d'innombrables tubes, cornues, récipients divers, parchemins et manuscrits, tous manifestement destinés à la pratique de l'alchimie et de la magie. Le vieillard, un ermite d'après la robe en haillons qui couvre son corps décharné, lève enfin la tête vers vous, et aussitôt vous sentez l'étreinte de la force magique se desserrer. Il reste un moment immobile, vous observant longuement sans mot dire. Puis il se lève et s'incline profondément avant de vous déclarer d'une voix grave :

Bienvenue à la Grotte Scintillante, Seigneur. Je sais que vous êtes à la recherche de la Clairière des Rêves pour reconquérir le légitime héritage dont vous avez été injustement spolié. Le fait que cet inconnu sache d'ores et déjà tout de vous vous laisse sans voix, et vous vous contentez de lui répondre d'un hochement de tête. - Je ne puis malheureusement vous fournir aucune

indication sur la direction à prendre pour atteindre la clairière, poursuit-il, néanmoins, il m'est permis de vous donner un conseil qui pourra vous être, du moins je l'espère, d'une certaine utilité : « Le pain ne peut remplir que l'estomac. Mais c'est l'esprit qui a le plus besoin d'être rempli. »

- Ce qui signifie ? l'interrogez-vous.

- Il ne me revient pas de vous l'expliquer, dit-il. Mais croyez-moi et gardez ces paroles en mémoire. Elles sauront vous être utiles quand le moment sera venu. Maintenant, si vous l'acceptez, je désirerais vous faire un modeste présent : il s'agit d'une potion reconstituante.

Il vous tend une gourde, puis vous souhaite bonne chance avant de vous raccompagner à l'entrée de la grotte. La gourde possède une contenance de cinq gorgées. Chaque fois que vous en boirez, votre total d'ENDURANCE reviendra à sa valeur maximale. Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et ne la gaspillez pas. Rendez-vous au [202](#).

84

Le mendiant gît mort à vos pieds, son épée à côté de lui. Vous la ramassez et, l'essuyant machinalement, vous découvrez que sa garde est sertie de diamants et vous vous perdez tous deux en conjectures sur les raisons qui pouvaient pousser le possesseur d'une arme d'un tel prix à demander l'aumône. Vous contentez-vous finalement de hausser les épaules avant de poursuivre vos recherches (rendez-vous au [2](#)) ou allez-vous examiner ce qui se trouve derrière la chute d'eau (rendez-vous au [138](#)) ?

85

Grâce aux points de repère, vous parvenez sans difficulté à déterminer votre position par rapport à la clairière des Rêves. Mieux, l'instant suivant, vous ne pouvez tous deux vous empêcher de pousser un cri de joie en découvrant qu'une piste menant tout droit à la clairière est indiquée sur la carte, et

qu'elle passe justement tout près de l'endroit où vous vous trouvez ! Aussitôt, vous vous enfoncez entre les arbres, cherchant fébrilement cette piste providentielle. La chance semble vous accompagner car vous ne tardez pas à la trouver. Vous vous engagez sans plus attendre, avançant le plus rapidement possible vers votre ultime destination. Rendez-vous au [63](#).

86

Lorsque vous ouvrez les yeux, rien ne semble avoir changé. Vous vous trouvez toujours dans la Clairière des Rêves. A côté de vous, Darian a lui aussi les yeux ouverts et semble tout autant déconcerté, l'out cela vous rend quelque peu méfiant et vous lui faites part de vos doutes, lui suggérant que vous êtes peut-être en fait toujours en train de rêver. Vous n'avez guère besoin de réfléchir bien longtemps pour trouver ensemble un moyen simple d'en avoir le cœur net. Vous vous souvenez que dans votre dernier Rêve, la magie était inopérante. Si elle n'a pas plus d'effet maintenant, c'est donc que vous êtes en train de rêver. Tentez-vous de lancer vous-même un sort (rendez-vous au [154](#)) ou laissez-vous Darian le faire (rendez-vous au [60](#)) ?

87

Voilà bien la plus sage des réponses, Issel, et c'est bien celle que j'attendais de toi. Ainsi, dès que j'aurai quitté la clairière, elle perdra tout son pouvoir magique, se flétrira et disparaîtra, étouffée par la forêt qui depuis des siècles attend de reprendre ses droits. Toutes les horreurs qui hantent l'Univers des Rêves y demeureront piégées pour l'éternité, le passage vers le monde des vivants leur sera à jamais interdit. Car avec le Gardien aura disparu la clef qui ouvre l'esprit des hommes et peut en libérer les perversions. Le temps passera, et les humains finiront par oublier la Clairière des Rêves. Crois-moi, Issel, ce sera pour leur plus grand bien car, tu l'as vu, son pouvoir ne peut être bénéfique que pour ceux qui savent faire preuve d'autant de sagesse que de vaillance et de cœur. Je sais combien de tels hommes sont rares,

jeune roi, car, après des siècles d'attente, tu es le premier de ceux-là à être parvenu jusqu'à moi.

- Et je sais désormais, pour ma part, que les Grands Dragons de Bel Zarath sont les plus sages de toutes les créatures, répliquez-vous respectueusement. Mais puis-je savoir avant de vous quitter ce qu'il adviendra de vous lorsque la clairière aura disparu, noble Bel Gath ?

- L'heure que j'ai attendue pendant des siècles a enfin sonné, Issel ! répond-il solennellement. Maintenant que grâce à toi le sortilège qui m'enchaînait à la clairière est enfin brisé, je vais rejoindre l'ultime territoire de ceux de ma race, le pays de mes ancêtres, la Terre Sacrée des Grands Dragons où m'attendent mes frères. Là, je vivrai en paix l'éternité qui me reste à vivre car aucun humain ne peut y accéder. Et j'ai maintenant grand-hâte de m'envoler pour les rejoindre, aussi, vaillant fils de Kilian, si tu as une dernière question à me poser, fais-le vite !

Allez-vous lui demander si vous serez bien le père d'Issella dans l'avenir (rendez-vous au [58](#)), combien de temps vous régnerez sur Franzos (rendez-vous au [41](#)) ou comment trouver votre chemin pour sortir de la Forêt des Gémissements (rendez-vous au [234](#)) ?

88

En vous éloignant de la source, vous lancez pardessus votre épaule un dernier coup d'œil méfiant à l'ermite, et vous sursautez en découvrant le masque de haine qui tord son visage ridé. Il élève vivement un bras, pointe la main sur vous, et vous ne devez qu'à un brusque plongeon sur le côté de ne pas être instantanément foudroyé par un éclair de feu. Le vieux fourbe ne veut manifestement pas vous laisser sortir vivants de la clairière ! Avant de contre-attaquer, rendez-vous au [203](#).



89 *Une forêt de lances se pointe sur vos rangs tandis que les soldats de Théo marchent contre vous.*

89

La corde de votre arc se détend en vibrant et votre flèche décrit une trajectoire tendue à travers le champ de bataille pour aller se ficher droit dans la cible. La poitrine transpercée de part en part, le roi Théo tombe en arrière sans un cri et s'effondre dans la poussière aux pieds de sa monture. Un long cri de douleur et d'indignation monte alors des rangs ennemis, et vous réalisez aussitôt votre erreur : les guerriers de Théo n'auraient accepté de s'incliner devant vous que si vous aviez vaincu leur chef en combat singulier. Une lueur de haine et de vengeance brille maintenant dans leurs regards, et une forêt de lances se pointe sur vos rangs tandis qu'ils marchent à nouveau contre vous. Malgré toute leur vaillance, vos maigres troupes ne parviendront jamais à contenir le flot ennemi. Si vous ne battez pas en retraite, vous serez fatalement submergé par le nombre. Refusant cette alternative, vous vous ruez vers l'endroit où est tombé Théo, zigzaguant entre les ennemis les plus avancés et esquivant leurs coups. Miraculeusement, vous parvenez indemne auprès du cadavre du roi félon. Rendez-vous au [21](#).

90

La Clairière des Rêves se trouvant selon la légende au cœur de la forêt, vous ignorez les deux pistes qui s'écartent à l'évidence de cette direction pour vous enfoncer droit vers le sud à travers l'épaisse végétation, vous frayant péniblement un chemin à travers un prodigieux enchevêtrement de ronces, de fourrés touffus et d'énormes troncs d'arbres abattus. Rendez-vous au [255](#).

91

Êtes-vous assez agile pour atteindre la cime de cet arbre immense ? Pour le savoir, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILETE, vous y parvenez sans difficulté. S'il est supérieur, vous manquez une prise et retombez sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE, et vous devez

renouveler votre tentative jusqu'à parvenir enfin au sommet de l'arbre. Une fois là-haut, vous apercevez à quelques kilomètres de distance une vallée boisée au centre de laquelle s'élève une flèche de pierre qui dépasse largement la cime des arbres. S'agirait-il de l'Obélisque indiqué sur la carte ? Pour le savoir, rendez-vous au [307](#).

92

Vos hommes vendent chèrement leur peau mais ne peuvent indéfiniment tenir tête à un ennemi si supérieur en nombre. Vous devez agir au plus vite si vous voulez sauver ce qui reste de votre armée. Il ne vous reste qu'une seule solution : provoquer Théo en duel. Rengainant votre épée, vous vous avancez vers lui. Rendez-vous au [152](#).

93

Vous restez au bord de la fosse, assistant impuissant à la mort de Darian. En vous retournant vers l'homme endormi, vous remarquez que le trône est vide ! Vous souvenez-vous de l'avertissement du dragon ? Si vous voulez essayer de vous réveiller, rendez-vous au [336](#). Si vous désirez poursuivre votre Rêve, rendez-vous au [43](#).

94

Sur la carte que vous avez prise au zombie, vous parvenez sans difficulté à localiser votre position par rapport à la Clairière des Rêves. Une piste y conduit tout droit. Elle part tout près de l'endroit où vous vous trouvez. Enfin, vous approchez du but ! Vous trouvez facilement la piste et la suivez jusqu'au moment où vous vous heurtez à une haute barrière de bois qui interdit tout passage. Si vous disposez de l'Incantation de Sens du danger, vous pouvez l'utiliser (rendez-vous au [188](#)). Si vous n'en disposez pas ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au [195](#).

95

Une grande ombre se découpe soudain sur le sol de la clairière. Levant les yeux vers le ciel, vous apercevez un gigantesque aigle noir en train de fondre sur la biche. Refusant d'abandonner l'innocente créature aux serres du terrible rapace, vous vous ruez vers la biche pour essayer de l'atteindre le premier. Plusieurs dizaines de mètres d'herbe haute et de buissons vous en séparent, et vous avez besoin de toute votre **AGILITÉ** pour les franchir assez vite. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, rendez-vous au [282](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [101](#).

96

Sans plus penser à vous battre avec Darian, vous lui demandez s'il n'a pas lui aussi l'impression désagréable qu'on vous observe. Il a en effet senti une présence proche. A peine a-t-il terminé sa phrase que la silhouette encapuchonnée d'un homme vêtu d'une robe de bure rapiécée émerge du sous-bois et s'avance au milieu de la piste. Il s'arrête devant vous et, rejetant son capuchon en arrière, offre à vos regards une longue barbe, des cheveux blancs et deux yeux d'un bleu de glace. Si vous êtes déjà passés ensemble par la Source des Miroirs, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

97

Le vieillard semble toujours paisiblement assoupi sur le trône. Vous continuez d'avancer, mais vos pas font jaillir une formidable gerbe d'étincelles et une terrible secousse vous traverse le corps, mais vous serrez les dents et vous l'ignorez. Rendez-vous au [250](#).

98

Vous tournez vivement les talons en criant à Darian de vous suivre, mais vous prenez vos jambes à votre cou sans vous attarder à vérifier s'il vous obéit ou non. Sur le point d'atteindre

la lisière des arbres derrière lesquels vous serez en sûreté, vous ralentissez légèrement votre course pour jeter un bref coup d'œil par-dessus votre épaule. C'est pour voir avec horreur le pauvre Darian se tordre en hurlant, pris au milieu d'une boule de flammes Il a tenté de résister à l'attaque de l'ermite, et cela ;i été sa perte. Ce qui cause la vôtre, c'est de vous être retourné. Avec une rapidité que vous n'auriez pu imaginer, il pointe son index gauche sur vous, et vous vous retrouvez soudain incapable du moindre geste, paralysé par son pouvoir magique. Un rictus haineux se dessine sur ses lèvres parcheminées tandis qu'il lève la main droite. L'éclair qui jaillit de son index vous raye à votre tour du monde des vivants. Votre aventure s'achève ici.

99

Votre progression devient de plus en plus difficile. Vous ne parvenez à avancer qu'en taillant à grands coups d'épée dans la végétation toujours plus touffue qui obstrue le passage. Tout à vos efforts, pestant et ruisselant de sueur, vous en oubliez presque la présence discrète d'Issella derrière vous. Vous ne remarquez pas qu'elle peine à vous suivre et se laisse progressivement distancer. Peu à peu, les arbres et les broussailles se referment complètement sur vous, formant un véritable mur végétal contre lequel même votre tranchante épée paraît impuissante. Épuisé, vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle, et vous découvrez soudain que vous êtes seul, Issella a disparu ! Vous faites aussitôt demi-tour, hurlant son nom et courant comme un fou sans prendre garde aux branches qui vous cinglent le visage et aux ronces qui vous déchirent la peau et les vêtements. Un cri étouffé vous parvient, vous vous ruez tel un forcené dans sa direction, mais le labyrinthe des arbres et des fourrés sauvages a tôt fait de vous désorienter. Il faut vous rendre à l'évidence, vous êtes complètement, définitivement perdu. L'appel plaintif d'une petite voix appelant « Père » est la dernière voix humaine qu'il vous sera donné d'entendre ; vous êtes condamné à errer dans la forêt jusqu'à tomber d'inanition et d'épuisement. Votre aventure se termine ici.

Lançant un appel d'une voix amicale, vous dirigez l'embarcation vers la berge, accostez et débarquez en élevant largement les mains dans un geste de paix. Plusieurs hommes de haute taille et au teint pale sortent de sous le couvert des arbres, se saisissent de vous sans un mot et vous lient solidement les poignets. Sans se soucier de vos protestations véhémentes, ils vous poussent sans ménagement vers une piste à peine visible qui s'enfonce au cœur de la forêt. Après quelques heures de marche, vous arrivez au pied d'un arbre monumental. L'énorme circonférence du tronc, l'impressionnante épaisseur de mousse qui en recouvre la base vous font penser qu'il s'agit probablement de l'ancêtre de tous les arbres de la forêt. Sa cime culmine à une telle hauteur qu'il vous est impossible de distinguer les plus hautes branches. Une échelle de corde descend jusqu'au sol et disparaît plus haut dans l'épais feuillage. Vos liens sont dénoués et, encadré par deux de vos gardiens, vous en entamez l'ascension. A quelque trente mètres du sol, vous arrivez à une large plate-forme de bois appuyée sur deux fortes branches. C'est là que vous attend celui qui, au premier abord, vous apparaît comme le chef du Peuple de la Forêt, un homme d'une stature imposante, dont les larges épaules recouvertes d'une longue cape verte portent un visage sévère aux traits durs empreints d'une autorité naturelle. Il vous observe un bref instant des pieds à la tête avant de vous annoncer d'une voix posée, mais sèche, que l'on vous a arrêté et que vous devez répondre du vol d'une embarcation appartenant à son peuple. Vous protestez aussitôt de votre bonne foi, mais il vous coupe brutalement la parole. Il refuse de vous écouter et se contente de vous assurer que vous aurez l'occasion de vous expliquer dès le lendemain. Sur ce, il quitte la plate-forme avec une étonnante agilité le long d'une autre échelle de corde qui est immédiatement remontée derrière lui. Seul sur la plate-forme, vous vous penchez et remarquez que deux gardes ont été postés au pied de l'arbre afin de prévenir tout risque d'évasion de votre part. Vous voilà seul avec vos pensées, prisonnier entre ciel et terre ; une situation dont, honnêtement, vous vous seriez volontiers passé ! On vous a bien laissé votre épée, mais elle ne

peut guère vous être utile à un pareil endroit. La nuit tombe sur la forêt, mais vous ne vous sentez guère d'humeur à vous assoupir et considérez avec autant de sérénité que possible les deux possibilités qui s'offrent à vous. Allez-vous tenter de vous évader (rendez-vous au [34](#)) ou préférez-vous attendre de savoir quel sort vous réserve le Peuple de la Forêt (rendez-vous au [175](#)) ?

101

Vous parcourez une vingtaine de mètres en courant, mais une branche traîtreusement dissimulée sous les herbes vous fait rouler sur le sol. Avant d'avoir pu vous relever, vous voyez, impuissant, l'aigle s'abattre comme la foudre sur sa proie tremblante, la saisir dans ses serres et l'emporter dans les airs en quelques puissants coups d'aile. Ayant dépassé la haute cime des arbres, il lâche soudain la biche qui s'écrase sur le sol avec un bruit mat, juste à vos pieds. Vous vous relevez en contemplant avec tristesse le corps meurtri et sanglant du malheureux animal. Celui-ci se métamorphose soudain sous vos yeux en une ravissante jeune fille. Rendez-vous au [39](#).

102

Déterminé à vendre chèrement votre peau, vous faites face à l'ermite en faisant tournoyer votre épée. Mais vous vous rendez bien vite compte que Darian n'est plus à votre côté, il vient de tourner les talons et court éperdument vers la lisière des arbres et l'abri de la profonde forêt en vous enjoignant de le suivre. Mais sans vous laisser faire un geste, l'ermite tend le doigt vers votre ami qui se fige soudain sur place comme une statue de sel. Puis le vieillard s'avance vers lui, un rictus sur le visage. Dès qu'il arrive à votre portée, vous lui assenez un puissant coup d'épée, mais d'un geste presque négligent, il vous paralyse à votre tour. Vous n'avez même pas pu l'effleurer. Il tire alors sa dague effilée de sous sa robe et d'un geste précis vous tranche la gorge. Votre aventure s'achève ici.



01 *L'aigle, ayant dépassé la haute cime des arbres lâche soudain la biche.*

103

Le cœur transpercé par votre dernier coup d'épée, l'énorme ours s'écroule à vos pieds sur le sol du tunnel. Enjambant son corps massif, vous examinez de nouveau les motifs lumineux qui flottent devant le mur. Allez-vous maintenant toucher le coffre (rendez-vous au [160](#)) ou la couronne (rendez-vous au [265](#)) ?

104

Réflexion faite, l'idée d'attaquer Darian vous paraît insensée. Vous secouez la tête, vous demandant **ce** qui a bien pu vous faire concevoir une pareille absurdité. Mais, au même instant, votre compagnon tire vivement son épée et se jette sur vous, vous laissant à peine le temps d'empoigner la vôtre pour vous défendre. Avant d'engager le combat, vérifiez que vous connaissez bien les totaux exacts il **HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de Darian. Votre combat est si furieux qu'il ne vous laisse pas la possibilité d'utiliser la magie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [345](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [96](#).

105

Sans tenir compte du mystérieux avertissement, vous continuez d'avancer vers le village de bois. Au moment où vous allez en franchir les portes, une étrange rumeur vous arrête, et une sombre cohorte de gens défigurés, tordus, contrefaits, commence à lentement se déverser entre les deux lourds battants, droit vers vous. Certains ont un œil unique m milieu du front, d'autres rampent pitoyablement m des membres atrophiés ou sont recouverts de hideuses pustules suintantes... Leurs armes sont tout aussi hétéroclites : les uns brandissent des fourches, d'autres d'antiques épées rouillées ou des gourdins de bois. Si vous aviez écouté la voix mystérieuse qui vous mettait en garde, vous sauriez qu'il s'agit des nombreux Rêveurs dont le Rêve a tourné court. Ils ont l'intention de vous tuer - ce qui vous apparaît maintenant clairement. Ils sont trop nombreux pour que vous

ayez une chance de vaincre en les affrontant tous à la fois. Vous entamez une retraite prudente. Pour votre salut, seuls deux d'entre eux se révèlent pourvus de membres en assez bon état pour se lancer à votre poursuite. Après avoir mis une saine distance entre vous et le reste de l'horrible troupe, vous faites brusquement volte-face pour les affronter. Si vous êtes capable de survivre à deux Assauts successifs, vous pourrez leur échapper et vous mettre en sécurité dans la forêt.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier RÊVEUR	7	6
Second RÊVEUR	8	8

Si vous êtes encore en vie au bout de deux Assauts, rendez-vous au [13](#).

106

Darian se concentre de toutes ses forces pour sortir de votre Rêve et se réveiller dans la Clairière, mais sans aucun résultat, et il finit par y renoncer. Il ne vous reste d'autre choix que de vous résigner rêver ensemble. Si ce n'est déjà fait, assurez-vous que vous avez bien inscrit le total d'**HABILETÉ** et le total d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [216](#).

107

L'horrible créature se pose devant vous, une lueur gourmande dans les yeux, et entreprend de vous entourer d'un nouveau réseau de toile pour vous immobiliser tout à fait. Vous n'avez pu libérer que le bras qui tient votre épée et subissez donc un handicap qui se solde par une diminution de 2 points de votre total d'**HABILETÉ** pour la durée du combat. Il vous faut tuer cette araignée avant qu'elle ait pu vous toucher trois fois, sans quoi, paralysé par son venin, vous ne pourrez l'empêcher

d'achever de vous envelopper dans sa toile. Vous formerez alors une pièce de choix de son garde-manger.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à tuer ce monstre, rendez-vous au [150](#).

108

Aux environs de midi, la piste que vous suivez débouche sur une vaste clairière ombragée. En son centre, les rayons du soleil miroitent sur la surface d'une source entourée d'un cercle de pierres basses. A côté de la source se profile la silhouette d'un homme vêtu d'une robe de bure élimée, le visage dissimulé sous un ample capuchon. Si vous vous souvenez l'avoir déjà vu, rendez-vous au [279](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

109

Sous vos yeux, le corps de Darian s'illumine soudain d'une pâle lueur et commence à disparaître, progressivement remplacé par la silhouette du vieillard de la salle de marbre. Il bat des cils un instant, ouvre les yeux et, dès qu'il vous aperçoit, se relève, tire son épée et s'avance vers vous, une lueur meurtrière dans les yeux. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez le paralyser un court moment afin d'obtenir quelques explications (rendez-vous au [159](#)). Si vous ne pouvez ou ne désirez pas faire usage de ce Sortilège, vous devez l'affronter jusqu'à ce que mort s'ensuive.

VIEILLARD HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4

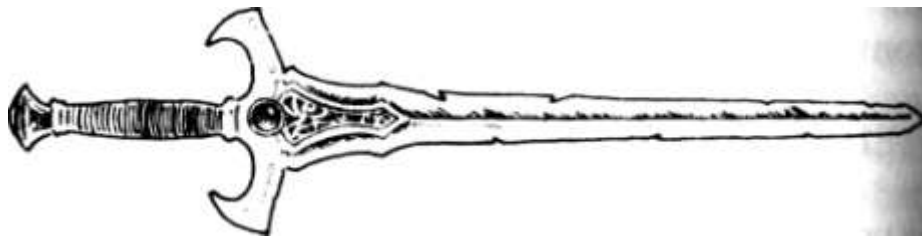
Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [242](#).

110

Eh bien, soit ! soupirez-vous avec résignation. Puisqu'il ne peut en être autrement, je serai le nouveau gardien de la Clairière des Rêves. Vous pouvez vous en aller, maintenant.

- Je suis soulagé de voir que toute ta sagesse ne t'a pas abandonné, Issel, réplique le Grand Bel Gath. Tu vas certes devoir attendre - moins longtemps que moi, je te le souhaite ! - qu'un autre Rêveur accomplisse son Rêve et te libère ou prenne ta place. Mais tôt ou tard, ce jour viendra, et ton royal destin pourra alors suivre son cours, inchangé. Car la Clairière subviendra aux besoins de ton corps et te rendra invulnérable à tous les dangers. Aucun mal, aucune blessure ne pourra t'affecter aussi longtemps que tu vivras ici, et ni ton corps ni ton esprit ne subiront le poids des ans. Mais souviens-t'en, tu ne pourras quitter la Clairière des Rêves que lorsque quelqu'un brisera le sortilège ou prendra ta place. Adieu, Issel, et sois un bon gardien !

Sur ces mots, le Grand Dragon déploie ses vastes ailes et s'élève majestueusement dans les airs. Il décrit lentement deux cercles au-dessus de la Clairière avant de virer vers l'ouest et de disparaître à l'horizon, étincelant de mille feux dans les rayons du soleil couchant. Votre aventure s'achève ici, mais vous pourrez en vivre de nombreuses autres bientôt.



111

Sans cesser de suivre la piste, essayez de vous souvenir si vous avez déjà exploré les endroits suivants : la Grotte Scintillante, la Cité du Peuple de la Forêt, l'Obélisque, la Barrière du Sphinx, la Source des Miroirs. Si vous êtes déjà passé par deux d'entre eux ou plus, rendez-vous au [281](#). Si vous n'en avez exploré qu'un seul ou aucun, rendez-vous au [239](#).

Dès que vous avez dépassé la lisière de la clairière et pénétré sains et saufs sous les arbres, vous cessez de courir et vous vous retournez pour contempler les derniers instants de la Clairière des Rêves. Une épaisse végétation la recouvre déjà presque entièrement et continue de pousser à vue d'œil dans un effrayant tumulte de craquements et de grincements. Bientôt, la forêt aura repris tous ses droits. Plus rien ne distinguera cet endroit de l'immensité boisée. Vous tournez finalement le dos à ce spectacle chaotique pour remonter la piste sinueuse qui mène à la Barrière du Grand Sphinx. Dès à présent le puissant fluide de l'immortalité court dans vos veines, et sa douce chaleur vous fait plus jeune et vigoureux que jamais. Il vous vient soudain à l'esprit qu'il est bien dommage d'avoir à partager ce don extraordinaire avec un vulgaire manant. Tout magicien qu'il soit, Darian est-il vraiment digne d'un don si précieux ? Après avoir réfléchi quelques instants à la question, jugez-vous finalement cette niée absurde (rendez-vous au [187](#)) ou décidez-vous de tuer Darian (rendez-vous au [104](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [104](#) [187](#)

CHOIX [108](#) [96](#) [68](#)

DE DARIAN Autre [104](#) [187](#)

Votre ancêtre maniait l'épée avec une dextérité inouïe, mais son corps usé ne lui a pas permis de résister aux assauts de deux combattants de votre trempe. Il baigne maintenant dans son sang au pied de son trône. Vous penchant sur lui, vous ôtez de son doigt l'anneau orné du Sceau de Franzos. Il pourrait bien vous être utile quand le moment sera venu de revendiquer votre titre légitime. Puis vous vous concentrez tous deux en fermant les

yeux et ne tardez pas à vous réveiller couchés sur l'herbe tendre de la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [164](#).



114

Vers le milieu de la nuit, la sensation d'un danger imminent vous réveille en sursaut. Votre premier réflexe est d'empoigner votre épée, puis vous sondez l'obscurité, tous les sens aux aguets. Un désagréable picotement vous chatouille la nuque, vous indiquant presque à coup sûr que la menace se trouve dans votre dos. Empêtré dans votre cocon de corde, vous vous retournez maladroitement et apercevez fugitivement la silhouette d'un gros animal tapi à l'extrémité d'une branche à quelques mètres de vous. Vous vous dégagez aussitôt d'un coup d'épée et vous vous redressez face à l'animal, qui réagit en émettant le feulement caractéristique de la panthère des bois, l'un des plus dangereux fauves dont vous ayez entendu parler ! Ses yeux jaunes luisent dans l'obscurité tandis que le redoutable félin se rapproche de vous de sa démarche souple et silencieuse ; soudain il bondit ! Vous parvenez de justesse à l'éviter en plongeant au fond de ce qui reste de votre cocon tandis qu'elle retombe à l'autre a l'extrémité de la branche et s'apprête à bondir de nouveau. Vous êtes maintenant prêt à la recevoir et, à chacun de ses bonds, vous pourrez la frapper de votre épée avant que ses griffes ne labourent vos chairs.

PANTHÈRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à la tuer avant qu'elle ne vous ait réduit en charpie, rendez-vous au [25](#).

115

D'un puissant coup d'épée, vous envoyez rouler dans la poussière la tête du félon Théo. Un puissant cri de victoire s'élève de vos rangs. Vos hommes vous rejoignent et enfoncent les bataillons ennemis qui refluent en désordre, désemparés. La victoire vient de changer de camp et vous semble désormais acquise. Allez-vous sur-le-champ prendre la Couronne de Franzos sur le cadavre de Théo (rendez-vous au [21](#)) ou préférez-vous attendre que l'ennemi se soit totalement retiré (rendez-vous au [257](#)) ?

116

Dans un éclair aveuglant, un ours gigantesque se matérialise devant vous. La façon dont il bave et fait claquer ses puissantes mâchoires à votre vue prouve qu'il est particulièrement affamé et se contenterait volontiers de votre carcasse pour son goûter. Vous allez devoir faire furieusement siffler votre épée si vous ne voulez pas finir dans son estomac !

OURS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous survivez, rendez-vous au [103](#).

117

Si vous avez réussi à vous convaincre que la substance sur laquelle vous marchez n'a rien d'un nuage, Darian n'y parvient pas. Il s'enfonce brusquement dans la masse cotonneuse et disparaît en hurlant, vous laissant seul face au vieillard dans la salle de marbre. Continuez toutefois d'énoncer à haute voix les choix que vous allez faire bien que votre compagnon ne soit plus à vos côtés. Rendez-vous au [220](#).



116 *La façon dont l'ours bave et fait claquer ses puissantes mâchoires prouve qu'il est affamé.*

L'inconnu tire à son tour son épée et se rue sur vous. Pour connaître le niveau d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous communiquer ses totaux, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Avant d'engager le combat, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventuré* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui de vous qui possède le total d'**AGILITÉ** le plus élevé pourra frapper le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le plus gros chiffre). Passe le premier Assaut, si vous désirez tous les deux mettre fin au combat, vous pouvez cesser les hostilités. Mais tant que l'un de vous refusera de mettre bas les armes, vous devrez continuer de vous battre. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [162](#). Si vous arrêtez le combat d'un commun accord, rendez-vous au [61](#).



Sans plus vous intéresser à la cascade, vous passez la rivière à gué et vous vous enfoncez sous les arbres qui s'élèvent sur la rive opposée. Après seulement quelques pas, vous tombez en arrêt devant un étrange objet cloué contre un tronc à la hauteur de vos yeux. C'est une pièce de bois habilement sculptée en forme de main, dont l'index tendu est pointé sur la chute d'eau. En vous approchant, vous n'avez aucun mal à déchiffrer l'inscription qui a été gravée en lettres élégantes le long du doigt :

LA CLAIRIÈRE DES RÊVES

Allez-vous faire demi-tour pour suivre le sentier qui s'enfonce sous la cascade (rendez-vous au [138](#)) ou estimez-vous qu'il vaut mieux ne pas tenir compte de ce signe (rendez-vous au [261](#)) ?

120

Vous marchez jusqu'au centre de la Clairière puis, ayant choisi l'endroit où l'herbe vous semble la plus moelleuse, vous déballez la nourriture de vos sacs et installez votre bivouac. Aucun de vous n'est partisan d'allumer un feu à cet endroit inconnu, au beau milieu de la Forêt des Gémissements, et vous tombez d'accord pour y renoncer, malgré la fraîcheur humide de la nuit. Et comme deux précautions valent mieux qu'une, vous décidez également de dormir à tour de rôle, tandis que l'autre montera la garde. Vous préférez prendre le premier tour. Darian tombe rapidement dans les bras de Morphée, et vous vous enveloppez frileusement dans votre manteau pour soutenir une longue veille, concentrant votre attention sur les mille petits bruits de la nuit pour éviter de succomber au sommeil. Rendez-vous au [309](#).

121

- C'est l'honneur, répondez-vous avec assurance. Si **VOUS** n'avez aucun honneur, vous n'aurez jamais de vrais amis, et si vous avez de vrais amis, ils seront toujours prêts à vous faire partager leur pain en cas de besoin.

Le Sphinx hoche la tête, son énorme face fendue d'un large sourire.

- Fort bien, Issel, gronde la puissante créature d'un Ion satisfait. Je n'attendais pas d'autre réponse de ta part, jeune Fils de roi. Rien d'important ne peut être obtenu sans effort, en ce monde, mais si tu n'y ajoutes pas aussi ton honneur, tu ne récolteras jamais qu'un châtement mérité. Souviens-t'en, Issel, agis toujours dans l'honneur !

Sur ces mots, il vous dépose sur le sol et, en désignant la piste qui se prolonge en sinuant dans la forêt de ce côté-ci de la barrière, vous dit :

- Maintenant, suis cette piste et tu arriveras bien-lot à destination. Mais ne te fais surtout pas d'illusion, c'est là que tes épreuves vont réellement commencer ! Adieu, Issel, et bonne chance ! Après vous être profondément incliné devant le Grand Sphinx, vous vous engagez d'un bon pas sur la piste qui mène à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [19](#).



122

Votre seul espoir d'échapper à vos poursuivants est de créer une diversion assez importante pour qu'ils se détournent de vous. Après une brusque volte-face, vous élevez la main droite en prononçant quelques mots incompréhensibles au commun des mortels. Un terrible éclair de feu jaillit subitement de votre doigt et va frapper la base du grand arbre, qui s'embrase comme une torche. Horrifiés, vos poursuivants se figent aussitôt sur place et, sans plus vous prêter attention, ils tournent les talons et se précipitent vers leur cité sylvestre pour combattre l'incendie. Sans demander votre reste, vous vous enfoncez dans la forêt. En jetant un bref regard en arrière, vous vous apercevez que plusieurs autres arbres ont pris feu à leur tour, et que l'incendie menace de s'étendre. Mais la pluie, qui menaçait depuis le matin, se décide au même instant à libérer ses premières grosses gouttes. Elle tombe bientôt à verse, empêchant l'incendie que vous avez provoqué de se propager à la forêt tout entière. Quant aux gens du Peuple de la Forêt, ils ne devraient pas avoir trop de mal à circonscrire le sinistre, mais ils n'auront guère le temps de se lancer à nouveau sur vos traces. Sans perdre de temps, vous

détalez entre les arbres et vous ne vous arrêtez, hors d'haleine, que pour vous dissimuler dans un taillis particulièrement touffu où vous vous reposez jusqu'au matin. N'oubliez pas de retrancher 2 points de votre total d'ENDURANCE avant de vous rendre au [341](#).

123

Doucement, avec d'infinies précautions, vous dégagez les rochers un à un en prenant garde à ne pas provoquer un nouvel éboulement. Après de longs efforts, vous parvenez enfin à ménager une ouverture suffisamment large pour que vous puissiez y ramper. L'un après l'autre, vous vous y glissez et émergez à l'air libre. Rendez-vous au [211](#).

124

fuyant comme une bête traquée vous vous enfoncez dans l'épaisse végétation ; peu à peu le désespoir vous gagne. Apparemment, vous avez échappé a ces archers vêtus de vert, mais cette maudite Clairière des Rêves reste introuvable et il vous semble qu'il y a maintenant des années que vous la cherchez dans cette forêt ! Hanté par ces sombres pensées, vous manquez de vigilance et ne remarquez pas le nœud coulant dissimulé sous des feuilles mortes. Vous êtes brutalement arraché du sol et vous vous retrouvez suspendu par une jambe, la tête en bas, à plusieurs mètres de hauteur ; un puissant épieu de bois vient profondément s'enfoncer dans votre poitrine, exactement à l'emplacement de votre cœur. Le Peuple de la Forêt n'aime guère les étrangers qui pénètrent sur son territoire sans y avoir été invités. Vous venez d'apprendre ce qu'il en coûte... Votre aventure s'achève ici.



125

Parvenant à vous libérer enfin de l'étreinte de ces arbres tueurs, vous faites quelques pas en titubant sur la piste, appuyés l'un sur l'autre, avant de vous effondrer sur le sol pour reprendre votre souffle une fois définitivement hors d'atteinte des redoutables branches qui continuent de s'agiter dans votre direction tels de longs doigts crochus. Dès que vous en êtes capables, vous vous remettez sur vos pieds pour vous éloigner au plus vite de cet endroit. Il y a près d'une heure que vous marchez ; vous vous immobilisez soudain en entendant un son étrange : une suite de plaintes et de gémissements presque humains s'élève entre les arbres autour de vous. Ce chant surnaturel vous paraît plus effrayant que les rugissements de cent bêtes sauvages, et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner des pieds à la tête. Si l'un de vous veut utiliser l'Incantation de Sens du Danger, rendez-vous au [287](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [108](#).

126

Le sentier que vous venez de trouver finit par déboucher dans une petite clairière au centre de laquelle s'élève un imposant obélisque taillé d'une pièce dans la roche vive. Le monument culmine à soixante bons mètres de hauteur et sa puissante base repose sur un socle circulaire d'au moins quinze mètres de diamètre. Vous vous en approchez à pas prudents, vous en faites lentement le tour et découvrez une inscription gravée sur le socle :

AUX CHERCHEURS DE RÊVES

Tout homme va rêvant ce que son cœur désire
Mais il en est bien peu qui sauront le trouver.
Ceux qui découvriront le fruit de leurs désirs,
Sauront qu'ils ont perdu autant qu'ils ont trouvé.

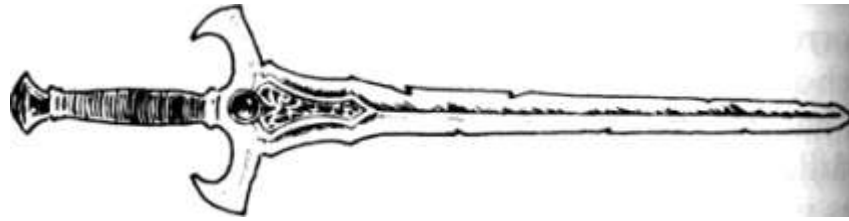
Ce que vous lisez là n'est guère fait pour vous rassurer et ne vous fournit pas la moindre indication sur l'endroit où peut se trouver

la Clairière des Rêves. En revanche, vous êtes maintenant certains que cet obélisque est bien celui qu'indique la carte. Rendez-vous au [10](#).

127

Le Rêve qui vous apparaît est des plus étranges. Vous êtes debout à une extrémité d'une immense salle presque entièrement recouverte de marbre fin. Loin au-dessus de votre tête, des arcs-boutants décorés d'arabesques d'or et ornés de gargouilles soutiennent une voûte vertigineusement haute. Sous vos pieds, de larges dalles de marbre noir et blanc forment un immense damier. Deux longues rangées de colonnes cannelées courent de chaque côté de la salle jusqu'à sa lointaine extrémité, tandis que les murs demeurent perdus dans le brouillard impalpable et mouvant des limbes qui forment la frontière du Rêve. Il vous est impossible d'évaluer la largeur exacte de la salle. En plissant les yeux, vous parvenez à distinguer, à l'autre bout, encadrée par les hautes colonnes, une estrade, elle aussi de marbre, surmontée d'un trône dans lequel, rapetissé par la distance, est assis un vieillard à longue barbe et longs cheveux blancs, la tête penchée sur le côté et appuyée sur une main, comme s'il dormait. Vous voulez vous diriger vers lui, mais découvrez que vous êtes incapable d'avancer d'un pouce, comme-si vos pieds étaient soudés au sol. Inquiet, vous lancez l'Incantation de Sens du Danger, mais en vain. La magie semble sans effet à cet endroit. Totalement impuissant et désarmé, vous ne pouvez rien faire d'autre que d'attendre pendant un temps qui vous semble interminable. Du coin de l'oeil vous voyez une vague silhouette enveloppée de brume apparaître à votre côté. Ses formes se précisent progressivement et vous reconnaissez bientôt Darian. Au même instant, vous retrouvez toute votre liberté de mouvement. Vous lui exposez rapidement la situation et entamez une brève discussion. Puisque vous ne désirez ni l'un ni l'autre rêver ensemble, vous convenez tous deux que la seule solution qui s'impose, c'est que l'un de vous se réveille pour regagner la Clairière en laissant l'autre poursuivre seul son Rêve. Si vous

décidez de vous réveiller, rendez-vous au [263](#). Si Darian accepte de vous laisser continuer seul votre Rêve, rendez-vous au [106](#).

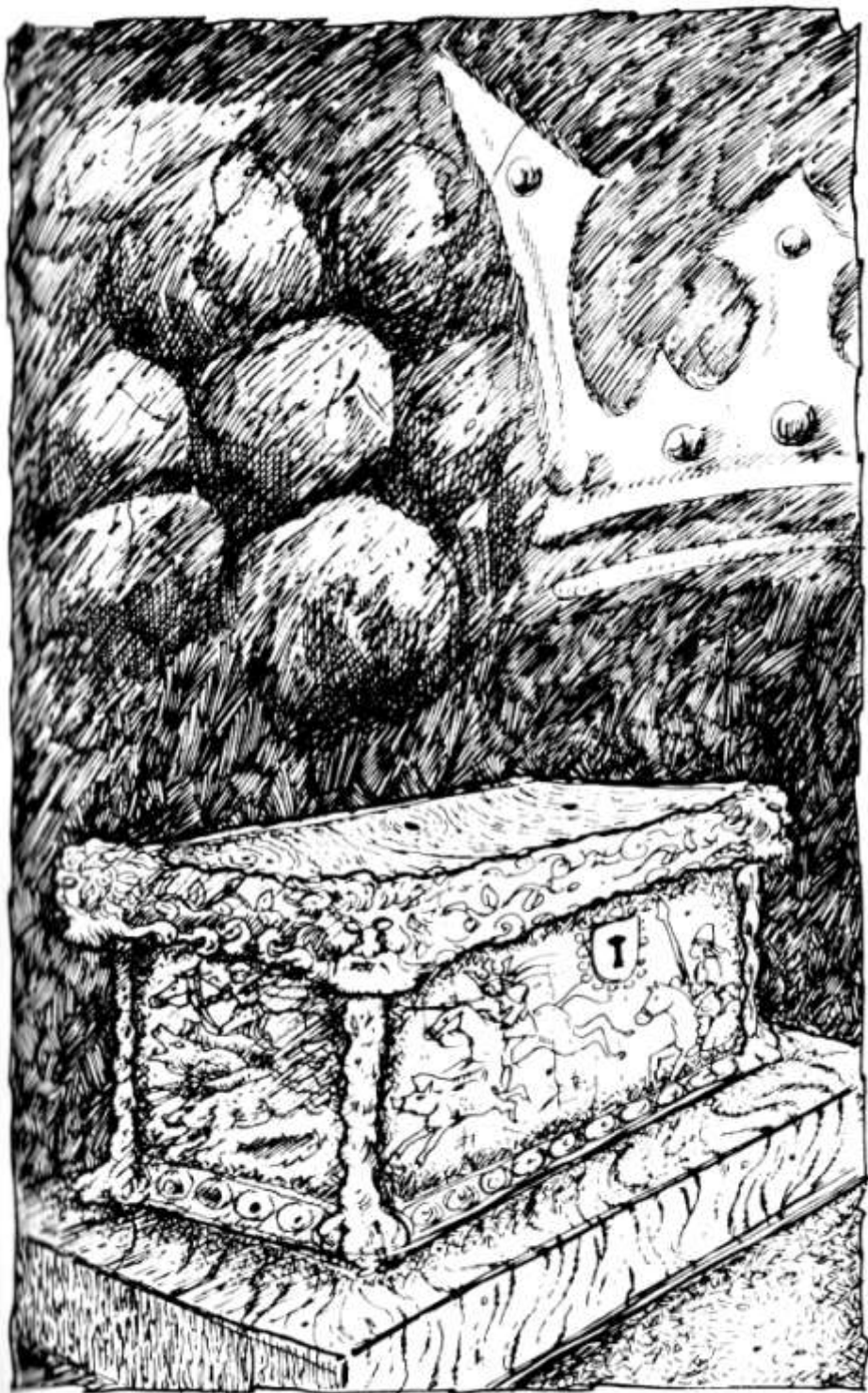


128

Sur le couvercle du vaste coffre est finement gravée une scène de chasse qui représente tout à fait l'idée que vous vous faites des plaisirs de l'existence d'un roi. Jugeant plus prudent de ne pas vous risquer à l'ouvrir sans savoir ce qui peut bien reposer à l'intérieur, vous posez la main sur le motif lumineux en forme de couronne. Rendez-vous au [265](#).

129

L'inconnu tire lui aussi son épée exactement en même temps que vous, et vous avancez l'un vers l'autre d'un air menaçant. Pour connaître la valeur de votre adversaire, demandez à Darian de vous communiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, car c'est lui que vous venez de rencontrer ! Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez) avant d'engager le combat. Celui qui possède le total d'**AGILITÉ** le plus élevé frappera le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revient à celui qui aura tiré le plus gros chiffre). Passé le premier Assaut, vous aurez la possibilité de cesser le combat, à condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera de mettre bas les armes, l'affrontement se poursuivra. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [314](#).



128 *Sur le vaste coffre est finement gravée une scène de chasse.*

Sortant vivement de la piste, vous allez vous cacher dans les épais fourrés en bordure. Votre attente ne dure pas longtemps, car presque aussitôt vous voyez apparaître au bout de la piste un prodigieux ver cuirassé de soixante bons mètres de long et d'au moins six mètres de haut ! La gigantesque créature se déplace à une vitesse proprement stupéfiante en regard de son énorme masse - pratiquement celle d'un cheval lancé au galop ! - et, sans ralentir sa course aveugle, elle balance continuellement la tête de droite à gauche, balayant la piste à la recherche de la première proie venue. Vous n'osez même pas imaginer, tandis que son long corps défile interminablement sous vos yeux, ce qui resterait maintenant de vous deux si vous aviez commis la folie d'attendre cette chose au milieu de la piste pour la combattre ! Animés d'une terrible peur rétrospective, vous restez tapis dans votre cachette le temps que le monstre soit définitivement hors de vue et que le sol ait cessé de trembler sous vos pieds. Poussant alors un même soupir de soulagement, vous convenez qu'il serait préférable de poursuivre désormais votre progression dans les profonds sous-bois plutôt que de continuer à suivre une piste aussi mal fréquentée. Rendez-vous au [75](#).

La piste offre évidemment le chemin le plus facile, mais elle l'est justement un peu trop à votre goût. Craignant qu'elle ne vous réserve quelque piège, vous préférez couper à travers la forêt et vous vous enfoncez dans l'épaisse végétation. Mais, alors que vous vous frayez péniblement un chemin parmi les ronces et les fourrés, une liane jaillit comme un fouet de l'arbre le plus proche et s'enroule autour de votre cou, qu'elle serre de plus en plus fort... Vous avez affaire à l'un des plus redoutables prédateurs qui hantent cette forêt : un arbre étrangleur. Heureusement, vos mains sont encore libres et vous avez déjà empoigné votre épée - dommage que ce ne soit pas une hache ! Vous allez devoir le frapper vite et fort avant qu'il ne vous ait complètement étranglé. Pour obliger l'arbre à vous libérer à temps, vous devez lui faire

perdre au moins 6 points d'ENDURANCE en l'espace de 7 Assauts, faute de quoi vous périrez étranglé. Si vous disposez d'un Sorti lège vous permettant d'enflammer l'arbre à distance, vous pouvez l'utiliser.

ARBRE ÉTRANGLEUR ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).

132

Secouant la tête, vous refusez catégoriquement d'obéir au Dragon et de vous battre contre votre ami. A côté de vous, Darian dit exactement la même chose. Puis vous vous taisez, serrant stoïquement les dents en attendant que la fureur du monstre s'abatte sur vous. Mais à votre profonde stupéfaction, la créature au gigantesque corps de bronze se contente de sourire en hochant lentement la tête d'un air satisfait. Puis son énorme voix résonne à nouveau à vos oreilles : - Voilà qui est bien, jeunes mortels, vous venez de passer avec succès l'épreuve finale qui vous autorise à demeurer dans la Clairière des Rêves. Vous êtes tous deux dignes de rêver. Mais ne vous faites surtout aucune illusion, vous avez accompli la partie la plus facile de votre quête, la plus dangereuse vous attend maintenant dans l'Univers des Rêves, car tout ce que vous y rencontrerez aura la puissance de la réalité. Tous les événements qui se dérouleront au cours de vos Rêves, tant que vous pourrez leur imposer votre volonté, entreront dans la réalité dès votre réveil. Mais quel homme mortel peut se vanter de pouvoir contrôler ses Rêves ? Le véritable danger sera pour vous celui qui réside en vous-même, dans les méandres et les replis cachés de votre esprit. Prenez tous deux bien garde à ceci : peut-être ne trouverez-vous que la mort au fond de vos Rêves ; peut-être succomberez-vous aux assauts d'un quelconque étrange émanation du mal qui sommeille au fond de vous comme en chaque être humain. Si par malheur vous deviez mourir ainsi, vos corps resteront prisonniers de vos Rêves et les monstres qui vous auront tués retourneront à votre place dans le monde des vivants. Abasourdis par ces terribles révélations, vous

écoulez. dans un silence religieux le Grand Dragon conclure son discours.

- Voilà pourquoi vos semblables nomment cet endroit la Forêt des Gémissements, car ils ont entendu les plaintes des créatures de cauchemar échappées de l'esprit des Rêveurs qu'elles ont tués. Elles errent sans Fin sous les arbres en cherchant désespérément à rejoindre l'Univers des Rêves auquel elles appartiennent, et s'attaquent à tous les êtres vivants qu'elles rencontrent. Si vous mourez en rêvant, deux nouveaux monstres viendront grossir les rangs de leurs semblables qui hantent la forêt. Sur ces mots, la vaste silhouette de bronze du Gardien commence à s'estomper sous vos yeux. Juste avant qu'il ait totalement disparu, vous entendez encore une fois l'écho de sa voix soudain très loin-laine vous dire :

- Et maintenant, rêvez bien, rêvez avec sagesse... Désormais seuls, vous ramassez vos sacs et vous allez vous désaltérer à la source, puis vous vous en éloignez de quelques pas avant de vous laisser tomber dans l'accueillante herbe tendre. Vous sentez déjà tous deux le sommeil vous gagner, mais avant de vous endormir vous devez prendre une décision commune. Allez-vous rêver ensemble (rendez-vous au [313](#)) ou préférez-vous faire des Rêves séparés (rendez-vous au [206](#)) ?

133

Vous parvenez, ainsi que Darian, à vous convaincre que la substance sur laquelle vous posez les pieds n'est que l'illusion d'un nuage et qu'il n'y a aucun risque à y avancer. Dès que vous faites ensemble un pas un avant, la salle de marbre reprend son aspect habituel et vous vous retrouvez au pied de l'estrade soutenant le trône dans lequel est assis le vieillard. Il se redresse avec raideur puis vous demande d'une voix hautaine quels sont vos noms et les raisons de votre présence. L'un après l'autre, vous lui expliquez brièvement qui vous êtes et ce qui vous amène ici. Il se contente dans un premier temps de vous observer en

hochant lentement du chef, à la manière d'un vieux sage, puis il vous parle en ces termes :

- Jeune magicien, dit-il en se tournant d'abord vers Darian, je suis certain que vous parviendrez à trouver ce que vous cherchez si vous continuez à rêver. Votre quête n'a rien d'impossible, et je pense qu'elle pourrait aboutir prochainement, car vous me semblez par-dessus tout déterminé à étancher votre soif de connaissance. Quant à vous, Issel, poursuit-il, fixant sur vous un regard froid tout en caressant le pommeau incrusté de riches pierreries de la longue épée qu'il porte à la ceinture, je crains que vous n'obteniez jamais ce que vous êtes venu chercher.

Interloqué, vous lui demandez de préciser ce qui pourrait bien vous empêcher de rentrer en possession de votre légitime héritage.

- C'est très simple, vous répond-il en arborant un sourire sardonique. C'est moi qui vais détrôner cet usurpateur à ta place. Ne me reconnais donc tu pas, idiot ? Moi aussi, je m'appelle Issel, et je suis ton arrière-grand-père ! Tu n'as qu'un devoir : m'abandonner ta vie pour que je puisse retourner dans le monde des vivants à ta place ! Sur ces mots, il bondit comme un démon de son trône et se jette sur vous l'épée à la main. Mais Darian se précipite aussitôt à vos côtés et pare le premier coup, vous laissant le temps de tirer à votre tour votre épée et de vous défendre contre votre belliqueux ancêtre qui ne vous laisse d'autre choix qu'une lutte à mort.

KOI ISSEL I^{er} HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4

Si Darian trouve la mort au cours du combat, rendez-vous immédiatement au [212](#). Si vous restez tous deux en vie après avoir vaincu le vieillard, rendez-vous au [113](#).

134

Vous vous arrêtez soudain de marcher : vous avez i perçu entre les arbres une silhouette encapuchonnée recouverte d'un long manteau ; elle semble venir vers vous. Allez-vous tirer votre épée et vous avancer à sa rencontre (rendez-vous au [118](#)) ou lever la main en signe de paix et de bienvenue (rendez-vous au [61](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [118](#) [61](#)

CHOIX [56](#) [118](#) [26](#)

de DARIAN Autre [118](#) [61](#)

135

Mes amis ! répondez-vous enfin. Des trois, la chose la plus indispensable est d'avoir des amis : si vous avez faim, ils vous feront partager leur nourriture et ils vous aideront si vous avez besoin d'eux. Le Sphinx vous lance un regard sévère.

- Je plains le Royaume que tu as l'ambition de gouverner, dit-il sèchement. Bien sûr, il est important d'avoir des amis, mais quelle sorte d'amis pourras-tu bien avoir si tu n'as pas d'honneur ? Non, jeune homme, tu n'as rien compris à l'énigme, ce n'est pas la bonne réponse. En conséquence... L'obscurité se referme brutalement sur vous et vous avez l'impression de tomber dans un puits sans fond. Lorsque vous revenez à vous, vous avez la double surprise de constater que, d'une part, voir, êtes toujours vivant et indemne, et que, par ailleurs, vous vous trouvez sur la Grande Route de l'est, a l'extérieur de la Forêt des Gémissements ! Vous avez échoué à l'orée de la Clairière des Rêves, mais le Sphinx a dû juger que vous méritiez d'être épargné et il vous a ramené dans le monde extérieur Vous pouvez maintenant reprendre votre aventure à son début en retournant au [1](#), ou bien renonça définitivement à votre Royaume et rentrer chez vous. Quoi qu'il en soit, cette partie de votre aventure prend fin ici.

136

Vu la hauteur considérable de la forêt, vous estime/ qu'escalader un arbre serait un exercice fort long, périlleux et fatigant, et vous poursuivez votre roule sur la terre ferme. Aux environs de midi, vous remarquez que le sol s'élève légèrement sous vos pieds et monte en pente douce vers un affleurement rocheux tout juste visible entre les arbres. En vous en approchant, vous parvenez à distinguer l'entrée d'une grotte. Il en émane une étrange lumière changeante, bleue et blanche. Cette lueur a quelque chose de surnaturel et, bizarrement, elle exerce sui vous un mélange d'attirance et de répulsion. Allez-vous pénétrer dans la grotte (rendez-vous au [293](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [218](#)) ?

137

Vous êtes penché sur le cadavre de votre ami, et une sombre pensée envahit votre esprit : et si en tait il avait eu raison, et vous tort ?... Mais vous n'y pouvez plus rien, il est trop tard pour changer d'avis. En vous relevant, vous vous apercevez qu'il ne reste plus trace des six hommes dans la caverne, en revanche, le Dragon est toujours là, mais libre de toute entrave. Il vous domine de toute sa hauteur, vous fixant d'un regard terrible où la fureur semble le disputer au mépris.

Tu as agis comme un lâche, Rêveur indigne ! Éclate-t-il soudain, et le formidable grondement de sa voix fait trembler les murs de la caverne. Non seulement tu t'es montré incapable de discerner le Rêve de la réalité en choisissant la solution de facilité, la déraison du plus fort, mais il a fallu encore que tu assassines ton propre compagnon qui, lui, avait vu juste ! Tu vas devoir maintenant payer le prix de ton erreur !

Le Grand Dragon se dresse un instant sur ses membres postérieurs puis se laisse retomber sur vous de tout le poids de son corps. Une ultime pennée vous traverse l'esprit avant de

périr broyé sous la masse énorme de la monstrueuse créature : « Où est la réalité, où est le Rêve ? »... Votre aventure n'achève ici.

138

Vous suivez avec Darian le sentier qui passe sous la cascade. L'un après l'autre, vous passez d'un bond mis la chute d'eau pour vous retrouver, copieusement trempés, à l'intérieur d'un étroit tunnel taillé dans le roc qui traverse la falaise. Vous vous y engagez d'un pas prudent, et peu après vous débouchez à l'air libre dans une vaste clairière herbeuse entièrement cernée de grands arbres et de murailles rocheuses encore plus élevées. Apparemment, elle ne comporte aucune autre voie d'accès en dehors du tunnel que vous venez d'emprunter. Tandis que vous vous tenez près de l'ouverture du tunnel, occupés à observer la clairière, un vieillard à barbe blanche se dirige vers vous, comme surgi de nulle part. Il s'incline poliment devant vous avant de vous souhaiter la bienvenue à la Clairière des Rêves. Puis il vous explique d'un ton aimable que vous devez avant toute chose vous soumettre à une petite formalité, simplement destinée à s'assurer de votre franchise et de votre loyauté dont, au demeurant, il vous assure pour sa part ne pas douter un seul instant : vous devez lui remettre toutes vos armes et objets de valeur avant d'aller rêver. Il vous faut prendre une décision commune. Allez-vous obéir au vieillard (rendez-vous au [224](#)) ou refuser (rendez-vous au [294](#)) ?

139

La poitrine percée de part en part, votre dernier adversaire s'écroule face contre terre en émettant un gargouillis sinistre. Soufflant et haletant, le corps barré d'une bonne douzaine d'estafilades sanglantes, vous pouvez enfin laisser retomber votre épée ; vous vous tournez vers Darian pour le féliciter de s'être si bien battu à vos côtés. Un large sourire illumine le visage de votre compagnon tandis qu'il vous retourne chaleureusement vos compliments, puis son regard se porte sur le dragon, et son expression se fige de surprise. Le gigantesque Gardien au corps de bronze est en effet complètement libre de ses mouvements, et

on ne distingue plus sur lui la moindre trace des horribles sévices que lui avaient infligés ses tortionnaires. Campé devant vous, il vous domine de toute sa hauteur et ses grands yeux obliques couleur d'or sont posés sur vous. Puis il s'allonge de tout son long et pose confortablement sa vaste tête oblongue au creux de ses pattes croisées. Distrait par son mouvement, vous le quittez des yeux un instant, pour réaliser soudain qu'il ne reste plus la moindre trace des hommes que vous venez de vaincre, pas plus que des magiciens tués auparavant ! Paraissant beaucoup s'amuser de vos mines abasourdies, le dragon a un petit rire étouffé, puis il vous parle. Sa voix grondante, amplifiée par l'écho de la caverne, fait vibrer le roc sous vos pieds :

Quel combat superbe ! Vous avez été magnifiques, mes petits Rêveurs !

Darian reste muet, attendant la suite, mais, n'y tenant plus, vous osez aussitôt l'interrompre pour lui poser la question qui n'a cessé de courir dans votre esprit depuis le début :

Vos adversaires disaient-ils la vérité ? Le dragon sourit :

Vous le saurez en temps voulu. Mais dites-moi d'abord pourquoi vous êtes venu à mon secours. Haussant les épaules, vous répondez :

Mais simplement parce que nous nous considérons comme des hommes d'honneur.

Et parce que, ajoute Darian, nous nous serions faits passivement les complices de ceux qui vous torturaient si nous nous étions contentés de nous esquiver en les laissant tranquillement poursuivre leur besogne. Nous n'avions pas le choix, dès que nous savions que ce qu'ils faisaient était mal.

Il n'y a plus trace de sourire sur le visage du dragon. Il hoche lentement la tête d'un air solennel et dit d'une voix grave comme s'il se parlait à lui-même :

- Et ainsi vous n'avez pas hésité à risquer vos vies pour sauver la mienne.

Il reste un moment silencieux, songeur. Puis il reprend la parole, ébranlant de nouveau la caverne de son timbre grondant, mais cette fois mêlé d'accents joyeux :

- Mes chers petits Rêveurs, vous n'êtes pas seulement des hommes d'honneur, vous avez également su quand il le fallait faire preuve de sagesse, de courage et de cœur, et cela exige une récompense à la hauteur de vos mérites. Or, il se trouve que j'ai le pouvoir de vous accorder certaines choses qui, à ce qu'il me semble, vous tiennent à cœur. Issel, j'espère que tu ne seras pas trop peiné d'apprendre, hélas, que le roi Théo est mort ! Et vive le roi Issel !

- Vive le roi Issel ! reprend aussitôt en écho Darian, tandis que vous demeurez complètement abasourdi, incapable d'en croire vos oreilles. Vous aimeriez bien qu'on vous explique un peu ce qui s'est passé, mais le dragon s'est déjà tourné vers votre compagnon :

- Quant à toi, jeune et néanmoins talentueux magicien, l'objet de ta quête n'était pas un royaume perdu, mais le secret de la Pierre Philosophale, qui a le pouvoir de changer le plomb en or, n'est-ce pas ? Eh bien, il est à toi ! Quand tu auras quitté cet endroit, contente-toi d'ouvrir ton sac : tu y trouveras une amulette sur laquelle est gravée une formule. Étudie-la avec soin et le secret te sera révélé. Sache alors en user avec sagesse. Mais il y a encore un petit présent que je désire vous offrir, poursuit le Grand Dragon. Chacun de vous doit le recevoir, et vous ne pouvez le refuser car il m'est impossible de quitter la clairière tant que ce fardeau n'aura pas été transmis à d'autres. Mais n'ayez crainte, ce que je nomme un fardeau, vous autres allez y voir le plus fabuleux des dons ; seul un membre de ma race peut le considérer comme un poids trop lourd à porter. Car ce que je vous offre, c'est l'immortalité ! Ma propre immortalité et celle de la clairière qui passeront dans vos corps. Elle ne vous préservera

certes pas d'une mort violente, mais si vous ne mourez pas au combat, votre vie sera sans limite, et votre corps ne vieillira pas. Sidérés, vous ne parvenez pas à croire ces paroles. Mais vous sentez soudain comme une onde bienfaitrice vous parcourir progressivement l'intérieur du corps. Une minute plus tôt, vous étiez encore perclus de douleurs et d'épuisement, et vous vous sentez bientôt en pleine forme, rayonnant de santé ! (Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau île départ.)

- Un jour viendra, conclut le Grand Dragon, où vous souhaiterez à votre tour transmettre cette charge à d'autres, mais ce ne sera qu'après de longues, de très longues années. Je vous offre l'éternité, sachez la supporter le temps qu'il faudra. Sur ces mots, la caverne sombre progressivement dans une totale obscurité, et vous avez l'impression île sombrer dans le néant. Lorsque vous sentirez à nouveau la lumière briller derrière vos paupières closes, rendez-vous au [291](#).

140

Quelque chose vient soudain de troubler votre sommeil. Vous restez aussi immobile que possible, tous les sens en alerte, cherchant à sonder l'obscurité de la nuit. Un léger bruit de pas étouffés par l'herbe attire votre attention et vous distinguez bientôt à la faveur d'un rayon de lune la silhouette qui s'approche lentement de vous. Allez-vous bondir sur vos pieds en tirant votre épée (rendez-vous au [129](#)) ou vous relever sans geste brusque et souhaiter la bienvenue à l'inconnu (rendez-vous au [268](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[129](#) [268](#)

CHOIX

[236](#) [262](#) [262](#)

DE

[321](#) [129](#) [314](#)

DARIAN

Autre [129](#) [268](#)

Darian s'est battu comme un lion, acharné à votre perte. Mais il avait grossièrement sous-estimé vos talents d'escrimeur et son cadavre gît maintenant dans l'herbe à vos pieds, la poitrine percée d'une plaie béante par où son sang encore chaud finit de s'écouler. Reculant d'un pas, vous restez un moment à le contempler, songeur, partagé entre des sentiments contradictoires. Darian était un excellent compagnon, et vous êtes réellement affligé d'avoir dû le tuer. Mais d'un autre côté, vous n'aviez pas le choix, c'était lui ou vous. L'ermite s'avance jusqu'à vous et vous pose doucement la main sur l'épaule.

- N'aie aucun regret, Issel, vous dit-il, tu as bien fait. Je ne pouvais rien te dire avant que tu ne le découvres par toi-même, tu n'aurais pas voulu me croire : l'homme qui est étendu là était à la solde du roi Théo, il devait t'empêcher d'atteindre la Clairière des Rêves. Désormais, il ne pourra plus se mettre en travers de ton chemin. Tout cela vous semble tristement logique, mais c'est le souvenir du bon compagnon qui demeure le plus fort dans votre esprit, et vous ne pouvez vous empêcher de regretter d'avoir dû le tuer. Vous vous efforcez de chasser ces sombres pensées en vous disant que la route de la Clairière des Rêves vous est maintenant grande ouverte. Vous avez la carte et disposez désormais de deux points de repère pour vous orienter. Laisant derrière vous la source et son gardien, vous faites un bout de chemin dans la forêt avant d'examiner la carte. Rendez-vous au [94](#).

Il y a bien sur la carte un chemin qui mène tout droit à la Clairière des Rêves, mais, en l'absence d'autres points de repère, il vous est impossible de déterminer dans quelle direction il se trouve. En suivant le pourtour de la clairière, vous trouvez bientôt un sentier qui s'enfonce dans la forêt. Mais est-ce bien celui que vous cherchez ? Le seul moyen de le savoir, c'est de le suivre. Rendez-vous au [316](#).

143

Au moment où Darian s'effondre sur le sol, le corps du minotaure se met à luire faiblement et disparaît progressivement de votre vue. Un instant plus tard, c'est l'arène qui se dématérialise à son tour et vous vous retrouvez à nouveau dans la salle de marbre. Allez-vous tenter de sortir sur-le-champ de ce Rêve (rendez-vous au [184](#)) ou vous diriger vers l'homme assis sur le trône (rendez-vous au [220](#)) ?

144

Vous avez l'impression d'avancer depuis des heures sur la large piste, et quelque chose ne cesse de vous intriguer depuis un bon moment : vous savez bien qu'aucun homme sain d'esprit n'oserait s'aventurer à un endroit d'aussi mauvaise réputation que la Forêt des Gémissements sans avoir une bonne raison pour cela ; or cette piste est plane, bien dégagée, parfaitement entretenue. Oui, mais par qui, ou par quoi ? Pour l'instant, le mystère demeure entier et vous cause quelque inquiétude, que le bruissement continu des sous-bois et les craquements des arbres ne contribuent guère à dissiper. Les quelques récits des voyageurs qui vous ont précédé dans ce lieu qu'on vous a rapportés regorgent certes de mises en garde, mais aucune ne précise ce à quoi vous devez exactement prendre garde ! Allez-vous continuer de suivre la piste sans savoir où elle vous mène (rendez-vous au [167](#)) ou la quitter pour vous enfonça directement dans la forêt, à travers les sous-bois, dans l'espoir de déboucher à un moment ou un autre sur la Clairière des Rêves (rendez-vous au [255](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[167](#) [255](#)

CHOIX

[105](#) [186](#) [255](#)

DE DARIAN

Autre [167](#) [255](#)

Ignorant qui est cet homme, vous le saluez avec circonspection. Discrètement, Darian vous murmure qu'il s'agit d'un magicien très puissant. Très poliment, vous lui demandez ce qui l'amène par ici, mais sa réponse, elle, ne s'embarrasse guère de politesse !

- Je suis l'ermite de la Source des Miroirs, crache-t-il d'une voix impérieuse, et je viens réclamer ce qui est mon bien légitime maintenant que la Clairière des Rêves a été détruite ! Il y a quelque temps, poursuit-il, je suis allé à la clairière, et le Gardien m'a traîtreusement dérobé une amulette magique qui contient une puissante formule. Et maintenant, je viens la récupérer.

Fort méfiant, Darian lui demande alors s'il peut lui dire quelle formule renferme précisément l'amulette, et l'ermite répond sans se tromper qu'il s'agit de la formule de la Pierre Philosophale, qui permet de changer le plomb en or. Darian soupire, fait la grimace et fouille à contrecœur dans son sac à la recherche de la précieuse amulette, se résignant à la remettre au déplaisant vieillard qui ricane déjà de satisfaction. Il va sortir l'objet du sac pour le lui tendre quand vous le retenez soudain par le bras et demandez à l'ermite de vous le décrire. Il en est cette fois bien incapable et, devant votre refus définitif de lui remettre ce qui à l'évidence ne lui .1 jamais appartenu, il se met à écumer de rage, les yeux luisants d'une haine féroce. Il s'avance vers vous et, levant une main menaçante, gronde d'une voix rauque :

- Donnez-la-moi, donnez-moi l'amulette et je vous laisserai la vie sauve. Refusez et vous mourrez ! Le vieillard dispose certes de terribles pouvoirs, magiques, mais il vient de commettre une imprudence en s'approchant si près de vous que vous pouvez tous deux lui assener un bon coup d'épée avant qu'il ait le temps de vous lancer un sortilège. Tout va dépendre ensuite de votre **AGILITÉ**, car c'est celui de vous trois qui possède le total le plus élevé qui pourra porter le coup suivant, suivi de celui qui possède le total immédiatement inférieur et, enfin du moins Agile des



145 *L'ermite s'avance vers vous et lève une main menaçante.*

trois. Ainsi, si vous possédez tous deux une **AGILITÉ** supérieure à celle du vieillard, vous aurez l'occasion de lui porter chacun deux coups avant qu'il ne puisse répliquer. Il utilisera contre vous le puissant Sortilège de la Main de Feu qui vous causera une perte de 4 points d'**ENDURANCE** chaque fois que vous serez touché.

ERMITE AGILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si **VOUS** survivez tous les deux et que l'ermite est mort, rendez-vous au [349](#). Si vous seul survivez, **R**endez-vous au [198](#).

146

Le Sphinx vous amène à la hauteur de ses yeux et vous observe soigneusement, l'un après l'autre.

- Avant toute chose, jeunes gens, je ne vous conseille surtout pas de tenter de vous servir d'un quelconque tour de magie contre moi, gronde-t-il. Les enfantillages de cette sorte n'ont pas le moindre effet sur moi. Par contre, ils ont toujours le don de me mettre de mauvaise humeur, et c'est vous qui vous en ressentiriez! Me suis-je fait bien comprendre ? Bon, cela dit, passons aux choses sérieuses. Je suis ici pour défendre l'accès de la Clairière des Rêves contre les aventuriers sans foi ni loi et autres imposteurs qui voudraient utiliser son pouvoir afin de répandre le mal à travers le monde. Pour me permettre de juger si vous êtes dignes d'entrer dans la clairière, je vais devoir vous poser une question à chacun. Si vous y répondez correctement, vous pourrez passer. Si vous échouez, eh bien...

Il hausse ses énormes épaules et pousse un profond bâillement, vous offrant toute latitude d'observer les impressionnantes rangées de crocs qui ornent sa large gueule. Vous voilà fixés sur votre sort en cas d'échec !

-Bon, je crois bien vous avoir tout dit, reprend-il. Si **VOUS** êtes prêts, je vais vous poser des questions.

Il se tourne alors vers vous, et les contours de sa grosse tête s'estompent soudain, comme si elle se perdait dans un brouillard impalpable. L'idée que vous êtes tombés dans un piège vous effleure à cet instant, mais disparaît aussitôt que vous entendez sa grosse voix énoncer la question :

- Issel, dit-il lentement, dis-moi ce que signifie pour toi être roi. Tu dois le définir en un mot et un seul. Si tu es digne de tes ancêtres, tu dois être capable de me donner la solution. La tête dans les mains, vous réfléchissez intensément. Un mot pour décrire ce que signifie être roi ? Le regard fixe du Sphinx constamment braqué sur vous vous rend nerveux et gêne votre concentration, mais vous vous efforcez de garder votre sang-froid et parvenez bientôt à réduire l'éventail des réponses possibles à un choix de trois mots. Allez vous lui répondre « le Pouvoir » (rendez-vous au [238](#)), « la Responsabilité » (rendez-vous au [344](#)), ou « la Dignité » (rendez-vous au [274](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	238 344 274
CHOIX	161 238 321 274
DE	305 219 166 274
DARIAN	Autre 238 344 274

147

Au moment où le Grand Dragon se dresse sur ses pattes postérieures pour se laisser retomber sur vous, vous faites brusquement volte-face et partez EN courant. Votre salut dépend de votre **AGILITÉ** : lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, rendez-vous au [208](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [299](#).



148

<i vous espérez vous éclipser sans être vus, c'est raté ! L'un des magiciens vous aperçoit en se retournant pour frapper le dragon sous un autre angle. Il alerte aussitôt ses compagnons qui interrompent tous leur basse besogne et se tournent vers vous. Vous n'avez que très peu de temps pour prendre une décision commune ! Allez-vous tourner, brusquement les talons et remonter les marches en courant (rendez-vous au [55](#)) ou vous avancer vers eux et les saluer poliment (rendez-vous au [204](#)) ?

149

Mors que vous vous frayez péniblement un chemin à travers l'épaisse végétation, une liane jaillit soudain tel un fouet de l'arbre le plus proche, s'enroule autour de votre cou et commence à serrer... Vous avez affaire à l'un des plus redoutables prédateurs qui hantent cette forêt : un arbre étrangleur ! Heureusement, vos mains sont encore libres et vous avez déjà empoigné votre épée, regrettant à part vous de ne pas avoir de hache sous la main ! Vous allez devoir frapper vite et fort pour obliger l'arbre à vous libérer avant de périr étranglé : vous devez lui causer la perte d'au moins 6 points d'ENDURANCE à l'espace de 7 Assauts et pas un de plus ! Si vous disposez d'un sortilège permettant d'enflammer l'arbre à distance, vous pouvez l'utiliser.

ARBRE ÉTRANGLEUR ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à vous dégager à temps, rendez vous au [13](#).

150

L'araignée géante entame une danse de mort autour de vous, et ses bonds incessants la rendent terriblement difficile à atteindre. Mais ce qui devrait être votre ultime coup d'épée lui est fatal : esquivant ses puissantes mandibules, vous plongez entre les pattes du monstre et, enfonçant votre épée jusqu'à la garde dans l'épaisseur de son abdomen chitineux vous le fendez sur toute sa longueur. Un flot de liquide jaunâtre et puant jaillit aussitôt de la

plan-béante. Avec un soupir de soulagement, vous vous dégagez de la toile. Vous apercevez alors au milieu de la clairière une jolie petite biche, immobile sur ses pattes tremblantes, terrorisée. Vous contentez vous de la regarder (rendez-vous au [95](#)) ou vous en approchez-vous avec précaution (rendez-vous au [285](#)) ?

151

Darian se met à bouger légèrement, il bat des cils et ouvre enfin les yeux. Vous vous précipitez à son côté et le pressez aussitôt de questions sur ce qui lui est arrivé. Vous échangez rapidement vos impressions. Rendez-vous au [164](#).

152

Sur un ton de commandement, vous ordonnez/ d'une voix forte à vos hommes de cesser le combat. On tarde un peu à vous obéir, mais finalement les combattants vous obéissent et se séparent, laissant entre les deux armées une petite étendue de terrain neutre sur laquelle vous demeurez seul à seul avec Théo.

- Théo ! hurlez-vous de façon à ce que tous vous entendent. Puisque tu te prétends roi, acceptes-tu de te soumettre au Jugement des dieux ? Nos hommes ont déjà assez versé leur sang pour une querelle qui ne concerne que toi et moi. Affrontons nous ici même dans un duel à mort et, bientôt, tous sauront qui est le légitime roi de Franzos ! Un puissant murmure d'approbation accueille vos paroles dans chacun des camps. Visiblement furieux, l'usurpateur se dresse sur ses étriers et balaie ses troupes d'un regard rapide mais attentif comme s'il voulait jauger leur humeur. Puis, arborant une expression sinistre, il saute à bas de son cheval pour vous affronter.

ROI THÉO HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [115](#).



152 *Sur un ton de commandement, vous ordonnez à vos hommes de cesser le combat.*

153

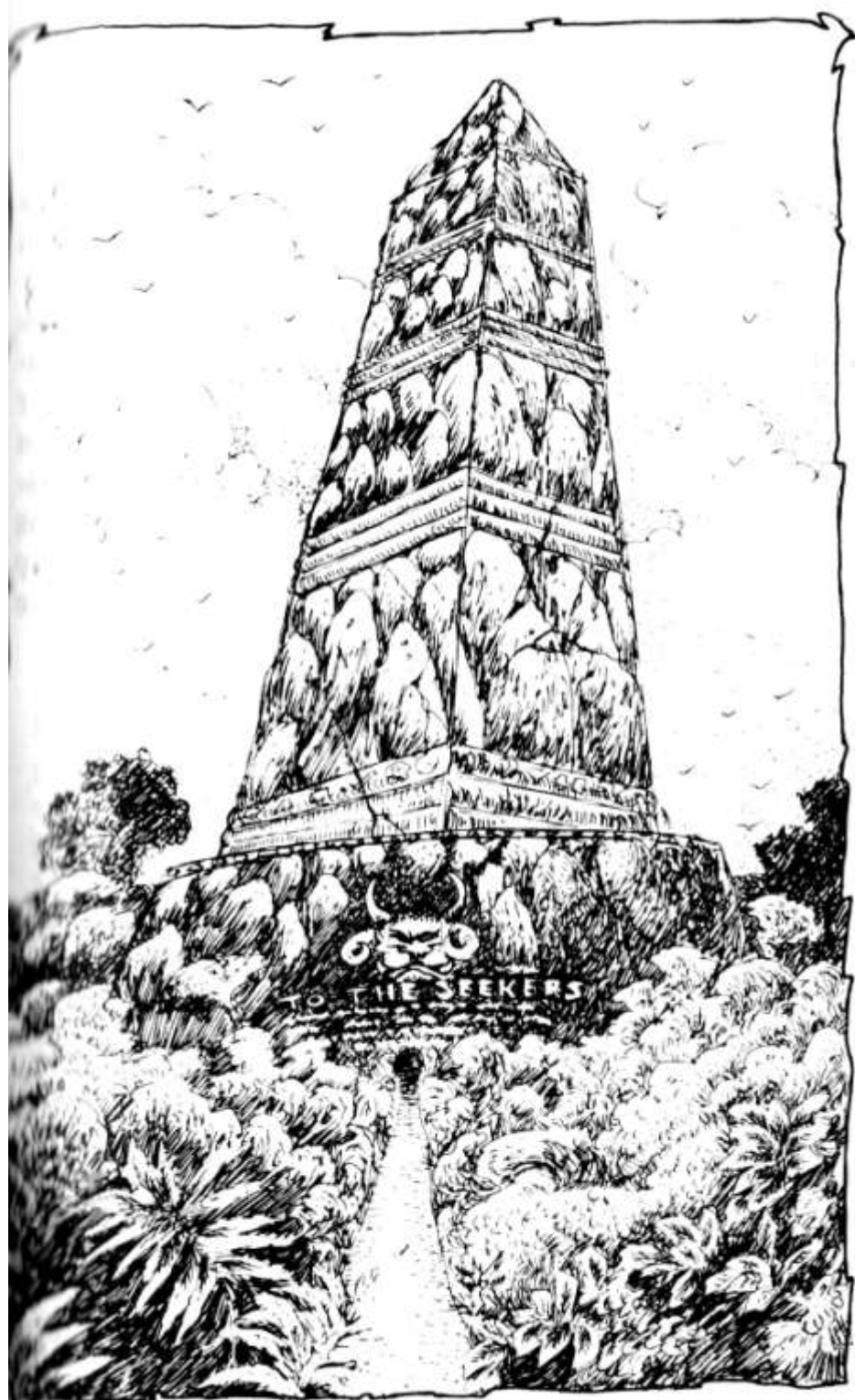
Du fond de la salle, vous interpellez poliment le vieillard, mais il n'a pas la moindre réaction. Vous insistez, haussant progressivement le ton, toujours sans succès, et vous finissez par crier à tue-tête en joignant vos voix, mais, là encore, vous ne parvenez pas à lui arracher le plus petit battement de cils. Las de vous égosiller inutilement, et n'apercevant aucune issue qui vous permettrait de quitter la salle, vous n'avez guère d'autre choix que de vous rapprocher de ce vieillard quelque peu dur d'oreille. Rendez-vous au [74](#).

154

La simple Incantation de Sens du Danger que vous venez de prononcer agit normalement ; vous ne rêvez donc pas et vous en faites part à Darian (Mais n'oubliez pas de réduire votre total d'ENDURANCE de 1 point.) Darian s'apprête à vous répondre, mais il reste soudain bouche bée, fixant de ses yeux écarquillés le sol de la clairière où, à quelques mètres de vous, une cavité obscure achève île se former comme par enchantement ! Aussitôt, vous vous relevez et vous vous en approchez avec circonspection pour l'examiner de plus près. Vous découvrez qu'il s'agit de l'entrée d'un tunnel qui paraît s'enfoncer profondément sous la Clairière îles Rêves. Décidez-vous de l'explorer ensemble sur-le-champ (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous agir avec plus de prudence et utiliser à nouveau l'Incantation de Sens du Danger? Dans ce cas, décidez entre vous qui va prononcer l'incantation et rendez-vous au [241](#).

155

Vous suivez la piste quelque temps sans incident notable, pour déboucher en fin de compte dans une petite clairière au centre de laquelle se dresse un imposant obélisque. Semblant avoir été taillé d'une pièce dans la roche vive, le monument culmine à près de soixante mètres, dominant largement la i une des plus grands arbres, et sa puissante base repose sur une plate-forme circulaire



155 *Vous débouchez dans une petite clairière au centre de laquelle se dresse un imposant obélisque.*

d'au moins quinze mètres de diamètre. Vous vous en approchez prudemment et découvrez, gravée au bas du socle, l'inscription suivante :

AUX CHERCHEURS DE RÊVES

Tout homme va rêvant ce que son cœur désire Mais il en est bien peu qui sauront le trouver. Ceux qui découvriront le fruit de leurs désirs, Sauront qu'ils ont perdu autant qu'ils ont trouvé.

La lecture de cet avertissement tempère sérieusement le bel enthousiasme qui vous avait envahi de prime abord. Cette inscription démoralisante ne risque guère de vous aider à trouver la Clairière des Rêves. Jugeant inutile de vous attarder plus long temps à cet endroit, vous regardez autour de vous et remarquez que le chemin que vous avez emprunté pour venir se prolonge de l'autre côté de la petite clairière. Vous vous y engagez sans tarder observant au passage qu'il semble nettement plus fréquenté dans cette partie. Rendez-vous au [289](#).

156

- Et pourquoi ne devrais-je pas aller au village ? demandez-vous avec une pointe d'impatience, pressentant quelque réponse saugrenue.

- Ceux qui y vivent sont les aventuriers qui ont échoué dans leurs Rêves, dit la voix dans un souffle, et vous remarquez que tout près de vous un groupe de buissons a frémi légèrement, alors qu'il n'y a pas une once de vent. Les traces de leur échec, ces malheureux les portent dans leur chair, car ils sont condamnés à vivre éternellement dans des corps qui ne sont plus que d'atroces caricatures monstrueusement difformes et contrefaites, de **ce** qu'ils avaient été. Croyez-moi, c'est un sort horrible auprès duquel la pire des morts semblerait encore bien douce. Aussi ont-ils juré de tuer eux-mêmes tout aventurier qu'ils pourraient rencontrer pour lui épargner cet épouvantable destin. Alors évitez ce village, vous n'y trouveriez que la mort. Mais surtout,

évitiez la clairière ! Ils ont raison, ce qui vous y trouverez sera bien pire que la mort si vous échouez dans votre rêve.

- Mais enfin, qui êtes-vous ? demandez-vous en commençant à écarter les buissons.

- Arrêtez ! Je vous en prie... gémit la voix. Je ni suis qu'un de ceux du village, ne me regardez pas ' En vous voyant arriver, si jeune et si fort, vous m'avez rappelé celui que j'ai été, il y a si longtemps maintenant, et je n'ai pas voulu qu'ils vous tuent Mais je veux encore moins que vous devenir comme moi, comme eux, un monstre ! Partez ! Rentrez chez vous ! Je vous en conjure, ne cherchez plus la Clairière des Rêves, n'y entrez pas ! Quoi que vous cherchiez, cela ne vaut pas un tel risque Vous lui rétorquez que vous êtes là pour reconquérir le trône de vos ancêtres et lui expliquez les raisons de votre mission. Mais votre interlocuteur invisible n'a cette fois aucune réaction, et vous en concluez qu'il s'est évanoui dans la nature. Haïr, sans les épaules, vous tournez les talons, désormais persuadé que rien dans ce village ne peut vous être d'une quelconque utilité dans la poursuite de votre quête. Rendez-vous au [111](#).



157

Ni vous ni Darian n'avez l'intention d'accepter une offre aussi dégradante, pas plus que de vous en aller tranquillement sans intervenir.

- Je ne vous laisserai pas continuer ça ! déclare Darian d'une voix forte, et vous l'approuvez d'un hochement de tête.

- Je ne sais si cette créature est coupable ou non des méfaits dont vous l'accusez, poursuivez-vous.

Mais, que je sache, les hommes ont eu, eux aussi, leur part de responsabilité dans les querelles et conflits qui les ont opposés aux dragons depuis la nuit des temps. Celui-ci est le dernier représentant d'une noble race, une race bien plus ancienne que la nôtre, et pleine de sagesse. Il mérite au moins qu'on le traite avec le respect dû à un adversaire valeureux lorsqu'il est vaincu. Cessez immédiatement de le torturer, ou nous devons vous y contraindre par la force !

Le visage tordu par un méchant rictus, le magicien se contente de ricaner tandis que ses compagnons l'ont mouvement vers vous en vous fixant d'un air menaçant. Ils vous font maintenant face tous les trois, et l'un d'eux s'esclaffe bruyamment : - Et comment comptez-vous vous y prendre, jeunes imbéciles ?

Darian fait un instant mine de vouloir lui répondre, puis il tire son épée si soudainement que son vis-à-vis n'a pas le temps d'ébaucher le moindre geste : sa tête va rouler sur le sol dans la seconde qui suit. Vous avez réagi exactement en même temps, manquant de peu le magicien le plus proche de vous, mais pas son bâton de pouvoir que votre lame brise en deux dans un aveuglant éclair lumineux. Dès que vous avez cessé de cligner des yeux, vous voyez qu'il gît inconscient sur le sol. Débarrassé de la pression magique de deux des magiciens, le dragon récupéré une partie de sa liberté de mouvement, sa longue queue glisse comme un boa géant sur le sol, s'enroule autour des chevilles du troisième magicien et le projette violemment contre une paroi de la caverne. Il s'y écrase dans un horrible craquement d'os brisés et retombe sur le sol comme un pantin désarticulé, tué sur le coup. Mais les trois nu-mers ont aussitôt bondi hors de portée de la créature, et ils se précipitent sur vous deux l'épée haute et l'œil emplis de haine. Vous allez au-devant des deux premiers, laissant Darian affronter le troisième. Si Darian parvient à vaincre son adversaire, il pourra alors vous venir en aide. Mais jusque-là, vous devrez affronter seul les deux vôtres. Votre brusque mouvement de contre-attaque les ayant surpris, vous avez néanmoins l'avantage de frapper le premier.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER	8	8
Second GUERRIER	10	6

Si vous êtes tous deux vainqueurs, rendez-vous au [139](#). Si vous êtes vainqueur, et que Darian est tué, rendez-vous au [247](#).

158

Les deux gardes gisent morts à vos pieds, mais il vous a fallu du temps pour en venir à bout. Beaucoup trop, en tout cas, pour pouvoir maintenant espérer vous enfuir en catimini : ce sont maintenant des dizaines de guerriers du Peuple de la Forêt qui se lancent à vos trousses, et vous savez que vous n'avez aucune chance de les semer dans la forêt, leur terrain de prédilection. Si vous pouvez utiliser le Sortilège de la Main de Feu, rendez-vous au [122](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [346](#).

159

L'effet du sortilège est immédiat (réduisez votre total d'ENDURANCE de 4 points), et le vieillard, immobilisé en pleine action, vous lance un regard furibond. Mais vous savez que vous ne pouvez prolonger à volonté l'action de ce procédé magique et qu'il ne vous offre qu'un court moment de répit pour tenter de vous expliquer.

Qui êtes-vous et pourquoi diable m'avez-vous attaqué ? l'interrogez-vous.

-Je suis Issel, roi de Franzos ! proclame-t-il fièrement. Je me suis échappé du Royaume des Morts en tuant ton ami, et dès que ce damné tour de sorcier aura cessé d'agir, c'est toi que je vais passer au fil de mon épée, afin que ma reine puisse à son tour rejoindre le monde des vivants !

Stupéfait, vous réalisez que cet homme n'est autre que votre propre arrière-grand-père ! Cela ne peut taire aucun doute, car l'anneau qu'il porte à l'annulaire de sa main droite est orné du Grand Sceau de Franzos. Vous lui expliquez le plus rapidement possible qui vous êtes et pourquoi vous vous trouvez là, mais vos paroles ne semblent guère l'émouvoir. - Si tu es vraiment mon arrière-petit-fils, vous dit-il d'une voix pleine de mépris, c'est que notre lignée est tombée encore plus bas que je ne le craignais. Comment un loqueteux de ton espèce pourrait-il espérer accéder à la royauté ? Non, dès que je l'aurai tué et que ma femme sera de nouveau en vie, je marcherai sur le Palais et je jetterai cet usurpateur à bas de mon trône !

Mais n'avez-vous pas eu votre heure ? Ne comprenez-vous donc pas qu'elle est passée, maintenant ? répliquez-vous, désespéré par l'égoïsme et l'obstination de votre ancêtre. Ne pouvez-vous donc pas rester en paix dans le Royaume des Morts et laisser les vivants régler leurs affaires dans le monde des vivants ?

Pour toute réponse, il se contente d'un ricanement sardonique et vous porte brusquement une botte redoutable, que vous ne parvenez à esquiver que d'extrême justesse. Le vieux renard s'est arrangé pour vous faire parler jusqu'à ce que cesse l'effet du sortilège ! Cette fois, vous devez vraiment voir, battre pour défendre votre droit au trône !

ROI ISSEL HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [242](#).

160

Il y a un éclair aveuglant, et un coffre se matérialise à vos pieds. Décidez-vous de l'ouvrir (rendez-vous au [347](#)) ou préférez-vous ne pas y toucher (rendez-vous au [128](#)) ?



161

Vous continuez de progresser ensemble vers le sud au cœur de la forêt. Au bout d'une dizaine de minutes de marche, vous trouvez un sentier couvert et décidez de le suivre. Rendez-vous au [14](#).

162

Vous quittez sans tarder l'emplacement de ce dernier combat, vous efforçant de chasser de votre esprit cet horrible rictus. La carte que vous avez/ trouvée sur le corps du zombie pourrait vous être-bien utile si seulement vous parveniez à localiser un des points de repère qui y sont inscrits, et vous concentrez toute votre attention sur ce problème. Allez-vous continuer d'avancer dans la direction approximative du cœur de la forêt dans l'espoir de tomber sur l'un de ces repères (rendez-vous au [136](#)), ou grimper au sommet d'un arbre, d'où vous pour-lez peut-être apercevoir quelque chose d'intéressant (rendez-vous au [91](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[136](#) [91](#)

choix

[360](#) [136](#) [352](#)

DE DARIAN

Autre [136](#) [91](#)

163

(N'oubliez pas de réduire votre total d'ENDURANCE de 4 points.) Jetant un dernier regard sur la dépouille du zombie, vous restez soudain figé sur place en découvrant l'incroyable transformation qui est en train de se produire. Sa chair putride se dissout en

fumant sous vos yeux tandis que ses os distordus s'étirent et reprennent leur forme initiale. Lorsque la métamorphose s'est totalement achevée, i est un squelette complet et parfaitement constitué qui gît dans l'herbe à vos pieds. Il ne porte pas la moindre trace des terribles blessures que vous lui avez infligées quelques instants auparavant ! Le ricins grimaçant et les orbites béantes de son crâne blanc semblent vous accuser silencieusement, vous incitant à décamper de cet endroit aussi vite que possible. Rendez-vous au [162](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [162](#)

CHOIX [158](#) [134](#)

DI DARIAN Autre [162](#)

164

I out ankylosés et endoloris après les efforts qu'il vous a fallu déployer dans vos Rêves mouvementés, vous déambulez un moment autour de la clairière avant d'aller vous asseoir ensemble au bord de la source pour discuter de ce que vous comptez faire maintenant. Il semblerait donc que lorsque deux personnes se mettent à rêver simultanément, elles se trouvent obligatoirement réunies à l'intérieur d'un même Rêve. En y réfléchissant, vous arrivez à la conclusion que cette situation, à priori insoluble et bien embarrassante, pourrait finalement constituer un atout à condition que vous réunissiez vos efforts pour atteindre chacun votre but l'un après l'autre. Après avoir rapidement tiré au sort, vous décidez ainsi que Darian commencera à rêver de sa quête de la Pierre Philosophale tandis que vous lui apporterez votre aide. Ensuite, en cas de succès, vous consacrerez ensemble le Rêve suivant à votre reconquête du trône de Franzos. Si vous échoue/ dans les deux cas, il ne vous restera qu'à choisir celui qui devra quitter la clairière pendant que l'autre continuera de rêver seul. Après vous être reposés et restaurés (ramenez vos points d'ENDURANCE à leur total de

départ), vous vous allongez une nouvelle fois et essayez de vous endormir en vous concentrant sur l'objet de la quête de Darian. Rendez-vous au [86](#).

165

L'inconnu s'approche de vous à pas lents et prudents. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [323](#)) ou préférez-vous lui parler (rendez-vous au [338](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [323](#) [338](#)

CHOIX [195](#) [323](#) [323](#)

DE DARIAN Autre [323](#) [338](#)

La responsabilité, répondez-vous enfin. Un roi est avant tout investi de la responsabilité de ses sujets.

Le visage du Sphinx se fend d'un large sourire, et les contours de sa silhouette retrouvent toute leur netteté. Vous vous tournez vers Darian, mais c'est pour découvrir, atterré, que l'autre patte du monstre est vide ! Voyant votre mine consternée, le Sphinx s'adresse alors à vous avec gravité. - Il n'était pas digne d'entrer dans la Clairière des Rêves. Je suis désolé, Issel, mon garçon, mais je n'avais pas le choix, sa réponse était gravement erronée, je ne pouvais le laisser passer. Par contre, lu as su, toi, me donner la réponse que j'attendais, cl tu vas pouvoir pénétrer dans la clairière. Oublie la peine, maintenant, elle ne fera pas revenir ton compagnon et tu vas avoir besoin de toute ta tête quand tu entreras dans la clairière. Sa grosse patte vous dépose délicatement sur le sol de l'autre côté de la palissade, puis il vous adresse ces dernières paroles :

Suis le chemin un petit moment, fils de Kilian, et lu rencontreras ton Rêve.

Avec un effort pour chasser de vos pensées la mort • le Darian, vous lui adressez un geste d'adieu et tournez les talons pour vous engager résolument sur la piste forestière qui doit vous conduire à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [19](#).

167

Restant sur la piste, vous avancez sans interruption jusque bien après l'heure de midi, vous contentant de mâchonner en marchant une partie des provisions que vous avez emportées dans votre sac. Il ne n'est toujours rien passé d'anormal, et vous commencez à penser que tous ces récits de voyageurs sur la Forêt des Gémissements étaient finalement bien exagérés. Mais l'instant d'après, l'écho soudain d'un bruit devant vous vous fait sursauter. Ce n'est d'abord qu'une rumeur sourde, confuse, mais qui enfle et se précise rapidement. Quelque chose arrive à votre rencontre à vive allure, brisant les branches sur son passage. Allez-vous vous dissimuler dans les fourrés en bordure et observer en cachette ce qui approche ainsi (rendez-vous au [304](#)) ou décidez-vous de tirer votre épée pour faire face à l'arrivant, quel qu'il puisse être (rendez-vous au [277](#)) ?



168

Les cadavres de vos assaillants gisent à vos pieds, mais hélas ! ils ont réussi à entraîner dans la mort votre compagnon, Darian. Vous contemplez tristement le corps inerte et sanglant de votre ami, mais on ne vous laisse guère le temps de pleurer sa mémoire : quatre autres hommes en armes viennent de jaillir du couvert à l'autre extrémité de la clairière et se précipitent vers vous ! Épuisé par votre combat comme vous l'êtes, votre unique chance de salut réside dans la fuite. Rendez-vous au [71](#).

Tandis que vous fixez intensément la source, les contours de votre champ de vision deviennent flous, ses eaux semblent onduler et s'écouler vers l'extérieur pour emplir tout l'espace. Vous avez l'impression d'être en train de tomber d'une grande hauteur dans la source. Et plus vous vous en approchez, plus la scène qui s'y dessine devient nette. Continuant à vous concentrer sur l'idée de découvrir la Clairière des Rêves, vous distinguez l'image de deux hommes cheminant sur une étroite piste forestière, deux hommes dont vous n'avez aucun mal à reconnaître les silhouettes : celle de Darian et la vôtre. Puis, les images s'accompagnent de sons, et vous vous entendez déclarer d'un ton joyeux que vous n'êtes plus qu'à quelques minutes de marche de la clairière. En même temps, vous observez chez Darian une expression étrange, inhabituelle, qui vous met mal à l'aise ; il ne cesse de jeter sur vous des coups d'œil furtifs, d'un regard rempli d'hostilité. Peu après, alors que vous vous arrêtez et baissez la tête pour consulter une nouvelle fois la carte, il passe derrière vous comme pour l'examiner pardessus votre épaule, tire silencieusement une dague de sous son manteau, et, vous tirant brusquement la tête en arrière par les cheveux, vous tranche la gorge avec l'habileté d'un assassin chevronné ! Puis, tandis que vous vous effondrez sur le sol en agonisant dans un horrible gargouillis, il vous contemple avec un sourire malsain. Manifestement, il ne voulait pas vous laisser atteindre la clairière ; quant à savoir pourquoi, cela reste difficile à dire ! En attendant, cette vision vous a causé un certain choc : il est difficile de rester de marbre en assistant A son propre assassinat, surtout lorsque l'assassin se prétend votre ami ! Mais l'image de votre cadavre devient vite floue et finit par s'évanouir, l'eau de la source reprenant progressivement un aspect normal. Le temps n'est plus au doute, vous devez prendre une décision rapide. Si vous croyez en la réalité de cette vision, vous devez tuer Darian sans lui laisser le temps de vous attaquer (rendez-vous au [272](#)) ; si vous refusez d'y croire, vous devez faire malgré tout confiance à cet homme que vous connaissez à peine (rendez-vous au [230](#)).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	272 230
CHOIX	112 325 76
DE	218 272 20
DARIAN	Autre 272 230



170

La lance vous frappe en pleine poitrine et sa pointe ressort au milieu de votre dos. Sous la violence du choc, vous tournoyez un instant sur vous-même tel un pantin désarticulé avant de tomber à la renverse. Vous avez tout juste le temps d'entendre un grand cri de victoire jaillir des rangs ennemis avant de sombrer dans l'inconscience. Votre aventure prend fin ici.

171

Les magiciens vous ont toujours inspiré une certaine méfiance, et vous préférez laisser Darian se débrouiller de son côté pour trouver la Clairière des Rêves tandis que vous continuez de suivre la piste en solitaire. Rendez-vous au [155](#).

172

Après avoir allumé un feu, vous vous sustentez d'un chaud, mais frugal dîner, soucieux que vous êtes d'économiser vos provisions. Puis vous vous enveloppez dans votre manteau et vous vous étendez pour dormir. Autour de vous, les bruits ci ranges et inquiétants qui émanent de la forêt ne vous aident guère à

trouver le sommeil. Mais, épuisé par votre longue journée de marche, vous finissez par succomber au sommeil, la main crispée sur le pommeau de votre épée. Rendez-vous au [77](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [77](#)

choix [119](#) [183](#)

DE DARIAN Autre [77](#)

173

Traversant la clairière aussi vite que vos jambes vous le permettent, vous parvenez de justesse à unis interposer entre la biche et l'araignée. En découvrant face à elle un homme robuste brandissant une redoutable épée, la monstrueuse créature n'est arrêtée net, déconcertée par votre intervention. Mais l'instant d'après, la surprise change de camp, car au lieu de vous charger de front comme vous vous y attendiez, elle glisse sur le côté et ses huit paires de pattes entament une étrange danse tandis qu'elle commence à tisser autour de vous un épais réseau de toile gluante pour vous encercler. Vous devez frapper vite et parvenir à tuer ce monstre en moins de trois Assauts, sans quoi il vous emprisonnera dans sa toile et c'en sera fait de vous.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#)

174

Reculant d'un pas, vous laissez tomber votre sac-sur le sol et tirez votre épée avant de vous tourner vers Darian. Mais ce dernier n'a pas bougé : il se tient simplement devant vous, les bras croisés sur la poitrine, secouant la tête en déclarant d'une voix ferme que non, décidément, il ne peut pas, il ne veut pas se battre contre vous. Vous n'en avez cure : si ce pauvre benêt tient absolument à

vous faciliter la tâche, tant pis pour lui ! Et vous levez votre épée pour frapper. Mais le dragon ne vous en laisse pas le temps : une de ses énormes pattes vient de se détendre brusquement et s'abat entre vous deux. Il vous foudroie du regard et rugit, plein de colère :

- Misérable mortel ! Ton égoïsme et ton envie n'ont-ils donc pas de limites ? Quel monstre es-tu donc ; toi qui es prêt à te faire l'assassin de ton ami pour parvenir à tes fins ? Tu n'es pas digne de rêver en ce lieu ! Tu n'es même pas digne de vivre... Sans vous laisser la moindre chance de fuir, son énorme tête s'abat, la gueule grande ouverte, et ses mâchoires se referment brutalement sur vous. Votre aventure s'achève ici.

175

A l'aube du jour suivant, des gardiens vous font monter jusqu'à une vaste plate-forme installée dans les branches supérieures du grand arbre où se trouve réunie en jugement une grande assemblée du peuple de la Forêt devant laquelle vous comparez afin de répondre du vol de l'embarcation. Sans aucun cérémonial, on vous invite aussitôt à exposer votre point de vue sur le forfait dont vous êtes accusé. Dans un plaidoyer que vous essayez de rendre aussi convaincant que possible, vous vous efforcez de vous justifier en arguant des aléas et des nécessités de votre quête, de l'extrême importance de cette dernière et concluez en vous défendant de votre sincérité et de votre bonne foi. Les réactions dans l'auditoire sont diverses, mais plusieurs de ses membres secouent la tête d'un air peu convaincu, visiblement peu satisfaits de vos explications. L'un d'entre eux se lève et déclare : - Tout cela, ce sont de belles paroles ; je ne vois pas en quoi nous serions concernés par toute son histoire, en admettant qu'elle soit vraie, ce qui reste d'ailleurs à prouver. Tout ce que je vois, c'est que cet individu s'est emparé d'un bien qui ne lui appartenait pas et qu'il n'a aucune excuse valable à fournir pour justifier son acte ! Un brouhaha approbateur s'élève de la foule des hommes en vert. Mais c'est au chef du Peuple de la forêt qu'il

revient d'avoir le dernier mot, et ses paroles vous remplissent de stupéfaction :

Puisque cet homme prétend qu'il a volé notre bateau dans le but de se rendre à la Clairière des rêves, je trouve qu'il serait fort amusant de laisser la clairière décider elle-même de son châtiment. Amenez-le au Sphinx !

Les paroles du chef déclenchent une vague d'hilarité dans les rangs de l'assemblée, et tous ses sujets se mettent à opiner du chef en battant joyeusement des mains. Peu après, on vous fait redescendre, perplexe et un peu effrayé, au pied de l'arbre, puis vous êtes mené sous bonne escorte par un dédale de sentiers tortueux serpentant dans l'épais sous-bois, jusqu'à ce que vous parveniez devant un puissant rempart de bois barrant toute la largeur du chemin. Vos gardes vous arrêtent au pied de la haute barrière, et vous voyez bientôt apparaître à son sommet la massive tête d'une énorme créature, dont les larges yeux, aussi noirs que du charbon, viennent se fixer sur vous.

- Salut à toi, Grand Sphinx, notre chef nous a chargés de te remettre ce coureur d'aventure que nous avons trouvé, avec ses compliments, déclare le chef de l'escorte en vous poussant en avant.

- Hum, je vois, je vois... fait le monstre d'une grosse voix rocailleuse. C'est bien aimable à lui, saluez-le de ma part. Quant à celui-là, n'ayez pas d'inquiétude, je me charge de le juger équitablement.

Une énorme patte velue passe par-dessus la barrière, vous saisit et vous emporte dans les airs. Rendez-vous au [82](#).

Darian vous fait la courte échelle et vous parvenez, non sans mal, à sortir de la fosse. Vous vous retournez aussitôt en lui tendant votre manteau en guise de corde pour l'aider à son tour. Vous parvenez de justesse à le hisser jusqu'à vous avant que la

chausse-trappe qui s'était remise en mouvement ne vienne complètement obstruer l'ouverture. Après avoir poussé ensemble un profond soupir de soulagement, vous contournez avec précaution le périmètre dangereux et continuez d'avancer vers le vieillard endormi. Rendez-vous au [97](#).

177

Vous faites encore un autre rêve, où vous avez la vague impression que quelqu'un surgit entre les arbres qui entourent votre campement, se penche sur votre corps endormi et... éclate de rire ! Vous émergez alors péniblement de votre sommeil, jetant un regard hébété tout autour de vous. Mais vous ne remarquez rien de spécial et ne tardez pas à vous endormir de nouveau. Rendez-vous au [77](#).

178

Reprenant lentement votre souffle après le terrible combat que vous venez de livrer, vous vous penchez sur le corps mutilé du zombie, qui bouge encore un peu. Malgré cela, il ne représente plus guère de danger puisqu'il ne lui reste pratiquement plus ni bras ni jambes. En revanche, son aspect et, surtout, son odeur, sont plus épouvantables que jamais, et l'épais mouchoir plié en quatre que vous cardez étroitement plaqué sur votre nez et votre bouche, tandis que vous l'examinez, suffit à peine à vous empêcher de rendre tripes et boyaux. Fort heureusement, l'équipement du mort vivant est des plus sommaires, et un seul élément semble digne d'intérêt : un petit sac de cuir fixé à sa ceinture. Les yeux fermés et les dents serrées, vous parvenez au prix d'énormes difficultés à surmonter l'horreur du contact de vos mains avec la peau et les chairs en état avancé de putréfaction et à vous emparer du sac. Après avoir reculé de plusieurs mètres (en évitant de rester sous le vent de la créature), vous découvrez à l'intérieur un vieux rouleau de parchemin jauni et desséché. Vous le déroulez avec précaution et constatez avec une joie mêlée de surprise qu'il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémisses. A première vue, elle ne semble guère détaillée, ne

comportant que six points de repère, mais votre cœur fait un bond lorsque vous réalisez que l'un d'eux n'est autre que la Clairière des Rêves ¹Quant aux cinq autres, ils sont désignés sous les noms suivants : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs, et la Cité du Peuple de la Forêt. Bien sûr, encore faut-il que vous trouviez ces divers emplacements ; mais quand vous y serez parvenu, vous ne serez plus très loin de découvrir l'endroit où se cache la Clairière des Rêves. Tout compte fait, votre affrontement avec le zombie n'aura pas été inutile. Rendez-vous au [326](#).

179

Bien qu'ils soient encore agités de quelques soubresauts, les corps des deux zombies - ou du moins ce qu'il en reste - ne représentent plus aucun danger pour vous. Mais pourquoi diable vous ont-ils attaqués ? Comme vous l'explique Darian, seul un sorcier ou un magicien noir a le pouvoir de créer un zombie, et celui-ci, dépourvu de toute pensée ou volonté autonome, ne fait qu'obéir à ses ordres, incapable de la moindre initiative. Mais quel est donc ce sorcier qui veut vous voir morts ? Faisant preuve d'un véritable héroïsme, étant donné l'odeur de plus en plus épouvantable qui s'en dégage, Darian examine les deux corps qui remuent encore faiblement. Il remarque un petit sac de cuir accroché à la ceinture de l'un d'eux et, se pinçant le nez, il se baisse, parvient à l'ouvrir et en extirpe un rouleau de parchemin tout jauni et craquelé. Il fait quelques pas en arrière pour vous rejoindre là où l'atmosphère est nettement plus respirable, avant de dérouler délicatement le parchemin et de l'étaler en pleine lumière de sorte que vous puissiez tous deux l'examiner. Partagés entre la joie et la surprise, vous découvrez qu'il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements. Et mieux encore, elle a beau n'être guère détaillée, ne comportant que six indications de lieux, l'un d'entre eux n'est autre que la Clairière des Rêves ! Quant aux cinq autres, ils sont désignés sous les noms suivants : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs, et la Cité du Peuple de la Forêt Si la colonne de pierre qui émerge non loin entre les arbres est bien l'Obélisque, cela



179 Vous découvrez qu'il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements.

veut dire que vous êtes tout près de découvrir la Clairière des Rêves ¹Rendez-vous au [126](#).

180

Vous acceptez la proposition du magicien mais Darian la refuse. Tournant les talons sans ajouter un mot, il se dirige vers la sortie de la caverne. Mais le magicien ne lui laisse pas le temps de la rejoindre : il lève la main et un éclair de feu jaillit de son doigt tendu et va frapper dans le dos votre compagnon, qui s'écroule foudroyé. Horrifié, vous tirez votre épée pour venger votre ami. Mais le magicien est le plus rapide, et votre vie se consume à son tour dans une violente gerbe de feu. Votre aventure s'achève ici.

181

- Il n'y aura ni représailles ni châtement. Je vous accorde à tous mon pardon, même à ceux qui refusent de s'incliner devant moi, déclarez-vous d'une voix forte. (Vous tournant vers vos hommes pour les prendre à témoin, vous continuez :) Aurions-nous remporté la victoire, si nous avons demandé grâce quand l'ennemi nous submergeait de toute part ? Ceux-là ne font que montrer un même courage, et une grande fidélité, même s'ils se trompent. Qu'ils me haïssent s'ils le veulent, je leur en laisse la liberté. Peut-être comprendront-ils un jour que la seule liberté que Théo ait jamais offerte, c'est celle de tuer ou d'être tué. Peut-être alors commenceront-ils à m'aimer et à m'accepter pour roi, comme leurs camarades l'ont déjà fait. Laissez-les aller, maintenant.

Mais les derniers irréductibles mettent à leur tour genou en terre et s'inclinent avec respect devant vous. Une formidable ovation jaillie de toutes les poitrines envahit aussitôt le champ de bataille, et les guerriers des deux camps réunis se mettent à scander votre nom avec ferveur ! Patience et miséricorde sont deux grandes qualités chez un roi... Au milieu de ce tumulte, le champ de bataille s'es-lombe progressivement sous vos yeux, et vous vous (éveillez bientôt dans la Clairière des Rêves. Épuisé

par tous vos efforts, vous ne cherchez même pas à vous relever et restez allongé sur le sol. Ramenez vos points d'ENDURANCE à leur total de départ. Rendez-vous au [73](#).

182

Préférant l'un comme l'autre parvenir séparément à la clairière, vous vous en ouvrez au chef de l'escorte qui n'y voit pas d'inconvénient. Darian est emmené de son côté par une partie de l'escorte tandis que le teste des gardes vous conduit par un dédale de sentiers sinueux à travers la forêt jusqu'à une haute et large barrière qui interdit tout passage. Au pied de la barrière en compagnie de votre escorte, vous voyez bientôt apparaître une tête massive à son sommet, et deux larges yeux noirs comme le charbon se fixent sur vous.

- Salut à toi, Grand Sphinx, lui déclare le chef de l'escorte. Notre chef nous a chargés de te présenter ses compliments et il t'envoie ce coureur d'aventure égaré que nous avons accueilli un moment. Il te prie en outre de le bien traiter, car nous pensons qu'il s'agit d'un homme d'honneur autant que de valeur.

- Hum... bon, bon, je vois... fait la créature de sa grosse voix en hochant la tête. Dites à votre chef que je le salue bien, et qu'il ne s'inquiète surtout pas pour celui-là, je vais le juger en toute équité, comme les autres.

Sur ces mots, une énorme patte velue jaillit de derrière la barrière, se referme sur vous et vous emporte dans les airs... Rendez-vous au [82](#).

183

Votre sommeil est agité, troublé par une succession presque ininterrompue de rêves. Dans l'un, vous êtes roi, mais tous vos sujets vous haïssent et vous craignent, quoi que vous fassiez pour eux et quelle que soit la bienveillance avec laquelle vous les traitez. Dans un autre, vous êtes toujours roi, mais personne (à part vous) ne semble le savoir. Vous vivez seul dans un Palais

Royal déserté de tout serviteur ou courtisan, préparant vous-même vos repas et passant vos journées à vous morfondre sur votre trône dans la salle des audiences, perpétuellement déserte, avec le secret espoir que quelqu'un vienne enfin vous tirer de votre solitude. Ce qui n'arrive jamais. Inutile de préciser que ce sommeil ne vous apporte guère de repos. Rendez-vous au [177](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[177](#)

CHOIX

[111](#) [140](#)

DE DARIAN

Autre [177](#)

184

Fermant les yeux, vous vous concentrez de toutes vos forces sur une seule pensée : sortir de la salle de marbre. Lorsque vous les ouvrez de nouveau, vous êtes de retour dans la Clairière des Rêves. Un corps est allongé près du vôtre, mais en vous tournant vers lui, vous découvrez qu'il ne s'agit pas de Darian, mais du minotaure ! L'instant d'après, les lourdes paupières du monstre commencent à battre et il ouvre les yeux. Vous vous relevez d'un bond, liez votre épée et reprenez le combat commencé dans votre Rêve. Si vous ne vous souvenez pas du nombre de points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** du minotaure, demandez à Darian de vous le rappeler. N'oubliez pas que vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** chaque fois que vous êtes touché. N'oubliez pas non plus que vous n'êtes plus dans le Monde des Rêves, et que rien ne vous empêche désormais d'utiliser la magie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#).

185

Non sans une pointe de regret, vous quittez Darian et revenez sur vos pas jusqu'à votre campement. Vous avez du mal à trouver le sommeil, hanté par la discussion que vous venez d'avoir avec Darian et sans parvenir à chasser un doute de votre esprit : avez-

vous vraiment pris la bonne décision ? Il est de toute façon trop tard pour changer d'avis ; vous efforçant de ne plus penser à rien, vous parvenez finalement à vous endormir. Dès votre réveil, rendez-vous au [246](#).

186

Continuant de suivre la piste, vous tirez de votre sac quelques provisions que vous avalez sans vous arrêter. Vous efforçant de vous déplacer le plus silencieusement possible, vous ne cessez de pesta intérieurement contre l'inévitable bruit que vous faites à chaque pas en foulant le tapis de feuille-, mortes qui recouvre le sol. Peu après, il vous semble qu'un bruit semblable vient répondre à celui que vous faites. Vous vous figez aussitôt sur place tendant l'oreille pour en avoir le cœur net : pas de doute, il s'agit bien d'un bruit de pas ; quelqu'un d'autre marche sur la piste, venant de la direction opposée, et vous n'allez pas tarder à vous rencontrer. Décidez-vous de vous dissimuler dans les fourrés afin d'observer l'arrivant et essayer de savoir qui donc peut bien aussi oser voyager à travers la Forêt des Gémissements (rendez-vous au [37](#)) ou préférez-vous attendre tranquillement au milieu de la piste qu'il arrive jusqu'à vous, en gardant à l'esprit ce qu'on vous a dit des étranges pouvoirs des hôtes de la forêt (rendez-vous au [288](#)) ?



187

Tirant brusquement votre épée, vous vous ruez sauvagement sur Darian. Mais l'effet de surprise n'est pas exactement celui que vous escomptiez : il a déjà l'épée à la main et riposte instantanément, avec une égale furie. Il semblerait en fait que vous ayez eu la même idée au même moment. Assurez-vous bien que vous connaissez le total exact d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de Darian. Vous vous affrontez avec une telle rage, vos Assauts sont si frénétiques que vous ne pourrez pas utiliser la magie au cours du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [145](#). Si vous vous mettez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [96](#).

188

La carte vous indique que la Clairière des Rêves n'est qu'à quelques minutes de marche au-delà de la barrière, mais l'Incantation de Sens de Danger a réagi positivement (retranchez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**), signe qu'un danger est tapi derrière la barrière. Préférez-vous essayer de la contourner en quittant la piste pour vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [303](#)) ou, prenant votre courage à deux mains, allez-vous carrément avancer jusqu'au pied de la barrière et frapper pour demander le passage (rendez-vous au [312](#)) ?

189

Une terrifiante bête replie ses pattes et se couche avec une lenteur majestueuse de façon à amener son énorme tête à votre niveau. Puis elle prend la parole, et le grondement de sa voix prodigieuse envahit la clairière :

- Soyez les bienvenus dans la Clairière des Rêves, le sais qui vous êtes tous deux et quelles raisons vous amènent ici, je sais quels sont les Rêves que vous voudriez réaliser, mais ce que j'ignore, c'est si vous avez tous deux assez de courage pour rêver ici. Vous avez certes surmonté bien des dangers pour arriver jusqu'à moi, mais serez-vous assez forts pour affronter ceux qui se cachent

dans les replis de votre esprit ? Nous le verrons bien. Pour l'heure j'ai malheureusement une nouvelle désagréable .1 vous annoncer.

Un rictus menaçant déforme sa gueule gigantesque tandis que ses grands yeux obliques couleur d'or viennent tour à tour plonger dans les vôtres et ceux de Darian.

- Seul un homme à la fois peut rêver dans ma clairière, poursuit le Grand Dragon. Or, vous êtes deux !

Il y a une telle malice dans le ton de sa voix que vous en frissonnez, redoutant ce qui va suivre. 11 vous n'avez guère besoin d'attendre longtemps.

- Vous devez savoir qu'une fois entré dans la clairière, l'unique façon d'en sortir est d'accomplir son Rêve ou de mourir. Puisque seul l'un d'entre vous est autorisé à rêver, la solution du problème nie semble évidente : vous allez devoir vous affronter devant moi. Jusqu'à la mort. Le sort des armes décidera de celui qui aura le privilège de rêver ici Seul.

Sur ces mots, le dragon, rejetant la tête en arrière, laisse échapper un long ricanement sardonique, tandis que vous échangez avec Darian des regard» remplis d'interrogation.

- En garde, maintenant, dit le dragon d'un ton imprérier. N'essayez pas de tergiverser, vous n'avez pas le choix !

Vous voilà placé face à une terrible décision, que vous devez prendre sans délai, et sans pouvoir consulter Darian. Êtes-vous prêt à affronter Darian dans un duel à mort afin de pouvoir, par la force du Rêve, regagner votre place légitime sur le trône de Franzos (rendez-vous au [62](#)) ou refusez-vous catégoriquement de vous livrer à ce combat fratricide, n'hésitant pas à braver ainsi le courroux du terrible gardien (rendez-vous au [132](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

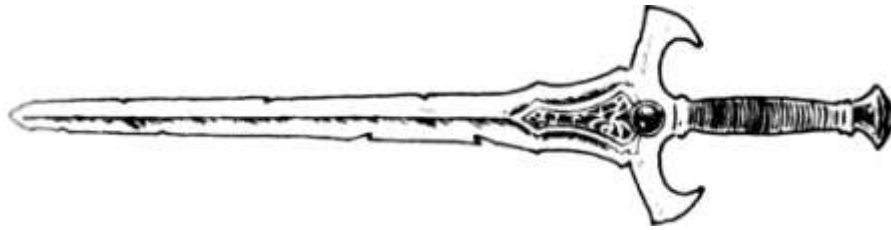
[62](#) [132](#)

CHOIX

[37](#) [62](#) [213](#)

DE DARIAN

[172](#) [174](#) [132](#)



190

Du moment que l'un de vous possède l'usage du Sortilège de Télékinésie, il vous reste une chance de salut. Cependant, il vous faudra concéder pas moins de 8 points d'ENDURANCE si vous voulez l'utiliser. Une perte que vous pouvez parfaitement répartir entre vous deux comme vous l'entendez, du moment que le total s'élève bien à 8 points. Si vous parvenez à les réunir, le pouvoir du sortilège aura la force de briser l'invisible filet magique dans lequel l'ermite vous a enveloppés, et plus rien ne pourra vous empêcher de courir vous mettre en sécurité dans la forêt. Le sortilège agit comme prévu et vous vous êtes mis hors d'atteinte du redoutable ermite. Reprenant votre souffle, vous vous penchez ensemble sur la carte. Rendez-vous au [85](#).

191

Le cadavre de Darian gît à vos pieds sur le sol de la taverne. Cette victoire vous laisse un goût amer, mais aviez-vous seulement le choix ? Plein de lassitude, vous vous retournez et levez à nouveau votre épée pour affronter, désespérément seul, le groupe des tortionnaires. Mais la stupeur vous fige sur place : ils ont tous disparu ! Plus personne ne s'acharne sur le Grand Dragon, et son grand corps aux reflets de bronze ne porte plus la moindre trace des terribles sévices qu'ils lui infligeaient il y a encore quelques

instants. Il vient coucher sa masse énorme à vos pieds et pose confortablement sa tête au creux de ses pattes croisées, de façon que vous soyez à sa hauteur. Ses grands yeux luisent dans la semi-pénombre de la caverne et viennent se fixer dans les vôtres, hypnotiques, fascinants, et vous détournez aussitôt la tête pour échapper à leur emprise, car vous n'oubliez pas le vieil adage qui dit que quiconque regarde un dragon dans les yeux trouve la folie.

- Tu as agi dignement, Issel, gronde doucement l'antique créature. D'autant plus dignement qu'il t'a fallu te résoudre à tuer ton compagnon. Pour tant, pas un instant tu n'as hésité et ta main n'a pas tremblé ; pourquoi ?

Voilà qui ressemble fort à une nouvelle ruse du dragon, destinée à vous mettre encore une fois à l'épreuve, vous dites-vous en soupirant intérieurement, car vous êtes plus que fatigué de ce petit jeu et avez bien envie de le lui faire savoir. Mais curieusement, quelque chose vous pousse répondre à sa question.

- Je ne pouvais simplement pas m'en aller en laissant ces hommes continuer de vous torturer, expliquez-vous d'un ton las. Et que Darian se range ou non de leur côté ne changeait rien à l'affaire : j'aurais fait preuve de lâcheté si je m'étais comporté ainsi, j'aurais manqué à mon honneur.

Alors tu as tué ton ami pour une simple question d'honneur ? Vous secouez la tête.

Non, pas seulement. En fait, j'ai pensé que je n'avais pas le choix. Car si je m'étais contenté de m'en aller tranquillement en les laissant vous torturer, je me serais fait leur complice. Un complice passif, certes, mais un complice tout de même. Avant vu ce qu'ils vous faisaient, et le jugeant inadmissible, j'endossais une part de la responsabilité en n'intervenant pas pour soulager votre sort. Et cette part de responsabilité, si minime soit-elle, je n'en voulais à aucun prix.

Il y a un long silence, seulement rythmé par la lente **RESpiration** de la puissante créature. Puis Bel Gath i ni rouvre à nouveau la gueule pour parler, mais, chose étonnante, sa voix grondante s'est subitement changée en un murmure plein d'une douceur dont vous ne l'auriez jamais cru capable.

-Honneur et responsabilité... les deux qualités qui ont le plus nécessaires à un roi. rendant un moment, vous restez stupidement muet, sans comprendre. Puis, la folle idée fait lentement son chemin dans votre cerveau et, les yeux agrandis par la stupéfaction, vous l'interrogez du regard, trop abasourdi pour pouvoir parler. Le dragon hoche lentement la tête, puis d'une voix redevenue tonnante, il proclame :

-Le roi Théo est mort ! Franzos a un nouveau souverain. Longue vie au roi Issel ! Rendez-vous au [9](#).

192

L'union faisant la force, vous avez décidé avec Darian de rechercher ensemble la Clairière des Rêves. Pour faciliter le déroulement de vos aventures, demandez à Darian de vous indiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (vous pouvez utiliser pour cela une case de Compte Rendu de Combat si vous le voulez). Ayant choisi de coopérer, vous devez examiner ensemble les possibilités qui s'offrent à vous. Si vous vous dirigez vers l'ouest, la piste prend fin rapidement. Allez-vous suivre la piste vers l'est (rendez-vous au [232](#)) ou vous enfoncer directement dans la forêt (rendez-vous au [75](#)) !

193

Suivant les tours et détours du sentier, vous arrivez à un passage où les branches emmêlées des arbres qui le bordent descendent si bas qu'elles vous obligent à vous courber en deux pour pouvoir continuer. Mais à peine engagé sous ce véritable tunnel végétal, vous sentez avec horreur les branches s'agripper comme de longs doigts crochus. à vos cheveux, vos vêtements, vos jambes. Les

arbres vous attaquent ! Vous allez devoir livrer un combat difficile pour parvenir à vous libérer. Si vous disposez d'un sortilège vous permettant d'enflammer les arbres à distance, vous pouvez l'utiliser. Dans le cas contraire, vous allez devoir vous servir de votre épée - dommage de ne pouvoir l'échanger contre une hache ! Les arbres, considérés comme une entité unique, sont dotés collectivement de 10 points d'ENDURANCE : vous devrez lentement causer la perte de ces 10 points en l'espace de 7 Assauts, au maximum. Si vous n'y parvenez pas leurs branches acheveront de vous immobiliser et telles des fouets, leurs lianes viendront s'enrouler autour de votre cou et vous étrangleront.

ARBRES ÉTRANGLEURS ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur de ces envahissants végétaux, rendez-vous au [13](#).

194

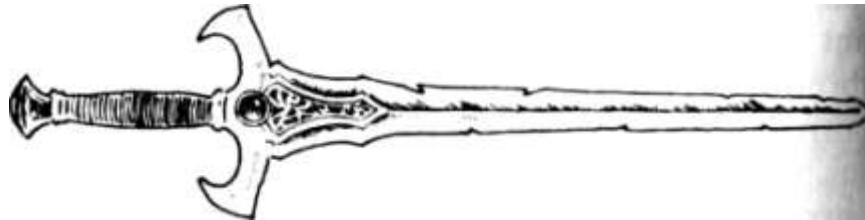
Vous découvrez avec plaisir qu'il ne s'agit que d'une petite biche qui traverse la clairière en trotinant. Au moment où elle va pénétrer sous les arbres, elle est brutalement arrêtée par une des énormes toiles. Affolé, le petit animal se débat en tous sens, mais ses mouvements désordonnés ne contribuent qu'à l'emprisonner un peu plus dans le piège gluant, tandis qu'une créature d'épouvante, jusque-là dissimulée dans les arbres, descend lentement sur elle, suspendue à son fil. L'araignée géante apte de façon répugnante ses huit longues pattes chitineuses au-dessus de sa proie terrorisée, dont elle se rapproche inexorablement, et les puissants i rocs à venin qui saillent de sa vilaine face d'aspect étrangement humain secrètent déjà quelques gouttes de poison en prévision du festin à venir. Allez-vous voler au secours de la biche en danger rendez-vous au [173](#)) ou contempler l'horrible spectacle sans bouger (rendez-vous au [48](#)) ?

195

La carte est formelle, la Clairière des Rêves est toute proche, au-delà de cette barrière. Allez-vous tenter de la franchir d'une manière ou d'une autre rendez-vous au [312](#)) ou essayer de la contourner en passant par la forêt (rendez-vous au [303](#)) ?

196

1. Midis que vous progressez vers la sortie du tunnel, vous sentez en vous comme une étrange différence. Qui sait, peut-être avez-vous réellement détruit la mauvaise partie de ce qui est en vous ? Émergeant de nouveau à l'air libre dans la vive clarté de la Clairière des Rêves, vous clignez un instant des yeux, aveuglé, avant de réaliser que face à vous couché de tout son long, vous attend le Grand Dragon ! Rendez-vous, tremblant d'effroi, au [328](#).



197

Vous vous engagez en direction de l'est sur la large piste bordée d'arbres monumentaux. Au bout d'environ une heure de marche, vous observez que la piste se rétrécit considérablement et semble de plus en plus à l'abandon. Un peu plus loin, un énorme tronc d'arbre abattu en travers de la piste vous barre résolument la route. Au-delà, il n'y a plus que l'épais fouillis végétal d'un sous-bois touffu, sans la moindre trace de chemin d'aucune sorte. Décidez vous de revenir sur vos pas et de suivre la piste dans l'autre sens (rendez-vous au [167](#)) ou préférez vous vous enfoncer directement dans la forêt, en espérant finir par tomber sur un chemin menant à la Clairière des Rêves (rendez-vous au [255](#)) ?

Succombant à la furie de vos assauts, le vieillard s'écroule enfin à vos pieds. Mais votre victoire a un goût amer, car Darian, votre infortuné compagnon, l'a précédé dans la mort. Tristement, vous recouvrez son corps de son manteau et ramassez l'amulette qui gît dans l'herbe à côté de sa main crispée par l'agonie. C'est tout ce que vous pouviez faire pour lui, et vous vous remettez en marche sur la piste, le cœur lourd. Peu après, à un détour du chemin, vous tombez nez à nez avec l'imposante silhouette du Sphinx qui, visiblement, vous attendait, l'a puissante créature s'incline profondément devant vous et vous lance d'une voix tonitruante :

-Longue vie à toi, roi Issel ! Des mots qui pour vous revêtent maintenant une signification toute particulière, tant il est vrai que votre vie pourrait, en effet, s'avérer fort longue ! Le Sphinx vous invite respectueusement à monter sur une de ses pattes largement étalée, paume en l'air, •air le sol à vos pieds. Une fois dans sa patte, il vous soulève avec toujours autant de déférence et vous fait asseoir à califourchon sur sa large échine ailée. Après s'être assuré que vous êtes bien confortablement installé, il commence à battre des ailes et vous demande :

- Ou désires-tu aller, mon Seigneur ? vous arrachant malgré vous un sourire.

- A Franzos ! répondez-vous, et il bondit dans les airs.

Vous décrivez quelques cercles en prenant de l'altitude au-dessus de la Clairière des Rêves dont vous contemplez pour une dernière fois les décombres, puis le Sphinx pique droit vers le nord, survolant la vaste étendue de la Forêt des Gémissements. A ce moment, vous remarquez, haut dans le ciel, un bref éclat mordoré, comme le reflet du soleil sur les ailes d'une autre formidable créature. Mais l'instant d'après, cela a disparu, et vous demeurez seul face à un long et heureux destin. Votre aventure s'achève ICI. Toutes nos félicitations !

Vous gardez les yeux fixés sur la source, et bientôt les contours de votre vision deviennent flous, ses eaux se mettent à onduler et semblent vouloir s'écouler vers l'extérieur. C'est un peu comme si vous étiez en train de tomber dans la source depuis une grande hauteur. Et plus vous en approchez, plus la scène qui commence à s'y dessiner devient nette. L'esprit toujours concentré sur votre héritage perdu, vous étouffez un cri car ce que vous contemplez ne peut-être que la salle du trône du Palais du roi Théo, qui se trouve à grande distance ! L'usurpateur est assis sur son trône, et il parle à un homme dont vous ne pouvez voir que le dos. - Fais en sorte qu'Issel n'atteigne jamais la Clairière des Rêves, dit-il. Il ne faut pas lui laisser la moindre chance de remettre la main sur le trône de ses stupides ancêtres. Il n'y a qu'un roi à Franzos, c'est moi, et j'entends bien le rester ! Alors écoute-moi bien, tue pour moi ce jeune imbécile, et tu seras richement récompensé. Et ne t'avise surtout pas d'échouer, ce serait signer ton propre arrêt de mort !

L'interlocuteur du roi acquiesce silencieusement et s'incline profondément. Puis, le roi Théo l'ayant congédié d'un geste de la main, l'homme se retourne pour quitter la salle, et vous reconnaissez/ immédiatement des traits familiers. C'est Darian ! L'image disparaît progressivement, mais vous n'y prêtez déjà plus attention, tant les pensées s'entrechoquent dans votre esprit. Faut-il vraiment croire ce que vous venez de voir ? Si oui, vous devez attaquer Darian immédiatement, sans lui laisser le temps de vous tuer comme il en a reçu l'ordre. Et si la source mentait ? La décision à prendre est aussi délicate que pénible, d'autant que votre vie n'est pas seule en jeu, elle est liée au sort de votre Royaume. Efforcez-vous de choisir avec sagesse. Si vous décidez d'attaquer Darian, rendez-vous au [272](#). Si vous refusez de croire ce que vous avez vu, rendez-vous au [230](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	272 230
CHOIX	112 325 76
DE	218 272 20
DARIAN	Autre 272 230

200

Vous n'avez pas réussi à vous convaincre que vous pouviez marcher sur un nuage, contrairement à Darian qui continue d'avancer, tandis que vous vous enfoncez brutalement dans la blancheur humide et impalpable. Votre chute est vertigineuse, vous sentez le sol approcher à toute vitesse sous vos pieds et vous vous recroquevillez en hurlant en attendant l'impact... qui ne se produit pas ! Loin de vous écraser, vous sentez soudain que vous êtes allongé sur le dos. Quelque part. Vous soulevant sur vos avant-bras et regardant autour de vous, vous le connaissez une nouvelle fois la Clairière des Rêves. Étendu à côté de vous, il y a le corps endormi de Darian, que vous prenez bien garde de ne pas déranger. Vous vous relevez et commencez à arpenter lentement la clairière, mais le temps passe, et vous jetez des coups d'oeil de plus en plus fréquents à la silhouette endormie de votre compagnon. Vous devez attendre le moment où Darian se tendra au 109 ou bien au 227, à l'exclusion de tout autre. Si Darian se rend au 109, rendez-vous au [109](#). Si Darian se rend au 227, rendez-vous au [151](#).

201

Sans oser relever les yeux, vous répondez à regret : - Je suis navré, mais je ne peux pas. Ma grand-mère m'a toujours dit que celui qui regardait un dragon dans les yeux devenait fou et mourait. Je ne veux pas mourir.

- Est-ce là la sagesse ? demande alors l'antique créature. Est-ce là le courage ? J'ai bien peur que non. Tu viens d'échouer, jeune mortel, conclut-il avec, lui aussi, une pointe de regret dans la voix. Ton esprit est trop soupçonneux, ton cœur n'est pas assez vaillant. Adieu, Issel !

- Attendez ! hurlez-vous en relevant la tête. Mais il est trop tard. La clairière s'est évanoui sous vos yeux et vous vous retrouvez à nouveau sur la Grande Route de l'est, à l'extérieur de la Forêt des Gémissements. De lourds nuages noirs roulent en tempête dans le ciel et la pluie tombe à verse. Votre aventure aurait pu tout aussi bien ne jamais avoir commencé... Elle s'achève ici.

202

Tournant dédaigneusement le dos à l'entrée de la grotte, vous vous enfoncez de nouveau dans la forêt. Presque immédiatement, une piste, plu étroite que celle par laquelle vous aviez pénétre dans la Forêt des Gémissements, coupe votre route. Allez-vous vous aventurer à suivre cette nouvelle piste vers la droite (rendez-vous au [56](#)), vers la gauche (rendez-vous au [193](#)) ou bien préférez-vous aller imperturbablement votre chemin sans tenu aucun compte de cette nouvelle possibilité - **riche** de promesses et lourde de dangers - qui vous est offerte (rendez-vous alors, sans regret, au [149](#)) ?

203

De fulgurants éclairs de feu jaillissent en rafale de la main noueuse de l'ermite, chargeant l'atmosphère d'une lourde odeur d'ozone, de plus en plus précis malgré vos bonds désespérés pour les éviter. A l'évidence, ce vieillard est un magicien de grande envergure et vous devez trouver immédiatement une issue à cette situation périlleuse. Deux possibilités s'offrent à vous : continuer le combat, car, si redoutable soit-il, l'ermite n'est sûrement pas invincible ; ou bien chercher le salut dans la fuite ! Darian et vous avez dû vous séparer pour éviter d'offrir une cible unique à votre adversaire, et comme il paraît peu probable qu'il accepte de

rester tranquille un moment pour vous laisser discuter en paix, vous allez devoir prendre votre décision chacun de votre côté. Continuez-vous le combat contre l'ermite (rendez-vous au [6](#)) ou prenez-vous vos jambes à votre cou pour vous mettre à l'abri dans la forêt (rendez-vous au [227](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [6](#) [227](#)

CHOIX [270](#) [6](#) [98](#)

de **DARIAN** [160](#) [102](#) [227](#)

204

Levant tous deux les mains en signe de salut pacifique, vous vous approchez des inconnus. Voyant que vous n'avez pas d'intentions belliqueuses, cinq il entre eux retournent auprès du dragon, dont les rugissements de douleurs reprennent aussitôt. Le sixième, manifestement un sorcier d'après sa mine et son accoutrement, vient vous saluer et vous demande qui vous êtes et ce que vous faites ici. Après avoir entendu vos explications, il se met à sourire :

le vois, jeunes gens, que vous ignorez bien des choses sur la Clairière des Rêves. Vous savez, bien entendu, que cette créature en est le Gardien, mais i c que vous ignorez, c'est que l'existence même de la clairière repose sur le seul pouvoir de ce monstre. Voilà pourquoi nous le retenons prisonnier. Et si nous le torturons sans relâche - une tâche bien épuisante, je vous l'assure ! - c'est que tant qu'il souffre, l'énorme puissance de ses forces magiques lui échappe et monte de son corps pour être captée par la clairière, qui en tire son pouvoir. Si la magie était eau, la clairière serait un lac, et la souffrance du dragon sa source. Que la source vienne à se tarir, et le lac s'assèche, la clairière perd tout pouvoir. Mais les choses seraient bien pires encore si, par malheur, nous devions cesser de faire souffrir ce monstre, car il aurait tôt fait de recouvrer sa puissance, et les invisibles liens

magiques dans lesquels nous le retenons ne lui résisteraient pas longtemps. Une fois libre, il ravagerait la Clairière des Rêves, puis la Forêt des Gémissements, et la terreur serait lâchée sur le monde ! Afin qu'une telle chose ne puisse se produire, les Sages de trois Royaumes tiennent des réunions régulières au cours desquelles sont choisis les Champions et les Magiciens auxquels revient la lourde responsabilité de conserver cette créature dans les affres du tourment et de la douleur, pour que ses pouvoirs servent au bénéfice de l'humanité.

Étourdiment, vous lui faites remarquer que tout cela vous semble bien cruel, sur quoi l'homme éclate franchement de rire. Mais le noir regard qu'il vous lance en même temps vous indique qu'il ne goûte guère vos paroles.

- Bien sûr, c'est cruel ! vous rétorque-t-il comme s'il s'adressait à un enfant. C'est même très cruel, mais ce n'est encore rien comparé à l'horreur et à la souffrance que ce monstre répandrait sur le monde s'il pouvait se libérer. Savez-vous seulement qui est cette créature ? C'est Bel Gath, le dernier des Grands Dragons, le plus puissant de sa race maudite ! Une race de monstres avides de carnage, une race qui en son temps causa d'immenses ravages à la surface de ce monde ! Certes, nous sommes cruels, mais je dis que nous ne le serons jamais assez à l'encontre d'une telle créature, après tout ce qu'elle a pu faire, elle et ses semblables, au cours de sa longue vie malfaisante. Mais n'ayez crainte, ce monstre a la peau dure, il est capable d'en supporter bien davantage encore, et nous accepterions volontiers l'appoint de deux paires de bras supplémentaires. Joignez-vous donc à nous ! Acceptez-vous aussitôt cette offre (rendez-vous au [319](#)) ou demandez-vous qu'on vous laisse un moment pour en discuter entre vous (rendez-vous au [27](#)) ?

205

Cote à côte, l'épée à la main, vous attendez au milieu de la piste l'apparition de ce qui cause tout ce bruit. Mais lorsque, jaillissant de la courbe qui vous précède, la créature entre dans votre

champ de vision, vous ne pouvez ni l'un ni l'autre réprimer un frisson de terreur en découvrant sa taille et sa vélocité. Car c'est un ver de plus de 30 mètres de long, haut comme trois hommes, qui fonce aveuglément sur vous à la vitesse d'un cheval au galop ! trop tard pour vous cacher : le monstre n'a pas d'yeux, mais il vous a senti et vous débusquerait immédiatement. Trop tard pour fuir : il est plus rapide que vous. Vous n'avez pas le choix, l'attaque est votre seule chance ; vous bondissez tous deux en avant en faisant tournoyer vos épées et en hurlant sauvagement pour vous donner du courage. Mais cette créature, dont le métabolisme est aussi simplifié que son corps est gigantesque, est bien peu vulnérable : vous aurez beau larder ses flancs mous de dizaines de coups d'épée, vous ne parviendrez au mieux qu'à lui causer des démangeaisons passagères. Et même le Sortilège de l'Imparable Botte Mortelle ne pourrait suffire à tuer ce ver monstrueux. Il n'existe qu'un moyen de l'occire : le frapper au-dessus du mufler, là où devraient être ses yeux, s'il en avait, et où se trouve son centre nerveux. Mais c'est une cible haut perchée, que la vivacité du monstre rend d'autant plus difficile à atteindre. Pour y parvenir, vous devrez donc en premier lieu faire appel à votre **AGILITÉ**. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, votre bond vous met en bonne position pour frapper le ver dans sa partie vulnérable. Lancez de nouveau les dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre épée s'enfonce juste au bon endroit, et la créature n'en a plus pour longtemps. Si vous échouez, priez très fort pour que votre compagnon réussisse de son côté, car vous n'avez droit qu'à un seul Assaut. Si l'un d'entre vous réussit, rendez-vous au [231](#). Si vous échouez tous les deux, le ver géant vous écrase comme deux vers de terre et votre aventure s'achève ici.

206

Ayant jugé préférable de rêver séparément, vous vous souhaitez bonne chance et allez vous allonger! chacun à un bout de la Clairière des Rêves. A peine étendu, vous sentez la fatigue vous envahir, et vous ne tardez pas à sombrer dans un profond

sommeil Mais avant de pénétrer dans l'Univers des Rêves, ramenez votre **ENDURANCE** à son total de départ, et assurez-vous que Darian en fait autant. Seulement ensuite, rendez-vous au [127](#).

207

Le Rêve dans lequel vous pénétrez est fort étrange. Vous vous trouvez avec Darian à l'extrémité d'une longue et haute salle presque entièrement recouverte de marbre fin. Loin au-dessus de vos têtes, de formidables arcs-boutants ornés d'arabesques et de sculptures soutiennent la voûte. Sous vos pieds, le sol est constitué de larges dalles polies noires et blanches formant un immense damier. Deux longues rangées de colonnes de marbre cannelées courent symétriquement sur toute la longueur de la salle jusqu'à sa lointaine extrémité. Les murs testent, quant à eux, perdus dans un brouillard flou, dans les limbes qui forment la frontière du Rêve, et il vous est impossible d'évaluer exactement la largeur de la salle. A l'autre extrémité, vous distinguez, rapetissée par la distance, une vaste estrade de marbre blanc surmontée d'un trône solitaire. Assis sur le trône, il y a un vieillard, la tête penchée sur le côté et appuyée sur une main comme s'il dormait. La magie semble impuissante en ce lieu. Avez-vous vous avancer vers le vieillard assis sur le trône (rendez-vous au [74](#)) ou vous adresser à lui de là où vous êtes (rendez-vous au [153](#)) ?

208

L'énorme patte du dragon s'abat sur vous, mais d'un vif bond de côté, vous l'esquivez de justesse et liez entre les arbres à une vitesse dont jamais vous ne vous seriez cru capable. Réalisant bientôt que vous avez mis entre vous deux une quantité largement suffisante de végétation impénétrable pour une créature de sa taille, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Mais sa voix, elle, peut encore atteindre vos oreilles, et ce qu'elle rugit, vous regrettez bien vite de l'avoir entendu.

- Soit maudit, Issel ! Par ta faute, je reste prisonnier de la clairière, contraint d'attendre encore et encore, jusqu'au jour où un autre la trouvera à son tour et sortira victorieux de ses cauchemars. Et tu peux déjà commencer à trembler, car tôt ou tard ci-jour viendra ; tôt ou tard, je m'envolerai vers toi, et rien ne pourra m'arrêter. Scrute bien le ciel, Issel, car ma vengeance suivra chacun de tes pas. La voix terrible s'est tue sur ces mots, et un silence pesant s'est abattu sur la forêt. Vous êtes libre de partir, mais vous savez que le dragon n'a pas menti. Un jour ou l'autre, vous apercevrez sa silhouette immense dans le ciel, et vous serez détruit, broyé avec tout ce que vous aimez. Et, tandis que vous mettez en marche vers Franzos et le trône qui vous attend, vous sentez déjà la menace du Grand Dragon distiller dans vos veines le poison de l'angoisse, vous offrant un petit aperçu du long cauchemar que sera votre existence. Votre aventure s'achève ici.

209

Vous vous approchez prudemment de l'entrée du tunnel. Son sol est formé d'une succession de marches basses taillées dans la pierre qui s'en foncent rapidement dans l'obscurité. Côte à côte, vous commencez à les descendre lentement, en tâtonnant comme un couple d'aveugles. Mais au bout d'un moment, vous commencez à percevoir loin au-dessous de vous, une faible tache de lumière. La lueur grossit et s'intensifie à mesure que vous en approchez, et vous débouchez finalement dans une vaste caverne souterraine éclairée par une série de torches disposées le long de ses parois. Leurs flammes dansantes dispensent une lumière fantomatique qui projette de grandes ombres vacillantes sur tout le pourtour de la caverne, et livre à vos regards un spectacle inattendu. Jamais en effet vous n'auriez imaginé découvrir le Grand Dragon Bel Gath, le prodigieux Gardien de la Clairière des Rêves, en pareille posture ! Couché sur le flanc à l'autre extrémité de la caverne, il recroqueville son corps gigantesque et hurle de douleur sous les coups conjugués de six hommes qui l'entourent. Il ne semble pourtant retenu par aucune chaîne ou entrave, mais Darian vous glisse à l'oreille que d'invisibles et puissants liens



209 *Le dragon recroqueville son corps gigantesque et hurle de douleur sous les coups de six hommes.*

magiques le retiennent prisonnier. Le groupe de ses assaillants est constitué à parts égales de guerriers, vêtus d'armures brillantes et de heaumes richement ornés, et de magiciens en longues robes noires pourvus des insignes et attributs de leur caste. Les épées des uns frappent et fouaillent inlassablement le corps du dragon tandis que les bâtons de pouvoir des autres crachent de foudroyants éclairs de feu qui emplissent la caverne d'une odeur d'ozone et de chair brûlée. Assailli de tous côtés, le corps du Grand Dragon n'est plus qu'une plaie sanguinolente. En dépit de sa cruauté, peut-être même à cause d'elle, cet incroyable spectacle vous fascine l'un et l'autre, et vous ne pouvez vous retenir de vous en approcher. Rendez-vous au [148](#).

210

Plié en deux, à demi asphixié, crachant et soufflant comme un bœuf, vous zigzaguez en titubant sur la piste jusqu'à être hors d'atteinte des arbres étrangleurs et de leurs mortels appendices. Lorsque vous vous retournez, c'est pour voir votre ami, l'infortuné Darian, se balancer mollement, la langue pendante et les yeux exorbités, sous l'une des branches. L'instant d'après, son corps est brutalement aspire vers le haut et disparaît dans le feuillage agité de tremblements gloutons. Pétrifié d'horreur, vous comprenez que vous ne pouvez plus rien pour lui, mon mettre toute la rage qui vous anime à trouver In Clairière des Rêves, le but commun que vous **vous** étiez fixé. Tournant les talons, vous vous remettez en marche sur la piste, qui bientôt longe une étroite rivière. Rendez-vous au [253](#).

211

Vous voilà sains et saufs, mais il s'en est fallu de peu que vous n'en réchappiez pas, et vous aimeriez bien tenir entre vos mains celui qui vous a tendu ce piège. Scrutant les environs, vous avez tout juste le temps d'apercevoir à la faveur du clair de lune la silhouette courbée d'un homme encapuchonné déguerpier furtivement entre les arbres à l'autre extrémité de la clairière. Inutile de tenter de le poursuivre en pleine nuit dans la forêt,

vous ne réussiriez qu'à vous égarer ou à tomber dans un nouveau piège. Vous êtes au moins sûrs d'une chose : quelqu'un veut vous voir morts. A partir de maintenant, vous devez plus que jamais vous tenir sur vos gardes. Vous passez le reste de la nuit installé au centre de la clairière, patrouillant à tour de rôle pour débusquer d'éventuels intrus. Rendez-vous au [309](#).

212

11 geste de Darian vous a sûrement sauvé la vie, mais votre terrible aïeul le lui fait payer cher : mortellement blessé, votre compagnon vient de s'écrouler. Le vieillard profite de votre désarroi momentané pour reculer vivement de quelques pas, incline la tête contre sa poitrine avec un air d'intense concentration, et, en quelques secondes, sa silhouette se brouille et disparaît sous vos yeux. Voir comprenez aussitôt que le vieux scélérat, en s'emparant de la vie du pauvre Darian, vient de regagner le monde des vivants ! Mais vous pouvez le rejoindre : fermant les yeux, vous faites rapidement le vide dans votre esprit et prenez une profonde inspiration. Lorsque vous les ouvrez de nouveau, vous êtes couché dans la Clairière des Rêves et, à côté de vous, l'ancien roi s'éveille lui aussi. L'instant d'après, vous avez tous deux bondi sur vos pieds et le combat reprend de plus belle. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [242](#).

213

Vous restez immobile, secouant la tête sans même effleurer le pommeau de votre épée, déclarant d'une voix claire, quoique résignée, que vous refusez de vous battre avec votre ami, votre compagnon. Mais visiblement, Darian ne s'embarrasse guère de tels scrupules : il a déjà tiré son épée et w rue sauvagement sur la cible facile que vous offrez. Mais avant qu'il ait seulement pu vous effleurer, une des énormes pattes du dragon s'interpose brutalement entre vous, faisant trembler le sol et brisant net son élan.

- Misérable mortel ! tonne la créature d'une voix féroce en fixant Darian d'un regard plein de fureur Ignoble assassin ! Peu t'importe la vie d'un ami, si tu peux satisfaire ton égoïsme et ton avidité. Tu n'es pas digne de rêver ici ! A peine a-t-il fini de prononcer ces paroles que la tête du Grand Dragon s'abat, tous crocs dehors, pi il ne lui faut qu'une bouchée pour engloutir Darian Quand tout est terminé, l'énorme bête se tourne vers vous et vous sourit.

Tu viens de franchir l'ultime épreuve, Issel, vous dit-il d'une voix bienveillante. Tu vas enfin pouvoir rêver ton Rêve, et je te souhaite de le réaliser. Mais je dois te faire une dernière mise en garde : tous les rêves que tu feras en ce lieu auront la force et la substance de la réalité. Et tout ce qui pourra arriver dans ton Rêve, tant qu'il émanera de ta volonté, fera à ton réveil partie de la réalité. Mais quel est l'homme qui peut se vanter de pouvoir contrôler les Rêves ? Le plus terrible danger qui menace les hommes réside dans leur âme, et tu le rencontreras ici. Prends garde, Issel, tu ne trouveras peut-être ici que la mort en succombant à quelque étrange émanation du mal qui sommeille au fond de toi comme dans chaque être humain. Et si tu meurs ainsi, prisonnier de ton Rêve, le monstre qui t'aura tué prendra ta place dans le monde des vivants, Passablement abasourdi par ces révélations, vous laissez dans un silence religieux le dragon terminer son discours.

Voilà pourquoi tes semblables nomment cet endroit la Forêt des Gémissements. Ces gémissements - tu les as peut-être entendus - , ce sont ceux des créatures de cauchemar qui se sont échappées 'de l'esprit des Rêveurs malchanceux, causant leur mort, et errent désespérément en cherchant à regagner le Monde des Rêves, qui est le leur. Si tu devais mourir au cours de ton Rêve, Issel, un nouveau monstre viendrait s'ajouter aux autres pour barrer la route aux voyageurs. Un léger halo lumineux entoure alors le grand corps de bronze du dragon, et tandis que sa silhouette s'estompe et disparaît lentement sous vos yeux, vous entendez encore ces derniers mots :

Maintenant, rêve bien, Issel, rêve avec sagesse... Le dragon a désormais disparu. Vous vous sentez soudain accablé de fatigue et vous gagnez en titubant un espace d'herbe confortable où vous vous étendez. Rendez-vous au [233](#).

214

Choisissant l'arbre qui vous semble le mieux convenir, vous commencez d'y grimper. Pour cela, vous devez lancer deux dés ; si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous glissez, lâchez prise et chutez lourdement sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE avant la tentative suivante. Dès que vous obtenez un résultat inférieur à votre total d'Agilité rendez-vous au 12.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [12](#)

CHOIX [226 315](#)

DE DARIAN Autre [12](#)

215

Ce ne sont bien sûr pas les arbres qui manquent dans la forêt, et vous n'avez aucun mal à en trouver un qui soit assez grand pour vous servir d'observatoire. Décidez entre vous lequel de vous deux devin y grimper ; celui-ci devra lancer les dés et obtenu un résultat inférieur ou égal à son total d'Agilité pour parvenir au sommet de l'arbre sans encombre. Dans le cas contraire, son ascension est interrompue par une chute, et il devra retrancher 2 points de son total d'ENDURANCE avant de faire une nouvelle tentative. Dès que le grimpeur a atteint la cime de l'arbre, rendez-vous au [32](#).

216

Après avoir bien observé toutes les parties de la salle de marbre de l'endroit où vous vous trouvez sans que rien ne se soit encore

produit, vous devez vous décider à agir. Restez-vous où vous êtes pour interpeller le vieillard qui dort sur son trône à l'autre extrémité de la salle (rendez-vous au [153](#)) ou vous avancez-vous vers lui (rendez-vous au [74](#)) ?

217

Votre adversaire vient de s'écrouler à vos pieds, mortellement touché par votre dernier coup d'épée, qui lui a transpercé la poitrine. Sa bouche s'emplit de sang, il a un bref hoquet, ses yeux se révulsent et tout son corps se raidit un instant avant de retomber, inerte. Tout est fini, le drame est consommé. Cet homme a-t-il été victime d'un malentendu, ou cherchait-il vraiment à vous tuer ? Vous ne le saurez jamais. Haussant les épaules avec résignation, vous quittez la piste pour vous enfoncer dans la forêt à la recherche de la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [256](#).

218

Cet endroit ne vous dit franchement rien qui vaille : la grotte, la lueur bizarre, vous trouvez que tout cela sent furieusement le piège et la sorcellerie. Bien sûr, vous pouvez vous tromper, mais préférant, dans le doute, jouer la prudence, vous vous éloignez rapidement et ne vous arrêtez que lorsque vous vous estimez suffisamment loin de la grotte pour être en sécurité. L'ennui, c'est que ce n'est pas encore assez loin : vous sentez soudain une force étrangère, évidemment magique, vous envahir. Vous tentez de vous y opposer de toutes vos forces, mais en vain : vos jambes, comme mues par une volonté autonome, refusent obstinément de vous obéir et vous ramènent inexorablement vers l'entrée de la grotte. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez tenter de l'utiliser pour briser l'emprise de cette force surnaturelle et vous rendre au [290](#). Si vous ne possédez pas ce Sortilège, rendez-vous au [83](#).

- Le pouvoir ! répondez-vous triomphant, après un court instant de réflexion. C'est le but et l'essence de la fonction de roi.

Mais le Sphinx secoue sombrement son énorme tête.

- Poursuivant chacun une quête, deux hommes sont venus à moi, dit-il d'un ton peiné, et voilà que celui qui voudrait gouverner un royaume a le cœur aussi sec et avide que celui qui souhaiterait devenir un puissant magicien.

Jetant un regard inquiet vers l'autre patte du Grand Sphinx, vous voyez que Darian semble aussi déconfit que vous. Votre cœur se met à battre de plus en plus vite et la panique commence à vous envahir en pensant au sort que la créature risque de vous réserver. Vous êtes d'ailleurs rapidement fixés.

- Aucun de vous deux n'est digne de pénétrer dans la Clairière des Rêves, gronde-t-il d'une voix solennelle, et je ne peux non plus vous laisser repartir Vous êtes bien trop avides pour qu'on vous laisse rêver...

Fou de terreur, vous vous débattez comme un forcené en tentant de larder de votre épée l'énorme patte du Sphinx qui se referme inexorablement sui vous, tandis que Darian, de son côté, fait appel tout le répertoire de sa magie. En vain, tout comme vous. Plus rien ne peut vous sauver désormais. Vous venez d'échouer dans l'ultime épreuve qui devait vous ouvrir les portes de la Clairière des

Rêves, et il vous faut en payer le prix. Votre aventure s'achève ici.

Vous vous arrêtez au pied de l'estrade de marbre, lace au trône du vieillard. Celui-ci se dresse alors avec une lenteur majestueuse, vous toise des pieds à lu tête et vous demande sur un ton hautain qui vous êtes et ce que vous voulez. Après avoir



220 *Le vieillard promène négligemment sa main sur la garde sertie de pierres précieuses de sa somptueuse épée.*

écouté votre réponse d'un air apparemment impassible, il reste Un moment silencieux, se contentant de hocher gravement la tête sans cesser de vous dévisager d'un regard perçant, inquisiteur, qui vous met mal à l'aise.

Mon jeune Issel, vous dit-il enfin, promenant un doigt négligeant sur la garde sertie de pierres précieuses de la somptueuse épée qu'il porte à la ceinture, j'ai bien peur, vois-tu, qu'il te soit à jamais impossible de rentrer en possession de ton héritage. Il y a tant de morgue et de suffisance dans les paroles du vieillard que vous manquez de perdre votre sang-froid, malgré tout le respect que vous estimez devoir à ses cheveux blancs, et c'est d'une voix franchement agacée que vous lui demandez ce qui peut bien l'autoriser à émettre un pareil avis.

C'est très simple, vous répond-il d'une voix aussi douce qu'inquiétante, tandis que ses yeux se plissent et qu'un rictus carnassier lui déforme le bas du visage. Tu ne monteras jamais sur le trône de Franzos, car je vais prendre ta place et chasser moi-même cet usurpateur. N'as-tu pas remarqué à quel point nos traits se ressemblent ? N'as-tu donc pas i m ore compris, jeune blanc-bec, que je me nomme i .sel, moi aussi ? Le Grand Issel, roi de Franzos, ion arrière-grand-père ! Maintenant, tu dois obéir à ion devoir filial et m'abandonner sans rechigner ta vie pour que je puisse regagner le monde des vivants à ta place !

Pour un peu, vous en tomberiez à la renverse, d'au tant que vous venez de reconnaître sur l'anneau d'or, que le vieillard porte à l'annulaire droit, le Grand Sceau de Franzos ! Ses dires semblent dom exacts. Mais tout cela, au fond, vous importe peu il a vécu sa vie, et son temps s'est écoulé. Qu'il voir laisse donc vivre la vôtre ! Mais vous avez à peine commencé à tenter de raisonner votre impitoyable aïeul qu'il empoigne sa redoutable épée et se jette sur vous, ne vous laissant pas d'autre choix que de l'affronter jusqu'à ce que mort s'ensuive...

ROI ISSEL I^{er} HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#). S'il vous tue, ayez la bonté d'indiquer à Darian le paragraphe **162**, dans le cas où, bien sûr, il serait ton jours vivant ; votre aventure s'achève malheureusement ici.

221

Tirant vos épées d'un air farouche, vous vous approchez de l'ermite, et d'un bref hochement de tête, Darian vous fait signe de parler.

- Je crois qu'il est grand temps de t'expliquer, vieillard. Dis-nous donc qui tu es vraiment et pour quoi tu nous as attaqués il y a deux nuits. Allons, parle ! dites-vous d'une voix ferme.

L'homme rejette son capuchon en arrière et fixe sur vous deux yeux d'un bleu glacé.

- Je suis l'ermite de la Grotte Scintillante répond-il en inclinant humblement la tête, et je ne suis qu'un modeste magicien. C'est bien moi qui vous ai attaqués, l'autre nuit, mais je voulais seulement vous inviter à renoncer à chercher ensemble la Clairière des Rêves. Et cela pour une raison bien simple : si par malheur deux hommes tels que vous venaient à rêver ensemble dans la clairière, ils provoqueraient de terribles destructions dans le monde extérieur, qu'ils le veuillent ou non. Car lorsque deux hommes rêvent ainsi le même Rêve, leur, pouvoirs ne sont pas simplement doublés, mais quadruplés ! Jamais, dans toute l'histoire de la clairière, une pareille chose ne s'est encore produite, et il faut l'éviter à tout prix ! Sinon, les forces qui seront ainsi libérées échapperont rapidement à tout contrôle, déborderont même les limites magiques de la clairière, et le monde sera livré au chaos. Je vous en supplie, croyez-moi, il ne faut pas que voir, rêviez ensemble ! Renoncez tant qu'il en est encore temps, ne m'obligez pas à vous combattre pour vous en empêcher !

Si le ton des paroles du vieillard vous a paru plutôt sincère, vous n'avez guère été frappé par la clarté et la justesse de leur contenu.

Pour être honnête, voir, y verriez plutôt les divagations insensées et farfelues d'un vieillard sénile. Mais on ne sait jamais, Perplexe, vous interrogez Darian du regard, car vous devez choisir entre trois solutions. Vous pouvez chercher la Clairière des Rêves chacun de votre côté (rendez-vous au [223](#)). Vous pouvez refuser de vous séparer et tenter de vous enfuir (rendez-vous au [227](#)). Ou encore, vous pouvez refuser de vous séparer et l'affronter (rendez-vous au [203](#)).

222

La rapidité de vos réflexes et la souplesse de vos membres vous ont sauvé : vous avez pu tous deux vous raccrocher de justesse aux bords du pu il s géant qui s'est ouvert sous vos pieds. Vous hissant rapidement sur le sol, vous contournez prudemment le piège au fond duquel votre aventure a bien failli se terminer, avant de vous avancer de nouveau côte à côte en direction du vieillard endormi. Rendez-vous au [97](#).

223

Après en avoir discuté un bon moment avec Darian, vous optez, dans le doute, pour la solution qui vous semble la plus prudente : vous séparer. Vous vous tournez ensemble vers l'ermite pour lui annoncer votre décision, mais à peine avez-vous commencé à parler qu'il fait un geste bizarre avec les mains et, instantanément, la clairière se met à tourner autour de vous dans un mouvement de plus en plus rapide, vertigineux. Vous tombez bientôt à genou, à demi inconscient. Quand, au bout d'une période indéterminée, vous recouvrez progressivement vos facultés, c'est pour découvrir avec stupéfaction que vos genoux reposent maintenant dans la poussière d'une piste qui longe la berge d'une étroite rivière ! Manifestement, vous êtes toujours dans la forêt, mais vous ignorez totalement dans quelle partie. Quant à Darian, s'il est dans les environs, c'est qu'il est bien caché ! Vous êtes seul, rendez-vous au [253](#).

Bien à regret, et sans parvenir à vous défaire de vos soupçons, vous tendez au vieillard vos quelques richesses. Darian vous imite, et vous lui remettez aussi chacun votre épée. Le vieil individu recule de quelques pas et sa bouche se tord sur le plus déplaisant des sourires, découvrant une affreuse rangée de chicots brunâtres.

Je crois bien que je n'ai jamais vu une aussi belle paire d'imbéciles ! ricane-t-il, entrecoupant ses paroles de hoquets et de gloussements répugnants.

Alors comme ça, vous étiez convaincus d'avoir trouvé la Clairière des Rêves, n'est-ce pas, pauvres demeurés ? Mais ne vous inquiétez surtout pas. vous pourrez rêver tout aussi bien ici, vous aurez même toute l'éternité pour ça ! Avant même qu'il ait achevé ses paroles, un homme au visage balafre, visiblement un brigand de la pire espèce, jaillit comme un diable, l'épée à la main, d'une anfractuosit  dissimul e dans le mur rocheux, sur votre flanc. Il vient aussit t  pauler le vieillard qui tire de sous ses haillons une longue dague d'aspect redoutable. Totalement d sarm s, hormis les sortil ges que vous poss dez l'un cl l'autre, vous allez devoir livrer un combat difficile contre ces deux crapules. Le vieillard va vous attaquer, laissant Darian se d brouiller avec son acolyte. Si vous parvenez   vous d faire de votre adversaire, vous pouvez venir en aide   Darian.

HABILET  ENDURANCE

VIEILLARD	8	4
BRIGAND	7	6

Si vous parvenez   leur faire mordre la pouss re sans qu'aucun de vous ne succombe, rendez-vous au [235](#). S'ils succombent tous les deux mais que Darian ne survit pas au combat, rendez-vous au [168](#).

225

- Ton arc, vite ! demandez-vous à l'archer qui se trouve à votre côté.

- A vos ordres, Monseigneur, répond-il en vous le tendant respectueusement.

Vous encochez une flèche et ajustez soigneusement votre tir. Ayant une moins grande expérience du tir à l'arc que du combat à l'épée, vous devez provisoirement retrancher 1 point à votre total d'**HABILETÉ**. Si votre flèche atteint sa cible, rendez-vous m [89](#). Si elle la manque, rendez-vous au [57](#).

226

Darian a aussitôt accepté, mais vous n'en marquez pas moins votre refus d'un mouvement de tête catégorique.

Je n'ai pas l'âme d'un bourreau, dites-vous d'une voix ferme. Il est hors de question pour moi de participer à cet acte barbare et dégradant, et si vous n'y mettez pas un terme immédiatement, je vais devoir vous y obliger par la force.

I liant votre épée, vous faites face aux six hommes, épaulés par Darian, qui vient de se ranger sans hésiter de leur côté. Formant un demi-cercle, ils commencent à s'avancer vers vous, mais le sorcier les arrête d'un geste.

Attendez ! dit-il. Au fond, c'est avant tout une affaire entre eux deux. Laissons-les donc s'expliquer "seul à seul, cela sera beaucoup plus distrayant !

Vous auriez préféré régler son compte à l'un des Millionnaires, mais après tout, cela ne fait guère de différence tant Darian par sa vile attitude s'est tendu méprisable à vos yeux, peut-être plus encore que ses nouveaux « amis ». De toute façon, plus grand-chose ne vous importe, maintenant. Réaliser voire rêve de Royauté ? Vous ne le voulez pas à n'importe quel prix ; pas au

prix de la souffrance et du martyre d'une autre créature, en tout cas, même si c'est un dragon. La seule chose que vous pouvez ouvrir dans cette caverne, c'est la mort. Mais cette niée, loin de vous paniquer, vous remplit au contraire d'une rage froide, implacable. Vous ne reverrez sans doute jamais la lueur du jour, mais, vous ne serez pas le seul ! Une lueur sauvage dans les yeux, vous vous apprêtez à faire payer sa lâcheté à celui que vous preniez pour votre ami. Avant d'engager le combat, assurez-vous que vous avez bien noté les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de Darian. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [191](#).

227

Vous vous retournez brusquement et filez à toute jambes vers la lisière en hurlant à Darian de vous suivre. Précaution inutile : il court déjà à vos côtés ayant manifestement eu la même idée au même instant. Vous filez comme deux flèches, les arbres si rapprochent rapidement et vous vous voyez déjà sauvés tant il paraît impossible que cette vieille carne d'ermite puisse maintenant vous rattraper. Mais vous avez oublié un peu vite qu'il possède quelques pouvoirs magiques : vous sentez tout d'un coup une force irrésistible entraver vos mouvements qui, malgré vos efforts désespérés, deviennent de plus en plus lents, et vous vous immobilisez finalement, incapables de faire un pas de plus, à seulement quelques mètres des premiers arbres. Au prix d'un douloureux effort, vous parvenez à tourner la tête vers l'arrière pour voir l'ermite s'avancer lentement vers vous, les poings serrés dont l'un tient une longue dague, et le front penché en avant, plissé par la concentration. Il a sans doute besoin de toute la puissance de ses pouvoirs pour vous maintenir tous les deux sous son emprise en attendant d'être assez prêt pour vous égorger. Et cela donne justement à Darian une idée qui pourrait bien vous sortir d'affaire, à condition que vous combiniez vos forces. L'un de vous possède-t-il le Sortilège de Télékinésie, et pouvez-vous à vous deux rassembler au moins **8** points d'**ENDURANCE** ? Si c'est le cas, rendez-vous au [190](#). Dans le cas contraire, le plan ne peut fonctionner. Rendez-vous au [300](#).

Ton choix te regarde, Issel, et je ne veux pas le discuter. Sache néanmoins que lorsque j'aurai détruit la clairière, toutes les forces obscures et choses innommables qui sont prisonnières du Monde des Rêves seront aussitôt libérées et s'abattront comme autant de fléaux sur le monde. Mais tu es maintenant le roi ; tu as franchi toutes les épreuves et ta parole est souveraine. Je ne peux te désobéir, déclare solennellement le dragon. - Non, non ! vous récriez-vous. Je reviens sur ce que j'ai dit. Je ne veux pas que le monde soit livré au chaos. Vous ne pouvez pas faire ça ! Qui sait les horreurs qu'ont pu concevoir les esprits de tous les Rêveurs qui se sont succédés ici pendant des siècles ? Elles ne doivent pas sortir de la clairière. Jamais !

Je te l'ai déjà dit, Issel, je me dois d'obéir à ton premier commandement. Adieu, Votre Majesté, il faut que j'exécute ta royale volonté. Sur ces mots, le Grand Dragon bondit dans les airs et disparaît rapidement dans le ciel. A peine s'est-il envolé qu'un sourd grondement emplit la clairière ; le sol se met à trembler sous vos pieds et, soudain, c'est l'apocalypse ! Dans un gigantesque bruit de tonnerre, d'énormes crevasses déchirent brutalement le sol herbeux et les entrailles de la Clairière des Rêves se mettent à vomir la plus terrifiante des armées de cauchemar : des légions de diables grimaçants, de goules immondes, de morts vivants, de monstres indescriptibles et de créatures innommables jaillissent à l'air libre en rangs serrés, emplissant l'air de leurs miasmes fétides et d'une cacophonie de sons hideux. Pétrifié d'horreur, incapable d'ébaucher un geste, vous êtes englouti par cette marée inhumaine qui va submerger le monde, devenant ainsi la première victime de votre mauvais choix. Votre aventure s'achève ici.

Vous vous retrouvez une nouvelle fois au bord **du** gouffre, prenant votre élan pour bondir. C'est bien sûr de votre **AGILITÉ** que dépend encore votre salut. Lancez deux dés : le résultat doit

être inférieur **ou** égal à votre total d'**AGILITÉ**. Si vous échouez, c'est avec la mort que vous avez rendez-vous au fond **du** gouffre. Si vous réussissez, continuez de suivre le tunnel jusqu'au [67](#).

230

Refusant de croire à ce que vous avez vu dans l'eau de la source, vous échangez silencieusement un regard avec Darian. Vous lisez dans ses yeux le même trouble et la même incrédulité qui vous habitent ; il ne semble manifestement pas accorder plus de crédit à ce qu'il a vu de son côté que vous. Vous vous tournez de concert vers l'ermite et Darian prend la parole :

- Écoute-moi bien, vieillard. J'ai toujours eu la grossièreté en horreur, aussi j'aime mieux m'abstenir de te dire ce que je pense exactement de toi et de ta maudite source. Sache quand même que nous ne sommes pas dupes de ton puits à mensonges, et je plains pour ma part celui qui serait assez naïf pour croire ce qu'il y voit, car ce n'est qu'une image grossièrement déformée de la vérité.

Vous ne pouvez qu'approuver ces paroles d'un ferme hochement de tête et, sur ce, vous tournez tous deux les talons pour retourner à votre quête. Vous êtes au moins sûrs d'une chose : cet endroit est bien la Source des Miroirs qui est indiquée sur la carte, et, en vous orientant par rapport à elle, vous êtes certains de trouver le chemin qui mène à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [88](#).

231

Le ver géant est brutalement arrêté dans sa course et, tandis que vous vous remettez en titubant sur vos jambes, tout étonnés d'être encore en vie, son interminable corps est parcouru d'un soubresaut, puis il retombe, inerte. Vous attendez quelques instants, le temps de vous assurer que le monstre a définitivement cessé de bouger, puis vous vous en approchez à pas prudents. L'instant d'après, vous **vous** figez sur place. Le sang se glace dans vos veines: le gigantesque cadavre vient

soudain de • entourer d'un inquiétant halo lumineux. Puis, à mesuré qu'augmente l'intensité de la lueur, la silhouette du monstre s'estompe progressivement et finit par se volatiliser sous vos yeux médusés. Il ne reste plus au milieu de la piste qu'un squelette humain aux os d'une blancheur immaculée ! Près de vous, Darian dit entre ses dents :

Métamorphose magique ! Un cas remarquable... Vous ne pouvez qu'opiner du chef devant cette évidence. Mais cela ne résout pas certaines questions. N'agissait-il réellement d'un homme, un magicien assez prodigieux pour se transformer en ver géant ? Dans ce cas, pourquoi ne reste-t-il sur la piste qu'un squelette entièrement décharné, et non un corps complet ? Pourquoi, enfin, vous a-t-il attaqué ? Ce n'est pas en restant à vous gratter la tête au milieu de cette piste forestière que vous risquez d'élucider ces mystères ! A l'idée qu'une autre de ces créatures géantes puisse à nouveau vous tomber dessus, voir, décidez d'un commun accord d'aller voir si l'atmosphère est plus propice à la réflexion sous le cou vert des arbres. Abandonnant la piste, vous voir, enfoncez dans la forêt. Rendez-vous au [75](#).

232

Jugeant plus prudent de ne pas quitter la piste pour l'instant, vous refaites en sens inverse le chemin qu'avait suivi Darian après avoir pénétré dans In forêt. L'après-midi touche à sa fin. Un bruit de végétation broyée, écrasée, accompagné d'une sorte de chuintement ou de raclement continu, vous parvient aux oreilles. Cela semble provenir de la piste à quelque distance en avant, et se rapproche rapidement. Allez-vous rester au milieu de la piste et combattre ensemble, si besoin est, la cause de ce vacarme (rendez-vous au [205](#)) ou vous cacher dans les épais fourrés en bordure de la piste afin de pouvoir observer sans être vus (rendez-vous au [130](#)) ?



233 *Tous les beaux arbres de la clairière sont maintenant tordus, morts, desséchés.*

La fatigue a rapidement eu raison de vous, et voir, avez sombré dans un profond sommeil. Au boni d'un temps indéfinissable, vos paupières battent quelques instants et vous ouvrez les yeux. A première vue, vous reconnaissez la clairière, mais elle a subi d'incroyables transformations. Tous les beaux arbres qui l'entouraient sont maintenant tout loï dus, morts, desséchés ; la source est muette et l'on en aperçoit le fond noirci et craquelé ; les mauvaises herbes prolifèrent et le fouillis de leur, touffes rêches envahit l'étendue de gazon auparavant si douce et unie. Ça et là, le long de la lisière de gigantesques toiles d'araignée fixées entre les arbres morts ondulent doucement dans la brise. Il règne sur tout l'endroit une atmosphère silencieuse et surnaturelle. Au moment où vous vous levez, il vous semble percevoir un mouvement à l'autre extrémité de la clairière. Cherchez-vous à savoir île quoi il s'agit (rendez-vous au [260](#)) ou n'en tenez vous aucun compte (rendez-vous au [194](#)) ?



Le dragon sourit silencieusement et lève la tête vers le ciel. Suivant son regard, vous voyez le Sphinx descendre lentement vers la clairière.

Salut à toi, roi Issel, vous dit-il en inclinant respectueusement sa grosse tête. Où désires-tu que je te conduise ?

A Franzos ! vous écriez-vous joyeusement. Vous invitant à monter sur sa patte, il vous dépose sur sa large échine dorée. Après s'être assuré que vous êtes confortablement installé, il étend ses vastes ailes et s'élève sans effort dans les airs, aussi tôt

imité par le dragon. Volant aile contre aile, les deux créatures magiques montent vers le ciel en décrivant de longs cercles au-dessus de la Clairière des Rêves maintenant agitée de secousses et de convulsions tandis que la forêt se resserre inexorablement sur elle. Puis, Bel Gath, le dernier des Grands Dragons, plonge pour la dernière fois ses magnifiques yeux d'or dans les vôtres, avant de s'éloigner d'un vol majestueux vers l'ouest, son long corps de bronze éclatant de mille feux dans les rayons du soleil couchant, tandis que le Sphinx vous entraîne vers le nord, vers Franzos et votre destin. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

235

Reprenant bruyamment votre souffle, vous contemplez avec Darian les cadavres du vieillard et de son complice, étendus dans l'herbe à vos pieds. Puis, vous remettez vos épées au fourreau en vous congratulant mutuellement pour votre vaillante attitude au combat. Vous apercevez soudain à l'autre extrémité de la forêt un autre groupe «l'hoimes en armes qui vient de jaillir de la forêt et se précipite vers vous en courant. Au moins trois lois plus nombreux que vous, ces solides gaillards sont en pleine forme, ce qui n'est pas votre cas après le dur combat que vous venez de livrer. Aussi, estimant tous deux, fort à propos, que la vaillance est une vertu vraiment trop admirable pour qu'on la gaspille à tort et à travers et qu'un peu de discrétion n'a jamais nui à personne, vous ramassez prestement vos cliques et vos claques et prenez vos iambes à votre cou pour vous engouffrer dans le tunnel. Vous dévalez l'obscur boyau au pas de course, passez d'un bond sous la cascade et pénétrez à toute allure sous les arbres. Là, vous vous arrêtez un instant et jetez un coup d'œil en arrière pour découvrir que vos poursuivants se sont arrêtés au pied de la cascade et qu'à leur tête se trouve... l'ermite, bien vivant et en parfaite santé ! N'ayant aucune envie d'en voir plus, vous décampez aussi-lot sans demander votre reste à travers la forêt sans vous arrêter une seule fois jusqu'au [2](#).



235 Vos poursuivants se sont arrêtés au pied de la cascade et à leur tête se trouve l'ermite.

Le Minotaure vient de s'effondrer sous les coups redoublés de vos épées réunies, et l'arène tout ' litière se nimbe d'une aura lumineuse et se volatilise. Vous vous retrouvez à nouveau dans la grande aile de marbre. Le vieillard n'a pas bougé de son none et semble dormir toujours aussi paisiblement, mais vous commencez à douter sérieusement de la réalité de son sommeil, et vous vous dirigez vers lui sans tarder, bien décidés à en avoir le cœur net. Mais vous n'avez pas fait trois pas en avant que vous vous figez sur place, effarés : sous vos pieds, le sol de marbre est en train de prendre l'aspect et la consistance d'un nuage cotonneux ! En regardant autour de vous, vous vous rendez compte que le phénomène s'étend à toute la surface de la salle, jusqu'au vieillard dont le trône flotte à quelques dizaines de mètres devant vous. Un guerrier tel que vous a-t-il l'âme assez poétique pour penser qu'il peut marcher sur un nuage ? C'est peu probable, et pourtant c'est exactement ce que vous allez devoir faire ! Vous vous concentrez de toutes vos forces afin de vous persuader que la blanche et vaporeuse substance que foulent vos pieds et ceux de Darian est assez consistante pour supporter votre poids. Votre effort de concentration est si intense qu'il vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE (n'oubliez pas 11 ne si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, vous êtes mort). Ensuite, pour vérifier que vous en êtes bien persuadé, lancez deux dés. Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **133**. Si votre résultat CM inférieur à 8, rendez-vous au **200**.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX **133 200**

CHOIX **166 117 337**

DE DARIAN Autre **133 200**

237

Votre sort repose entièrement sur votre **AGILITÉ** Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**AGiLiTÉ**, vous vous écrasez en hurlant **au** fond du gouffre. Votre aventure s'achève ici. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLite**. vous franchissez l'abîme d'un bond prodigieux et atterrissez sain et sauf sur le bord opposé, au [78](#).

238

- Le pouvoir ! répondez-vous enfin d'un air triomphant. C'est le but et l'essence même de la Royauté Le Sphinx secoue sombrement la tête.

- Poursuivant chacun une quête, deux hommes sont venus à moi, dit-il d'une voix navrée. Et voilà que celui qui prétend gouverner un Royaume a le cœur plus sec et avide que celui qui recherche Foi et la magie. Darian ferait un meilleur roi que toi. Non Issel, tu ne pouvais me donner pire réponse que celle-là. Je ne peux pas te laisser passer, en conséquence...

Avant d'avoir pu entendre la fin de sa phrase, vous vous sentez brutalement soulevé dans les airs, vers la gueule béante du monstre. L'ultime son humain qui vous parvient aux oreilles, lointain, étouffé, c'est la voix de Darian hurlant : « Non ! » Mais il est déjà trop tard. Votre aventure s'achève ici, à la lisière de la Clairière des Rêves.

239

Faute d'indices ou points de repère suffisants, il vous est pour l'instant impossible de localiser la position de la Clairière des Rêves, et vous devez continuer vos recherches. Poursuivant votre progression à travers la forêt, vous arrivez bientôt devant une rivière et remarquez une petite embarcation amarrée le long de la rive où vous vous trouvez. L'eau est sombre, mais vous pouvez distinguer sous la surface, de grandes formes qui s'agitent dans un ballet inquiétant. Difficile de dire de quoi il s'agit exactement,

mais il faudrait être bien mal inspiré pour tenter de traverser ce cours d'eau à la nage ou même à gué ! D'autres possibilités s'offrent heureusement à vous. Détacher la barque et descendre le courant pour explorer la rivière en aval (rendez-vous au [331](#)), longer la rivière en marchant sur la rive (rendez-vous au [253](#)) ou vous enfoncer de nouveau à l'aveuglette dans la forêt (rendez-vous au [124](#)).

240

Merci, merci, mes généreux Seigneurs ! Que les Dieux vous bénissent ! braille le mendiant en recevant, avec force courbettes, les quelques pièces que vous lui abandonnez.

Puis, sans demander son reste, il tourne brusquement les talons et part en courant vers la cascade, bondit, et disparaît derrière elle. Allez-vous suivre cet étrange mendiant (rendez-vous au [138](#)) ou préférez-vous continuer votre route dans la forêt (rendez-vous au [2](#)) ?

241

Si c'est vous qui avez utilisé l'Incantation de Sens du Danger, n'oubliez pas de retrancher 1 point de votre total d'**ENDURANCE**. Vous n'avez d'ailleurs pas à le regretter, car elle vous avertit qu'il y a effectivement du danger dans ce tunnel, et un danger mortel ! Il serait extrêmement risqué de vous y aventurer. Que faire ? Vous devez prendre votre décision en commun. Allez-vous, malgré tout, descendre dans le tunnel (rendez-vous au [209](#)) ou rester dans la clairière pour essayer de nouveau de rêver à la formule magique de Darian (rendez-vous au [65](#)) ?

242

Votre aïeul était vraiment un redoutable escrimeur, mais toute sa science des armes ne lui a pas suffi face à un adversaire au corps aussi jeune, vigoureux et endurant que le vôtre.

- Son temps était bien révolu, mais dans sa folie, il n'a pas voulu l'admettre, murmurez-vous en guise d'épithète en contemplant le cadavre émacié et ridé du vieillard couché à vos pieds dans l'herbe. Mais à cet instant, son corps s'enveloppe soudain d'une pâle aura lumineuse, et sa silhouette s'estompe progressivement tandis qu'apparaît à sa place la dépouille de l'infortuné Darian. Vous vous recueillez un long moment au-dessus du corps inanimé de votre ami, le cœur empli de tristesse, avant de faire ce qui doit être fait. Quelques minutes passées à creuser le sol tendre de la clairière avec votre épée en guise de pelle vous suffisent pour lui offrir une sépulture décente. Puis, plein de lassitude, vous vous éloignez pour vous allonger encore une fois dans l'herbe et rejoindre l'Univers des Rêves. Rendez-vous au **233**.

243

Vous vous remettez en route en longeant la rivière vers l'aval, mais après seulement quelques minutes de marche, vous voyez deux silhouettes tordues s'avancer vers vous d'un pas traînant. Restant sur vos gardes, vous les laissez un peu approcher pour "voir à quoi ressemblent ces inconnus et vous avez alors un même sursaut d'horreur et de dégoût. Car ils appartiennent à la plus monstrueuse espèce d'abomination que la terre ait jamais portée : ce sont des morts vivants, des zombies ! Ils ne sont plus qu'à quelques mètres de vous et vous auriez bien du mal à dire ce qui vous soulève le plus le cœur, de l'insoutenable odeur de chair en putréfaction qui vous envahit les narines, ou de l'abominable spectacle qu'offrent à vos regards leurs visages d'épouvante à demi décomposés. Votre première envie est de fuir, évidemment, avant que la proximité de ces deux horreurs pestilentiennes ne vous fasse rendre tripes et boyaux - ce qui, par miracle, ne s'est pas encore produit -, mais vous n'ignorez pas que ces créatures, bien qu'assez lentes, sont insensibles à la fatigue et ne lâchent jamais leur proie. Tôt ou tard, ils vous rattraperaient ; autant les affronter maintenant, décidez-vous d'un commun accord. Chacun d'eux est armé d'un long trident de fer, mais ce ne sont pas ces armes redoutables qui vous préoccupent le plus. Vous

vous demandez surtout comment vous allez vous y prendre pour tuer des créatures qui sont déjà mortes ! Inutile d'utiliser la magie, elle est sans effet sur eux. Pour le reste, leurs organes vitaux ayant de toute façon cessé de fonctionner depuis belle lurette, inutile également de les viser, mais en revanche, leurs moignons leur servent toujours à combattre, à se déplacer, et c'est donc là que vous devez les frapper, sans relâche, jusqu'à les réduire en bouillie. Quand il ne leur restera plus un appendice pour esquisser un geste, ils seront enfin inoffensifs ! Une telle résistance explique bien sûr leur total d'**ENDURANCE** si élevé. Favorisés par la longueur de leurs tridents, les zombies frapperont les premiers. Darian doit en affronter un, tandis que vous vous expliquez avec l'autre ; si l'un de vous vient à bout de son adversaire, il peut aider l'autre à se débarrasser du sien.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	10
Second ZOMBIE	7	10

Si vous êtes tous les deux vainqueurs, rendez-vous au 179. Si vous êtes vainqueur mais que Darian est tué au cours du combat, rendez-vous au [278](#).

244

Chacun de vous estime qu'il a plus de chances de réussir seul, et vous décidez de vous séparer. Après de brefs adieux, Darian vous laisse avec le squelette du zombie et la carte, que vous aviez momentanément oubliée. Rendez-vous au [162](#).

245

- Et si vous attendiez la venue d'un autre Rêveur ? Peut-être sortira-t-il lui aussi victorieux de son Rêve ? suggérez-vous.

- Et cet autre, tu voudrais qu'il assume à ta place le destin que tu t'es toi-même choisi ? réplique le dragon. C'est impossible,

égoïste et stupide mortel ! Du moins pas tant qu'il ne lui aura pas été demandé ce qu'il veut faire de la clairière et qu'il n'aura répondu comme toi. Mais cet homme, ce n'est pas moi mais toi qui vas devoir attendre ici sa venue, comme je l'ai fait pendant si longtemps.

- Vous m'avez tendu un piège ignoble, créature perverse ! explosez-vous, vert de rage.

- Mais non, Issel, reprend Bel Gath d'une voix douce. C'est toi-même qui t'es piégé par ton choix irréfléchi, il est inutile de m'insulter. En me faisant cette réponse, tu m'as délié de ma charge de Gardien en même temps que tu t'y enchaînais. Et même si je désirais te reprendre mon ancien fardeau, ce serait maintenant impossible. Non, Issel, ni toi ni moi n'y pouvons rien changer, tel est ton destin. Tu es maintenant le roi Issel de la Clairière des Rêves, son nouveau Gardien. Ainsi pris au piège, vous résignez-vous à accepter votre sort (rendez-vous au [110](#)) ou tentez-vous le tout pour le tout en essayant de vous échapper (rendez-vous au [147](#)) ?

246

Lorsque l'aube se lève, vous avez déjà englouti un frugal petit déjeuner et levé le camp. Si la journée précédente vous a coûté la perte d'un nombre quelconque de points d'**ENDURANCE**, vous pouvez en récupérer 2 grâce à cette nuit de sommeil réparateur. Emplissant vos poumons de l'air bienfaisant du petit matin, vous vous apprêtez à repartir. Oui, mais dans quelle direction ? La forêt s'étend à perte de vue quelle que soit celle dans laquelle vous vous tournez ; elles peuvent toutes vous conduire vers le meilleur comme vers le pire. Comment avez-vous pu espérer trouver la Clairière des Rêves dans un endroit pareil ? Pourtant, d'autres y sont bien parvenus, et ils en sont revenus, ce n'est donc pas impossible ! Et vous accrochant fermement à cette pensée, vous refusez de céder au découragement et vous vous mettez en route d'un pas ferme, droit devant vous et vous fiant à votre instinct. Vous avez marché toute la matinée et une bonne

partie de l'après-midi s'est écoulée. Un désagréable picotement vous démange soudain la nuque, tandis qu'une étrange odeur, douceâtre, écoeurante, vous monte aux narines. La forêt qui paraissait un endroit si paisible, presque riant, dans la rassurante lumière du petit matin, semble exprimer une sourde menace maintenant que les ombres s'allongent, comme si chaque tronc d'arbre dissimulait un piège mortel. Vous ne parvenez pas à vous défaire du sentiment de danger imminent qui vous étreint. Si vous possédez l'Incantation de Sens du Danger et voulez l'utiliser, rendez-vous au [276](#). Si vous ne connaissez pas cette Incantation ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au [284](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [276](#) [284](#)

CHOIX [118](#) [276](#) [359](#)

DE DARIAN Autre [276](#) [284](#)

247

Votre épée siffle encore une fois, et le dernier guerrier s'écroule à vos pieds en émettant un gargouillis sinistre, la gorge proprement tranchée. Vous remettez en soupirant votre épée au fourreau en vous tournant vers le corps sans vie de votre infortuné compagnon. Mais vous sursautez aussitôt : il a dis paru ! Et quand l'instant d'après vous vous retour nez, ce sont les cadavres de vos adversaires qui se sont à leur tour envolés ! Voici que Bel Gath, le dernier des Grands Dragons et Gardien de la Clairière des Rêves, s'avance vers vous d'un pas majestueux Son vaste corps de bronze qu'illumine l'éclat dansant des torches ne porte plus la moindre trace des horribles blessures qui le déchiraient quelques minutes auparavant ! Il vient se coucher devant vous et pose sa lourde tête sur une patte, de sorte que ses grands yeux d'or se trouvent au même niveau que les vôtres, dans lesquels ils viennent se fixer. Vous souvenant du vieil adage qui veut que devienne fou celui qui regarde un dragon dans les yeux, vous détournez aussitôt la tête.



247 *Voici que Bel Gath, le dernier des Grands Dragons, s'avance vers vous d'un pas majestueux.*

- Quel combat magnifique, Issel ! Un tel haut fait mériterait d'entrer dans la légende, vous complimente le dragon de son énorme voix caverneuse. Mais, dis-moi, pourquoi as-tu agi ainsi, pourquoi avoir pris ma défense ? Tu ne me devais pourtant rien ?

Haussant les épaules d'un air las, vous répondez laconiquement :

- C'était une question d'honneur.

Les yeux du dragon ne sont plus que deux minces fentes qui vous fixent avec encore plus d'intensité, tandis qu'il vous interroge à nouveau :

- Tu veux dire que tu as risqué ta vie pour une simple question d'honneur ?

Vous secouez la tête :

- Non, pas uniquement. En fait, je n'avais pas le choix. Si je m'étais contenté de m'en aller sans même essayer de les empêcher de vous torturer, je me serais fait leur complice. Passivement, certes, mais quand même complice. J'aurais été en partie responsable de l'acte ignoble qu'ils commettaient, de la souffrance qu'ils vous causaient. Et cela, je ne pouvais m'y résoudre.

Un long silence s'établit, seulement rythmé par la lente respiration de la puissante créature. Puis l'énorme gueule du Grand Bel Gath s'entrouvre à nouveau pour parler. Mais son habituelle voix grondante s'est changée en un murmure d'une étonnante douceur :

- Honneur et responsabilité... les deux vertus qui sont le plus nécessaires aux rois.

Vous restez un moment muet, sans comprendre ce que signifient pour vous ces paroles. Puis, les yeux soudain agrandis par la stupéfaction, vous relevez la tête pour interroger le Gardien du regard. Il hoche doucement la tête en souriant avant de

proclamer d'une voix qui fait à nouveau trembler le sol de la caverne :

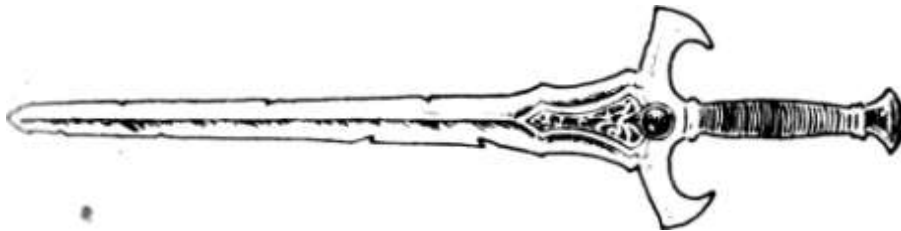
- Le roi Théo n'est plus. Vive le nouveau roi de

Franzos ! Longue vie au roi Issel !

Que Votre Majesté daigne maintenant se rendre au [9](#).

248

Celui d'entre vous qui vient de prononcer l'Incantation de Sens du Danger ne doit pas oublier de retrancher 1 point de son total d'ENDURANCE. Mais il ne doit pas le regretter, car la formule magique lui renvoie une réponse positive : il y a bien quelqu'un ou quelque chose de dangereux à l'extérieur de la grotte. Rendez-vous au [123](#).



249

(,à et là, vos soldats se regroupent derrière des ouvrages de défense érigés à la hâte. Le sang-froid et la farouche détermination que vous lisez sur leurs visages vous emplissent le cœur de fierté et d'admiration. Ces hommes se feraient tailler en pièces pour vous ! Malheureusement, c'est bien ce qui risque de leur arriver, car vous allez devoir combattre à un contre quatre. Barrant l'horizon, l'immense armée ennemie approche rapidement, et A sa tête, caracolant sur son cheval, Théo conduit l'attaque en personne. Il est bientôt à portée de flèche. En profitez-vous pour tenter de l'abattre à coups de flèche (rendez-vous au [225](#)), ou considérez-vous que ce serait commettre un acte peu chevaleresque (rendez-vous au [306](#)) ?

Stoïquement, vous continuez d'avancer, mais dès le pas suivant, le décor se métamorphose brusquement. Le vieillard est toujours endormi sur son trône surélevé à quelque distance devant vous, mais le reste de la salle a entièrement disparu ; vous vous trouvez en plein air, au milieu d'une vaste arène circulaire. Vous tournez lentement sur vous-même en examinant ce nouveau décor, mais Darian vous tire brutalement par le bras en hurlant quelque chose d'incompréhensible, ce qui vous permet de réagir juste à temps pour esquiver la charge furieuse d'une créature de cauchemar, composée d'un corps humain colossal surmonté d'une énorme tête de taureau, un Minotaure ! Vos épées sortent aussitôt de leurs fourreaux, prêtes à faire résonner leur chant de mort entre les murs de l'arène. Mais le monstre n'est pas seulement puissant, il est aussi rapide et rusé ; il se débrouille ainsi pour ne vous affronter qu'à tour de rôle, et sa force est si terrible qu'il vous en coûtera 4 points d'ENDURANCE I chaque blessure qu'il vous infligera. Soyez prudents !

MINOTAURE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 14

Si au cours du combat Darian est tué - paix à son âme ! - précipitez-vous au [143](#). Si après avoir tué le Minotaure vous constatez - non sans quelque étonnement - que vous êtes tous les deux toujours en vie, rendez-vous au [236](#).

La Clairière des Rêves aura donc un nouveau gardien, puisque c'est le choix du sage roi Issel. Il reste toutefois un détail à régler : à qui vas-tu octroyer ce rôle de confiance ? J'ai beau scruter la clairière, je n'y vois que nous deux, et je ne te cacherai pas que je n'ai pas l'intention de m'y attarder maintenant que sont brisés les liens magiques qui me retenaient prisonnier. Le choix se limite donc, conclut le dragon, à toi-même !

Moi ! Mais c'est impossible ! hurlez-vous, sentant la panique vous envahir. Je suis maintenant roi de Franzos, c'est là-bas qu'est ma place. Il faut trouver quelqu'un d'autre !

Mais il n'y a personne d'autre, Issel, et tu le savais pourtant avant de répondre... Quant à Franzos, ne t'en inquiète pas, le Royaume saura bien se passer de toi pendant encore un bon moment. Ton titre de roi, Issella, tout cela appartient désormais au futur. Tu as fait ton choix et tu ne peux revenir dessus.

Allez-vous tenter de fléchir le dragon (rendez-vous au [245](#)) ou accepter votre sort (rendez-vous au [110](#)) ?,

252

Malgré vos efforts, la grille ne bouge pas d'un pouce. Elle doit être bloquée par des siècles de rouille. Dépité, vous n'avez d'autre choix que de retourner sur vos pas, ce qui signifie, bien sûr, franchir à nouveau le gouffre ! Rendez-vous au [229](#).

253

Cela fait deux heures que vous longez la berge de la rivière en suivant le sens du courant, et vous n'avez rien remarqué de notable, sinon que, depuis quelques minutes, vous avez la désagréable sensation d'être épié, surveillé, suivi. Les bruits de la forêt sont pourtant les mêmes que d'habitude, et vous commencez à vous demander si ce n'est pas simplement votre imagination qui vous joue des tours, lorsque, à dix mètres devant vous, deux hommes jaillissent des fourrés et viennent se placer en travers du chemin. Grands, le teint pâle, ils portent des tuniques vert feuille et ont chacun un arc d'une longueur impressionnante à la main. Bien que vous ne distinguiez personne d'autre, des bruits de voix étouffées vous indiquent qu'un bon nombre d'autres attendent non loin des deux premiers, dissimulés derrière les arbres. Essayez-vous de parlementer (rendez-vous au [327](#)) ou plongez-vous sous l'épais couvert de la végétation (rendez-vous au [124](#)) ?

Après avoir à peu près retrouvé votre souffle, vous vous penchez en vous bouchant le nez et en grimaçant de dégoût sur le corps du zombie - ce qui est un bien grand mot, vu ce qu'il en reste ! -, encore agité de lentes convulsions. Résultat du traitement énergique que vous venez de leur appliquer, ses bras, ses jambes, et même sa mâchoire - c'est qu'il cherchait encore à vous mordre, l'animal ! - sont désormais réduits à leur plus simple expression : une vague bouillie de débris de chair, d'os et de cartilage, et il ne représente plus aucun danger pour vous, sinon pour vos yeux et vos narines car, dans cet état, sa laideur et sa puanteur sont plus insoutenables que jamais (chose à peine croyable vu les sommets qu'elles atteignaient déjà !). Déployant des efforts héroïques pour surmonter votre envie de vomir, vous l'examinez attentivement et remarque/ un petit sac de cuir à la ceinture. Vous parvenez à le détacher de la pointe de votre épée et, l'ayant saisi, vous l'emportez à quelques bons mètres de la créature informe et puante pour en inventorier le contenu. Vous en extirpez un vieux rouleau de parchemin jauni et craquelé. L'ayant déplié avec précaution et étalé en pleine lumière, vous poussez un cri de joie : il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements ! Elle ne paraît guère détaillée, ne comportant en tout et pour tout que six indications de lieu, mais votre relative déception s'efface aussitôt car vous découvrez que l'un de ces lieux n'est autre que la Clairière des Rêves ! Quant aux cinq autres, ils sont désignés sous les noms suivants : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. Bien sûr, il vous faut encore trouver l'un ou l'autre de ces points de repère, mais une fois cela fait, vous serez grandement rapproché de votre but. Votre combat contre cet atroce zombie n'aura donc pas été vain. Après avoir soigneusement roulé et empoché le précieux document, c'est d'urv pas résolu que vous vous rendez, dans le cas où vous avez utilisé le Sortilège de Télékinésie pour échapper au filet du zombie, au 163, et dans le cas contraire, au [326](#).

255

Depuis un temps qui vous semble déjà interminable, vous vous frayez péniblement un chemin à travers un inextricable fouillis de ronces et de buissons épineux qui vous arrive jusqu'aux épaules. Vous apercevez enfin devant vous un large espace dégagé: Vous vous y engagez en poussant un soupir de soulagement, mais l'instant d'après vous vous figez sur place, alarmé par un bruit sourd, tout-proche, qui enfle rapidement. Quelque chose arrive vers vous à toute vitesse, écrasant tout sur son passage. Allez-vous vous cacher pour voir ce qui peut oser se déplacer dans la Forêt des Gémissements en faisant un tel vacarme (rendez-vous au [304](#)) ou tirez-vous votre épée pour affronter la chose en question, quelle qu'elle puisse être (rendez-vous au [277](#)) ?

256

L'après-midi s'est écoulé, le soir commence à tomber et vous continuez de marcher entre les arbres avec une seule pensée en tête : parvenir à la Clairière des Rêves. Vous n'avez toujours aucune idée de l'endroit exact où elle peut se trouver, mais d'après toutes les légendes et les informations que vous avez pu recueillir, c'est probablement vers le centre, au cœur même de la forêt qu'il vous faut la chercher. La nuit tombe rapidement sous les arbres et, si vous ne voulez pas vous laisser surprendre par l'obscurité, il est grand temps de trouver un endroit où installer votre bivouac. Choisissez-vous de camper dans la petite clairière que vous venez d'apercevoir juste devant vous (rendez-vous au [18](#)) ou de grimper dans un arbre pour dormir à quelques mètres du sol, à l'écart d'éventuels dangers (rendez-vous au [214](#))?

257

Un pied crânement posé sur le cadavre du roi Théo, vous savourez le spectacle qu'offre son immense armée mise en déroute par vos maigres mais si vaillantes troupes. Mais un brusque mouvement, à peine visible, vous alerte : un soldat

ennemi, tombé tout près de vous et auquel personne ne prêtait plus aucune attention s'est brusquement relevé, et le javelot qu'il vient de vous lancer va vous atteindre dans moins d'une seconde ! Plus que jamais, votre sort dépend de votre **AGILITÉ** ; lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, vous avez réagi juste à temps pour vous rendre au [36](#), mais s'il est supérieur, rendez-vous tout droit au [170](#).

258

Réflexion faite, vous jugez hasardeux d'aller réveiller un inconnu endormi en pleine Forêt des Gémissements, surtout quand ledit inconnu est assez sûr de lui pour allumer un feu et s'allonger à côté sans plus de précaution ! Sans demander votre reste, vous revenez sur vos pas le plus discrètement possible et regagne votre propre bivouac, perché dans les branches de l'arbre ; vous ne tardez pas à vous rendormir. Vous vous réveillez au [114](#).

259

Votre première impulsion est de fuir le plus loin possible de cette créature de cauchemar et de son épouvantable odeur, mais il est déjà trop près et vous prendrait dans son filet dès que vous auriez tournée le dos. Vous n'avez donc pas le choix et, tirant vivement votre épée, vous faites deux pas en arrière pour accroître votre liberté de mouvement. Mais une question embarrassante s'insinue aussitôt dans votre esprit : comment allez-vous faire pour tuer ce qui est déjà mort ? Une seule réponse : vous devez le tailler littéralement en pièces, lacérer son corps immonde jusqu'à ce qu'il ne puisse plus remuer ni bras ni jambe, ni rien, jusqu'à ce qu'il n'ait plus ni bras ni jambe ! Le toucher au cœur ou à un quelconque organe vital ne vous sera en revanche d'aucune utilité, puisque lesdits organes ont de toute façon cessé de fonctionner depuis belle lurette, tirer un double as n'aura donc ici aucun effet mortel contre votre adversaire, pas plus que n'en auront les Sortilèges d'Attaque comme la Main de Foudre ou l'Imparable Botte Mortelle.

ZOMBIE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 8

Si vous êtes toujours en vie après avoir fait perdre ses 8 points d'ENDURANCE au zombie, rendez-vous au [178](#).

260

Vous vous dirigez rapidement vers le point de la lisière d'où le bruit semblait parvenir mais, au moment d'atteindre les premiers arbres, vous donnez tête baissée dans l'une des vastes toiles, presque-invisible dans la pénombre qui règne sous la forêt. Pensant pouvoir vous dégager en quelques gestes **de** l'enchevêtrement de fils gluants, vous avez la désagréable surprise de constater qu'ils sont bien plus solides que vous ne l'imaginiez et vous retiennent fermement prisonnier. Le même son qui vous avait attiré retentit alors au-dessus de vous, mais **cette**-fois beaucoup plus proche, plus identifiable, une sorte de crissement déplaisant. Levant la tête, vous poussez un cri d'horreur en découvrant une créature tapie dans les branches cinq mètres au-dessus de vous : elle a le lourd abdomen et les huit longues pattes d'une énorme araignée géante, mais ses traits humains expriment une horrible malignité ! Elle commence à descendre lentement sur vous au bout de son fil et vous pouvez apercevoir les deux puissants crochets à venin qui saillent **de** sa bouche et laissent échapper quelques gouttes **de**-poison, comme si cette chose salivait par avance **du** bon repas qu'elle s'appête à faire. Il faut absolument réussir à vous dégager de la toile avant que la créature ne soit arrivée jusqu'à vous, et vous allez devoir pour cela faire appel à toutes vos forces. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous parvenez à vous libérer et vous bondissez au [46](#). S'il est supérieur, vous restez englué dans la toile. Rendez-vous au [107](#).

Ce signe vous paraît vraiment trop évident pour être honnête. Subodorant quelque piège, vous tournez résolument le dos à la cascade et vous vous enfoncez dans la forêt. Mais au bout de quelques pas, vous découvrez un homme d'âge moyen, effondré au pied d'un tronc et sanglotant comme une âme en peine. Il relève la tête à votre approche et en vous voyant ramasse son épée qu'il avait, semble-t-il, jetée sur le sol dans son accès de désespoir. Mais il ne se montre guère menaçant pour autant, il se contente de s'appuyer sur son arme comme s'il s'agissait d'un bâton pour se soulever à moitié en se tournant vers vous. Et c'est à genoux, les mains crispées sur le pommeau de son épée fichée en terre qu'il ^'adresse à vous sur un ton suppliant lorsque vous Vous arrêtez devant lui : - Mes bons seigneurs, mes doux seigneurs, ayez pitié d'un pauvre aventurier en détresse ! L'un de vous me fera-t-il l'aumône d'une pièce d'or pour m'aider dans ma quête ? Là-bas, pleurniche-t-il en tendant le bras vers la cascade, on m'a refusé l'entrée de la clairière ; mais il faut que j'y entre, il le faut ! Ma pauvre petite fille est atteinte d'un mal mortel et ma seule chance de la sauver est de rêver sa guérison.

Le pauvre homme paraît si désespéré qu'il vous est difficile de ne pas le prendre en pitié. Allez-vous l'un ou l'autre, ou tous les deux, lui faire don de tout l'argent que vous avez sur vous (rendez-vous au [240](#)) ou faites-vous tous deux mine d'ignorer ses supplications sans lui accorder le moindre liard (rendez-vous au [295](#)) ?

A peine vous êtes-vous relevé que l'inconnu encapuchonné tourne brusquement les talons, prend ses jambes à son cou et disparaît entre les arbres comme s'il venait de voir le diable. Cet étrange comportement vous plonge dans la perplexité. Pourquoi donc s'est-il enfui ? Vous ne ressemblez certes pas à une petite fille, mais votre aspect n'est tout de même pas redoutable au point de terroriser tous ceux qui vous aperçoivent ! Incapable de

trouver une explication à cet étrange événement, vous haussez les épaules et retournez vous coucher. Cette fois, plus rien ne vient troubler votre sommeil jusqu'à votre réveil, au [246](#).

263

Vous faites tout votre possible pour vous réveiller, mais en vain. Vous n'avez pas le choix, vous devez rester dans ce Rêve en compagnie de Darian. Après lui avoir expliqué ce qui se passait, vous vous résignez à rêver ensemble. Assurez-vous, si vous ne l'avez déjà fait, que vous connaissez bien le total d'**ENDURANCE** et le total d'**HABILETÉ** de Darian. Après quoi, rendez-vous au [216](#).

264

Au terme de votre discussion vous tombez d'accord avec Darian pour atteindre la clairière ensemble. Pour faciliter le déroulement de vos aventures, demandez à Darian de vous indiquer son total **d'HABiLETÉ** et son total d'**ENDURANCE** et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (en utilisant pour cela une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Une petite escorte de gardes du Peuple de la Forêt vous guide dans un dédale compliqué de sentiers tortueux au cœur de la végétation. Après plusieurs heures de marche, vous empruntez une nouvelle piste légèrement plus large, qu'une haute palissade vient bientôt barrer dans toute sa largeur, se prolongeant dans la forêt de part et d'autre. L'escorte vous mène jusqu'au pied de la palissade au-dessus de laquelle émerge peu après la tête massive **d'**une énorme créature dont les grands yeux noirs comme du charbon viennent se fixer sur vous et sur Darian.

- Salut à toi, Grand Sphinx, dit alors le chef de l'escorte en s'inclinant avec respect. Notre chef t'envoie ces deux coureurs d'aventure avec ses compliments. Il te prie de les bien traiter, car il pense qu'ils sont peut-être dignes d'entrer dans la Clairière des Rêves.

- Hum, hem, ça, nous allons voir... fait le monstre d'une profonde voix rocailleuse en hochant lentement sa grosse tête. Remerciez bien votre chef et saluez le de ma part. Et dites-lui qu'il ne s'inquiète pas pour ces deux-là, je les jugerai équitablement, comme les autres.

Sur ces mots, deux énormes pattes velues vous saisissent et vous soulèvent dans les airs comme des fétus de paille. Rendez-vous au [146](#).

265

La silhouette allongée d'un cadavre tout desséché et craquelé se matérialise devant vous. Ses vêtements, son épée sont semblables aux vôtres et il est coiffé d'une couronne bosselée, ternie par les ans. Sous la couronne, les deux sombres cavités de ses orbites vides semblent vous fixer droit dans les yeux, et bien que sa peau soit tendue sur son visage comme celle d'une momie, ses traits sont encore reconnaissables : ce sont les vôtres. Horrifié, vous le voyez se redresser lentement, empoigner son épée rouillée et s'avancer vers vous d'un air menaçant, et vous reculez d'un mouvement instinctif. Alors il se met à parler d'une voix d'outre-tombe qui résonne sinistrement dans le tunnel, une voix qui pour vous est d'autant plus horrible à entendre qu'elle ressemble terriblement, bien qu'altérée et grinçante, à la vôtre.

- Je suis ton double, Issel, l'envers maléfique de ton être, nourri de tous les vices cachés, les envies malsaines, les pensées corrompues, refoulés et enfouis en toi, ton âme damnée. A cause d'une infime erreur, j'ai trouvé la mort ici, mais tu viens d'en commettre une bien plus grande en m'appelant, pauvre benêt ! Maintenant, je n'ai plus qu'à te tuer pour retourner libre dans le monde des vivants.

- Et si tu crevais plutôt une deuxième fois, vermine ? crachez-vous rageusement entre vos dents serrées.

Tirant votre épée d'un geste foudroyant, vous vous jetez sur lui en hurlant un sauvage cri de guerre.

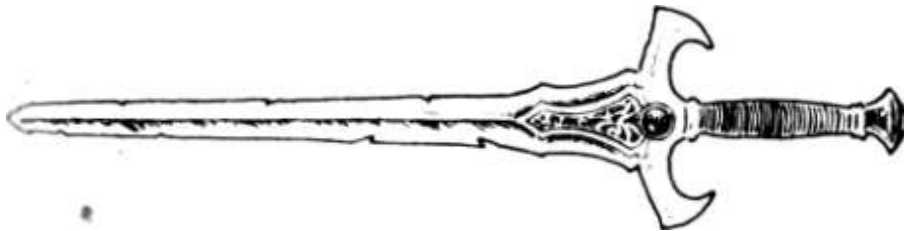
VOTRE DOUBLE MALÉFIQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

266

- Le... le pain ? répondez-vous enfin d'un air dubitatif. Les amis peuvent vous être d'un certain réconfort dans les moments difficiles, mais du pain, il vous en faut tous les jours pour vivre. L'honneur, par contre, n'a jamais nourri personne et vous fait perdre plus d'amis qu'il ne vous en fait gagner. Le Sphinx fronce ses énormes sourcils et secoue lentement la tête.

- Comment peux-tu espérer devenir roi sans honneur ? gronde-t-il d'un air scandalisé. Non, mon pauvre Issel, le pain n'est pas la bonne réponse. Tu n'es pas digne d'entrer dans la Clairière des Rêves. Et sur ces paroles définitives, la grosse patte du Sphinx vous soulève et vous précipite dans le gouffre béant de sa bouche gigantesque. Avant que vous ayez pu réagir, ses puissantes mâchoires garnies de longs crocs effilés se referment sur vous... Votre aventure s'achève ici.



267

Le vieux roi était vraiment un redoutable bretteur, mais il avait mésestimé vos propres talents d'escrimeur - il aurait dû se douter que vous aviez de qui tenir ! - et surtout la supériorité physique de votre jeune corps. Il vient de le payer d'une seconde mort et son cadavre gît maintenant renversé en travers de son trône. Vous vous en approchez et faites glisser de son doigt l'anneau orné du Grand Sceau de Franzos avant de le mettre en sécurité au fond de votre poche en vous disant qu'il pourrait bien vous être utile quand sera venu le moment de faire valoir vos droits au

trône. Avant d'aller plus loin, souvenez-vous du moment où vous avez été séparé de Darian : était-ce au cours du combat contre le minotaure (rendez-vous au [184](#)) ou lorsque vous marchiez sur les nuages (rendez-vous au [17](#)) ?

268

Vous levez la main dans un geste amical et commencez à saluer poliment l'inconnu, mais la mine qu'il affiche en tirant brusquement son épée vous avertit que ses intentions ne sont probablement pas aussi pacifiques que les vôtres. Sans perdre un instant, vous faites jaillir à votre tour votre arme du fourreau et vous vous préparez à l'affrontement. Pour obtenir les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous indiquer les siens, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une des cases de-Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui de vous deux qui possède le total d'**AGILTTÉ** le plus élevé peut attaquer le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le plus gros chiffre). Passé le premier Assaut, vous aurez la possibilité de cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera **démettre** bas les armes, l'affrontement continuera. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#). Si vous cessez le combat avant son terme, rendez-vous au [314](#).

269

Vous tirez de votre sac la carte que vous avez trouvée sur le zombie et la montrez à Darian. Après l'avoir examinée, il suggère que l'un de vous monte au sommet d'un arbre pour tenter d'apercevoir un des repères qui y sont indiqués et vous trouvez son idée excellente. Choisissez celui qui devra grimper. Une fois la question tranchée, le grimpeur doit jeter les dés ; si le résultat est inférieur ou égal à son total d'**AGiuTÉ**, c'est qu'il vient de parvenir sans encombre à la cime de l'arbre. Si le résultat est

supérieur à son total d'**AGiLiTÉ**, une branche se brise sous lui et il retombe lourdement sur le sol, perdant 1 point d'**ENDURANCE**. Il doit bien sûr recommencer, et chaque tentative infructueuse lui coûte 1 nouveau point d'**ENDURANCE**. Dès que le grimpeur atteint la cime de l'arbre, rendez-vous au [317](#).

270

Rassemblant tout votre courage, vous relevez bravement la tête et plongez votre regard droit dans les grands yeux d'or du dragon, mais à votre stupéfaction, il ne rencontre que deux paupières hermétiquement closes !

- Tu viens de passer l'épreuve, jeune mortel. Je te juge digne de rêver dans la clairière, déclare solennellement la grande créature.

Puis, tandis qu'il ouvre lentement les yeux, vous forçant à nouveau à vous retourner, il ajoute sur un ton rassurant :

- Ti^ peux maintenant me regarder en face sans crainte, car le pouvoir d'insuffler la folie que tes semblables attribuent à nos yeux repose en réalité sur la peur qu'ils en ont. Nous ne faisons que la leur renvoyer, la réfléchir et, le plus souvent, c'est vrai, cela suffit à les rendre fous ou même à les tuer. Mais pas s'ils ont un cœur brave, pas s'ils peuvent faire preuve du véritable courage qui est de surmonter sa peur, si grande soit-elle. Comme tu l'as fait, Issel. Si j'ai d'abord fermé les yeux, c'est pour t'éviter un choc un peu brutal - car courageux ou pas, vous restez de bien fragiles créatures - qui aurait pu diminuer ta force et ton courage au moment où tu vas en avoir le plus besoin. Car ne te fais pas d'illusion, jeune Rêveur, tu ne viens de franchir que la première épreuve, et elle n'est rien comparée à toutes celles que tu vas devoir affronter ici. Tu sais que, dans la clairière, les Rêves ont la puissance de la réalité. Tous les événements qui se dérouleront à l'intérieur de ton Rêve, tant que tu pourras leur imposer ta volonté, entreront dans la réalité à ton réveil. Mais quel homme peut se vanter de pouvoir contrôler ses Rêves ? Le plus terrible danger pour les hommes est celui qui réside en eux-mêmes, dans

leur âme, et tu le rencontreras ici. Prends garde, Issel, tu ne trouveras peut-être ici que la mort en succombant à quelque étrange émanation du mal qui sommeille au fond de toi comme en chaque être humain. Et si tu meurs ainsi, prisonnier de ton Rêve, le monstre qui t'aura tué retournera à ta place dans le monde des vivants. Abasourdi par ces incroyables - et guère rassurantes - révélations, vous écoutez dans un silence religieux le dragon terminer son discours. - Voilà pourquoi tes semblables nomment cet endroit la Forêt des Gémissements. Ces gémissements - peut-être les as-tu entendus ? - sont ceux des créatures de cauchemar qui se sont échappées de l'esprit d'infortunés Rêveurs, causant leur mort, et qui errent maintenant sans fin en cherchant désespérément à regagner l'Univers des Rêves qui est le leur. Si tu devais mourir au cours de ton Rêve, Issel, un nouveau monstre viendrait s'ajouter à tous ceux qui hantent déjà la forêt pour barrer la route aux voyageurs.

Un léger halo lumineux enrobe le grand corps du

Dragon tandis qu'il conclut son discours sur cette sombre perspective, et sa silhouette s'estompe progressivement. Avant qu'il ait totalement disparu, vous entendez encore ces paroles : - Maintenant, rêve bien, Issel, rêve avec sagesse... Vous êtes désormais seul, et, vous sentant soudain accablé de fatigue, vous choisissez dans l'herbe un endroit confortable où vous étendre et vous sombrez presque aussitôt dans un profond sommeil, dont vous n'émergez qu'au **233**.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

233

CHOIX

156 311

DE DARIAN

Autre **233**

271

Après que vous avez décrit à Darian ce que vous avez vu dans la source, vous discutez quelques instants et convenez ensemble que tout cela n'est pas crédible et que l'ermite vous inspire bien peu de confiance. Mais il vous faut encore décider de ce que vous allez faire maintenant : quitter la source et le vieillard (rendez-vous au [88](#)) ou lui dire en face ce que vous pensez de lui et de ses prétendues visions de la « réalité » (rendez-vous au [221](#)) ?

272

Bien décidé à tuer Darian avant qu'il ne vous tue, vous tirez brusquement votre épée et vous vous jetez sur lui. Il parvient de justesse à esquiver votre attaque et vous êtes emporté par votre élan sur quelques mètres avant de pouvoir vous retourner et lui faire face à nouveau. Son visage exprime une profonde stupéfaction, mais il profite aussitôt de ce court répit pour tirer vivement son épée à son tour. Assurez-vous avant d'entamer le combat que les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire qui sont inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* sont bien exacts et à jour. Si vous vous mettez d'accord pour cesser le combat avant son terme, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [141](#).

273

Au milieu du nuage fantomatique se matérialise lentement la silhouette d'un homme, ou plutôt d'un cadavre vivant, tout desséché, jauni et craquelé, coiffé d'une antique couronne cabossée. Son visage déjà grimaçant se tord en un affreux rictus lorsqu'il découvre le péril dans lequel il se trouve. Il comprend que, dès qu'il se sera totalement matérialisé, les esprits vengeurs des animaux l'engloutiront comme dans un tourbillon. Vous saisissez aussitôt la chance que vous offre cette diversion pour tourner les talons et décamper à toutes jambes. Après quelques mètres de course, vous vous retournez un instant pour voir le personnage succomber impuissant sous les assauts de

l'impalpable multitude des animaux victimes de la chasse, de ses propres chasses, peut-être ? Mais quelque chose vous arrête subitement dans votre élan : malgré leur aspect cadavérique, vous venez de reconnaître ses traits, ce sont les vôtres ! Ses orbites vides semblent vous fixer droit dans les yeux tandis qu'il hurle d'une voix semblable à la vôtre, mais horriblement déformée et grinçante :

- Soit maudit, Issel ! J'étais ton double, ton double maléfique pétri de la noirceur refoulée de ton être. Tu m'as détruit, mais c'est moi qui devais te... Vous n'attendez pas la suite et détalez, comme si vous aviez le diable aux trousses, jusqu'à l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [196](#).

274

- La dignité, répondez-vous, catégorique. Quand on est roi, on doit avant tout faire preuve de dignité et d'autorité.

Mais le Sphinx secoue sa grosse tête d'un air consterné.

- Non, mon jeune ami, vous rétorque-t-il d'une voix lasse. Un roi peut se montrer soucieux de sa dignité, tout comme il peut chanter, rire et plaisanter avec ses sujets. Mais cela importe peu. Je suis navré pour toi, Issel, mais je ne puis t'autoriser à entrer dans la Clairière des Rêves dans l'espoir de devenir roi si tu ne sais même pas quels sont les devoirs qui incombent à une telle charge ! Il te reste encore beaucoup à apprendre.

Avant d'avoir pu dire un mot ou fait un geste, une chape d'obscurité s'abat sur vous et vous sombrez dans l'inconscience. Quand vous revenez à vous, vous êtes couché au beau milieu de la Grande Route de l'est, en dehors de la Forêt des Gémissements. Vous n'apercevez Darian nulle part et au-dessus de vous de sombres nuages roulent en tempête dans le ciel tandis que s'écrasent les premières gouttes de pluie. Vous avez été expulsé de la forêt alors que vous étiez sur le point d'atteindre la clairière, situation affreusement pénible qu'il vous faut pourtant

bien admettre. Rien ne vous empêche de reprendre vos recherches au 1 mais, pour l'instant, votre aventure s'achève ici.

275

Vous tentez de vous rattraper aux bords de la fosse, mais sans succès, et vous chutez lourdement. Relevant la tête, vous constatez avec un relatif réconfort que Darian a, pour sa part, échappé au piège et vous observe de là-haut, prêt à vous venir en aide. Pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous a fait perdre votre chute, lancez un dé et multipliez le résultat par deux. Si votre total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro, Darian peut vous aider à sortir de la fosse en vous tendant une main secourable au **333**. Dans le cas contraire, votre aventure s'achève ici.

276

Réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point. L'Incantation de Sens du danger vous indique que votre instinct ne vous avait pas trompé : cachée par les arbres, une chose terrifiante s'approche de vous par-derrière. Et vous vous retournez juste à temps pour ne pas vous laisser surprendre par une vision de cauchemar exhalant une atroce odeur de pourriture, celle d'un zombie, un très affreux spécimen de mort vivant dans un état de putréfaction particulièrement avancée qui s'avance vers vous en claudiquant d'une façon grotesque, une de ses mains décharnées serrée sur le manche d'un long trident et l'autre tenant un large filet, ses orbites béantes braquées sur vous. Il vous est difficile de dire ce qui, de son aspect ou de son odeur, est le plus insoutenable, et vous devez faire un énorme effort pour refouler la terrible envie de vomir qui monte soudain en vous. Décidez-vous d'affronter le zombie sur place (rendez-vous au **259**) ou de prendre la fuite (rendez-vous au **81**) ?

Un gigantesque ver cuirassé jaillit d'entre les arbres devant vous. Avancé à une vitesse que son énorme masse n'aurait jamais laissé soupçonner, en balançant continuellement la tête de droite à gauche, il poursuit sa course irrésistible droit sur vous. Peu important tous les sortilèges dont vous pouvez disposer et votre habileté à manier l'épée, ils ne peuvent vous être d'aucun secours pour stopper la ruée aveugle d'un pareil monstre. Et il est bien trop tard pour seulement songer à fuir : sans vous laisser seulement le temps de bouger un orteil, il est sur vous et vous êtes broyé sous son énorme masse aussi sûrement qu'un grain de blé sous une meule. Votre aventure s'achève ici.

Essuyant d'un revers de manche la sueur de votre front, vous enjambez le corps démembré et encore agité de quelques soubresauts d'un des zombies pour aller vous pencher sur Darian qui, hélas ! est tombé, la poitrine transpercée par les pointes d'un trident. Ne pouvant retenir vos larmes, vous constatez avec accablement que vous ne pouvez plus rien faire pour votre vaillant ami, sinon lui donner une sépulture décente. Cette macabre besogne achevée, surmontant non sans difficulté votre répulsion, vous revenez examiner les restes puants des deux immondes créatures. Cela ne vous prend heureusement guère de temps : au milieu des fragments de leurs membres déchiquetés qui jonchent le sol, il ne reste à vos pieds que deux masses informes, à demi putréfiées, recouvertes de lambeaux de haillons. Pourtant, l'un d'eux porte encore accroché à sa ceinture un petit sac de cuir, miraculeusement épargné dans la fureur du combat. Vous vous en saisissez prestement avant de vous éloigner de quelques pas pour inventorier son contenu dans une atmosphère plus respirable. Il ne renferme qu'un vieux rouleau de parchemin tout jauni et craquelé que vous déroulez avec précaution. Ce que vous voyez alors vous arrache un cri de surprise mêlée de joie : c'est une carte de la Forêt des Gémissements ! Vous l'examinez fiévreusement et poussez un

second cri en découvrant que si elle ne mentionne que six indications de lieu, l'une d'elles n'est autre que la Clairière des Rêves ! Les cinq autres sont les suivantes : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. Si la flèche de pierre que vous pouvez apercevoir à quelque distance entre les arbres est bien l'Obélisque qu'indique la carte, vous saurez sans doute bientôt où se trouve la Clairière des Rêves. Recueillez-vous une dernière fois sur la tombe de votre infortuné compagnon et rendez-vous au [155](#).



279

Sans pouvoir affirmer avec une absolue certitude qu'il s'agit du même homme, vous trouvez que la ressemblance est vraiment troublante entre la silhouette qui se détache à côté de la source et celle que vous avez vu s'enfuir de la clairière deux nuits plus tôt lorsque vous bivouaquiez avec Darian, peu après votre rencontre. Si c'est bien le cas, le personnage qui vous attend là ne nourrit certainement aucune intention bienveillante à votre égard. Avant qu'il soit assez près pour vous entendre, concertez-vous à voix basse pour décider de l'attitude à adopter. Allez-vous lui brandir vos épées sous le nez et le sommer de s'expliquer (rendez-vous au [221](#)) ou faites-vous mine de ne jamais l'avoir rencontré (rendez-vous au [54](#)) ?

Les premières lignes ennemies s'arrêtent à quelques dizaines de mètres de vos positions tandis que le cavalier blanc continue d'avancer seul au pas majestueux de sa monture. Vos soldats s'écartent devant lui et son cheval franchit d'un bond la première rangée de vos ouvrages de défense pour s'arrêter devant vous.

- Théo, roi félon et usurpateur ! Au nom de quoi cherches-tu à te maintenir sur le trône de Franzos ? Vois ! Je suis revenu, et par le sang de mes ancêtres qui coule dans mes veines, je suis son seul légitime souverain !

- Au nom du droit du plus fort ! Tes ancêtres dont tu me rebats les oreilles menaient par leur mollesse Franzos sur la voie du déclin. Avec moi, les choses ont changé ! J'ai restauré le pouvoir et désormais le peuple craint son roi comme il se doit et le nom de Franzos fait trembler de terreur tous les autres Royaumes. Regarde mes armées, sais-tu seulement combien de glorieuses conquêtes...

- Et combien de morts, Théo ? Combien d'innocents massacrés ? Combien d'orphelins ? Tu n'es qu'un boucher sanguinaire, tu n'as apporté à Franzos que mort, souffrance et désolation. Je dois débarrasser cette terre de la calamité que tu es.

- Pauvre imbécile, c'est toi qui vas mourir ! rugit-il en projetant sur vous d'un geste aussi vif que puissant sa lourde lance de bataille. Serez-vous assez agile pour l'esquiver ? Lancez les dés pour le savoir. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, vous bondissez souplement jusqu'au **348**. S'il est supérieur à votre total d'AOGILITÉ, votre mouvement s'arrête au **170**.

Voici deux listes de noms désignant des lieux qui se trouvent à l'intérieur de la Forêt des Gémissements. Vous devez en avoir exploré au moins deux pour trouver la Clairière des Rêves.

Barrière du Sphinx Grotte Scintillante

Cité du Peuple de la Forêt Obélisque Palais du Sorcier Source des Miroirs

Si vous avez exploré au moins un lieu de chaque liste, rendez-vous au 23. Si les lieux que vous avez explorés ne Figurent que dans une seule liste, rendez-vous au [94](#).

282

Hurlant et vociférant comme un possédé, vous courez à toute vitesse vers la biche en agitant votre épée vers le ciel. A votre vue, l'aigle interrompt aussitôt son piqué, vire sur l'aile et disparaît au loin dans le ciel. La biche est sauvée, mais vous restez encore un moment près d'elle, scrutant le ciel l'épée à la main pour vous assurer que tout danger est bien écarté. Rendez-vous au [285](#).

283

D'un dernier coup d'épée, vous transpercez la poitrine du guerrier, qui s'écroule mort à vos pieds. Sans prendre le temps de souffler, vous bondissez par-dessus son cadavre pour faire face à ses acolytes, sans pour autant vous faire la moindre illusion sur le sort qui vous attend, seul face à un si grand nombre d'adversaires : la mort. Mais à votre stupéfaction, vous découvrez qu'ils ont tous disparu ! Il ne reste plus dans la caverne que vous et le dragon, désormais libre de ses mouvements et ne portant plus la moindre trace des horribles blessures qui ensanglantaient son corps quelques instants auparavant. La prodigieuse créature traverse la caverne d'un pas lent et majestueux et vient se coucher juste devant vous, posant sa lourde tête sur une de ses pattes de sorte que ses grands yeux d'or viennent directement se fixer dans les vôtres. Vous souvenant du vieil adage qui veut que devienne fou celui qui regarde un dragon dans les yeux, vous détournez précipitamment les vôtres.

- Quel combat magnifique, Issel ! rugit l'énorme voix du grand Gardien monstrueusement amplifiée par l'écho de la caverne.^

Et surtout, quel courage d'oser affronter seul toute cette clique de sorciers et de guerriers réunis ! Mais dis-moi, pourquoi avoir agi ainsi ? Pourquoi as-tu si farouchement pris ma défense ? Tu ne me devais pourtant rien !

- C'était une question d'honneur, répondez-vous laconiquement en haussant les épaules avec lassitude.

Vous sentez le regard du dragon vous fixer avec plus d'intensité.

- Tu veux dire que tu as risqué ta vie pour une simple question d'honneur ? reprend-il.

- Non, ce n'est pas si simple, répondez-vous en secouant la tête. En fait, je n'avais pas le choix. Si je m'étais contenté de m'en aller sans rien tenter pour les empêcher de vous torturer - comme a voulu le faire ce pauvre Darian ! -, je me serais fait leur complice. Un complice passif, certes, mais à ce titre en partie responsable de la souffrance qu'ils vous infligeaient. Et cette responsabilité-là, je n'en voulais pas. A aucun prix, même celui de ma vie. Le silence retombe sur la caverne, seulement rythmé par la lente respiration de la puissante créature. Lorsque sa voix le rompt à nouveau après de longs instants, elle n'est qu'un sourd murmure qui semble adressé à elle-même :

- Honneur et responsabilité... les deux plus indispensables vertus d'un roi !

Vous restez un instant sans réaction, sans comprendre le sens de ses paroles, puis vous relevez soudain la tête, médusé, et oubliant le danger que peuvent recéler ses yeux, vous l'interrogez du regard car vous êtes incapable de prononcer un mot. Il hoche alors lentement la tête et sa voix tonnante retentit à nouveau en faisant vibrer le roc de la caverne :

- Le roi Théo de Franzos est mort ! Vive le roi ! Longue vie au roi Issel !

Que Votre Majesté se rende au [9](#).

284

Essayant d'ignorer cette désagréable sensation de danger imminent, vous concentrez toute votre attention sur la direction à prendre et décidez d'aller droit vers le sud, affectant de croire que vous pouvez toujours vous fier à votre sens de l'orientation dans le fouillis de cette forêt inextricable - ce qui relève d'un certain optimisme ! Mais vous n'avez pas fait trois pas qu'une douleur fulgurante vous traverse la cuisse. Réduisez de 2 points votre total d'ENDURANCE. En vous retournant, vous découvrez à la fois la source de votre douleur et de la puanteur qui avait envahi vos narines. A moins de deux mètres de vous, il y a un hideux zombie - un mort vivant ! Il vous fixe de ses yeux aveugles et l'une de ses mains décharnées est serrée sur le long manche du trident qui est planté dans votre cuisse. Il l'en retire d'une violente secousse qui vous arrache un hurlement pour frapper à nouveau, tandis qu'un filet se balance au bout de son autre main. Allez-vous affronter le zombie (rendez-vous au [259](#)) ou tourner les talons pour vous enfuir (rendez-vous au [81](#)) ?

285

Curieusement, la petite biche n'a toujours pas bougé ; elle vous regarde de ses grands yeux innocents et pleins de douceur. Vous la contemplez en souriant, sincèrement heureux d'avoir pu sauver la vie d'un si charmant animal, quand elle se transforme sous vos yeux en une non moins charmante jeune fille ! Vous en tombez presque à la renverse et restez figé, incapable de prononcer un mot jusqu'au [342](#).

286

Bandant tous vos muscles, suant et soufflant, vous parvenez à faire bouger du sol la grille qui semble soudée par des siècles de rouille, puis à la soulever dans d'horribles grincements. Lorsqu'elle est arrivée à mi-hauteur, vous vous glissez en dessous sans cesse de la soutenir et la laissez retomber avec un bruit

sourd une fois parvenu de l'autre côté. Vous suivez alors le tunnel jusqu'au [67](#).

287

Si c'est vous qui avez prononcé l'Incantation de Sens du Danger, n'oubliez pas de réduire de 1 point votre total d'ENDURANCE. Mais l'incantation ne vous révèle rien du tout. Il n'y a aucun danger dans les environs, comme si la forêt n'abritait aucun être vivant à l'exception de vous deux. Rendez-vous au [108](#).

288

Vous voyez déboucher du coude que la piste décrit devant vous un homme revêtu comme vous d'un capuchon et d'un long manteau de voyage. Il s'arrête à son tour dès qu'il vous aperçoit. Tirez-vous aussitôt votre épée (rendez-vous au [323](#)) ou levez-vous votre main vers lui en signe de paix (rendez-vous au [338](#))?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [323](#) [338](#)

CHOIX [195](#) [323](#) [66](#)

DE [170](#) [165](#) [338](#)

DARIAN [259](#) [22](#) [22](#)

289

Après avoir longtemps serpenté entre les arbres, cette nouvelle piste traverse un muret de pierres grossièrement assemblées et se dirige vers un petit village dont les huttes aux toits de chaume sont entourées d'une robuste palissade de hauteur moyenne. La piste pénètre dans le village par une grande porte dont les deux battants sont largement ouverts. Mais alors que vous venez de franchir le petit mur de pierres pour vous diriger vers la porte, une voix désincarnée vous chuchote à l'oreille : - N'y entrez pas !

Vous vous arrêtez brusquement, mais vous êtes toujours seul sur la piste. Choisissez-vous de vous remettre en marche sans tenir compte de ce mystérieux avertissement (rendez-vous au 105) ou préférez-vous d'abord obtenir quelques explications de votre invisible interlocuteur (rendez-vous au [156](#)) ?

290

Le Sortilège de Télékinésie vient d'agir, vous coûtant au passage 4 points d'ENDURANCE, mais vous permettant de vous libérer de l'étreinte magique qui vous attirait inexorablement vers l'entrée de la grotte. Sans perdre une seconde, vous vous enfoncez à toutes jambes dans la forêt et ne vous arrêtez, hors d'haleine, qu'après avoir mis une distance respectable entre ce lieu redoutable et vous. Alors seulement, vous faites une halte pour souffler un peu et réfléchir. L'endroit que vous venez de quitter si précipitamment était certainement la Grotte Scintillante indiquée sur la carte que vous avez trouvée sur le zombie. Vous êtes donc parvenu à localiser un point de repère au milieu de cette maudite forêt, et si vous arrivez à en dénicher un second, vous trouverez sûrement le chemin qui vous mènera tout droit à la Clairière des Rêves. En attendant, rendez-vous au [50](#).

291

Vous êtes de retour dans la Clairière des Rêves et tout, semble normal autour de vous. A côté de vous, Darian entreprend, lui aussi, de se relever en clignant des yeux. Fiévreusement, vous lui décrivez votre Rêve en lui demandant s'il a bien fait le même, et il acquiesce d'un hochement de tête affirmatif, non sans conserver une mine perplexe. Car vous êtes l'un et l'autre tirillés entre le doute et l'exaltation. Tout cela est-il bien vrai ? Comment croire sérieusement que vous possédez dorénavant non seulement la couronne de Franzos, mais, en prime, la vie éternelle ! Mais Darian a un moyen de répondre à vos interrogations : fébrilement, il fouille son sac, et après quelques instants d'une insupportable attente, il en extirpe triomphalement une étrange amulette.

- C'était donc vrai ! vous exclamez-vous en chœur, et riant et pleurant tout à la fois vous tombez dans les bras l'un de l'autre.

Vos débordements de joie sont brutalement interrompus par un sourd grondement tandis que le sol se met à trembler sous vos pieds. Rendez-vous au [45](#).

292

Continuant votre route, vous arrivez devant une rivière et une idée vous vient à l'esprit en voyant le courant s'écouler : et si par hasard ce cours d'eau conduisait à la Clairière des Rêves. Discutez avec Darian pour décider si vous allez descendre la rivière en longeant la berge (rendez-vous au [243](#)) ou continuer votre route dans la forêt (rendez-vous au [80](#)).

293

Vous avancez jusqu'à l'entrée de la grotte et jetez un coup d'œil circonspect devant vous avant d'entrer. Mais, aussitôt, vous vous sentez inexorablement attiré vers l'intérieur par une puissante force magique, comme si une douzaine de mains invisibles vous avaient soudain empoigné. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez l'utiliser pour briser cette étreinte magique et vous rendre au 290. Si vous ne disposez pas de ce Sortilège ou ne désirez pas en user, rendez-vous au [83](#).

294

Secouant énergiquement la tête, vous refusez tous les deux.

- Nous prends-tu pour des idiots, vieillard ? vous exclamez-vous avec indignation. Je ne sais pas qui tu es, mais jamais le véritable Gardien de la véritable Clairière des Rêves ne nous réclamerait de payer comme je ne sais quel aubergiste véreux ! Sous sa barbe hirsute, la bouche du vieillard se tord en un rictus menaçant.

- Si vous ne voulez pas payer de bon gré, mes agneaux, vous devrez payer de force ! grince-t-il, reculant de quelques pas et tirant une longue dague effilée des plis de sa robe crasseuse.

Au même instant, un individu à l'allure de brigand qui se dissimulait derrière lui vient se placer à ses côtés, une épée à la main. Les vôtres ont déjà jailli de leur fourreau et vous vous ruez sur vos adversaires. Vous combattez le vieillard, laissant Darian s'occuper de son acolyte. Si vous parvenez le premier à vous défaire de votre adversaire, vous pouvez alors prêter main-forte à Darian.

HABILETÉ ENDURANCE

VIEILLARD	8	4
BRIGAND	7	6

Si vous venez à bout de vos adversaires en restant tous les deux en vie, rendez-vous au 235. Si vos adversaires sont vaincus, mais que Darian trouve la mort^ rendez-vous au [168](#).

295

Estimant que vous avez assez de vos propres ennuis pour vous préoccuper de ceux des autres, surtout quand il s'agit d'une pareille épave, vous refusez dédaigneusement d'accorder un sou au mendiant et esquissez un départ, mais il se rue sur vous en faisant tournoyer son épée, la bave aux lèvres et les yeux injectés de sang. Dans un premier temps, vous vous contentez de reculer en essayant de le calmer et de le raisonner, mais visiblement rendu fou de désespoir, il reste sourd à toutes vos injonctions, ne vous laissant d'autre choix que de vous défendre. Le mendiant vous attaque à tour de rôle, ce qui donne lieu à chaque fois à un Assaut séparé. Il attaque d'abord Darian.

MENDIANT HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le vaincre sans qu'aucun de vous ne soit tué, rendez-vous au **84**. Si Darian est tué et que vous êtes néanmoins vainqueur, rendez-vous au **5**.

296

- Je ne peux pas vous faire de fausses promesses, répondez-vous avec fermeté. Tout ce que je peux leur garantir, c'est un jugement loyal et équitable pour tous.

Le Chef du Peuple de la Forêt lâche un petit rire suivi d'un hochement de tête satisfait avant de reprendre la parole :

- Il est heureux que vous m'ayez répondu de la sorte, car moi non plus je n'aime guère les promesses de circonstances et je refuse toujours d'y croire. Je pense que vous ferez un bon roi... si vous ressortez vivant de la clairière, bien sûr. Mais avant de pouvoir y entrer, vous allez devoir être confronté au Sphinx. Vous verrez, il a un physique un peu étrange, mais il ne manque pas de jugement. Il ne devrait pas se montrer trop mauvais bougre avec vous, pourvu que vous sachiez répondre à ses questions. De toute façon, il n'existe à ma connaissance aucun autre moyen d'accéder à la clairière. Maintenant, il faut quelques bonnes heures de marche pour arriver jusqu'à lui et vous devriez vous mettre en route sans tarder ; mes hommes vont vous escorter. Je vous souhaite bonne chance, Issel, et souvenez-vous de nous lorsque vous serez sur le trône de Franzos.

Vous le remerciez chaleureusement et prenez congé de lui. Une escorte vous attend au pied du grand arbre et vous vous enfoncez bientôt avec elle dans la forêt, empruntant un dédale de pistes et de sentiers tortueux serpentant pendant des heures entre deux remparts d'épaisse végétation. Vous arrivez enfin au pied d'une haute et robuste palissade de bois qui barre la dernière piste dans toute sa largeur et se prolonge à perte de vue de part et d'autre dans la forêt. Tandis que vous attendez là avec votre escorte, une énorme tête émerge lentement au-dessus de la



296 *Une énorme tête émerge lentement au-dessus de la palissade.*

palissade et deux grands yeux noirs comme du charbon viennent se fixer sur vous.

- Salut à toi, Grand Sphinx, clame le chef de votre escorte. Nous t'aménonons ce coureur d'aventure qui cherche la Clairière des Rêves, avec les compliments de notre chef qui te prie, en outre, de vouloir le bien traiter car il pense que c'est un homme d'honneur.

- Ce n'est pas la peine de crier comme ça, répond le monstre d'une voix caverneuse. Je ne suis pas sourd, à la fin ! Bon, remerciez bien votre Chef et saluez-le de ma part. Quant à celui-ci, ne vous inquiétez pas, il sera jugé aussi équitablement que les autres.

Sur ces mots, une large patte velue descend du haut de la palissade, vous empoigne et vous soulève dans les airs comme fétu de paille, vous emmenant au [82](#).

297

Reprenant votre souffle, vous contemplez à vos pieds le corps inerte de l'homme que vous venez de tuer. Au fond de vous, cela ne vous enchante pas vraiment de passer ainsi au fil de l'épée quiconque croise votre chemin dans la Forêt des Gémissements, vous en éprouvez même quelque remords, mais vous ne vous laisserez arrêter par rien ni personne tant que vous n'aurez pas atteint la Clairière des Rêves ! Enjambant le cadavre de l'inconnu, vous vous remettez en marche sur la piste, vous dirigeant d'un bon pas vers le [155](#).

298

En vous penchant au bord de la fosse et en tendant à Darian votre manteau enroulé en forme de corde grossière, vous parvenez à le sortir de cette fâcheuse posture. Juste à temps, car, tandis qu'il époussette ses vêtements à vos côtés, la dalle qui s'était déro-quelques secondes recouvrir hermétiquement le trou

béant. Vous la contournez prudemment et reprenez votre marche en direction du vieillard endormi. Rendez-vous au [97](#).

299

Vous avez surestimé votre rapidité, ou sous-estimé celle du dragon car il s'abat sur vous de tout son poids, broyant vos jambes sous l'une de ses énormes pattes antérieures.

- Stupide mortel ! rugit-il tandis que vous vous tordez de douleur dans la poussière. Tu croyais pouvoir t'enfuir en me piégeant ici ? Tu peux au moins être satisfait quant à ce deuxième point, car je vais être encore plus stupide que toi et respecter la loi de la clairière en te tuant. Et je me condamne ainsi à attendre qu'un autre Rêveur sorte victorieux de ses Rêves. Tu t'es montré courageux et perspicace, Issel, mais tu as tout gâché à la fin en manquant à l'honneur. Adieu, Votre Majesté ! Sur ces mots, la patte du dragon se soulève, soulageant un instant vos jambes atrocement broyées, puis s'abat à nouveau tel un gigantesque marteau, écrabouillant le reste de votre corps comme une vulgaire punaise. Votre aventure s'achève ici.

300

Seul le Sortilège de Télékinésie pourrait briser l'étreinte magique dans laquelle l'ermite vous tient serrés, et malheureusement aucun de vous deux ne peut le lancer. Tels des statues de sel, vous êtes incapables d'esquisser le moindre geste tandis qu'il se rapproche lentement de vous la dague à la main. Il arrive bientôt à votre hauteur et se tourne en premier lieu vers Darian avec un sourire sardonique et l'égorge d'un geste lent, presque voluptueux. Puis, tandis que le sang de votre compagnon rougit l'herbe à ses pieds, le vieillard se tourne vers vous, et vous vous sentez soudain rempli de compassion pour les petits veaux qu'on mène à la boucherie... Votre aventure s'achève ici.

301

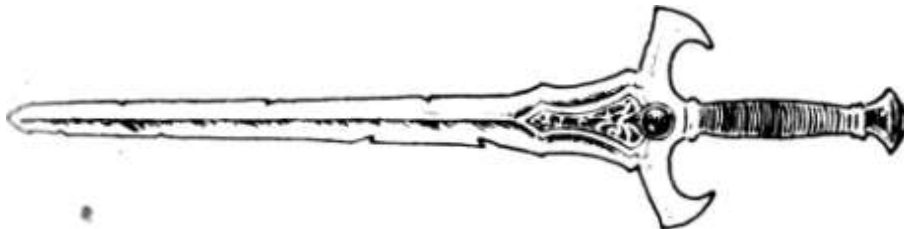
Vous vous enveloppez dans votre manteau et vous vous couchez tant bien que mal à même le sol froid et dur, gardant votre épée à portée de la main. Au bout d'un moment qui vous semble interminable, vous parvenez enfin à trouver le sommeil et dormez jusqu'au [77](#).

302

Avec prudence, vous allez vous arrêter au pied du muret de pierres qui entoure la Source des Miroirs.

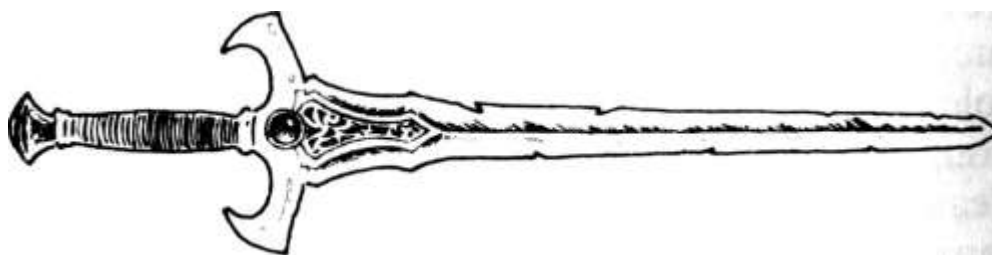
Désignant la surface apparemment normale de l'eau, l'ermite vous déclare de sa voix grave et persuasive :

- Penchez-vous et fixez le fond de la source, sans bouger, et concentrez-vous sur ce que vous désirez bée sous vos pieds glisse silencieusement et vient en voir. Si vous êtes suffisamment concentré, la source vous le montrera. Chaque homme voit en elle une chose différente ; chaque homme y découvre ce qu'il a réellement besoin de savoir. Vous plongez votre regard dans la source, mais sans succès dans un premier temps car les reflets du soleil sur la surface de l'eau vous éblouissent. Vous vous penchez alors encore plus, effleurant presque l'eau de votre visage et toute gêne disparaît. Maintenant, il vous faut choisir sur quoi vous allez vous concentrer. S'il s'agit du trône de Franzos et de votre volonté de le regagner, rendez-vous au [199](#). Si vous pensez plutôt à la Clairière des Rêves et au moyen de la trouver, rendez-vous au [169](#). Si enfin vous aimeriez en savoir un peu plus sur l'étrange ermite qui vous a accueillis ici, rendez-vous au [52](#).



303

Considérant que la discrétion est une vertu des plus estimables, vous quittez la piste et commencez à vous frayer avec prudence un chemin à travers la végétation dans la direction vers laquelle vous supposez que se trouve la clairière. En dépit de toutes vos précautions, vous ne parvenez pas à passer tout à fait inaperçu : une énorme patte velue surgit soudain entre deux arbres, se referme sur vous et vous soulève brutalement dans les airs ! Trop étroitement serré pour pouvoir tirer votre épée, vous vous retrouvez face à deux grands yeux noirs comme du charbon qui viennent se fixer dans les vôtres. Vous êtes dans les griffes d'un gigantesque Sphinx ! Avant d'envisager de faire appel à la magie, rendez-vous au [82](#).



304

Caché dans les fourrés, vous sentez vos cheveux se hérissier sur votre tête et des gouttes de sueur froide vous dégouliner le long des reins quand vous apercevez ce qui s'avance entre les arbres : un ver géant cuirassé de soixante bons mètres de long et six de haut ! Il se déplace à une vitesse proprement stupéfiante en regard de son énorme masse - facilement celle d'un cheval au grand trot ! - et sans interrompre sa course aveugle, il balance continuellement sa tête de droite à gauche, prêt à gober la première proie venue. Vous n'osez même pas imaginer, tandis que son interminable corps défile devant vous en faisant vibrer le sol sous vos pieds, ce qui resterait maintenant de vous si vous aviez commis la folie de rester sur son passage ! Tout tremblant, vous restez tapi dans votre cachette jusqu'à ce qu'il soit totalement hors de vue et que le fracas de sa course se soit évanoui. Vous savez maintenant pourquoi cette piste est si lisse

et vierge de tout débris. Et, curieusement, vous vous sentez une soudaine attirance pour les sous-bois et leurs murmures furtifs ! Rendez-vous au [256](#).

305

Aucun de vous ne parvient à éviter la chute et vous dégringolez ensemble au fond du puits béant. Avant de vous écraser au fond, empressez-vous de lancer chacun un dé afin de savoir à quel point vous allez vous faire mal ; le chiffre obtenu multiplié par deux vous indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans votre chute. Si par malheur l'un de vous voit son total d'ENDURANCE réduit à zéro par cette chute, il entraîne malgré lui son compagnon dans la mort, car il lui sera impossible de sortir sans aide du puits et de votre Rêve commun où il restera piégé à jamais. Si vous avez encore tous deux au moins 1 point inscrit à votre total respectif, vous pouvez vous aider mutuellement à sortir de la fosse au [176](#).

306

La première vague des assaillants enfonce en plusieurs points votre ligne de défense et deux guerriers ennemis se fraient dans la mêlée un chemin sanglant pour arriver jusqu'à vous. Visiblement, Théo a dû promettre une grasse récompense à celui ou ceux qui pourraient lui rapporter votre tête. Mais vous n'avez pas l'intention de la leur offrir sur un plateau, pas avant, en tout cas, de leur avoir fait entendre le chant de mort de votre épée !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER	6	4
Second GUERRIER	5	6

Si vous êtes vainqueur de ces infatigables combattants, rendez-vous au [92](#).



306 *Deux guerriers ennemis se fraient dans la mêlée
un chemin sanglant pour arriver jusqu'à vous.*

307

Vous trouvez bientôt un étroit sentier qui semble se diriger dans la direction de la vallée que vous avez aperçue du haut de l'arbre. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [155](#)) ou lui tourner le dos pour vous enfoncer dans la forêt dans l'espoir de tomber enfin sur la Clairière des Rêves (rendez-vous au [131](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [155](#) [131](#)

CHOIX [18](#) [72](#) [131](#)

DE DARIAN Autre [155](#) [131](#)

308

Tournant immédiatement les talons, vous filez à toutes jambes vous réfugier dans l'obscurité protectrice des arbres. Vous ne ralentissez votre course, au bout de plusieurs minutes, que lorsque vous réalisez que personne ne vous poursuit. Votre cœur se remet lentement à battre à son rythme habituel. Vous retournez vers votre campement, l'esprit encore agité du danger qu'il y a à rencontrer des inconnus au milieu de la nuit dans une telle forêt, surtout quand ils s'estiment assez invulnérables pour oser allumer un feu et dormir juste à côté ! Arrivé à votre bivouac, vous sombrez dans un sommeil agité et guère réparateur dont vous n'émergez qu'au [246](#).

309

Les premières lueurs de l'aube vous surprennent aussi éveillés l'un que l'autre et tout aussi pressés de décamper de cet endroit. Si vous avez perdu des adresses un sourire las. Il dit se nommer Darian et points d'ENDURANCE au cours de la journée (ou de la être un apprenti magicien. Il a voyagé jusqu'à la nuit) précédente, vous pouvez ramener votre total à Clairière des

Rêves - en affrontant au cours de la son niveau d'origine avant de vous rendre au [340](#).

310

Vous suivez le tunnel de droite sur plusieurs centaines de mètres, mais votre progression est brutalement stoppée. Dans la lueur spectrale qui baigne les lieux, un gouffre d'une profondeur insondable s'ouvre devant vous. Une étroite arche naturelle devait autrefois l'enjamber pour rejoindre l'autre extrémité du tunnel qui se prolonge au-delà, mais elle a dû s'effondrer en son milieu il y a bien long temps de cela : il n'en subsiste que deux courts tronçons qui s'avancent en surplomb de part et d'autre du gouffre, séparés par une largeur de six bons mètres au-dessus du vide. Tentez-vous de bondir par-dessus le gouffre (rendez-vous au [237](#)) ou revenez-vous sur vos pas pour emprunter le tunnel de gauche (rendez-vous au [67](#)) ?

311

Vous vous redressez sur votre séant en bâillant et en vous étirant lorsqu'un inconnu pénètre dans la clairière, vous aperçoit et se dirige vers vous. Il porte une longue épée à la ceinture et son visage arbore une expression de froide détermination. Arrivé près de vous, il se débarrasse de son sac et le laisse tomber dans l'herbe. Il vous salue en vous adressant un sourire las. Il dit se nommer Darian et être un apprenti magicien. Il a voyagé jusqu'à la Clairière des Rêves - en affrontant au cours de la traversée de la Forêt des Gémissements quantité de périls et de difficultés comparables aux vôtres - dans l'espoir d'y découvrir le mythique secret de la Pierre Philosophale qui donne à celui qui le possède le pouvoir de changer le plomb en or. Vous étant présenté à votre tour et ayant exposé votre but, une question vous vient soudain à l'esprit : allez-vous rêver séparément ou ensemble ? Discutez-en avec Darian. Si vous décidez de rêver ensemble, rendez-vous au [42](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [31](#).

312

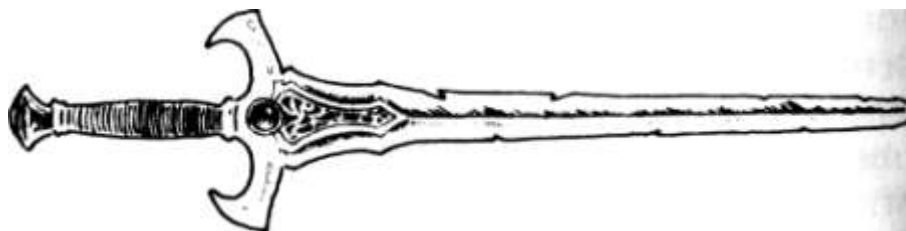
Vous avancez jusqu'au pied de la palissade et y frappez comme à une porte. La réponse ne se fait pas attendre : vous entendez aussitôt un sourd grognement et une énorme tête munie de deux larges yeux noirs comme du charbon surgit au-dessus de la haute rangée de pieux, bientôt suivie par une grosse patte velue qui vous soulève du sol comme un fétu et vous transporte par la voie des airs de l'autre côté de la palissade. Vous êtes dans les griffes du Grand Sphinx. Allez faire sa connaissance au [82](#).

313

Estimant tous deux que vous accroîtrez vos chances Vous vous redressez sur votre séant en bâillant et de succès en mettant vos forces en commun, vous en vous étirant lorsqu'un inconnu pénètre dans la clairière, vous avez décidé de rêver ensemble et vous vous dirigez vers vous. Il aperçoit et se dirige vers vous. Il vous un endroit confortable et ombragé au pied porte une longue épée à la ceinture et son visage d'un arbre puis vous vous y étendez l'un à côté de l'autre une expression de froide détermination l'autre. Vous conversez un petit moment, mais bien Arrivé près de vous, il se débarrasse de son sac et le vite le débit de vos paroles se ralentit, vos paupières laisse tomber dans l'herbe. Il vous salue en vous se font lourdes et vous s'écroulez presque en même temps dans un profond sommeil réparateur qui vous permet de ramener votre total d'ENDURANCE à sa valeur d'origine (assurez-vous que Darian fait bien de même) avant de vous rendre au [207](#).

314

Gardant entre vous une distance respectueuse, vous vous présentez l'un à l'autre, apprenant ainsi que ce Darian est un apprenti magicien. Chacun fait ensuite part à l'autre de ses récentes expériences. Allez-vous poursuivre vos recherches séparément (rendez-vous au [185](#)) ou essayer de trouver la clairière des Rêves ensemble (rendez-vous au [340](#)) ?



315

Installé à la jonction de deux grosses branches, vous vous entourez d'une sorte de cocon destiné à vous empêcher de tomber pendant votre sommeil en enroulant votre corde autour des branches avoisinantes. Ayant achevé votre ouvrage, vous vous retournez pour prendre de quoi manger dans votre sac, vous apercevez à travers le feuillage de votre cachette la petite lueur dansante d'un feu distant semble-t-il, de quelques centaines de mètres. Vous vous demandez aussitôt qui peut bien oser se risquer à allumer un feu de camp au milieu d'une forêt infestée de si terribles créatures. Qui que ce soit, il doit être totalement inconscient pour prendre le risque de les attirer ainsi, pensez-vous. A moins... qu'il ne soit encore plus redoutable ! Allez vous examiner ce qui se passe près de ce feu (rendez-vous au [343](#)) ou préférez-vous rester en sécurité dans votre perchoir (rendez-vous au [114](#)) ?

316

Vous avancez fébrilement sur la piste, mangeant et buvant sans même vous arrêter de marcher, stimulés par l'espoir de toucher presque au but, d'arriver peut-être enfin à la Clairière des Rêves. Mais, dans votre précipitation, aucun de vous deux ne décèle le piège dans lequel vous êtes en train de vous engouffrer tête baissée. Au moment où vous passez entre deux grands saules pleureurs, leurs branches pendantes s'animent soudainement et leurs longues vrilles viennent s'enrouler autour de vous comme les tentacules d'une pieuvre. Celles qui enserrant votre cou se resserrent inexorablement et vous commencez déjà à manquer d'air. Vous devez réagir très rapidement, d'autant que Darian ne pourra vous venir en aide avant de s'être lui-même libéré (et

récioproquement). Vous devez vous transformer en bûcheron improvisé et tailler dans les branches à grands coups d'épée et leur faire perdre au moins 4 points d'ENDURANCE en 3 Assauts, faute de quoi vous périrez étranglé par ce saule plutôt étrangleur que pleureur.

ARBRE ÉTRANGLEUR ENDURANCE : 4

Si vous parvenez tous deux à vous dégager, rendez-vous au [125](#).
Si vous seul survivez, rendez-vous au [210](#).

317

Il y a à quelque distance une petite vallée boisée, et on distingue nettement en son milieu un haut pilier de pierre émergeant au-dessus de la cime des arbres. Voilà qui ressemble fort à l'Obélisque indiqué sur la carte ! D'un pas plein d'espoir, vous vous dirigez sans tarder dans cette direction. Rendez-vous au [126](#).

318

Vous vous réveillez dans le tumulte d'un champ de bataille. Penché sur vous, un soldat vous crie d'un ton affolé en secouant votre épaule :

- Réveillez-vous, Sire ! Vite, l'ennemi attaque, le roi Théo est sur nous ! Ils sont des milliers ! Vous vous relevez d'un bond et découvrez l'armée gigantesque qui, vague après vague, déferle dans la plaine immense qui s'étend devant vous, véritable marée humaine qui s'apprête à engloutir vos maigres troupes. Pourtant, malgré l'écrasante supériorité numérique de l'ennemi, vos soldats ne montrent pas le moindre signe de faiblesse. Ils restent farouchement campés sur leurs positions, visiblement déterminés à combattre jusqu'à la mort. La multitude ennemie est maintenant à moins d'une centaine de mètres de vos lignes et un cavalier en armure blanche parade à sa tête.

- Voilà Théo en personne, dit d'un ton lugubre le soldat qui vous avait réveillé. Cette canaille a proclamé qu'il aurait nos têtes avant le coucher du soleil.

L'affrontement est imminent et vous n'avez guère le temps de tergiverser. Allez-vous rejoindre vos premières lignes (rendez-vous au [249](#)) ou vous avancer entre les deux armées et provoquer le roi Théo dans un duel à mort (rendez-vous au [280](#)) ?

319

Un large sourire illumine le visage du magicien quand vous lui déclarez que toute réflexion faite vous acceptez sa proposition, et il vous invite d'un geste courtois à vous joindre au reste de ses compagnons autour du dragon. Ceux-ci s'écartent pour vous laisser de la place et vous empoignez votre épée à deux mains tandis que Darian se concentre un instant, la tête dans les mains, pour lancer son sortilège. Puis, chacun à votre manière, vous frappez de toutes vos forces le monstre immobilisé. Ce qui se passe alors ne correspond pas exactement à ce que vous attendiez : un aveuglant éclair de lumière fait soudain disparaître la caverne et ses occupants, et vous vous retrouvez avec Darian sur l'herbe de la clairière. Une ombre gigantesque s'étend sur vous et lorsque vous levez la tête vos yeux rencontrent le regard terrible du dernier des Grands Dragons.

- La qualité première d'un bon Rêveur, vous lance-t-il d'un ton presque négligent, est de toujours bien réfléchir avant d'agir. Un point de détail qui semble vous avoir malencontreusement échappé, n'est-il pas vrai, jeunes gens ? A moins... à moins bien sûr que vous ayez réellement réfléchi avant d'obéir à vos plus lâches et cruels instincts, auquel cas vous êtes doublement condamnables. Mais peu importe, car ceux qui se montrent stupides ou abjects reçoivent ici la même récompense. Adieu, méprisables avortons !

Sur ces mots, l'énorme créature se laisse retomber de tout son poids sur vous, vous écrabouillant comme deux vulgaires cafards. Votre aventure s'achève ici.

320

En faisant le tour de la clairière, vous trouvez un sentier qui se dirige vers l'ouest. Vous vous y engagez en tenant votre fille par la main. Après quelques minutes de marche, la végétation commence à s'éclaircir et vous décidez de suivre un petit ruisseau qui coupe le sentier en s'écoulant vers le sud. Après encore quelques minutes de marche, vous entendez au loin des échos de voix. Vous vous en approchez rapidement et découvrez bientôt une petite troupe de soldats se reposant à l'ombre d'un arbre sur l'autre rive du ruisseau tandis que leurs chevaux s'abreuvent à l'eau du ruisseau. Leurs tuniques sont ornées du blason de Franzos et dès qu'ils vous aperçoivent, ils se relèvent d'un bond et s'inclinent respectueusement.

- Que les dieux soient loués, vous l'avez retrouvée, Sire ! s'exclame leur sergent.

Prenant votre fille dans vos bras, vous vous apprêtez à traverser le ruisseau pour les rejoindre mais il vous arrête aussitôt.

- Non, Sire, ne faites pas ça ! vous implore-t-il. Si vous franchissez le ruisseau ou si nous le franchissons, nous resterons à jamais prisonnier de votre Rêve. Seule la princesse Issella peut nous rejoindre dans le monde réel auquel elle appartient, mais qui ne sera le vôtre que dans votre futur, et il serait désastreux que vous la retrouviez dans sa réalité alors qu'elle n'existe pas encore dans la vôtre. Je vous en conjure, Sire, ne cherchez pas à violer le cours du temps ! Laissez la princesse repartir avec nous et retournez achever votre Rêve, il doit en être ainsi !

Rendez-vous, rempli de perplexité, au [324](#).

- La responsabilité, répondez-vous d'une voix ferme. Le premier devoir d'un roi, c'est d'être responsable de ses sujets.

Un large sourire se dessine sur le visage du Sphinx tandis que sa silhouette reprend toute sa netteté. Dans l'autre patte du Sphinx, Darian lui aussi a le sourire.

- Excellentes réponses, jeunes gens, rugit joyeusement la prodigieuse créature. Espérons maintenant que vous saurez faire preuve d'un aussi bon jugement au cours de vos Rêves, car je vous autorise tous deux à entrer dans la clairière ! Sur ces mots, il vous dépose délicatement sur le sol de son côté de la palissade et vous dit de suivre la piste qui se prolonge dans la forêt, avant de vous souhaiter bonne chance. Vous vous mettez aussitôt en route d'un pas léger et quand, après quelques mètres, vous vous retournez pour faire un dernier signe d'adieu au Grand Sphinx, vous voyez sa vaste silhouette s'estomper à nouveau puis s'évanouir totalement. Après avoir suivi pendant quelques instants les méandres de la piste entre les arbres, vous vous figez sur place au détour d'un dernier virage, ahuris devant le spectacle inattendu qui s'offre soudain à vos yeux. Car la Clairière des Rêves n'a rien de l'endroit sinistre que vous imaginiez découvrir au terme de votre périlleux voyage dans cette forêt d'épouvante. C'est au contraire un espace riant qui s'étend devant vous, une petite oasis de calme et de beauté. Au centre d'une surface égale et presque parfaitement circulaire d'herbe tendre, jaillit une petite source entourée de rochers moussus donnant naissance à un ruisseau chantant qui s'écoule en ondulant gracieusement jusqu'à la lisière des arbres où il s'enfonce sous terre. Quelques saules pleureurs dispensent gracieusement leur ombrage au bord de la source et des myriades de fleurs multicolores embaument l'air de leur douce fragrance. Non loin de la source, deux gros rochers couverts de mousse forment un abri naturel au-dessus d'un cercle soigneusement disposé de pierres plus petites indiquant l'emplacement où des générations de Rêveurs ont avant vous établi leur campement. La

lumière dorée des rayons du soleil filtrés par le feuillage des arbres environnants achèvent de donner à la clairière une atmosphère presque irréelle, féerique. Émerveillés, vous faites quelques pas en avant quand un rugissement de tonnerre vous cloue sur place. Le cœur battant, vous vous retournez d'un même mouvement pour vous retrouver face à la plus terrifiante des apparitions : un formidable dragon au gigantesque corps de bronze ! A vos côtés, Darian étouffe un cri et s'incline profondément ; vous vous hâtez de l'imiter, tout tremblant. Car faire ainsi la connaissance du légendaire Bel Gath, le dernier et le plus puissant représentant de l'ancienne race des Grands Dragons de Bel Zarath, vous cause un certain émoi, fort compréhensible au demeurant. Rendez-vous au [189](#).

322

- Mon cœur saigne de devoir me séparer de toi si tôt après t'avoir rencontrée, mais tes paroles, comme celles de ce fidèle soldat, me semblent pleines de sagesse. Je ne puis quitter mon Rêve avant d'en avoir surmonté toutes les épreuves, et qui sait à quels nouveaux dangers je t'exposerais si je m'obstinais à te garder près de moi ? Va donc, Issella, ma fille bien-aimée. Et vous mes braves, prenez bien soin de votre princesse !

- Merci, mon père, pour moi... pour vous, vous dit Issella en vous embrassant tendrement, les larmes aux yeux.

Puis elle franchit le ruisseau d'un bond léger et rejoint les soldats. Ils lui présentent un magnifique petit cheval blanc somptueusement arnaché qui lance un joyeux hennissement en reconnaissant sa jeune maîtresse et vient affectueusement nicher ses naseaux au creux de son cou. Une fois la princesse en selle, les soldats s'inclinent une dernière fois devant vous, sautent à leur tour sur leurs montures et toute la petite troupe disparaît au galop entre les arbres. Le cœur et l'esprit en paix, vous rebroussez chemin vers la clairière. Rendez-vous au [79](#).

323

L'inconnu ne semble pas du tout résigné à se laisser embrocher comme un vulgaire poulet ; à son tour il tire son épée et bondit en avant. Pour connaître le niveau d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous indiquer les totaux qui sont inscrits sur sa *Feuille d'Aventure*, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Notez-les sur votre propre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez) avant d'engager le combat. Celui d'entre vous qui possède le total d'**AGILETÉ** le plus élevé peut attaquer le premier (en cas d'égalité, lancez chacun un dé pour vous départager). Passé le premier Assaut, vous aurez la possibilité de cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera de mettre bas les armes, l'affrontement devra continuer. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [217](#). Si vous tombez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [338](#).

324

Vos pensées s'entrechoquent dans votre esprit : faut-il ou non croire ce que cet homme vient de dire ? Mais avant d'avoir pu y réfléchir plus longtemps, Issella prend à son tour la parole : - Père, cet homme a raison. Vous m'avez sauvé la vie et grâce à vous je suis enfin en sécurité, mais il faut que vous regagniez seul la Clairière des Rêves si vous voulez que nous soyons à nouveau réunis dans l'avenir, vous dit-elle d'une voix consolante. Allez-vous la laisser partir (rendez-vous au [322](#)) ou l'obliger à rester avec vous (rendez-vous au [69](#)) ?

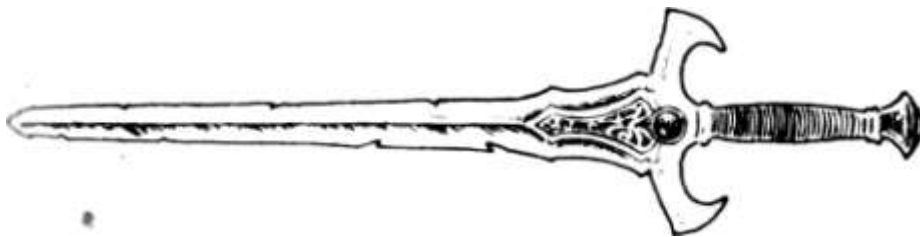
325

Bien qu'un moment tenté d'accorder à Darian le bénéfice du doute, vous décidez finalement que ce serait prendre un bien trop grand risque. Vous vous redressez sans hâte, l'air impassible, pour qu'il ne se doute de rien, avant de tirer

soudainement votre épée en vous tournant vers lui. Mais vous constatez aussitôt que l'effet de surprise sur lequel vous comptiez est compromis, car Darian a d'ores et déjà l'arme au poing et dans les yeux une lueur farouche qui ne laisse aucun doute sur ses intentions. Votre affrontement est désormais inéluctable et ni l'un ni l'autre n'en pouvez plus différer l'issue : l'un de vous deux doit mourir dans les minutes qui suivent. Avant d'engager le combat, assurez-vous que les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de Darian que vous avez notés sur votre *Feuille d'Aventure* sont bien exacts. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [141](#).

326

Avant de vous remettre en route, vous jetez un dernier regard sur les restes du zombie, et vous vous figez aussitôt sur place, les yeux écarquillés et la bouche grande ouverte, la mine parfaitement ahurie. Car sous vos yeux, les chairs putréfiées de l'immonde créature se dissolvent en une fumée délétère tandis que ses membres brisés et éparpillés se rassemblent d'eux-mêmes. Quant au bout de quelques instants la transformation s'achève, c'est un squelette parfaitement reconstitué et d'une blancheur éclatante qui gît sur le sol ! Il ne reste plus la moindre trace des terribles blessures que vous lui aviez infligé quelques instants auparavant, et l'horrible rictus de son crâne aux orbites béantes semble vous adresser tant de muets reproches que vous décidez de décamper au plus vite de cet endroit pour vous rendre au [162](#).



Levant bien haut la main en signe de paix, vous saluez courtoisement ces hommes. Répondant à votre salut en abaissant son arc, l'un d'eux vous déclare que vous avez pénétré sur le territoire du Peuple de la Forêt et vous demande ce qui vous amène. Quand vous lui apprenez que vous êtes à la recherche de la Clairière des Rêves, sa mine s'assombrit subitement et il vous dit sans autre commentaire qu'il doit vous conduire à leur chef. Avant d'avoir eu le temps de répondre si cela vous convenait ou non, le reste des archers vêtus de vert a jailli du sous-bois - ils sont encore plus nombreux que vous ne l'imaginiez - et vous vous retrouvez étroitement entouré par une solide escorte qui vous entraîne à vive allure dans un dédale de sentiers sinueux qui vous mènent au pied d'un arbre gigantesque. On vous fait alors escalader une échelle de corde qui pend le long du vaste tronc, et vous observez au cours de l'interminable ascension que les arbres voisins, dont les branches supportent des plates-formes surmontées de légères huttes de bois habilement construites, sont habités par une multitude d'hommes, de femmes et d'enfants. En réponse à vos regards étonnés, les hommes qui vous escortent vous expliquent que vous vous trouvez au cœur de la Cité du Peuple de la Forêt. Posant enfin le pied sur la vaste plate-forme qui recouvre les basses branches du grand arbre, vous êtes conduit devant le Chef de ce peuple, un homme lui aussi tout de vert vêtu mais à la carrure impressionnante, visiblement habitué à commander. A ses questions posées d'un ton courtois mais ferme, vous répondez que vous espérez regagner le trône qui légitimement aurait dû vous revenir, si l'on ne vous en avait injustement spolié, en vous soumettant à l'épreuve de la Clairière des Rêves. Vos paroles semblent éveiller chez lui le plus vif intérêt, et dès que vous avez fini il vous interroge à nouveau en vous fixant droit dans les yeux :

- Fort bien, mais une fois roi de Franzos, que comptez-vous faire ? Une bonne part de mon peuple est composée de hors-la-loi, d'anciens criminels qui se sont réfugiés dans la forêt pour fuir les rigueurs de la justice. Que devront-ils attendre de vous si vous

regagnez votre trône ? La question vous a été posée sur un ton faussement anodin, mais vous comprenez vite à quel point elle est redoutable. Une fois sur le trône, il y a un principe sur lequel vous ne pourrez en aucun cas transiger : l'application de la loi ! Mais allez-vous seulement oser le dire à cet homme ? Si vous lui affirmez que vous accorderez votre pardon, sans aucune distinction, à tous les membres du Peuple de la Forêt, quoi qu'ils aient fait, rendez-vous au 339. Si, au contraire, vous lui expliquez que vous ne pouvez rien promettre à ceux qui, sans y avoir été contraints, ont violé la loi de leur propre initiative, rendez-vous au [296](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [339](#) [296](#)

CHOIX [265](#) [339](#) [47](#)

DE DARIAN Autre [339](#) [296](#)

328

- Salut à toi, jeune roi ! rugit le Grand Dragon de sa voix de tonnerre. Il y a si longtemps que j'espérais ta venue, et enfin te voici ! Tu as prouvé ton courage et tes qualités de chef au combat, mais tu as aussi montré que tu avais du cœur en faisant preuve de compassion quand il le fallait. Enfin, tu as purgé ton âme de sa face mauvaise. En vérité, tu peux te réjouir, car tu es maintenant prêt à monter sur le trône. Mais avant de te laisser regagner ton Royaume, je dois encore te poser une dernière question.

- Mais à quel propos ? lui demandez-vous, vaguement inquiet.

- Il s'agit de la clairière. Tu es le premier à avoir surmonté avec succès toutes les épreuves de ton Rêve, et c'est maintenant à toi, et à toi seul, qu'il revient de décider du devenir de la Clairière des Rêves. Tu vas devoir choisir entre trois possibilités et j'accomplirai fidèlement ta décision, car tel est mon ultime

devoir de Gardien. Ce choix est simple : désires-tu que je détruise la clairière, que je me contente de l'abandonner à son sort, ou que je lui trouve un nouveau Gardien ? Pèse bien le pour et le contre avant de répondre, car ton choix sera irrévocable. Je dois obéir à ta première décision et à elle seule. Maintenant parle et j'obéirai ! Lui ordonnez-vous de la détruire (rendez-vous au [228](#)), de l'abandonner (rendez-vous au [87](#)) ou de la doter d'un nouveau Gardien (rendez-vous au [251](#)) ?

329

Après avoir ôté vos vêtements et les avoir roulés en paquet avec votre sac, vous glissez à l'eau et commencez à nager vers la rive opposée en maintenant le tout d'une main au-dessus de votre tête. Arrivé à mi-distance, l'eau agite soudain autour de vous d'étranges remous qui ne semblent pas dus courant. Vous n'avez pas à réfléchir bien longtemps, pour réussir à déterminer leur origine car, un instant plus tard, une succession d'atroces douleurs vous vrille brutalement les jambes pour s'étendre rapidement à tout votre corps tandis que l'eau roi git et bouillonne furieusement autour de vous. Vous-êtes en train de servir de goûter à une colonie de poissons carnivores, proches cousins des piranhas ! Vous avez tout juste le temps d'observer en vous débattant d'une façon aussi frénétique qu'inutile, que s'ils sont de très petite taille, ils sont en revanche innombrables et dotés d'un appétit aussi aiguisé que leurs dents tranchantes comme des rasoirs, car il ne faut pas plus de quelques minutes à ces voraces petits gloutons pour vous réduire à l'état d'un squelette aux os parfaitement nettoyés, qui va s'enfoncer mollement dans la vase au fond de la rivière. Votre aventure s'achève ici.

330

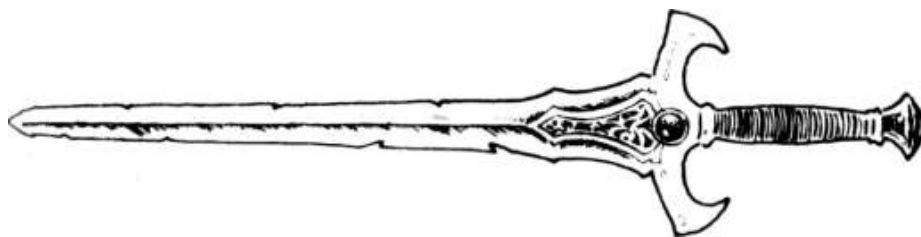
La gorge tranchée net par votre dernier coup d'épée, le soldat ennemi s'effondre à vos pieds en émettant un bref mais répugnant gargouillis. Après avoir essuyé votre lame sanglante sur sa tunique, vous vous baissez pour ramasser la couronne,

puis vous la posez fermement sur votre tête avant de crier sur un ton de commandement : - Soldats, écoutez-moi ! Rendez-vous au [4](#).

331

Vous embarquez dans le robuste petit bateau, lancez les amarres et gagnez le milieu du courant, vous réalisez immédiatement qu'il ne vous laisse 1ère le choix de la direction à prendre, car il est beaucoup trop rapide pour vous permettre de le remonter à la seule force de votre pagaie. Vous en prenez votre parti et laissez votre embarcation glisser sans effort. Pendant de longues et paisibles minutes, vous descendez la rivière au fil du courant, vous contentant de donner un petit coup de pagaie de temps à autre pour corriger la trajectoire de la barque sans cesser de scruter attentivement les rives à la recherche d'un quelconque signe de vie. Il doit bien pourtant y avoir dans cette maudite forêt quelqu'un ou quelque chose susceptible de vous mettre sur la voie de cette damnée clairière ! Presque au même instant, une longue flèche noire passe en sifflant à deux centimètres de votre nez et plusieurs autres viennent presque simultanément se ficher dans le plat-bord de votre embarcation, à l'abri duquel vous vous aplatissez en catastrophe. Vous avez juste eu le temps de réaliser que les tireurs sont embusqués dans le feuillage des arbres qui bordent la rive gauche de la rivière, sans parvenir à savoir à quoi ils ressemblent ni combien ils sont. En risquant de furtifs coups d'œil par-dessus votre précaire abri, vous pouvez tout juste distinguer, derrière l'écran du feuillage, quelques ombres en mouvement qui suivent votre progression. Après avoir un instant songé à accoster sur la rive droite et courir vous réfugier dans la forêt, vous y renoncez bien vite en découvrant qu'entre l'eau et la lisière des arbres s'étend un large espace à découvert où les mystérieux archers auraient cent fois le temps de vous tirer comme un lapin. Dans ces conditions, décidez-vous de tenter une contre-attaque (rendez-vous au [70](#)) ou de vous rendre (rendez-vous - c'est le cas de le dire ! - au [100](#)) ?

Vous gravissez à pas prudents la pente de la colline jusqu'à la sombre entrée de la grotte qui s'ouvre dans son flanc. Après avoir par précaution lancé quelques cailloux à l'intérieur de l'obscur orifice sans provoquer la moindre réaction, vous y pénétrez en vous éclairant d'une torche improvisée. La cavité, peu profonde, se révèle totalement vide et visiblement inoccupée depuis des lustres. Aussi soulagés qu'heureux d'avoir trouvé un abri à si bon compte, vous vous empressez de remplir vos estomacs affamés d'un dîner frugal mais réconfortant avant d'établir un tour de veille pour la nuit afin d'assurer votre sécurité. Darian ayant choisi de prendre la première garde, vous vous jetez avec bonheur dans les bras de Morphée. Au milieu de la nuit, un énorme fracas vous tire brutalement de vos rêves et presque au même instant quelque chose de lourd vous tombe sur la poitrine, vous coupant la respiration. Dans votre demi-sommeil, vous imaginez que la voûte de la grotte vient de s'effondrer sur vous, mais le poids qui vous étouffe se met aussitôt à remuer et vous libère bientôt en poussant force jurons et grognements avec la voix de Darian. Une fois debout, votre compagnon vous explique ce qui vient de se passer : il montait la garde sur le seuil de la grotte quand un sourd grondement l'a alerté juste à temps pour se jeter en arrière - et retomber sur vous - avant d'être écrasé par l'éboulement qui vient d'obstruer totalement l'unique issue de votre refuge. Vous efforçant tous deux de conserver votre sang-froid, vous rallumez votre torche et entreprenez d'examiner l'amas de rocs qui vous retient prisonniers. A votre grand soulagement, vous constatez que vous pouvez sans trop de mal y ménager à la main une ouverture assez large pour vous permettre de sortir. Mais votre inquiétude reste entière, car vous avez tous deux bien observé les lieux avant de pénétrer dans la grotte, et rien ne pouvait laisser prévoir un pareil éboulement ! Décidez-vous avant tout de faire appel à l'Incantation de Révélation du Danger, si l'un de vous peut en disposer (rendez-vous au [248](#)) ou de dégager une issue sans perdre de temps (rendez-vous au [123](#)) ?



333

Darian s'allonge sur le sol et vous tend son manteau enroulé en guise de corde, ce qui vous permet de sortir de la fosse sans trop de difficultés; mais juste à temps, car vous en avez à peine émergé que la dalle qui s'était dérobée sous vos pieds se remet silencieusement en place, condamnant l'ouverture. Vous la contournez avec précaution et continuez d'avancer vers le vieillard endormi. Rendez-vous au [97](#).

334

Vous quittez la clairière en suivant la piste sinueuse qui conduit à la Barrière du Sphinx. Après quelques minutes de marche vous voyez s'élever la haute palissade devant laquelle se découpe la massive silhouette de la puissante créature ailée. Le Grand Sphinx s'incline respectueusement à votre arrivée et vous accueille par ces mots :

- Tous mes compliments, jeune roi ! J'attendais la venue de Votre Altesse.

- Ainsi c'est donc vrai ! vous exclamez-vous le cœur battant. Le dragon ne m'a pas menti, je suis bien...

- Oui, Sire, le Gardien ne t'a dit que la vérité. Tu as reconquis le trône de tes ancêtres, tu es bien le nouveau roi de Franzos, Issel !

Le Sphinx vous laisse quelques instants reprendre vos esprits, puis il ajoute en vous invitant avec déférence à monter sur sa grosse patte grande ouverte :

- Maintenant, si Votre Grandeur veut bien se donner la peine de poser son auguste séant sur ma modeste personne, je me ferai un plaisir de la conduire où bon lui semble.

Sur ces mots, il vous dépose délicatement sur sa vaste échine, juste en avant de ses puissantes ailes dorées qu'il déploie largement avant de vous demander :

- Où allons-nous, mon roi ?

- A Franzos ! vous écriez-vous joyeusement, et d'un bond le Grand Sphinx s'arrache sans effort du sol.

Il s'élève rapidement au-dessus de la cime des arbres, puis décrit majestueusement un lent cercle au-dessus de la Clairière des Rêves que vous contemplez une dernière fois, avant de piquer droit vers le nord, vers Franzos et votre royal destin. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations, Sire !

335

Vous vous approchez lentement de la silhouette endormie de l'inconnu. Celui-ci se retourne, ouvre les yeux et vous aperçoit. Son premier geste est d'empoigner aussitôt la longue épée posée dans l'herbe à côté de lui. Allez-vous tirer à votre tour votre épée (rendez-vous au [129](#)), lever la main en signe de paix (rendez-vous au [268](#)) ou décamper entre les arbres sans demander votre reste (rendez-vous au [308](#))?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [129](#) [268](#) [308](#)

CHOIX [308](#) [129](#) [268](#) [308](#)

DE DARIAN Autre [129](#) [314](#) [308](#)

336

Après vous être concentré pendant seulement quelques secondes, vous parvenez à vous réveiller avec une surprenante facilité et vous ouvrez les yeux sur le spectacle familier de la Clairière des Rêves. En vous redressant, vous constatez que le corps de Darian a disparu ; vous n'êtes pourtant pas seul dans la clairière. A quelques pas de vous se tient le vieillard de votre Rêve. Il est cette fois parfaitement éveillé, et dressé de toute sa haute taille, il • tourne lentement sur lui-même en examinant ce qui l'entoure d'un air hautain et sûr de lui, sans cesser de tripoter le manche de la puissante épée qui pend à sa ceinture. Dès qu'il vous aperçoit, il tire d'un geste rapide son arme du fourreau et sans dire un mot avance droit sur vous avec une lueur féroce dans ses yeux gris et glacés, vous laissant tout juste le temps de sauter sur vos pieds en empoignant à votre tour votre épée pour lui faire face. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez l'employer pour paralyser momentanément votre adversaire et tenter de vous expliquer (rendez-vous au [159](#)). Dans le cas contraire, vous l'affrontez dans un duel à mort.

VIEILLARD HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [242](#).

337

Côte à côte, vous passez au travers du nuage en hurlant. Environnés de toute part par une blancheur de ouate, votre chute vertigineuse se prolonge pendant d'interminables et atroces secondes tandis que vous vous attendez à tout instant à vous écraser sur le sol... et vous vous réveillez subitement dans la Clairière des Rêves ! Assis dans l'herbe côte à côte, vous vous tournez l'un vers l'autre en haussant les épaules avant de partir ensemble d'un immense éclat de rire à la vue de vos mines respectives parfaitement ahuries. Rendez-vous au [164](#).

338

Vos épées ont regagné leurs fourreaux avant que l'irréparable ne se soit accompli, et vous vous présentez l'un à l'autre en révélant quels sont vos desseins respectifs. Vous apprenez ainsi que ce Darian est un apprenti magicien à la recherche, comme vous, de la Clairière des Rêves d'où il espère rapporter le fabuleux secret de la Pierre Philosophale, qui permet à celui qui le détient de changer le plomb en or. Allez-vous après cela juger préférable de combiner vos talents pour atteindre votre but commun, la Clairière des Rêves (rendez-vous au [192](#)) ou dire adieu à Darian et lui tourner le dos pour continuer seul vos recherches (rendez-vous au [256](#)) ?

339

- Si j'accède au trône de Franzos, j'accorderai mon pardon à tous ceux du Peuple de la Forêt, vous empressez-vous de lui répondre.

Aussitôt, son visage s'assombrit et il vous toise d'un regard méprisant, puis vous déclare d'une voix glaciale :

- Les promesses trop vite données sont rarement tenues, jeune homme. Sincèrement, je ne vous crois pas et je frémis même à la seule pensée des lois scélérates que vous seriez capable de promulguer si vous deviez par malheur gouverner un jour Franzos. Pour le bien de tous, mon devoir est de vous empêcher de poursuivre votre quête. Gardes ! Avant que vous ayez eu le temps d'esquisser un geste, l'épée d'un des gardes postés derrière vous fait entendre un sinistre sifflement et votre tête va rouler au pied du Chef du Peuple de la Forêt. Votre aventure s'achève ici. Évitez de faire des promesses inconsidérées dans votre vie future !

340

Après vous être orientés d'après la position du soleil, vous vous enfoncez ensemble entre les arbres en allant droit vers le sud, vers le cœur de la Forêt des Gémissements. Après avoir marché

toute la matinée, vous arrivez au pied d'un escarpement rocheux d'où jaillit une magnifique cascade. Bordant étroitement le petit lac d'eau claire dans lequel elle s'écoule, un petit sentier s'avance jusque sous la chute d'eau, semblant se prolonger sous le roc dans un étroit tunnel dont vous apercevez l'ouverture en transparence. Décidez-vous de suivre le sentier qui s'enfonce sous la cascade (rendez-vous au [138](#)) ou, subodorant quelque piège, préférez-vous poursuivre votre route dans la forêt (rendez-vous au [119](#)) ?

341

En vous éveillant au petit matin, vous constatez qu'aucune trace de fumée ne souille plus l'azur du ciel et vous en concluez que le Peuple de la Forêt est parvenu à maîtriser l'incendie au cours de la nuit. Les hommes en vert n'en doivent pas moins vous vouer désormais une haine féroce, et vous vous empressez de dérouler votre carte qui, heureusement, a survécu à toutes vos péripéties. D'après elle, la Clairière des Rêves ne semble guère éloignée du fief du Peuple de la Forêt, et, en cherchant un peu, vous devriez bientôt trouver une piste qui y conduit directement. Après quelques minutes de marche, vous tombez effectivement sur la piste indiquée. Vous consultez une nouvelle fois la carte pour plus de sûreté, puis vous vous y engagez résolument en prenant sur votre droite. Rendez-vous au [19](#).

342

- Père ! s'écrie la jeune fille en venant se jeter dans vos bras.
- Père ! ? Mais je ne... Vous ne voulez pas dire que... bredouillez-vous en tentant maladroitement de la réconforter avant qu'elle ne vous coupe la parole en fixant ses doux yeux baignés de larmes dans les vôtres.
- Mais si, père, je suis bien votre fille, Issella. Ne voyez-vous donc pas à quel point nos traits se ressemblent ?



*342 La jeune fille vous coupe la parole en fixant ses
doux yeux baignés de larmes dans les vôtres.*

Effectivement, la similitude de vos visages est plus que troublante, mais par quel nouveau sortilège pouvez-vous vous retrouver en présence d'une fille que vous n'avez pas encore engendrée ?

- Je vous en prie, père, emmenez-moi loin de cet endroit horrible, reprend-elle d'un ton suppliant avant que vous ayez seulement pu réfléchir à cet insondable mystère. Vos soldats doivent me chercher dans toute la forêt, ramenez-moi auprès d'eux. Allez-vous l'emmener vers l'est (rendez-vous au [16](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [320](#)) ?

343

Après être redescendu sur le sol, vous vous glissez furtivement entre les arbres dans la direction de la lueur que vous avez aperçue. Vous vous arrêtez à l'orée d'une petite clairière au centre de laquelle un feu de camp achève lentement de se consumer, éclairant de ses dernières lueurs la silhouette allongée d'un homme endormi. Allez-vous vous approcher pour parler à cet inconnu (rendez-vous au [335](#)) ou préférez-vous faire demi-tour pour retourner prudemment à votre bivouac (rendez-vous au [258](#)) ?

344

- La responsabilité, répondez-vous d'une voix ferme. Le premier devoir d'un roi, c'est d'être responsable de ses sujets.

Un large sourire illumine aussitôt le visage du Sphinx tandis que sa silhouette retrouve toute sa netteté. Mais vous êtes horrifié de constater que sa deuxième patte est vide ; il ne reste plus la moindre trace de Darian ! Remarquant votre émotion, la puissante créature vous déclare d'un ton solennel :

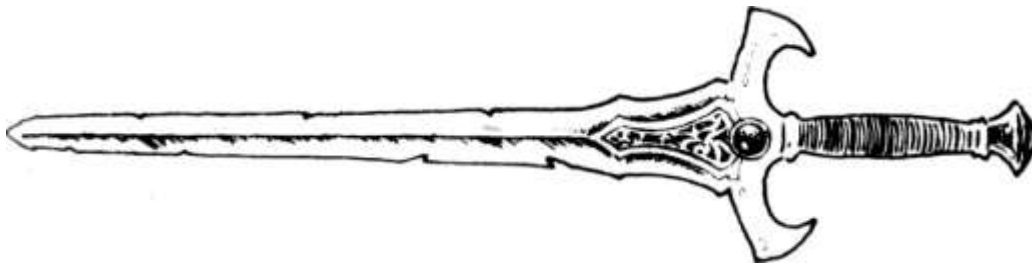
- Ton ami n'était pas prêt à affronter les épreuves de la Clairière des Rêves, Issel. Mais n'aie crainte, il est toujours bien vivant et aura à nouveau l'occasion de tenter sa chance à l'avenir. Cesse donc de te préoccuper de son sort et écoute plutôt ce que j'ai

maintenant à te dire. Je n'attendais pas d'autre réponse de ta part, car c'est la seule que pouvait me faire un homme digne d'assumer la charge de roi. En conséquence, je t'autorise à pénétrer dans la Clairière des Rêves.

Sur ces mots, il vous dépose délicatement sur le sol de son côté et vous désigne la piste qui continue de serpenter dans la forêt en vous adressant ces dernières paroles :

- Va, maintenant, et continue de te montrer digne de tes ancêtres si tu désires reconquérir leur trône. Au bout de ce court chemin, tu rencontreras ton Rêve.

Encore troublé par la brutale disparition de votre ami, vous obéissez en silence et marchez jusqu'au [19](#).



345

Maintenant que Darian est étendu mort à vos pieds, toute la fureur qui vous habitait s'est subitement évanouie, et vous contemplez un long moment d'un air hébété le corps sans vie de celui qui fut presque tout au long de cette aventure votre fidèle compagnon et ami. Pourtant, votre cœur reste étrangement vide de toute émotion, et vous finissez par vous retourner en haussant les épaules pour vous remettre en marche sur la piste qui vous ramène à la Barrière du Sphinx, au [334](#).

346

Jaillissant de toutes parts, les hommes en vert vous ont maintenant encerclé et une bonne vingtaine d'archers vous tiennent en respect, prêts à tirer. Cette fois, vous n'avez plus

guère le choix, et la mort dans l'âme, vous levez une main en signe de reddition en jetant votre épée à vos pieds. Il ne vous reste plus qu'à espérer la clémence de vos adversaires. Mais des cris s'élèvent au loin et, à la rumeur d'hostilité qui s'élève bientôt de la foule, vous comprenez que l'on vient de découvrir les corps des deux gardes que vous avez occis. Les murmures vengeurs enflent, grondent tout autour de vous puis, sur un geste d'un des guerriers en vert, cessent brutalement pour laisser place à un silence de mort. Lentement, avec les mêmes gestes précis et coordonnés, tous les archers bandent en même temps leur corde, leurs longues flèches noires pointées droit sur vous. Le dernier son que vous entendez est le claquement sec qu'elles font en se détendant. Votre aventure s'achève ici.

347

Le grand coffre de chêne massif est finement sculpté et ouvragé. Sur son couvercle, une scène de chasse artistement gravée illustre avec une parfaite exactitude un des aspects les plus plaisants de l'existence d'un roi telle que vous l'avez toujours rêvée. Elle vous représente galopant dans les forêts de Franzos à la poursuite du gibier, entouré de fidèles amis et serviteurs. Après l'avoir contemplée un long moment non sans une certaine émotion, vous ouvrez le couvercle. Le coffre est entièrement rempli de trophées et de peaux d'animaux sauvages, lions, ours, loups, sangliers, jaguars, cerfs, chevreuils... Mais au moment où vous y plongez les bras pour en fouiller le contenu, un puissant jet de fumée sombre en jaillit et vous enveloppe, tel un nuage tourbillonnant. Dans ses replis, vous voyez apparaître avec horreur les gueules hideusement déformées par la haine des esprits des animaux morts qui se jettent sur vous pour vous déchirer et vous embrocher à mesure qu'ils surgissent du coffre. Allez-vous tenter d'exterminer à coups d'épée cette furieuse horde de fantômes à quatre pattes (rendez-vous au [28](#)) ou vous empressez-vous de toucher l'image de la couronne sur le mur pour essayer de détourner leur attention (rendez-vous au [273](#)) ?

348

La lance passe en sifflant à quelques centimètres de votre tête et va se fiché dans le sol derrière vous. Vous vous retournez pour l'en extirper avant de la rejeter dédaigneusement à la face de votre déloyal adversaire en crachant votre mépris. La lourde lance rebondit avec un bruit métallique sur le bouclier de Théo qui saute alors à bas de son cheval et s'avance vers vous en tirant son épée, le visage déformé par la haine. Farouchement déterminé à débarrasser la terre de l'immonde présence de ce misérable, vous vous ruez à sa rencontre avec une lueur sauvage dans les yeux, et le chant de mort de vos armes s'élève bientôt dans la plaine.

ROI THÉO HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [115](#).

349

Poussant un soupir de soulagement, vous échangez avec Darian un sourire victorieux en contemplant à vos pieds le corps inerte du terrible ermite, couché sur le ventre dans une mare de sang. Avec précaution, Darian le retourne du bout du pied pour s'assurer qu'il est bien mort, quand, sous vos yeux stupéfaits, le cadavre du vieillard semble en quelques secondes vieillir de plusieurs siècles ! En un instant, sa peau et ses chairs se dessèchent, se craquellent et se dissolvent en fumant, mettant à nu les os de son squelette qui à leur tour ne sont bientôt plus qu'un petit tas de fine poussière presque aussitôt dispersé par une soudaine brise venue de la clairière.

- Bon vent, vieille canaille ! murmurez-vous en guise d'oraison funèbre à l'adresse de la robe maintenant vide qui gît sur le sol, en travers de la piste. Puis vous tournez les talons et vous vous remettez en marche vers la Barrière du Sphinx. Lorsque vous y parvenez, vous tombez nez à nez avec la puissante créature postée devant son haut rempart de bois.

- Bienvenue au noble roi Issel et à Darian, le puissant magicien ! gronde joyeusement le Grand Sphinx en s'inclinant respectueusement devant vous. Si Vos Seigneuries veulent bien se partager ma modeste personne en guise de monture, je me ferai un plaisir de les conduire où elles le désirent. Sur ces mots, il vous invite à monter sur chacune de ses grosses pattes avant de vous soulever en douceur pour vous déposer délicatement, l'un derrière l'autre, à califourchon sur sa large échine. En deux battements de ses puissantes ailes, il s'élève sans effort dans les airs et décrit un lent cercle* majestueux au-dessus de la clairière en ruine avant de vous demander :

- Où allons-nous, Messeigneurs ?

Cramponné à l'épaisse crinière de la créature magique, vous jetez un coup d'oeil par-dessus votre épaule pour interroger Darian du regard, et c'est lui qui, après vous avoir renvoyé un sourire complice, s'écrie joyeusement : - A Franzos !

Et tandis que le Grand Sphinx pique droit vers le nord au-dessus de la Forêt des Gémissements, il vous semble tous deux apercevoir dans les feux du soleil couchant le fugitif reflet de bronze d'une autre vaste créature ailée. Mais au bout d'un instant, elle a disparu, vous laissant voguer dans le ciel vers vos longues et heureuses destinées. Vos aventures conjointes s'achèvent ici. Toutes nos félicitations !

350

En dépit de votre attitude amicale, l'inconnu tire brusquement son épée et se rue furieusement sur vous, vous laissant à peine le temps d'esquiver sa lame mortelle en vous jetant sur le côté. Guère décidé à vous laisser embrocher comme un vulgaire poulet, vous empoignez à votre tour votre épée et passez à l'attaque. Pour connaître le niveau d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Darian de vous communiquer les totaux qui sont inscrits sur sa *Feuille d'Aventure*, car cet inconnu et lui ne font qu'un. Vous devez vous

affronter au cours d'au moins un Assaut avant de pouvoir demander une trêve. Celui d'entre vous qui possède le total d'AGILITÉ le plus élevé pourra frapper le premier. Si vous êtes à égalité, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le chiffre le plus élevé. A moins que vous ne tombiez tous deux d'accord pour cesser le combat, il devra se poursuivre jusqu'à la mort d'un des deux participants. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous décidez ensemble de cesser le combat, rendez-vous au [355](#). Si vous parvenez à tuer Darian, rendez-vous au [358](#).

351

Estimant que vous n'augmenteriez en rien vos chances de trouver la Clairière des Rêves en la cherchant ensemble, vous vous souhaitez mutuellement bonne chance avant de vous enfoncer chacun de votre côté dans la forêt. Après quelques minutes de marche, la végétation s'épaissit à nouveau devant vous, rendant votre progression plus difficile, tandis qu'une sensation de danger imminent vous envahit. Rendez-vous au [284](#).

352

Levant la tête à la recherche d'un arbre aisé à escalader et suffisamment élevé pour constituer un bon observatoire, vous apercevez soudain la silhouette d'un homme perché dans les hautes branches d'un des géants de la forêt qui s'élève devant vous ! Il entreprend bientôt de redescendre vers le sol sans s'être apparemment rendu compte de votre présence. Décidez-vous de l'attendre au pied de l'arbre pour faire sa connaissance (rendez-vous au [357](#)) ou préférez-vous vous éclipser discrètement pour chercher un autre observatoire à une saine distance de là (rendez-vous au [354](#)) ?

353

Vous tirez votre épée d'un geste vif, aussitôt imité par l'inconnu, et vous vous avancez l'un vers l'autre dans une attitude aussi menaçante. Pour connaître le niveau d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, demandez à Darian de vous communiquer les totaux correspondants qui sont inscrits sur sa *Feuille d'Aventure*, car c'est lui que vous venez de rencontrer. Celui d'entre vous qui possède le total d'**AGILITÉ** le plus élevé pourra frapper le premier ; au cas où ils seraient égaux, lancez chacun un dé, l'avantage revenant à celui qui aura tiré le chiffre le plus élevé. Vous devez vous affronter le temps d'un Assaut au minimum, après quoi vous aurez la possibilité de vous mettre d'accord pour cesser le combat. Tant qu'au moins l'un d'entre vous refusera d'accepter un tel accord, le combat devra se poursuivre, jusqu'à ce que mort s'ensuive s'il va jusqu'à son terme. Vous pouvez utiliser autant de Sortilèges d'Attaque que vous le désirez. Si vous décidez d'un commun accord de cesser le combat, rendez-vous au [355](#). Si vous parvenez à tuer Darian, rendez-vous au [358](#).

354

Considérant que le fait de rencontrer des inconnus dans une telle forêt pourrait s'avérer préjudiciable à votre santé, vous décidez de partir discrètement à la recherche d'un autre arbre. Après avoir mis un bon kilomètre de forêt entre vous et l'inconnu, vous en trouvez un qui semble constituer un parfait observatoire. Rendez-vous au [91](#).

355

Vous étant présentés, vous apprenez que l'inconnu, Darian, est un apprenti magicien, lui aussi à la recherche de la Clairière des Rêves, où il espère découvrir le mythique secret de la Pierre Philosophai qui permet à celui qui le possède de changer le plomb en or. Chacun expose ensuite les faits les plus marquants qui ont émaillé jusqu'ici son voyage, puis, ayant ainsi fait

connaissance, vous évoquez la possibilité de poursuivre votre quête ensemble. Si vous tombez d'accord pour continuer votre route ensemble, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez rester seul, rendez-vous au [351](#).

356

Estimant que chercher ensemble la Clairière des Rêves n'augmenterait en rien vos chances de la trouver, vous vous souhaitez mutuellement bonne chance, et, tandis que Darian s'éloigne dans la forêt, vous entreprenez d'escalader l'arbre d'où il est descendu. Rendez-vous au [91](#).



357

Dès que l'inconnu, ayant achevé sa descente, met le pied sur le sol, vous le hélez et vous avancez vers lui en levant bien haut la main en signe de paix. Votre apparition le fait sursauter et, dans un premier temps, sa main droite vient vivement se poser sur la garde de son épée tandis qu'il vous dévisage d'un œil méfiant. Mais réalisant bien vite, que vous auriez eu dix fois le temps de lui planter votre lame dans le dos avant qu'il ait pu faire un geste si vous aviez vraiment voulu l'attaquer, il change d'attitude et vous tend la main en souriant. Vous étant présentés, vous apprenez que cet homme se nomme Darian, apprenti magicien à la recherche, comme vous, de la Clairière des Rêves, d'où il espère rapporter le mythique secret de la Pierre Philosophale qui permet à celui qui le possède de changer le plomb en or. Chacun expose ensuite les aventures les plus marquantes qui ont jusqu'ici ponctué son voyage, puis, ayant ainsi fait connaissance,

vous évoquez la possibilité de poursuivre vos recherches ensemble. Si vous décidez d'un commun accord de rechercher désormais ensemble la Clairière des Rêves, rendez-vous au [14](#). Si l'un de vous préfère continuer sa route seul, rendez-vous au [356](#).

358

L'homme s'est bien battu, mais vous étiez le plus fort, et son cadavre finit de se vider de son sang à vos pieds. Tandis que vous le contemplez, non sans une certaine pitié, il vous revient à l'esprit qu'il courait, semblant fuir quelque chose, lorsque vous l'avez aperçu. Et si ce quelque chose représentait un danger assez grand pour qu'un combattant de sa trempe n'ose pas l'affronter ? Vous n'avez aucune envie d'aller à sa rencontre et vous tournez aussitôt les talons pour vous enfoncer dans la partie la plus touffue de la forêt. Rendez-vous au [284](#).

359

Persuadé que votre imagination vous joue des tours, vous préférez ne pas perdre de temps à prononcer l'Incantation de Sens du Danger, et vous poursuivez votre progression sans ralentir. Après environ un quart d'heure de marche, le sol commence à s'élever en pente douce et la forêt semble s'éclaircir, l'espace entre les arbres grandit à mesure que le sol s'élève, vous permettant bientôt d'apercevoir une barre rocheuse à quelque distance devant vous. Un instant plus tard, vous voyez se découper entre les arbres la silhouette d'un homme descendant la pente en courant vers vous. Il est vêtu comme vous d'un long manteau et coiffé d'un capuchon qui laisse son visage dans l'ombre, et une longue épée lui bat les mollets dans sa course. Il s'arrête presque sur place lorsqu'il vous aperçoit à son tour. Immobiles, vous vous observez un long moment en silence avant d'avancer lentement l'un vers l'autre. Allez-vous saluer amicalement ce; inconnu (rendez-vous au [353](#)) ou tirer votre épée (rendez-vous au [350](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

350 353

CHOIX

355 355 353

DE DARIAN AUTRE

350 353

360

Le dragon sourit silencieusement et lève la tête vers le ciel. Suivant son regard, vous voyez le Sphinx descendre lentement vers la clairière.

- Salut à toi, roi Issel, vous dit-il en inclinant lespectueusement sa grosse tête. Où désires-tu que je te conduise ?

- A Franzos ! vous écriguez-vous joyeusement. Vous invitant à monter sur sa patte, il vous dépose sur sa large échine dorée. Après s'être assuré que vous êtes confortablement installé, il étend ses vastes ailes et s'élève sans effort dans les airs, aussi tôt imité par le dragon. Volant aile contre aile, les deux créatures magiques montent vers le ciel en décrivant de longs cercles au-dessus de la Clairière

