

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

# Darian le Magicien



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, Issel, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Issel le Guerrier*. 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 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 : *Darian Master Magician*

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

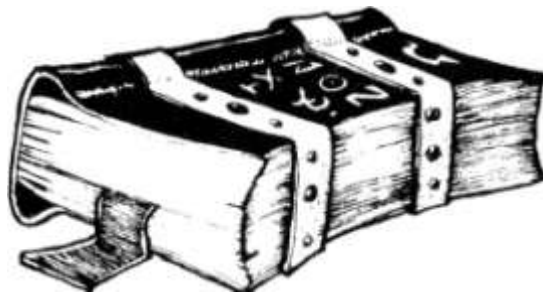
Simon Farrell et Jon  
Sutherland

# Darian le Magicien

Double Jeu/2

*Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier*

Illustrations de John Blanche



Gallimard

# Règles du jeu

La nature et l'expérience d'une existence encore jeune 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, l'ouvoir 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 à 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 classique, armé d'une simple épée. Vous n'êtes pas un guerrier et votre pratique de cet art primitif se résume à peu de chose. Aussi vous faudra-t-il dépenser 2 points pour obtenir 1 point d'**HABiLETÉ**. Si par exemple vous désirez disposer d'un total de 7 points d'**HABiLETÉ**, il vous faudra en retrancher 14 de votre réserve

de 40 points. 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 : c'est là votre point fort et vous aurez bien des fois l'occasion d'y faire appel au cours de cette aventure (voir « Sortilèges et Incantations »).

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 rattrapper en effectuant une, voire plusieurs tentatives supplémentaires mais, dans d'autres, le premier échec sera irrémédiable et catastrophique.

### **Sortilèges et Incantations**

Ils sont au nombre de quatre et, à côté de leurs valeurs respectives en points (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*.

*Incantation de 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 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.

*Sortilège de Télékinésie* : Valeur : 10.

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

*Sortilège de la Botte Mortelle* : Valeur : 8.

Coût : 3 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 voulu).

### **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 pour 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 m« in 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 attaques avant de les lancer 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 devrez 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 mourrez aussitôt sans que le sortilège ait pu agir.

# Et voici Issel...

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, *Issel le Guerrier*, 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 Issel, votre partenaire, quel numéro suivant 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**

**D'ISSEL 16 87 16**

Les paragraphes qui s'offrent à votre choix y sont inscrits en caractères gras, comme ceux qui s'offrent à celui d'Issel. 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 Issel au 123, vous devez vous rendre au 123. Si en revanche vous choisissez le 156 et Issel le 16, vous devez vous rendre au 16.

S'il n'y a aucun tableau de ce genre, contentez-vous de vous rendre au paragraphe que vous aurez choisi, après l'avoir indiqué à Issel, qui procédera de la même façon.

Une fois que vous aurez rencontré Issel, si vous décidez de vous allier, vous devrez combiner vos talents afin d'obtenir la plus grande efficacité. 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 Issel que si la possibilité vous en est offerte au cours de l'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	8	2	3	2
7	5	6	3	6	7	10	11	2	12



# La Feuille d'Aventure

HABILETE

Total  
de départ =

ENDURANCE

Total  
de départ =

AGILITE

Total  
de départ =

POUVOIRS MAGIQUES

SORTILEGES  
ET  
INCANTATIONS

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 du grand Royaume de Franzos et hante toujours la mémoire de son peuple. Le peuple de Franzos, dont il est dit qu'il était déjà le maître 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 s'empessa de se faire oublier de ses semblables.



# Darian le Magicien

Vous êtes un jeune homme de bon aloi, vigoureux et vif d'esprit, du nom de Darian. Fils unique d'un couple de modestes boutiquiers, rien ne semblait vous prédisposer à une existence exceptionnelle jusqu'à ces sombres jours de votre septième année où une terrible épidémie de peste noire s'abattit sur votre province. Frappés parmi les premiers, vos parents furent foudroyés en quelques jours. Par crainte de la contagion, on brûla leur échoppe et leur maison et, bien que la maladie vous ait miraculeusement épargné, on vous chassa du bourg. Contraint à errer par monts et par vaux sans autre moyen d'existence que la mendicité et de menus chapardages, nul ne peut savoir ce qui serait advenu de vous si, quelque temps après, la Providence ne vous avait fait croiser la route d'un voyageur à la longue barbe blanche, qui s'émut de votre triste sort et décida de vous recueillir. Ce généreux vieillard n'était autre que le vénérable Gorfindalf, Grand Maître Magicien dont la renommée dépassait les frontières du vaste Royaume de Franzos. Au fil des années, tout en vous forgeant une solide éducation, il s'appliqua patiemment à vous enseigner les fondements de son art mystérieux jusqu'à ce jour récent où, dans le secret de son laboratoire encombré de cornues bouillonnantes et de grimoires magiques, il vous confia ces paroles : - Darian, je suis au crépuscule de ma vie et je sens que ma fin est proche. Je quitterai toutefois ce monde sans amertume car j'ai trouvé en toi non seulement le meilleur des fils mais aussi le disciple le plus digne de me succéder. J'accueillerais donc la mort avec sérénité s'il ne me restait un regret, celui de n'avoir pu parvenir à l'ultime aboutissement de mon Art, le Grand Œuvre, la Pierre Philosophale qui permet de changer le plomb en or ! Comme tu le sais, j'ai passé presque chaque instant de ma longue vie à tenter de percer ce fabuleux secret. Comme tant d'autres avant moi, j'ai souvent cru toucher au but, mais à chaque fois j'ai dû reconnaître mon échec. Je ne me sens plus aujourd'hui la force de poursuivre cette quête incessante, et n'aspire plus qu'au repos



en ces derniers jours qui me restent à vivre. Aussi te revient-il, Darian, le soin de poursuivre mon œuvre, de traquer cette ultime connaissance. Malheureusement, le peu de temps que nous avons passé l'un près de l'autre ne m'a permis de te transmettre qu'une faible partie de mon savoir. Certes, tu manifestes pour l'Art Magique des dons excellents et un enthousiasme qui réjouissent mon vieux cœur, mais tu n'es encore qu'un apprenti et il te faudra assurément d'interminables années d'études, de peines et d'arides recherches avant de seulement pouvoir approcher du but, sans peut-être jamais y parvenir. C'est la voie que j'ai suivie, et tu peux l'emprunter à ton tour. Toutefois, il en existe une autre, qui passe par la Clairière des Rêves...

Stupéfait d'entendre le sage Gorfindalf évoquer ce qui n'a jamais été pour vous qu'un vague conte populaire, tout juste bon à impressionner les enfants et les âmes simples, vous ne pouvez vous empêcher de lui lancer un regard incrédule, mais il ajoute avec la même impassibilité : - Inutile de me regarder avec ces yeux ronds, Darian, je n'ai pas encore sombré dans la sénilité comme tu sembles soudain le croire. Les plus vieilles légendes reposent bien souvent sur un fond de vérité et je peux t'affirmer avec la plus grande certitude que la clairière est un des plus hauts lieux de Pouvoir de ce monde. Sa magie est telle qu'elle peut abolir la frontière entre le rêve et la réalité et offrir à celui qui la recherche la clé de l'Ultime Connaissance, ou toute autre chose qu'il désire ardemment obtenir. Mais, si elle est plus rapide, cette voie est infiniment plus périlleuse que la première, car la clairière se cache quelque part au plus profond de la ténébreuse Forêt des Gémissements, un endroit maléfique et sauvage, repaire de bêtes féroces et de créatures sans nom. Et celui qui, après avoir déjoué les multiples dangers et embûches de la sombre forêt, parvient enfin à la clairière, doit encore affronter les périls inconnus de l'Univers du Rêve ! Darian, tu es jeune et vigoureux, je connais ta détermination et ton courage et je pense t'avoir enseigné un nombre suffisant d'incantations mineures et de sortilèges majeurs pour pouvoir triompher des situations les plus difficiles que tu pourrais rencontrer dans une telle aventure. Si tu devais réussir, tu deviendrais le plus puissant Magicien de

cette terre, et l'éclat de ton triomphe remplirait mes derniers jours de joie et d'allégresse. Mais si, au fond de toi-même, tu ne t'estimes pas prêt à affronter de telles épreuves et préfères emprunter le chemin, plus long mais moins périlleux, de la patience et de l'étude solitaire, n'en aie nulle honte et sache que je n'en t'en ferai jamais aucun reproche. Car, même si je pense aujourd'hui que ce fut une erreur, c'est le choix que je fis moi-même en mon temps. Mais c'est maintenant à toi de choisir la voie que tu devras suivre, Darian. Si tu as le moindre doute, ne brusque pas ta décision et réfléchis aussi longtemps que tu le jugeras nécessaire. Mais cette décision, vous l'aviez d'ores et déjà prise. La perspective de passer le reste de votre existence entre grimoires poussiéreux et cornues bouillonnantes dans de laborieuses et probablement vaines recherches vous paraissait infiniment plus effrayante que tous les périls que vous pourriez rencontrer dans quelque aventure que ce soit - et l'enjeu de celle-ci était si fabuleux que vous vous sentiez prêt, pour la mener à bien, à affronter s'il le fallait une armée de dragons ! Le sort en était jeté, vous étiez décidé à jouer votre destin dans la Clairière des Rêves...

Il y a maintenant plus de vingt jours que vous avez quitté la tour de votre maître et bienfaiteur, et les Monts Al Rackhâm sont maintenant loin derrière vous. Après encore quelques jours de marche solitaire sous un crachin glacial, vous voyez enfin se découper au bord de la route la silhouette délabrée d'une morne bâtisse dont l'enseigne vermoulue s'orne du nom engageant d'auberge de la Fin du Monde. L'établissement est presque désert et votre arrivée sort aussitôt de sa torpeur un gros aubergiste qui s'empresse, tout suant et soufflant, de vous servir un repas détestable, mais chaud, avant de vous conduire à l'étage dans ce qu'il affirme être sa meilleure chambre, un réduit crasseux garni d'une paille douteuse. Trop fatigué pour discuter le prix exorbitant qu'il vous en demande, vous l'acceptez et allez vous coucher. Après une bonne nuit de sommeil, rendez-vous au 1.

## 1

Vous êtes déjà debout, et un jour blafard commence à percer la couche de crasse qui recouvre les carreaux de votre chambre dans l'auberge de la Fin du Monde. Attablé devant un solide petit déjeuner, vous refusez poliment les propositions insistantes du tenancier, qui voudrait vous voir rester encore quelques jours dans son établissement pour reprendre des forces avant de pénétrer dans la sombre Forêt des Gémissements. Il finit par vous indiquer presque à regret que une fois parvenu à la Grand-Route de l'est, vous n'aurez qu'à la suivre sur quelques centaines de mètres pour trouver une piste qui s'enfonce dans la forêt. Où elle peut bien mener, il n'en sait rien bien sûr, car il est loin d'être assez fou pour se risquer dans des coins pareils ! Ayant pris congé, vous vous mettez en marche et parvenez bientôt au croisement des routes du sud et de l'est. Vous prenez alors sur la gauche, comme on vous l'a indiqué, et atteignez la piste qui pénètre dans la forêt. Vous vous y engagez sans hésiter. Après quelques dizaines de mètres, elle se divise en deux, formant une patte-d'oie dont une branche semble approximativement se diriger vers le sud-est, et l'autre vers le sud-ouest. La Clairière des Rêves se trouve quelque part au fond de cette immense et ténébreuse forêt, mais où ? Vous n'en savez rien. Allez-vous emprunter la piste qui va au sud-est (rendez-vous au [322](#)), celle qui va au sud-ouest (rendez-vous au [271](#)), ou préférez-vous vous enfoncer dans la forêt en piquant droit vers le sud (rendez-vous au [237](#)) ?

## 2

Vos armes ayant regagné leurs fourreaux, vous apprenez qu'Issel est un aventurier sans le sou qui cherche la Clairière des Rêves dans l'espoir de reconquérir le trône de Franzos dont il affirme être le légitime héritier. Après vous être brièvement raconté tout ce qui vous est arrivé à chacun depuis que vous avez pénétré dans la forêt, vous débattrez de la question la plus urgente qui vous vient maintenant à l'esprit : allez-vous poursuivre vos recherches ensemble ou séparément ? Si vous décidez de

chercher la Clairière des Rêves en compagnie d'Issel, demandez-lui de vous indiquer ses totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE**, et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une des cases de Compte Rendu de Combat si vous le désirez) avant de vous rendre au **39**. Si vous préférez poursuivre vos recherches chacun de votre côté, rendez-vous au **316**.

### 3

Vos propres pouvoirs magiques se révèlent finalement supérieurs à ceux qui émanent de la grotte et vous libèrent de leur emprise (n'oubliez pas de réduire votre total d'**ENDURANCE** du nombre de points requis par le sortilège que vous venez d'utiliser). Vous vous empressez aussitôt de mettre la plus grande distance possible entre cette Grotte Scintillante et vous. Quelle que soit la personne, ou la créature qui se trouve à l'intérieur, vous n'avez aucune envie de faire sa connaissance ! Contournant l'escarpement rocheux, vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt, mais vous avez beau marcher, il vous semble qu'une menace continue de planer. Si vous pouvez utiliser l'Incantation de Sens du Danger et désirez vous en servir, rendez-vous au **301**. Si vous n'en disposez pas ou ne voulez pas en user, rendez-vous au **290**.

#### DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      **301 290**

**CHOIX**                      **163 168 290**

**D'ISSEL**                    Autre **301 290**

### 4

Vous n'avez pas eu le temps de vous mettre debout que l'intrus tourne les talons et prend ses jambes à son cou comme s'il avait vu le diable en personne ! Avant que vous ayez pu décider s'il valait la peine ou non de courir après lui, il a disparu entre les arbres. Passablement déconcerté par son attitude et l'esprit

encore troublé par les étranges rêves que vous venez de faire, vous jugez plus sage de laisser ce curieux visiteur fuir où bon lui semble et, haussant les épaules, vous ravivez de quelques bons coups de pied votre feu de camp mourant avant de vous recoucher et vous rendormir, pour vous réveiller au [28](#).

## 5

D'accord pour poursuivre vos recherches de concert, vous débattiez avec Issel de la direction que vous allez maintenant prendre. Allez-vous suivre la piste encore un moment pour voir où elle peut vous mener (rendez-vous au [333](#)) ou préférez-vous la quitter pour vous enfoncer dans l'épaisse végétation droit vers le sud, vers le cœur de la forêt où, selon la légende, s'étend la Clairière des Rêves (rendez-vous au [253](#))?

## 6

A peine avez-vous fait un pas en avant que vous vous retrouvez au pied de l'estrade de marbre devant le trône du vieillard endormi. Ses paupières s'ouvrent presque aussitôt et, dès qu'il vous aperçoit, il se lève et porte la main à sa puissante épée en vous interpellant d'une voix impérieuse :

- Quel est ton nom, jeune Rêveur ?

Après que vous lui avez dit qui vous êtes et quel est l'objet de votre Rêve, il reste un moment silencieux, se contentant de hocher la tête avant de vous déclarer d'une voix grinçante :

- Effectivement, tu as vu juste. Changer l'or en plomb n'a rien d'insurmontable dans l'Univers des Rêves. Mais je crains que, pour ton malheur, tu ne sois confronté à un obstacle insurmontable !

- Tiens donc ! Et de quoi s'agit-il ? répliquez-vous non sans quelque impatience.

- Il ne s'agit que de moi, pauvre imbécile ! vous rétorque le vieillard en s'avançant vers vous, une lueur féroce dans les yeux.

Faisant jaillir son épée avec la rapidité d'un fauve, il ajoute :

- Tu ne connaîtras pas d'autre Rêve, Darian, car je vais te tuer et retourner à ta place dans le monde des vivants !

Dans la seconde qui suit, il se rue sauvagement sur vous, vous laissant tout juste le temps de faire un bond de côté pour éviter sa première charge et tirer votre propre épée pour vous défendre, car la magie n'a aucun effet dans ce Rêve.

**VIEILLARD HABIETÉ : 10 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [234](#). Si vous succombez, rendez-vous une dernière fois utile en suppliant Issel de se rendre au [109](#), si du moins il est encore en état de le faire.

## 7

Vous restez fièrement à découvert, l'épée à la main, prêt à dignement recevoir quiconque, humain ou créature, est assez fou pour se déplacer dans cette forêt en faisant autant de bruit. Votre attente n'est pas bien longue. En voyant ce qui émerge entre les arbres foncer droit sur vous à la vitesse d'un cheval au galop, vous comprenez aussitôt que le fou, c'est vous ! Car il s'agit d'un gigantesque ver cuirassé, haut comme trois hommes et mesurant pas moins de soixante mètres de long. Aucune épée au monde ne saurait vous être d'un quelconque secours face à un tel monstre. De toute façon, vous avez à peine eu le temps de pousser un cri d'horreur mêlée de stupéfaction qu'il est déjà sur vous. Il est trop tard pour tenter de lui lancer un sortilège ou seulement vous écarter de son chemin car, dans la seconde qui suit, l'énorme créature vous passe sur le corps sans même ralentir sa course aveugle, vous écrasant comme une vulgaire fourmi. Votre aventure s'achève ici.

## 8

Après avoir serpenté quelque temps entre les arbres, le sentier débouche sur une rivière aux eaux calmes, puis longe la berge vers l'aval. Vous continuez de le suivre, marchant d'un bon pas dans l'agréable fraîcheur dispensée par le cours d'eau, espérant, dans une soudaine bouffée d'optimisme, qu'il vous conduira à la Clairière des Rêves et, qui sait, peut-être même avant la tombée de la nuit ! Mais un brusque craquement dans les fourrés qui bordent le sentier vous ramène brutalement à la réalité. Aussitôt vous vous figez sur place et portez la main à la garde de votre épée, mais, avant même que vous ayez pu la tirer de son fourreau, trois hommes jaillissent des buissons à quelques mètres de vous et vous font face. Ils sont vêtus de chausses et de tuniques d'un vert qui se confond presque parfaitement avec celui des frondaisons. Chacun d'eux tient un long arc de bois dans lequel est déjà encochée une flèche empennée de noir, pointée sur vous. Allez-vous affronter ces archers (rendez-vous au [281](#)) ou jugez-vous plus avisé de vous rendre sur-le-champ (rendez-vous au [146](#)) ?

## 9

Vous contournez silencieusement les quatre hommes et poursuivez votre route en direction de la tour d'or, sans vous faire remarquer par d'autres yeux que ceux des placides ruminants. Fichée au sommet d'un léger mamelon, la haute tour n'est bientôt plus qu'à quelques centaines de mètres devant vous. Au-delà, un gigantesque troupeau de bisons à longs poils traverse lentement la plaine, l'emplissant d'un horizon à l'autre d'un océan de cornes et de fourrures. L'ascension de la faible pente ne vous cause aucune difficulté, et vous arrivez bientôt au pied de la tour d'or. Rendez-vous au [137](#).



10 *Le Grand Sphinx est insensible au sortilège que vous venez de lui lancer.*



Le puissant Sortilège de Télékinésie que vous venez de lancer n'a pas le moindre effet sur l'énorme créature, sinon de la faire partir d'un grand éclat de rire ! N'oubliez pas, néanmoins, de retrancher 4 points de votre total d'ENDURANCE. - Si tu pouvais voir ta tête, mon pauvre petit Rêveur ! vous dit enfin le Grand Sphinx une fois son accès d'hilarité à peu près calmé. Je ne suis pas né de la dernière pluie, figure-toi, et on ne me roule pas aussi facilement. Sache qu'aucune forme de magie n'a d'effet sur moi, jeune naïf. Bon, si tu en as terminé avec ces enfantillages, il serait peut-être temps de passer aux choses sérieuses... Sur ces mots, il vous soulève dans les airs pour vous amener à la hauteur de son visage, en souriant de tous ses énormes crocs.

- Alors, petit Rêveur, es-tu prêt à subir mon épreuve ? poursuit-il de sa voix caverneuse. Je vais te poser une énigme. Si ta réponse me satisfait, je te laisserai passer et tu ne seras plus très loin de la Clairière des Rêves. Dans le cas contraire, je n'aime guère ça, mais je serai obligé de... enfin, tu me comprends.

Effectivement, vous ne comprenez que trop bien ce qui vous attend en cas d'échec et, d'une voix aussi ferme que possible, vous enjoignez au monstre de poser son énigme.

- Fort bien, reprend-il avec un sourire satisfait, la voici :

J'habite dans le cœur des hommes, Je brille plus que le soleil,  
Des hommes tuent pour moi, Pour moi d'autres mourront ;  
Beaucoup parlent de moi, Et bien peu me possèdent. Que suis-je ?

La solution vous paraît évidente, un peu trop même, et, craignant quelque piège, vous demandez au Sphinx de vous accorder encore quelques instants de réflexion.

- Si tu veux, admet-il. Ne sois tout de même pas trop long, cette énigme est vraiment d'une simplicité enfantine.

Sur ces mots, il pousse un énorme bâillement, offrant à vos yeux l'inquiétant spectacle des redoutables rangées de crocs effilés qui tapissent l'intérieur de sa vaste gueule. Allez-vous répondre : l'or (rendez-vous au [228](#)), l'honnêteté (rendez-vous au [125](#)), ou le pouvoir (rendez-vous au [326](#)) ?

## 11

Bien que vous n'ayez détecté la présence d'aucune force magique derrière les portes, vous sentez que vous courrez un danger si vous les ouvrez. Allez-vous malgré tout les ouvrir sans plus de précaution (rendez-vous au [299](#)) ou préférez-vous nouer votre corde à la poignée afin de la manœuvrer à distance (rendez-vous au [16](#)) ?

## 12

Alors que le cadavre de l'alligator descend lentement le courant, le ventre en l'air, rosissant l'eau de son sang, vous vous hissez péniblement sur la berge opposée en vous efforçant de reprendre votre souffle. Mais vous n'en avez guère le temps, car vos ennuis sont loin d'être terminés. En relevant la tête, vous apercevez à quelques mètres de vous la silhouette hybride d'un satyre grimaçant, une étrange créature mi-homme, mi-bouc ! Le regard torve avec lequel il vous dévisage et l'affreux rictus qui déforme ses traits n'ont rien de particulièrement engageant. Deux longs crocs courbes et jaunis saillent de sa bouche et un peu de bave suinte de la commissure de ses lèvres tandis qu'il lisse d'un geste sensuel les deux puissantes cornes effilées qui ornent son front, avant de les abaisser pour charger.

**SATYRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [254](#).

## 13

A mesure que vous concentrez votre regard sur la source, les contours de votre champ de vision deviennent progressivement

flous. La surface de l'eau semble ondoyer et s'écouler vers l'extérieur pour emplir tout votre regard. Vous avez l'impression de tomber lentement et d'une grande hauteur dans la source. Plus vous en approchez, plus la scène qui s'y dessine devient nette. Vos pensées toujours fixées sur cet étrange magicien qui se prétend le Gardien de la Source des Miroirs, vous découvrez un spectacle qui n'est pas sans vous rappeler celui que vous venez de quitter dans la réalité. Vous vous voyez en grande conversation avec Issel au bord de la source ; l'ermite se tient à l'écart, à quelques pas de là. Une de ses mains reste cachée dans les replis de sa robe en haillons, mais la scène devient encore plus nette, et vous remarquez qu'elle est fermée sur le manche d'un poignard. En observant l'expression sournoise de son visage, vous avez de quoi vous convaincre qu'il se prépare à lancer contre vous quelque sortilège mortel... L'image se trouble puis s'évanouit complètement. Avant même de vous relever, vous allez devoir prendre une décision lourde de conséquences : allez-vous croire ce que vous venez de voir dans la source ? Si oui, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [126 218](#)

[272 165 165](#)

**CHOIX**                      [49 276 291](#)

**D'ISSEL**                    Autre [126 218](#)

## 14

Du haut de l'arbre, on peut apercevoir une petite vallée boisée au centre de laquelle se dresse un haut pilier de pierre, dépassant largement la cime des arbres environnants. Allez-vous vous diriger vers cet endroit, l'unique point de repère visible à des lieues à la ronde (rendez-vous au [39](#)) ou vous enfoncez à nouveau dans la forêt sans en tenir compte (rendez-vous au [289](#)) ?

## 15

La piste serpente longuement entre les arbres et se termine au pied d'une haute barrière de troncs d'arbres fichés dans le sol. La construction la barre dans toute sa largeur et se prolonge à perte de vue de chaque côté dans la forêt. Vous venez tout juste de vous arrêter à son pied, en proie à l'indécision, quand une énorme tête couverte d'une épaisse tignasse dorée émerge lentement par-dessus son sommet, et les deux grands yeux noirs d'un Sphinx viennent se fixer dans les vôtres. L'instant d'après, une colossale patte velue descend du haut de la barrière et vient se poser sur le sol devant vous, tandis que retentit la voix caverneuse du monstre : - Bienvenue, petit Rêveur. Si tu veux franchir ma Porte pour accéder à la clairière, fais un pas en avant !

Si vous avez assez de courage pour aller de vous-même vous placer entre les griffes d'une pareille créature, rendez-vous au [159](#). Si vous jugez plus urgent de tourner les talons et de prendre vos jambes à votre cou dans l'espoir de trouver un autre chemin pour entrer dans la Clairière des Rêves, rendez-vous au [347](#).

## 16

Tiré par votre corde, le lourd battant de bronze joue lentement et s'ouvre vers l'intérieur. Presque instantanément, un déluge de boue, de pierres et de sable s'abat juste à l'endroit où vous auriez dû vous tenir si vous aviez tenté d'ouvrir la porte normalement. Grâce à votre heureux stratagème, vous voyez, sain et sauf, s'amonceler devant vous un énorme tas de décombres et de débris variés. Un lourd quartier de roche glisse soudain de son sommet et dévale droit sur vous. Vous devez être assez agile pour l'éviter : lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, vous bondissez à temps pour l'esquiver (rendez-vous au [312](#)). S'il est supérieur à votre total, le rocher vous heurte de plein fouet (rendez-vous au [285](#)).

## 17

Issel se penche au bord de la fosse et, en vous tendant son manteau enroulé en guise de corde, vous permet d'en sortir. Juste à temps, car à peine avez-vous repris pied sur le sol de la salle de marbre que la lourde dalle qui s'était dérobée sous vos pieds bascule silencieusement dans l'autre sens, condamnant l'ouverture du puits. Prenant bien soin de la contourner, vous vous remettez en marche en direction du vieillard assoupi. Rendez-vous au [90](#).

## 18

Laissant derrière vous le lieu de votre dernier combat, vous vous enfoncez à nouveau dans l'épaisseur des sous-bois. Après quelques heures de marche, vous débouchez d'entre les arbres sur la berge d'une rivière au cours tranquille. Vous remarquez, à quelques dizaines de mètres en amont, un pont de pierre prolongé par un étroit sentier sur la rive opposée. Allez-vous franchir le pont (rendez-vous au [62](#)) ou, craignant quelque piège, traverser la rivière à la nage (rendez-vous au [70](#)) ?

## 19

En vous penchant au bord du puits dont les parois brillent d'un étrange éclat métallique, vous ne parvenez pas à en distinguer le fond, noyé dans une épaisse obscurité. Il vous faut attendre d'interminables secondes pour que l'écho de la pierre que vous y lancez vous revienne aux oreilles, vous indiquant que sa profondeur dépasse certainement les trois cents mètres ! Face à vous, sur le rebord opposé, il y a une petite plate-forme rocheuse légèrement en saillie sous laquelle pend une longue échelle de corde dont l'extrémité disparaît dans les ténébreuses profondeurs du gouffre. Allez-vous tenter de bondir par-dessus le puits jusqu'à cette plateforme (rendez-vous au [233](#)) ou sauter en essayant d'atteindre le premier barreau de l'échelle (rendez-vous au [52](#)) ?

## 20

Vous vous engagez à pas prudents sur la piste qui serpente entre les arbres et qui doit logiquement vous mener à la Clairière des Rêves. Au bout d'un moment s'élève devant vous une haute barrière de bois qui la coupe dans toute sa largeur et se prolonge de chaque côté dans la forêt, vous barrant totalement la route. Allez-vous vous avancer jusqu'à la barrière et tenter de l'escalader (rendez-vous au [73](#)) ou vous enfoncer dans les sous-bois pour essayer de contourner l'obstacle (rendez-vous au [152](#)) ?

## 21

Contemplant sans émotion le cadavre d'Issel qui baigne dans son sang à vos pieds, vous réfléchissez calmement. Vous pourriez faire d'autres rencontres, peut-être bien plus dangereuses, sur cette piste, et vous jugez finalement plus sage de la quitter pour vous enfoncer dans l'épaisseur des sous-bois droit vers le sud, direction dans laquelle vous supposez que se trouve la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [262](#).

## 22

Succombant aux coups de vos épées et pouvoirs réunis, le mendiant fou s'effondre et rend l'âme au pied de l'arbre où vous l'aviez trouvé. Son épée est tombée dans l'herbe à son côté et un scintillement sur le pommeau attire votre attention. Vous découvrez qu'il est en argent massif, incrusté de diamants et de rubis magnifiques ! Cette constatation vous plonge dans la plus profonde perplexité. Que n'aurait-il pu payer avec un objet d'un tel prix ! Pourquoi alors vous avoir réclamé l'aumône de quelques pièces ? Tout cela manque décidément de clarté, et vous portez tous deux un regard aussi dubitatif que soupçonneux sur la chute d'eau. Allez-vous faire demi-tour et explorer le sentier qui passe sous la cascade (rendez-vous au [95](#)), ou vous enfoncer dans la forêt et continuer vos recherches (rendez-vous au [107](#)) ?



22 Succombant aux coups de vos épée et pouvoirs réunis, le mendiant fou s'effondre et rend l'âme.

Vous n'avez tous deux aucun mal à reconnaître immédiatement la silhouette décharnée du vieil ermite de la Source des Miroirs, et la sourde colère qui assombrit le bleu glacé de son regard le rend tout sauf engageant.

- Vous n'avez pas voulu m'écouter, jeunes blancs-becs ! gronde-t-il d'une voix furieuse. Je suppose que vous êtes maintenant fiers de votre beau résultat : la Clairière des Rêves a disparu, et c'est votre faute à tous deux ! Bien sûr, vous vous en moquez puisque vous avez trouvé ce que vous étiez venus chercher. Le roi Théo est mort, et toi, Issel, vil clampin, tu prétends maintenant monter sur son trône. Quant à toi, Darian, apprenti sorcier, voilà que tu possèdes la plus puissante de toutes les formules magiques ! Si vous vous imaginez que je vais laisser deux canailles de votre espèce disposer à loisir de ces divins présents, c'est que vous continuez de Rêver ! Sache que Théo était le meilleur de mes amis, Issel, et ta formule, Darian, je la recherche depuis tant de siècles qu'elle ne saurait appartenir à un autre que moi. Préparez-vous à mourir, petits coqs prétentieux !

Sur ces mots, il s'avance vers vous en fixant d'un regard avide la bourse de cuir pendue à votre cou, dans laquelle vous avez soigneusement placé la précieuse amulette. Le vieillard possède certes de considérables pouvoirs magiques, mais il n'en a pas moins commis une grave erreur en se rapprochant si près de vous, alors que vous avez déjà tous deux l'épée à la main. Vous pouvez, en agissant rapidement, lui porter chacun un coup avant qu'il ait le temps de réagir. Après quoi, celui de vous trois qui possède le total d'Agilité le plus élevé frappera le coup suivant, puis celui dont le total est immédiatement inférieur, et enfin le moins agile des trois. Ce qui signifie que, si vous avez tous deux un total d'Agilité supérieur à celui de l'ermite, vous aurez chacun la possibilité de le frapper deux fois avant qu'il puisse vous lancer un sortilège. S'il survit à vos attaques conjuguées, il utilisera le puissant Sortilège de la Main de Feu, qui vous causera la perte de 4 points d'ENDURANCE chaque fois que vous serez touché.



Lorsque l'ermite passera à son tour à, l'attaque, il s'en prendra d'abord à Issel, puis à vous.

**ERMITE ENDURANCE : 8 AGILITÉ : 8**

Si vous parvenez à occire le terrible vieillard en restant tous deux en vie, rendez-vous au [350](#). Si vous seul survivez au combat, rendez-vous au [121](#).

## 24

Alors que vous vous relevez en repliant la précieuse carte, les formes du cadavre du satyre deviennent floues et l'étrange créature se transforme progressivement sous vos yeux en une femme aux cheveux noirs d'une beauté troublante, vêtue d'une longue robe d'un bleu diaphane et les paupières closes par la mort. Ainsi, le satyre aux cornes pointues n'aurait été qu'une illusion et c'est probablement une sorcière que vous venez de tuer ! Quelque peu troublé, vous vous efforcez de raffermir votre détermination : aucun obstacle ne doit vous empêcher d'atteindre votre but, la Clairière des Rêves, et, tournant le dos au cadavre de la mystérieuse femme en bleu, vous vous enfoncez sous les arbres. Rendez-vous au [83](#).

## 25

Vous avez beau appeler le vieillard de plus en plus fort, et même en joignant vos voix, il n'a aucune réaction. Bien que vous commenciez à avoir de sérieux doutes sur l'authenticité de son sommeil, ou l'état de ses vieux tympanes, il semble toujours aussi profondément assoupi, ne vous laissant guère d'autre choix que de vous avancer jusqu'à lui. Rendez-vous au [288](#).

## 26

Secouant la tête avec gêne, vous refusez poliment d'aider ces hommes à torturer le dragon, sans toutefois vous risquer à leur adresser le moindre reproche. Sur ce, vous tournez les talons et vous vous dirigez vers les marches de pierre et la surface de la

clairière où, espérez-vous, vous parviendrez peut-être enfin à faire le Rêve que vous souhaitez voir se réaliser. Derrière vous, Issel semble avoir choisi de rester avec les autres, ce qui au fond vous importe peu, tant vous êtes impatient de voir aboutir votre quête. Mais, au moment où vous allez poser le pied sur la première marche, un foudroyant éclair de feu vous frappe de plein fouet dans le dos, et vous n'êtes plus qu'un cadavre avant même de vous écrouler sur le sol. Votre aventure s'achève ici.

## 27

Avant que vous vous soyez remis en route, Issel sort de sa poche un vieux rouleau de parchemin tout froissé et taché. La surprise puis la joie vous envahissent : il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements. Une carte certes fort sommaire, car seuls six emplacements y sont indiqués, mais l'un d'eux n'est autre que la Clairière des Rêves ! Quant aux cinq autres, ils ont pour nom la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. Après qu'Issel vous a appris comment il avait trouvé la carte, vous comparez les indices que vous possédez chacun sur ces différents endroits. Il s'avère qu'aucun de vous n'en a encore exploré un nombre suffisant pour vous permettre de localiser exactement votre position dans la forêt, mais vous avez au moins la certitude que la Clairière des Rêves existe réellement ! Vous ne devriez guère avoir de mal à déterminer sa position une fois que vous aurez trouvé quelques-uns des points de repère indiqués sur la carte. Pour cela, le plus simple vous paraît de grimper en haut d'un arbre. Choisissez celui qui devra grimper. Ce dernier devra lancer les dés : si le résultat est inférieur ou égal à son total d'Agilité, il parvient sans encombre à la cime de l'arbre ; dans le cas contraire, il lâche prise en cours d'ascension et tombe lourdement sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE, et devra recommencer autant de fois que nécessaire. Lorsque le grimpeur est parvenu à la cime, rendez-vous au [263](#).

Vous avez un certain mal à vous réveiller quand vient le matin. Les événements de la nuit sont toujours aussi présents dans votre esprit et vos muscles courbatus vous font douloureusement sentir que votre corps manque quelque peu d'exercice et devra s'endurcir au fil de vos aventures. Si vous avez subi des blessures au cours de la journée précédente, votre nuit de sommeil, tout agitée qu'elle ait été, vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. Puis, après avoir pris un rapide petit déjeuner, vous levez le camp et reprenez votre marche, vous enfonçant toujours plus profondément dans l'épaisse végétation en vous dirigeant au jugé vers le cœur de la ténébreuse forêt où, d'après la légende, se cache la Clairière des Rêves. Vous progressez aussi silencieusement et prudemment que possible, scrutant sans cesse les sous-bois environnants dans la crainte d'une embuscade. Après quelques heures de marche ininterrompue, vous remarquez que le sol commence à s'élever légèrement sous vos pas. Vous voyez bientôt apparaître entre les arbres un escarpement rocheux d'assez faible hauteur. En gravissant les derniers mètres de la faible pente qui vous en sépare, vous remarquez l'entrée d'une grotte qui s'ouvre au niveau du sol, et d'où émane une étrange lumière scintillante. Vous vous sentez bizarrement attiré par cette lueur, comme si vos jambes, soudain éprises d'indépendance, voulaient malgré vous vous entraîner vers elle. Vous devez fournir un gros effort de volonté pour vous arrêter. Allez-vous pénétrer dans la Grotte Scintillante (rendez-vous au [163](#)) ou préférez-vous passer votre chemin et essayer de contourner la falaise (rendez-vous au [118](#)) ?

## DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX     [118](#) [163](#)

CHOIX     [284](#) [118](#) [357](#)

D'ISSEL     Autre [118](#) [163](#)

Faisant des efforts désespérés pour ne pas trembler ni bafouiller, vous lancez contre la monstrueuse créature votre plus mortel sortilège, et rentrez aussitôt la tête dans les épaules en serrant les dents, vous attendant au pire. Si puissant qu'il soit, votre sortilège ne semble pas avoir le moindre effet sur le dragon, qui se contente de sourire, ce que vous trouvez encore plus effrayant que tout ! - C'est bien, Darian, gronde-t-il enfin de son énorme voix caverneuse. Je vois que tu es un homme de grand courage, et je te juge digne de Rêver dans la clairière. Mais, avant de te laisser pénétrer dans l'Univers du Rêve, je dois te prévenir de certaines choses. Tous les Rêves que tu feras en ce lieu auront la force et la substance de la réalité, et tout ce qui s'y déroulera tant que tu pourras leur imposer ta volonté entrera dans la réalité à ton réveil. Mais quel est l'humain qui peut se vanter de pouvoir contrôler ses Rêves ? Le plus mortel danger qui menace les hommes réside au fond même de leur âme, et tu devras l'affronter dans tes Rêves.

Aussi prends garde, Darian, tu ne trouveras peut-être ici que la mort en succombant à quelque étrange émanation du mal qui sommeille au plus profond de ton être comme en chaque être humain. Si par malheur tu devais périr ainsi, ta dépouille resterait prisonnière de ton Rêve, et le monstre qui t'aurait tué prendrait ta place dans le monde des vivants !

Abasourdi par cette effrayante révélation, vous laissez dans un silence religieux le grand Bel Gath achever son discours.

- T'es-tu jamais demandé pourquoi tes semblables nommaient cet endroit la Forêt des Gémissements ou, plus exactement, quelle est la nature des sons étranges que l'on peut entendre dans ses sombres profondeurs ? Ce sont les plaintes des créatures de cauchemar qui se sont introduites dans le monde des vivants en tuant ceux qui ont rêvé d'elles, et qui errent sans fin sous l'ombre des grands arbres dans l'espoir désespéré de regagner l'Univers du Rêve, auquel ils appartiennent. Ce sont les

plus malfaisantes des créatures, perpétuellement assoiffées de sang, et si tu devais mourir au cours de ton Rêve, Darian, un monstre de plus serait lâché dans la forêt, pour le malheur de tes semblables.

Sur ces mots, le gigantesque corps de bronze du dernier des Grands Dragons s'enveloppe d'une irréaliste lueur mordorée et sa silhouette s'estompe sous vos yeux. Avant d'avoir totalement disparu, la créature magique vous adresse encore ces dernières paroles d'une voix qui se perd dans le lointain :

- Fais de bons Rêves, Darian. Rêve avec sagesse... Il ne reste maintenant plus la moindre trace de la prodigieuse créature. Soudain accablé de fatigue, vous allez vous allonger confortablement sur l'herbe tendre de la clairière et tombez rapidement dans un profond sommeil. Dès que vous aurez rouvert les yeux, rendez-vous au [94](#).

### 30

Vous n'avez aucun mal à trouver un arbre assez haut et aux branches suffisamment accessibles pour constituer un bon observatoire ; encore faut-il l'escalader. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, vous vous révélez assez bon grimpeur pour atteindre sa cime sans difficulté ; dans le cas contraire, vous manquez une prise en cours d'ascension et retombez lourdement sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE avant de pouvoir faire une nouvelle tentative. Une fois parvenu au sommet de l'arbre et vous être perché avec précaution sur ses plus hautes branches, vous embrassez du regard le vert moutonnement du feuillage qui semble s'étendre d'un horizon à l'autre, et vous ne tardez pas à remarquer, à peu de distance, la dépression formée par une petite vallée boisée, du centre de laquelle émerge un longiligne monument de pierre. Une fois redescendu sur le sol, allez-vous vous diriger vers cette vallée et son haut pilier de pierre (rendez-vous au [128](#)) ou ne pas vous y intéresser et poursuivre vos recherches dans la forêt (rendez-vous au [164](#)) ?

## 31

- Le pouvoir, répondez-vous enfin. C'est assurément la plus précieuse des choses en ce monde.

Le Sphinx secoue longuement sa grosse tête avant de déclarer tristement :

- Deux jeunes hommes sont venus jusqu'à moi, qui voudraient que leurs Rêves se réalisent. Et voilà que celui qui prétend gouverner ce Royaume est aussi avide et sot que celui qui espère devenir un puissant magicien !

Vous vous tournez un instant vers Issel qui, dans l'autre patte du Sphinx, vous renvoie un regard aussi dépité et inquiet que le vôtre. Votre cœur bat de plus en plus vite et la sueur perle sur votre front ; vous vous demandez avec angoisse quel sort va maintenant vous réserver la terrifiante créature. La réponse ne se fait guère attendre : vous sentez bientôt l'énorme patte velue du Grand Sphinx se resserrer sur votre corps comme un gigantesque étau, vous empêchant de faire le moindre geste pour vous évader. Avec l'énergie du désespoir, vous lancez contre lui vos plus puissants sortilèges, mais sans plus de résultat qu'Issel, qui se débat comme une souris prise au piège dans l'autre patte du monstre et tente vainement d'empoigner son épée. Plus rien ne peut désormais vous sauver, et la voix caverneuse du Sphinx prononce sa terrible sentence : - Vous êtes indignes de pénétrer dans la Clairière des Rêves, méprisables humains. Vous n'êtes même pas dignes de continuer à vivre ! Telles sont les dernières paroles que vous entendez prononcer de votre vivant, car c'est vous que la créature déchiquette le premier entre les crocs géants de son énorme gueule. Vous venez d'échouer presque à la lisière de la Clairière des Rêves, et votre aventure s'achève ici.

## 32

Avançant prudemment sur la terre battue, vous traversez la clairière en restant à bonne distance du puits. Parvenu à son extrémité opposée, vous jetez un dernier regard vers



32 Vous déroulez la carte de la Forêt des Gémissements, qui comporte le lieu de la Clairière des Rêves !

l'inquiétante ouverture béante et vous remarquez sur le sol, à quelques pas du cercle de souches, ce qui ressemble fort à un rouleau de parchemin jauni. Cédant à la curiosité, vous dégainez votre épée et vous vous élancez de toute la vitesse de vos jambes vers l'objet. A l'instant même où vous le ramassez, les gémissements cessent brutalement, et vous faites aussitôt demi-tour pour vous remettre à l'abri sous les arbres avant de l'examiner. Lorsque, ayant dépassé les premières rangées d'arbres, vous faites halte, les étranges plaintes reprennent mais, sans plus y prêter attention, vous déroulez le parchemin et laissez aussitôt échapper un cri de joie et de surprise. Ce document n'est rien de moins qu'une carte de la Forêt des Gémissements, une carte simplifiée, puisqu'elle ne comporte que six indications de lieux, mais l'un d'eux n'est autre que la Clairière des Rêves ! Les cinq autres sont la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. Grâce à ces précieux points de repère, vous devriez pouvoir localiser sans difficulté la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [83](#).

### 33

Bien à regret, et nous sans quelques soupçons, vous remettez au vieillard ce que vous possédez de plus précieux, et Issel vous imite. Puis, avec encore plus de répugnance, vous lui tendez chacun votre épée. Dès qu'il s'en est emparé, le vieil homme recule vivement de quelques pas et vous voyez un rictus des plus déplaisants tordre sa face ridée, découvrant une rangée de chicots brunâtres. - La belle paire d'imbéciles que voilà ! s'exclame-t-il avec un ricanement féroce. Alors comme ça, pauvres nigauds, vous vous imaginiez être arrivés à la Clairière des Rêves ? Mais soyez rassurés, mes agneaux, vous rêverez tout aussi bien ici, et pour l'éternité !

Avant qu'il ait achevé ses paroles, un homme au visage balafre et à la mine patibulaire, sorte de brigand de la pire espèce, a jailli d'une anfractuosité dissimulée dans le roc et est venu se placer à son côté, une longue épée à la main. Le vieillard tire à son tour



un poignard affilé de sous sa robe en haillons et les deux compères s'avancent vers vous, une lueur meurtrière dans les yeux. Vous ne disposez plus pour vous défendre que des sortilèges que vous possédez l'un et l'autre... Le vieillard s'attaquera d'abord à Issel, vous laissant aux bons soins de son acolyte. Si vous parvenez à le tuer, vous pourrez alors venir en aide à votre compagnon.

#### HABILETÉ ENDURANCE

VIEILLARD	8	4
BRIGAND	7	6

Si vous parvenez à occire ces gredins et restez tous deux en vie, rendez-vous au [123](#). Si vous parvenez à les occire et qu'Issel trouve la mort, rendez-vous au [104](#).

### 34

Éventré par un terrible coup de corne, votre compagnon s'effondre sur le sol. Il tente un instant de retenir la masse fumante de ses viscères qui s'échappent par l'horrible plaie béante, puis il pousse un bref râle d'agonie et retombe inerte dans la poussière ; ses yeux fixes ne contemplent plus que le royaume des morts. Le minotaure a aussitôt cessé ses attaques et reste immobile quelques instants à l'autre bout de l'arène. Bouleversé par la mort d'Issel, vous restez vous-même un moment sans réaction. Lorsque vous vous ressaisissez enfin, avançant avec une rage froide vers le monstre pour lui faire payer le meurtre de votre ami, il est trop tard. Une lueur surnaturelle enveloppe soudain la silhouette du minotaure qui s'estompe et disparaît-sous vos yeux avant que vous l'ayez rejoint. Presque aussitôt, l'arène s'évanouit à son tour et vous vous retrouvez dans la salle de marbre au fond de laquelle le vieillard dort toujours sur son trône. Vous n'avez guère de doute sur l'endroit où est allée la terrible créature : à l'évidence, elle a quitté l'Univers du Rêve pour retourner à la place du pauvre Issel dans la Clairière des Rêves. Allez-vous tenter de vous réveiller (rendez-vous au

[248](#)) ou continuer d'avancer vers le vieillard (rendez-vous au [6](#)) ?

### 35

L'inconnu a une curieuse façon de répondre à votre salut amical : il dégaine aussitôt son épée et s'avance vers vous d'un air rien moins qu'engageant, vous obligeant à réviser sans tarder votre attitude. Vous faites jaillir à votre tour votre arme du fourreau avant qu'il vous ait embroché comme un vulgaire poulet. Pour connaître l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre adversaire, demandez à Issel de vous indiquer ses propres totaux - car c'est lui que vous venez de rencontrer. Inscrivez-les ensuite sur votre *Feuille d'Aventure* avant d'engager le combat (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui d'entre vous qui possède le total d'Agilité le plus élevé attaque le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé). 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 refuse de déposer les armes, l'affrontement continue. Vous pouvez employer tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [337](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [2](#).

### 36

Ayant décidé de Rêver ensemble, vous restez où vous êtes, allongés côte à côte, échangeant encore quelques paroles entrecoupées de silences de plus en plus longs à mesure que le sommeil vous gagne. Avant de vous endormir complètement, ramenez vos points d'**ENDURANCE** à leur total d'origine et assurez-vous qu'Issel n'oublie pas de faire de même. Lorsque vous aurez rouvert les yeux, rendez-vous au [59](#).

### 37

Tirant vivement votre épée, vous faites face à Issel en position de combat. Il a lui aussi sorti son arme du fourreau et la lueur sauvage que vous lisez dans son regard ne laisse planer aucun

doute : il a pris la même décision que vous. Vous vous avancez l'un vers l'autre, chacun cherchant à anticiper le premier coup de son adversaire, quand un ordre cinglant du dragon vous fige sur place.

- Assez ! rugit-il d'une voix terrible, son sourire évanoui et ses yeux lançant des éclairs de fureur. Misérables mortels ! gronde-t-il après vous avoir longuement dévisagés dans un silence de mort. Vous ne reculez donc devant rien pour arriver à vos méprisables fins ! Vous étiez tous deux prêts à vous faire le meurtrier de votre ami et compagnon pour le seul privilège de Rêver J Sachez que des humains aussi avides et sans scrupules que vous n'en seront jamais dignes !

Se dressant de toute sa hauteur devant vous, l'énorme créature ajoute les dernières paroles que vous entendrez jamais prononcer :

- Pas plus que vous n'êtes dignes de continuer à vivre !

Sur ces mots, les formidables pattes du/Gardien de la Clairière des Rêves s'abattent sur vous deux. Avant d'avoir seulement pu faire un geste ou pousser un cri, vous périssez dans de brèves mais atroces souffrances, broyés comme deux vulgaires cancrelats. Votre aventure s'achève ici.

## 38

Vous avancez à pas de loup entre les fourrés jusqu'à un gros tronc d'arbre à l'abri duquel vous pouvez observer les hommes qui vous attendaient en embuscade. Vous n'avez guère le temps d'en tirer de grandes conclusions car, l'instant suivant, un robuste et large filet s'abat sur vous. Alors que vous vous débattez sur le sol en tentant de vous dégager, ne faisant en fait que vous empêtrer un peu plus dans ses mailles, vous voyez se dresser au-dessus de vous la silhouette d'un homme vêtu du même habit vert que ceux que vous avez tout juste eu le temps d'entr'apercevoir. Visiblement ravi de la belle prise qu'il vient de faire, il vous dégage et vous remet sur vos pieds après vous avoir





*39 Au centre d'une petite clairière, vous découvrez un imposant obélisque taillé d'une pièce dans la roche.*

## 39

Après seulement quelques minutes de marche, vous débouchez 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 environ soixante 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 et découvrez, gravée dans le roc à hauteur d'homme, une inscription qui dit ceci :

### AUX CHERCHEURS DE RÊVES

Tout homme va cherchant 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.

Vous méditez un moment sur la signification de ce message énigmatique. Vous vous posez de sérieuses questions sur ce que vous risquez réellement de trouver lorsque vous serez parvenu à la Clairière des Rêves ! Quoi qu'il en soit, il y a au moins une chose dont vous êtes maintenant certain, c'est que cet obélisque est bien celui qui est indiqué sur la carte. Rendez-vous au [51](#).

## 40

Alors que vous jouez péniblement des pieds et des mains, en équilibre précaire à quelques mètres du sol, un boa constricteur de quelque sept mètres de long jaillit d'une anfractuosit  et glisse vers vous, la gueule grande ouverte. Il est visiblement affam  et n'a pas l'intention de laisser filer un d jeuner aussi app tissant ! Avec l' nergie du d sespoir, vous parvenez de justesse   vous hisser sur une providentielle petite plate-forme en surplomb avant que le monstre vous rejoigne, ce qui vous laisse les mains libres pour le combattre avant que votre aventure ne s'ach ve pr matur ment au fond de son estomac.

## BOA CONSTRICTEUR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [74](#).

### 41

Ce n'est pas une certitude absolue, mais la silhouette encapuchonnée de l'homme qui attend à côté de la source vous rappelle furieusement celle que vous avez vue s'enfuir subrepticement de la clairière il y a deux nuits de cela, alors que vous veniez de rencontrer Issel et bivouaquiez pour la première fois avec lui. Si c'est bien le même mystérieux individu, il ne vous veut certainement rien de bon, et vous devez sans tarder discuter avec Issel de l'attitude que vous allez adopter à son égard. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [282](#)) ou l'aborder poliment en faisant mine de ne l'avoir jamais rencontré (rendez-vous au [124](#)) ?

### 42

Après avoir tous deux examiné à nouveau attentivement l'étrange salle de marbre, vous discutez pour savoir ce que vous allez faire. Allez-vous essayer de réveiller le vieillard qui dort à l'autre extrémité de la salle en l'appelant d'une voix forte (rendez-vous au [25](#)) ou traverser la salle jusqu'à lui (rendez-vous au [288](#)) ?

### 43

Vous parvenez de justesse à vous rattraper au bord du puits béant qui vient de s'ouvrir sous vos pieds et à vous rétablir sur le sol, mais Issel n'a pas cette chance et tombe jusqu'au fond. Il doit maintenant déterminer en lançant un dé combien de points d'ENDURANCE il a perdu dans sa chute. S'il est encore capable de se tenir debout, vous pouvez l'aider à se sortir de cette fâcheuse posture (rendez-vous au [267](#)). S'il est trop grièvement blessé pour pouvoir seulement se relever, vous ne pouvez, hélas ! plus rien pour lui (rendez-vous au [106](#)).

## 44

Ce monstre ne se trouvait certainement pas là par hasard, il devait garder quelque chose, probablement le coffret que vous avez trouvé dans la tombe. L'ayant conquis de haute lutte, vous jugez que son précieux contenu vous revient désormais de plein droit, et vous ceignez votre front du bandeau après avoir passé l'anneau à votre doigt. Ainsi paré, rendez-vous au [283](#).

## 45

Votre rêve se poursuit, et il vous semble maintenant sentir une présence à l'extérieur de votre prison dorée, qui vous observe à travers les quelques fentes qui subsistent entre les lingots. Vous l'entendez bientôt s'esclaffer, et l'écho de son rire résonne sans fin dans votre tête... Vous vous réveillez en hurlant dans l'air glacé de la nuit. Tout est calme alentour, il n'y a trace de personne, et vous ne tardez pas à vous recoucher, encore troublé par ce rêve étrange. Rendez-vous au [203](#) lorsque vous serez réveillé.

## 46

Haletant dans l'air surchauffé, il vous semble que cela fait une éternité que vous progressez dans cet océan de dunes sans avoir l'impression de vous être beaucoup rapproché de la tour d'or, et vous vous dirigez vers l'affleurement rocheux le plus proche de vous dans l'espoir d'y trouver un peu d'ombre où vous reposer. Vous êtes sur le point de l'atteindre quand un rapide mouvement sur votre gauche vous fait tourner brusquement la tête. Vous apercevez un superbe chat roux et blanc qui vous rappellerait Altaïr, le félin favori de votre vieux maître Gorfindalf, si celui-ci n'avait la taille d'un lion et ne se précipitait vers vous comme sur le plus grassouillet des souriceaux ! Allez-vous faire face pour l'affronter (rendez-vous au [242](#)) ou courir pour tenter de vous mettre à l'abri dans les rochers (rendez-vous au [257](#)) ?



## 47

Vous parvenez à vous approcher à quelques mètres de cette étrange assemblée d'individus contrefaits sans qu'ils détectent votre présence, mais vous ne réussissez toujours pas à comprendre un mot de leur chant bizarre. Ce n'est qu'après plusieurs minutes d'une écoute attentive que vous réalisez avec effroi qu'en fait il ne s'agit pas d'un chant, mais d'un concert de lamentations discordantes où ils se plaignent tous à la fois de l'horrible destin à qui chacun d'entre eux doit son affreuse condition. Les quelques bribes que vous discernez au milieu de cette cacophonie vous font bientôt entrevoir la terrible vérité : votre destin pourrait bien être lié à celui de ces malheureux, car il semble qu'ils ont tous tenté de Rêver dans la clairière, et ont tous échoué ! Un tel échec vous condamnerait-il comme eux à être atrocement mutilé et défiguré ? Vous préférez vous abstenir d'y songer et, rebroussant chemin avec précaution dans les fourrés, vous contournez prudemment l'arbre autour duquel le sinistre Chœur des Rêveurs déçus est rassemblé et reprenez votre route dans la ténébreuse Forêt des Gémissements, sachant désormais pourquoi on la nomme ainsi. Rendez-vous au [62](#).

## 48

Dégainant vos épées, vous vous placez côte à côte au milieu de la piste, curieux de voir ce qui peut faire un tel vacarme en se déplaçant. Le bruit se rapproche et un gigantesque ver cuirassé de plus de soixante mètres de long et haut comme trois hommes franchit à une allure incroyable vu son énorme masse le tournant qui vous précède, balançant continuellement sa gueule béante de droite à gauche brisant les branches et le feuillage qui dépassent sans ralentir sa course aveugle. Cette créature de cauchemar fonce sur vous à une telle vitesse que vous réalisez que vous n'avez le temps ni de lui lancer un sortilège ni de sauter dans les fourrés. Dans un geste désespéré, vous brandissez votre épée et bondissez en avant, immédiatement imité par Issel. Cette créature est bien trop massive, et sa carapace trop épaisse pour que vos coups lui fassent plus d'effet que de simples piquûres de

moustiques, sauf en un point : si vous parveniez à enfoncer votre épée jusqu'à la garde dans sa tête, juste entre les emplacements où devraient se trouver ses yeux si elle en avait, elle serait tuée net ! Pour cela, vous devez d'abord déployer une Agilité suffisante pour bondir à cette hauteur. Pour réussir ce bond, vous devez lancer les dés et obtenir (en une seule fois) un résultat inférieur ou égal à votre total d'Agilité. Si tel est le cas, lancez de nouveau les dés dans l'espoir d'obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, auquel cas vous serez parvenu à toucher l'unique point faible du monstre et à l'occire. Si vous échouez, priez pour que votre compagnon ait plus de succès que vous, car vous n'avez droit qu'à une seule tentative. Si l'un de vous parvient à tuer le ver géant, rendez-vous au [116](#). Si vous échouez tous les deux, il vous écrase comme deux vulgaires brindilles et votre aventure s'achève ici.

## 49

Concentrant toute votre puissance mentale dans les paroles magiques du sortilège, vous faites un effort surhumain pour déplacer votre main et toucher celle de votre compagnon. Après un temps qui vous semble interminable, vos doigts s'effleurent puis entrent en contact. Vous sentez aussitôt une force nouvelle pénétrer en vous et la puissance de vos pouvoirs réunis parvient alors à briser l'étreinte magique du sortilège qui vous paralysait. Retrouvant instantanément la mobilité de vos membres, vous trébuchez sur quelques mètres avant de reprendre côte à côte votre course vers les arbres, en prenant bien garde de ne pas vous lâcher la main. Vous continuez à foncer droit devant vous dans l'épais sous-bois, sans prendre garde aux branches et aux épines qui lacèrent vos vêtements et votre peau. Lorsque, à bout de souffle et le cœur battant, vous finissez par faire halte, vous vous surprenez tous deux à lancer des regards inquiets en arrière dans la crainte que l'ermite ne soit parvenu à vous suivre. Vous en profitez pour jeter un rapide coup d'œil à la carte. Cela vous procure un brusque regain d'optimisme : sachant désormais où se trouve la Source des Miroirs, vous n'avez plus aucun mal à

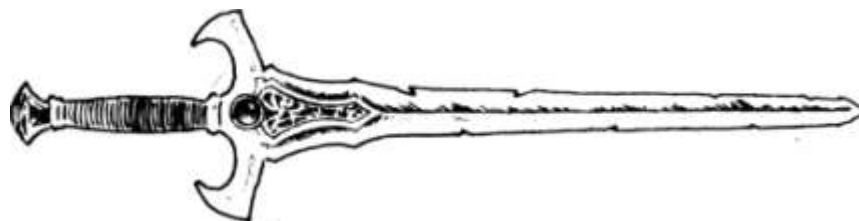
localiser l'emplacement de la Clairière des Rêves ! Rendez-vous au [173](#).

## 50

Le brouillard qui vous obscurcit le regard s'estompe peu et à peu, et vous voyez se dessiner un étrange paysage désertique. Autour de vous s'étend un océan de dunes écrasées sous un soleil de plomb. Hormis quelques scorpions et autres furtives créatures des sables, il n'y a nulle part signe de vie. Seuls quelques affleurements rocheux bizarrement sculptés par le vent et le sable émergent çà et là. Parcourant l'horizon du regard, vous êtes soudain ébloui par un reflet du soleil. Les mains en visière, vous parvenez bientôt à distinguer dans l'air surchauffé la tremblotante silhouette d'une haute tour dorée qui semble s'élever approximativement à quelque quinze kilomètres devant vous. Vous vous mettez en marche vers cette tour d'or. Rendez-vous au [46](#).

## 51

La nuit va bientôt tomber et vous décidez de camper à côté de l'Obélisque jusqu'au matin. Rompu de fatigue, vous ne tardez pas à sombrer dans un sommeil réparateur ; et vous vous réveillez le lendemain matin parfaitement frais et dispos. Si le jour précédent vous avez eu à subir la perte d'un ou plusieurs points d'ENDURANCE, ramenez votre total à son niveau d'origine. En examinant la carte à la lueur du jour, vous parvenez à y localiser l'Obélisque. Essayez maintenant de vous rappeler si vous avez déjà exploré l'un des endroits suivants : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, la Source des Miroirs, et la Cité du Peuple de la Forêt. Si c'est le cas, rendez-vous au [173](#). Sinon, au [264](#).



## 52

Lancez les dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, vous réussissez votre saut (rendez-vous au [175](#)) ; s'il est supérieur, vous échouez (rendez-vous au [217](#)).

## 53

Il y a bien une autre porte de l'autre côté de la pièce mais, en dépit des efforts désespérés que vous déployez pour l'ouvrir, elle aussi reste obstinément close. Vous devez vous rendre à l'évidence : vous êtes piégé comme un rat dans cette maudite pièce sans issue. En faisant durer les quelques provisions qui restent au fond de votre sac, vous devriez pouvoir survivre encore quelques jours, après quoi... Votre aventure s'achève ici.

## 54

Vous progressez avec les plus grandes difficultés dans l'épaisse végétation de la profonde forêt, à grands coups d'épée dans un enchevêtrement presque impénétrable de lianes, de fourrés aux épines acérées et d'arbustes de toutes tailles. Bien que vous n'ayez guère avancé il vous semble que cela fait une éternité que vous vous débattez ainsi, et c'est avec un profond soupir de soulagement que vous voyez la végétation s'éclaircir devant vous pour former une petite clairière. Vous n'y avez pas fait un pas que la stupéfaction vous fige sur place : le corps d'un gigantesque ver cuirassé remplit presque toute la surface de la clairière ! Heureusement pour vous, il n'est plus qu'une carcasse percée en maints endroits de profondes blessures d'où s'écoule encore un liquide verdâtre et passablement nauséabond - probablement son sang. Un combat titanesque a manifestement eu lieu ici il y a peu de temps, et vous vous demandez, non sans une certaine émotion, à quoi peut bien ressembler la chose qui a pu tuer une créature aussi énorme, et apparemment invulnérable ! Cette angoissante question est bien vite chassée par un phénomène stupéfiant : une lueur irréelle vient envelopper le corps du monstre dont les contours deviennent flous et s'estompent

progressivement. Quand l'énorme masse a disparu, il ne reste plus à sa place qu'un squelette humain recroquevillé sur l'herbe, au centre de la clairière. Il y a une prodigieuse puissance magique à l'œuvre ici - ou maître Gorfîndalf ne vous a rien appris ! - qui vous ôte toute envie de vous attarder plus longtemps. Traversant rapidement la clairière, vous vous enfoncez à nouveau dans l'épaisse végétation pour vous diriger vers le cœur de la sombre forêt, où, selon la légende, se trouve la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [334](#).

## 55

Votre rêve mouvementé est brutalement interrompu par un léger bruit qui vous tire de votre sommeil. Ouvrant les yeux, vous parvenez à distinguer dans l'obscurité la vague silhouette d'un homme s'approchant de vous à pas furtifs. Allez-vous bondir sur vos pieds et dégainer votre épée (rendez-vous au [308](#)) ou vous relever posément en élevant la main en signe de paix (rendez-vous au [321](#))?

### DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [308 321](#)

[129 308 98](#)

**CHOIX**                      [268 308 321](#)

**D'ISSEL**                    [308 4 4](#)

## 56

Dès qu'il vous voit brandir votre épée, l'inconnu se met en position de combat. Pour connaître l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Issel de vous indiquer ses propres totaux, 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 d'entre vous qui possède le total d'Agilité

le plus élevé peut porter la première attaque (en cas d'égalité, lancez chacun un dé pour vous départager). Passé le premier Assaut, vous pourrez à tout moment cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera de rendre les armes, l'affrontement continuera. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [68](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [93](#).



**57**

Ne vous sentant pas une âme d'écureuil, vous estimez que vous n'avez pas de temps à perdre à grimper aux arbres et vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt. Après seulement quelques minutes de marche, vous tombez sur un petit sentier serpentant entre les arbres, qui semble aller à peu de choses près dans votre direction. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [324](#)) ou préférez-vous l'éviter (rendez-vous au [274](#))?

**58**

Vous vous jetez en arrière juste à temps pour ne pas périr écrasé sous l'éboulement. Le nuage de poussière qu'il a soulevé emplit toute la pièce et vous obscurcit la vue, mais au bout d'un moment le fracas diminue puis cesse. Lentement, prudemment, vous vous avancez à nouveau vers la porte. Sûr que l'avalanche de débris a définitivement cessé, vous vous risquez à escalader l'imposant tas de pierres et de boue qu'elle a déposé. Il est si élevé qu'il vous faut presque vous plier en deux en le franchissant pour éviter de vous cogner la tête au plafond, pourtant d'une hauteur

considérable. Lorsque vous pouvez à nouveau marcher normalement, vous êtes dans une sorte de corridor parfaitement taillé dans le roc, qui s'arrête au bout de quelques dizaines de mètres au bord d'un gouffre béant. Rendez-vous au [19](#).

## 59

Le Rêve qui vous apparaît est des plus étranges. Vous vous trouvez avec Issel à l'extrémité d'une longue et haute salle entièrement couverte de marbre fin. Loin au-dessus de vos têtes, de formidables arcs-boutants ornés d'arabesques et de gargouilles soutiennent la voûte. Sous vos pieds, le sol est constitué de larges dalles polies alternativement noires et blanches, formant un immense damier. Deux interminables rangées de colonnes courent symétriquement sur toute la longueur de la salle jusqu'à sa lointaine extrémité. Les murs latéraux se perdent, quant à eux, dans le flou d'un brouillard irréel, dans les limbes qui forment la frontière du Rêve, et il vous est impossible d'évaluer avec exactitude la largeur de la salle. A l'autre extrémité, vous pouvez apercevoir, rapetissée par la distance, une estrade de marbre blanc surmontée d'un trône. Sur le trône est assis un vieillard, la tête penchée sur le côté, appuyée sur une main comme s'il était assoupi. Avant toute chose, vous prenez la précaution de prononcer une incantation mineure afin de vérifier si la magie peut agir en ce lieu étrange, et vous découvrez qu'elle n'a pas le moindre effet. Faites part de votre découverte à Issel et décidez ensemble ce que vous allez faire. Si vous souhaitez traverser la salle jusqu'au trône, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez appeler le vieillard sans bouger, rendez-vous au [25](#).

## 60

Le dernier guerrier s'écroule à vos pieds, rougissant de son sang le sol de la caverne. D'un geste las, vous remettez votre épée au fourreau en vous tournant vers l'endroit où, hélas ! est tombé votre infortuné compagnon. A votre stupéfaction, son cadavre a disparu ! Lorsque vous vous retournez, vos yeux s'écarquillent

encore un peu plus de surprise, car le Grand Dragon se couche devant vous, et son gigantesque corps de bronze ne porte plus la moindre trace de blessure ! Son énorme tête s'abaisse majestueusement jusqu'à votre hauteur et vient se poser sur l'une de ses puissantes pattes. Ses grands yeux en amande couleur d'or luisent d'un éclat magique et vous en détournez vivement votre regard. Vous vous souvenez que maître Gorfindalf vous a souvent répété que celui qui s'aventurait à regarder un dragon dans les yeux risquait de sombrer dans la folie.

- Le haut fait que tu viens d'accomplir mériterait d'entrer dans la légende, Darian, tonne la voix caverneuse du dernier des Grands Dragons après quelques instants de silence. Tu as combattu avec le courage et la vaillance de mille braves, et tu as ainsi largement mérité ma reconnaissance et mon respect. Mais une question reste encore pour moi sans réponse. Pourquoi as-tu agi ainsi ? Pourquoi as-tu pris ma défense alors que rien ne t'y obligeait ? Vous voulez bien être pendu si le rusé dragon n'en profite pas, une fois de plus, pour vous soumettre à l'une de ses maudites épreuves, et vous avez bien envie de lui rétorquer qu'il peut faire de vous ce qu'il veut, mais que vous êtes plus que las de ce petit jeu et refusez d'y jouer plus longtemps avec lui. Pourtant, quelque chose vous pousse à lui répondre d'une autre façon.

- Je me suis simplement senti incapable de m'en aller en laissant ces misérables vous torturer, dites-vous d'une voix brisée par la fatigue et le chagrin. J'aurais failli à mon honneur en agissant autrement.

- Et Issel ? reprend le dragon d'une voix dont la soudaine douceur vous surprend.

Mais sa question ravive la douleur causée par la brutale disparition de votre ami, et vous hochez tristement la tête avant de répondre :



- S'il a si vaillamment combattu et trouvé la mort à mes côtés, c'est certainement pour les mêmes raisons, car c'était un homme d'honneur. Pas plus que moi, il n'a pu se résoudre à se servir de la Clairière des Rêves pour ses seuls desseins alors qu'on vous torturait. Peu importe ce que vous avez pu faire, vous et les vôtres, dans le passé. Les hommes ont leur version et j'imagine que les dragons ont la leur. Tout ce dont nous étions sûs, Issel et moi, c'est que vous vous étiez comporté honnêtement envers nous.

Le grand Bel Gath reste un long moment silencieux. Lorsqu'il reprend enfin la parole, son énorme voix n'est plus qu'un doux murmure, et c'est moins à vous qu'à lui-même qu'il semble tout d'abord s'adresser.

- La frêle race des humains ne cessera jamais de m'étonner, Darian. Sincèrement, je crois que tu es maintenant digne d'assumer le plus lourd, le plus incommensurable de tous les secrets, celui de la Pierre Philosophale qui te permettra de changer le plomb en or.

Vous restez un moment hébété, incapable d'admettre la réalité de ces paroles stupéfiantes. Lentement, vous relevez la tête et, sans plus vous soucier d'être pris de folie en plongeant vos yeux dans ceux du dragon, vous l'interrogez du regard. Pour toute réponse, il hoche la tête avec bienveillance et son énorme patte dépose délicatement devant vous une statuette de bois munie d'une chaîne d'argent. - Cette amulette renferme le secret que tu désires tant connaître, vous dit-il avec ce qui ressemblerait presque à de l'émotion dans la voix. Fais-en bon usage, avec ma bénédiction... et toute ma gratitude !

Rendez-vous au [196](#).

## 61

Vous tournez tous deux les talons et détalez à toutes jambes vers les marches qui conduisent à la Clairière des Rêves. Malheureusement, il semblerait que vous n'ayez pas précisément choisi la meilleure solution : avant que vos pieds se soient posés sur la première marche, deux éclairs de feu vous frappent de plein fouet dans le dos ; et votre vie et celle d'Issel s'envolent simultanément en fumée. Votre aventure s'achève ici.

## 62

Le petit sentier que vous avez trouvé vous conduit à une vaste clairière au sol de terre battue, au centre de laquelle plusieurs souches, coupées à une faible hauteur comme pour servir de sièges, forment un cercle presque parfait autour de ce qui, vu de loin, ressemble fort à un puits béant. L'endroit est désert, mais des sons étranges semblent monter des profondeurs du puits, comme un chœur d'interminables gémissements poussés par des voix irréelles. Allez-vous vous approcher du puits pour essayer de voir ce qu'il contient (rendez-vous au [229](#)) ou le contourner prudemment en suivant la lisière de la clairière avant de vous enfoncer à nouveau dans la forêt (rendez-vous au [32](#)) ?

## 63

Vous contemplez tristement le corps de votre infortuné compagnon qui gît dans son sang, la poitrine transpercée par le trident d'une des infectes créatures. Après l'avoir enseveli aussi dignement que possible, vous jetez un dernier regard de haine et de dégoût sur les restes immondes des deux zombies, et un détail insolite attire votre attention. L'un d'eux porte en effet à la ceinture un petit sac de cuir dont la bonne facture et l'aspect soigné contrastent étrangement avec les guenilles moisies dont est vêtu le mort vivant. Intrigué, vous vous en saisissez et allez l'ouvrir à quelques mètres de là pour échapper à l'épouvantable odeur des zombies, laquelle semble encore plus puissante qu'auparavant maintenant qu'ils sont réduits en charpie. Vous

découvrez alors qu'il contient un vieux rouleau de parchemin, tout jauni et craquelé. Après l'avoir déroulé avec précaution, vous laissez échapper un cri de surprise : il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements ! Votre enthousiasme reste dans un premier temps mesuré, car elle ne comporte en tout et pour tout que six indications de lieu, mais votre cœur bondit dans votre poitrine lorsque vous découvrez que l'un d'eux n'est autre que... la Clairière des Rêves ! Chaque indication est accompagnée d'un symbole représentant l'endroit désigné, et les cinq autres sont la Grotte Scintillante, la Source des Miroirs, la Cité du Peuple de la Forêt, la Barrière du Sphinx et l'Obélisque. En relevant la tête, vous avez un nouveau choc en voyant pointer entre les arbres un haut pilier de pierre ressemblant étrangement au symbole de l'Obélisque. Si ce monument est bien celui qu'indique la carte, vous êtes sur la bonne voie ! Fébrilement, vous roulez la carte et la rangez dans une de vos poches, puis jetez votre sac sur votre épaule avant de vous diriger vers le pilier de pierre. Rendez-vous au [238](#).

## 64

- Leur usage est des plus simples. Il te suffira en effet de porter l'anneau et la bague et de concentrer ton regard et ta pensée sur un quelconque morceau de métal pour qu'il se transforme en or. Prends garde toutefois de n'en user qu'avec modération et discrétion, car si tes semblables apprenaient ton secret, leur envie ne connaîtrait plus de bornes et tu devrais à chaque instant craindre pour ta vie, vous répond le dragon. Maintenant, le moment est venu de nous dire adieu, Darian, poursuit-il après un court silence. Je crois t'avoir dit tout ce que tu désirais savoir et j'ai hâte de m'envoler vers l'ouest, vers l'ultime territoire des fils de Bel Zarath où depuis si longtemps m'attendent mes ancêtres. Sur ces mots, son regard se tourne vers le ciel où vient d'apparaître la puissante silhouette du Grand Sphinx. La massive créature se pose en douceur devant vous et, après s'être

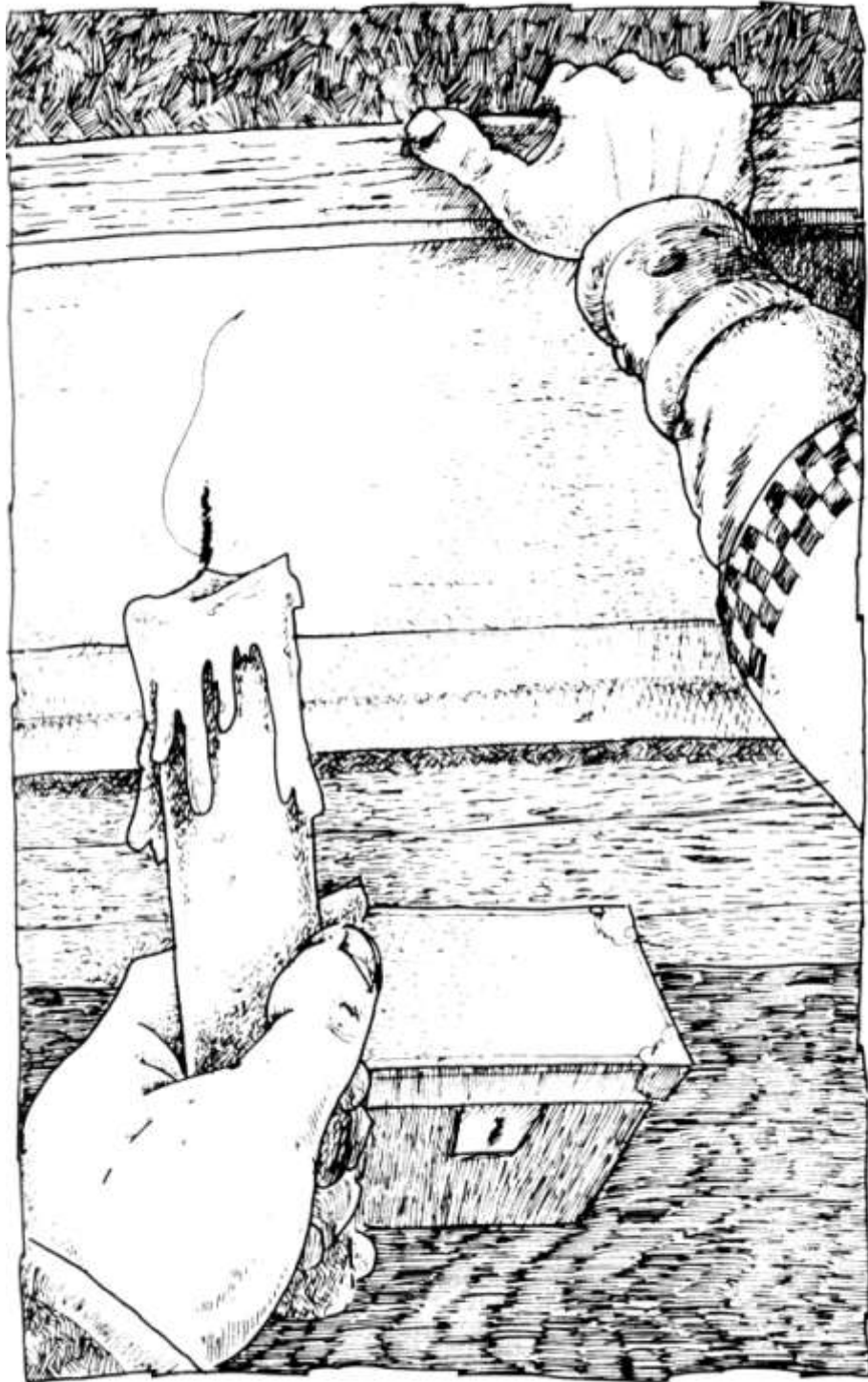
respectueusement inclinée, elle vous déclare de sa voix rocailleuse :

- Heureux de te voir en si bonne santé, Darian ! Où désires-tu que je te conduise, Grand Magicien ?

- Dans les monts Al Rackhâm, à la Tour de Maître Gorflndalf ! vous écriez-vous joyeusement. Une des grosses pattes du Sphinx vous saisit alors délicatement et vous dépose sur sa large échine dorée. En deux battements de ses vastes ailes, vous vous arrachez du sol sans effort, aussitôt imités par le dragon. Prenant de la hauteur, vous décrivez à ses côtés un large cercle au-dessus de la Clairière des Rêves, que vous contemplez ainsi pour la dernière fois. Puis le dernier des Grands Dragons vire majestueusement vers l'ouest, son grand corps de bronze étincelant de mille feux dans les rayons du couchant, tandis que les ailes du Sphinx vous emportent vers le nord et un heureux destin. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

## 65

Il vous faut bander tous vos muscles pour déplacer le lourd couvercle, mais il finit par glisser suffisamment pour vous laisser examiner l'intérieur du tombeau, et vous découvrez qu'il ne contient rien d'autre qu'un petit coffret de bois précieux finement ouvragé. Vous le saisissez pour l'examiner de plus près. Ses quatre faces sont gravées de runes étranges, puis, constatant que le couvercle n'est pas verrouillé, vous le soulevez fébrilement. L'intérieur du coffret, tapissé de velours rouge, sert d'écrin à un bandeau et à un petit anneau, tous deux d'or massif. Allez-vous vous coiffer du bandeau et passer l'anneau à votre doigt (rendez-vous au [283](#)) ou les mettre dans votre sac et, si vous ne l'avez pas déjà fait, regarder ce qu'il y a derrière les tentures (rendez-vous au [206](#)) ?



65 *Sous le lourd couvercle du tombeau se trouve un coffret de bois précieux.*

## 66

L'Incantation de Sens du Danger vous confirme qu'il y a bien au-dehors quelqu'un qui ne vous veut aucun bien (que celui d'entre vous qui l'a prononcée n'oublie pas de retrancher 1 point de son total d'ENDURANCE), mais elle ne vous dit rien de la distance à laquelle il peut se trouver. Aussi c'est avec une extrême vigilance que vous commencez lentement à vous ménager une issue dans l'amas de rochers éboulés. Rendez-vous au [197](#).

## 67

La carcasse du loup gît à vos pieds. Si vous avez employé vos pouvoirs magiques pour le tuer, n'oubliez pas de retrancher le nombre de points requis par le sortilège utilisé de votre total d'ENDURANCE. Avant de vous installer dans la grotte pour dormir, vous embrassez une dernière fois du regard l'immense et sombre forêt qui s'étend devant vous sous la lueur blafarde la lune, espérant qu'aucune autre créature hostile n'en sortira pendant la nuit pour troubler votre repos. Mais vous sursautez de stupéfaction en apercevant entre les arbres la lumière dansante d'un petit feu de camp. Vous vous demandez aussitôt qui peut être assez fou, ou s'estimer assez invulnérable, pour oser si ouvertement signaler sa présence au beau milieu de cette ténébreuse forêt en dépit de tous les dangers qui y rôdent ! Si vous souhaitez aller vous coucher sans chercher à élucider ce mystère, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez voir de plus près de quoi il retourne, rendez\* vous au [119](#).

## 68

Votre adversaire était réellement un guerrier redoutable, mais le terrible combat qu'il venait de livrer au zombie l'avait probablement très affaibli. Il vient à son tour de succomber sous vos coups, dans un ultime râle d'agonie, au côté du corps putréfié et atrocement mutilé de l'horrible créature. Vous demeurez un moment songeur, contemplant les deux cadavres, lorsque vous remarquez soudain que les restes du zombie commencent à subir

une étrange transformation qui vous incite aussitôt à reculer prudemment de quelques mètres. Sous vos yeux écarquillés de stupeur, sa peau se racornit et se détache par lambeaux entiers avant de tomber en poussière, mettant à nu ses chairs répugnantes qui achèvent de se putréfier et se dissolvent en dégageant des fumées délétères, tandis que, par le plus étrange des phénomènes, les restes épars de ses membres mutilés viennent d'eux-mêmes reprendre leur place initiale autour de son tronc ! Si bien qu'au bout de quelques instants c'est un squelette complet aux os d'une blancheur éclatante que vous contemplez bouche bée. On vous avait déjà raconté maintes choses étranges et terribles sur ces maléfiques créatures, mais ce que vous venez de voir dépasse l'entendement ! Visiblement, il y a ici à l'œuvre une ténébreuse puissance magique contre laquelle vos modestes pouvoirs d'apprenti magicien ne risquent guère de vous être d'un grand secours. Vous décidez de décamper sans tarder. Ramassant vivement votre sac, vous tournez les talons et reprenez votre route. Rendez-vous au [211](#).

## 69

Vos pouvoirs réunis sont impuissants à briser le terrible sortilège de l'ermite, qui vous paralyse. Il s'approche maintenant de vous et vous sentez la panique vous gagner. Vous faites des efforts désespérés pour empoigner votre épée qui pend, inutile, dans son fourreau, mais en pure perte. Le sortilège est bien trop puissant et votre main ne bouge pas d'un centimètre. Il n'y a que vos yeux qui puissent encore se mouvoir, et ils se remplissent d'horreur lorsqu'ils voient le vieillard, la bouche tordue par un rictus féroce, tirer un poignard des replis de sa robe puis, avec un geste d'une lenteur cruelle, vous trancher la gorge d'une oreille à l'autre. Votre aventure s'achève ici.

## 70

La présence d'un ouvrage apparemment si solide et bien construit que ce pont de pierre au beau milieu de cette sauvage forêt vous semble des plus suspects. Presque certain qu'il recèle

de nombreux pièges, vous vous glissez dans l'eau fraîche de la rivière sans hésitation. Le faible courant ne gêne guère votre progression, et vous avez déjà franchi près de la moitié de la distance quand vous remarquez, à quelques mètres en aval, de petits remous qui troublent la surface plane de la rivière et se rapprochent rapidement de vous. L'eau est claire, et vous n'avez aucun mal à reconnaître les centaines de petits poissons carnivores aux mâchoires proéminentes, garnies de dents tranchantes comme des rasoirs, qui foncent vers vous de toute la vitesse de leurs petites nageoires. Abandonnant aussitôt votre sac, votre épée et tout ce qui peut vous alourdir, vous nagez furieusement vers l'autre rive, mais elle est encore loin lorsque vous commencez à hurler sous les premières morsures des terribles piranhas... Votre aventure s'achève ici.

## 71

Issel finit enfin par battre des paupières et ouvre les yeux. Vous vous penchez aussitôt sur lui, anxieux d'apprendre quelle a été la suite de son Rêve. Il vous l'explique en détail et vous lui racontez à votre tour ce qui vous est arrivé. Lorsque vous en avez terminé, rendez-vous au [157](#).

## 72

Ayant décidé de camper au milieu de la clairière, vous étendez votre manteau sur l'herbe tendre et sortez quelques provisions de votre sac. Rien de tel qu'un bon repas chaud pour vous réconforter de votre harassante équipée à travers la sombre forêt ; mais est-il bien raisonnable d'allumer un feu à pareil endroit ? Si vous prenez le risque de le faire, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

## 73

Avançant hardiment jusqu'au pied de la puissante barrière, vous l'examinez de plus près dans l'espoir d'y trouver une porte ou une ouverture par laquelle vous pourriez vous faufiler. Mais il n'y a visiblement aucun moyen de passer au travers des énormes



troncs d'arbres bien alignés et serrés qui la forment. Relevant la tête à la recherche de l'endroit par lequel vous pourriez tenter de l'escalader avec quelque chance de succès, votre cœur s'arrête presque de battre lorsque vous découvrez subitement la gigantesque tête aux traits vaguement humains qui vous observe attentivement, tranquillement penchée par-dessus la haute barrière. - Ho, ho ! A ce qu'il me semble, tu recherches une certaine clairière, n'est-ce pas, jeune petit Rêveur ? gronde la voix rocailleuse d'un Sphinx aux dimensions colossales, qui étend vers vous une énorme patte velue.

Allez-vous utiliser la magie pour échapper à la monstrueuse étreinte de cette créature ? Si vous choisissez le Sortilège de Télékinésie pour tenter d'arrêter le geste du Sphinx, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez employer la Main de Feu ou la Botte Mortelle, rendez-vous au [167](#). Si vous ne pouvez, ou ne voulez utiliser aucun sortilège, vous ne pouvez empêcher le Grand Sphinx de vous attraper et de vous soulever jusqu'à sa large gueule garnie de crocs redoutables (rendez-vous au [159](#)).

## 74

Le terrible combat que vous venez de livrer contre le monstrueux serpent vous donne des ailes - il a peut-être de la famille dans les environs ! - et vous parvenez bientôt, épuisé mais sauf, au sommet de la vertigineuse paroi. Constatant que vous n'êtes plus maintenant qu'à un kilomètre ou deux de la tour d'or, vous prenez à peine le temps de reprendre votre souffle avant de vous remettre en marche. Vous atteignez bientôt le pied de la colline au sommet de laquelle elle s'élève et gravissez la faible pente sans difficulté. Une fois arrivé au pied de la tour d'or, rendez-vous au [137](#).

## 75

Dès qu'ils vous aperçoivent, les quatre hommes se lèvent d'un bond et empoignent leurs armes.

- Que la paix soit avec vous, mes frères ! déclarez-vous en élevant bien haut la main droite avec calme et assurance.

- Avant de te proclamer notre frère, dis-nous plutôt ce que tu viens faire sur les terres du Bened, étranger, vous demande l'un d'eux.

- Je vais à la tour d'or, lui répondez-vous.

Son visage s'assombrit aussitôt et sa voix se teinte de méfiance tandis qu'il continue de vous questionner :

- L'ancre du sorcier ! Nous n'aimons guère cet endroit, étranger. Que vas-tu y faire ?

- Je ne le sais pas encore moi-même, avouez-vous en toute franchise.

Qu'est-ce qui nous dit que ce magicien n'est pas

- venu ici pour jeter un sort à notre bétail ? intervient un deuxième homme d'une voix aiguë, en vous lançant un regard mauvais.

- Jamais je n'ai eu pareille intention, répliquez-vous calmement. Je ne veux aucun mal à personne, pas plus à vous qu'à vos bisons. Je vous ai dit la vérité : tout ce que je veux, c'est aller à la tour d'or.

- Et moi je dis que tu mens et que tu dois mourir, chien d'étranger ! glapit l'homme à la voix criarde avant de se ruer sur vous en brandissant son javelot, vous obligeant à dégainer votre arme pour vous défendre.

**GARDIEN DE BISONS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [85](#).

Vous n'avez aucune difficulté à trouver un arbre assez haut pour constituer un bon observatoire. Encore vous reste-t-il à y grimper. Pour cela, lancez les dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, vous atteignez sans difficulté la cime de l'arbre. S'il est supérieur à votre total d'Agilité, vous manquez une prise en cours d'escalade et retombez lourdement sur le sol, perdant 2 points d'ENDURANCE avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative. Du sommet de l'arbre, vous remarquez à une courte distance une petite vallée boisée au centre de laquelle s'élève un puissant obélisque de pierre. Portant votre regard dans toutes les autres directions, vous ne distinguez d'un horizon à l'autre que le vert moutonnement des arbres innombrables, et vous regagnez le sol. Allez-vous vous diriger vers la vallée ou s'élève l'Obélisque (rendez-vous au [238](#)) ou plonger à nouveau dans l'épaisseur de la forêt (rendez-vous au [348](#)) ?

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**

[238](#) [348](#)

**CHOIX**

[91](#) [360](#) [360](#)

**D'ISSEL**

Autre [238](#) [348](#)

A couvert dans le sous-bois, vous longez depuis un bon moment la piste sinueuse quand elle s'arrête devant une haute barrière de bois qui la barre dans toute sa largeur et se prolonge apparemment fort loin de chaque côté. Allez-vous sortir du couvert et vous avancer sur la piste jusqu'à la barrière pour tenter de la franchir ou de l'escalader (rendez-vous au [152](#)) ou préférez-vous rester dissimulé et la contourner (rendez-vous au [73](#)) ?

- C'est bien la meilleure solution. La Clairière des Rêves a déjà causé tant de morts, de souffrances et de désillusions chez tes semblables qu'il vaut mieux qu'elle sombre dans l'oubli. Grâce aux dieux, la mémoire des hommes est courte et versatile, et pour leur salut bien peu d'années suffiront à en effacer à jamais le souvenir. Tu as encore une fois choisi la voie de la sagesse, Darian, et je sais maintenant que tu es vraiment digne de détenir le bandeau et l'anneau d'or. Mais si tu veux mon conseil, n'abuse pas de leur pouvoir pour amasser des montagnes d'or, tu apprendrais à tes dépens que la richesse est une chose vaine et éphémère. Use plutôt de la liberté que ce pouvoir t'offrira de pénétrer l'univers de la connaissance, qui est la véritable source de la sagesse. Et ne l'utilise que pour de justes causes, car si l'esprit du mal envahissait ton cœur, l'anneau et le bandeau te refuseraient tout service et se transformeraient en vulgaires objets de plomb ! Maintenant que te voilà prévenu, Darian, nous allons pouvoir tous deux quitter cet endroit et partir vers notre destin, conclut le dernier des Grands Dragons avant de vous demander :

- Où comptes-tu aller, jeune magicien ?

- Là où j'ai toujours vécu, dans les Monts Al Rack-hâm, à la tour de Maître Gorfindalf, mon père adoptif, répondez-vous à la hâte, brûlant de poser une ultime question au grand Bel Gath. Allez-vous lui demander comment utiliser le bandeau et l'anneau d'or (rendez-vous au [64](#)) ou comment trouver votre chemin pour sortir de la Forêt des Gémissements (rendez-vous au [205](#)) ?

- Tu as su traverser les cauchemars nés de ton esprit et surmonter leurs épreuves, poursuit-il de sa voix tonnante. Tu as ainsi prouvé ton honneur et ta valeur, non seulement aux yeux des autres mais surtout aux tiens.

- Mais alors, l'interrogez-vous d'une voix incrédule, vous voulez dire que je ne Rêve plus, que...

- Oui, Darian, répond le dragon sans vous laisser finir. Tu es bien de retour dans la Clairière des Rêves et dans la réalité. Tu es le premier à avoir accompli ton Rêve et surmonté tous ses périls. Toutefois, j'ai une dernière question à te poser avant ton départ.

- Je vous écoute, lui dites-vous posément en vous efforçant de dissimuler votre impatience.

- Tu m'as libéré de la lourde tâche de Gardien qui pendant des siècles m'a retenu prisonnier ici. Maintenant que tu m'en as déchargé et avant que, grâce à toi, ma liberté me soit entièrement rendue, il te revient de décider du sort de la Clairière des Rêves. Réfléchis bien avant de répondre, car tu n'as le choix qu'entre deux réponses qui peuvent se révéler lourdes de conséquences. Veux-tu que j'abandonne la clairière, ou que j'en interdise l'accès en la scellant de mon pouvoir magique ? Allez-vous lui répondre de l'abandonner (rendez-vous au [78](#)) ou de la condamner (rendez-vous au [338](#)) ?

## 80

Vous progressez avec d'infinies difficultés au cœur de cette jungle hostile en vous taillant un chemin à grands coups d'épée, un exercice auquel vous n'êtes guère habitué et qui vous épuise bientôt, vous faisant perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Au bout d'un temps qui vous paraît interminable, vous parvenez au sommet d'un petit promontoire au pied duquel s'écoule lentement une large rivière aux eaux boueuses. Dans un premier temps, vous remarquez simplement que les berges, en contrebas, sont encombrées de nombreux troncs d'arbres. En les observant plus attentivement, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'énormes crocodiles qui se chauffent au soleil ! La rivière semble se diriger vers la tour, mais celle-ci se trouve à l'évidence sur la rive opposée. Allez-vous tenter de la traverser à la nage (rendez-vous au [82](#)) ou construire un radeau (rendez-vous au [81](#)) ?



**80** *D'énormes crocodiles, qui ressemblent à des troncs d'arbres, se chauffent au soleil sur les berges de la rivière.*

## 81

Il vous faut une bonne heure d'efforts pour confectionner un radeau acceptable en liant solidement plusieurs grosses branches avec des lianes. Après l'avoir mis à l'eau à l'un des rares endroits de la berge qui ne soit pas infesté de sauriens et constaté qu'il flotte correctement, vous montez dessus et vous vous lancez dans le lit du courant à l'aide d'une longue et robuste perche. Cet instrument se révèle par la suite doublement utile. Il vous permet non seulement de stabiliser votre esquif improvisé et d'en corriger la trajectoire tandis que vous vous laissez doucement glisser au fil du courant, mais aussi de garder à distance les crocodiles qui font mine de s'intéresser à vous d'un peu trop près grâce à quelques tapes sur les naseaux. Visiblement, les sauriens n'apprécient guère ce traitement et ils finissent par retourner les uns après les autres vers la berge en poussant des grondements offensés, renonçant à poursuivre plus longtemps une proie affligée de si mauvaises manières. Enfin débarrassé de ce désagréable voisinage, vous pouvez à nouveau concentrer toute votre attention sur le paysage. Constatant que vous êtes maintenant pratiquement parvenu à l'aplomb de la tour d'or, vous dirigez le radeau vers la rive et accostez. A peine avez-vous posé le pied sur la terre ferme qu'un sourd grognement vous met en alerte. Un puissant phacochère jaillit de l'épaisse végétation et vous charge furieusement. S'il vous reste suffisamment de points d'ENDURANCE, vous avez tout juste le temps d'employer contre lui le Sortilège de la Botte Mortelle.

**PHACOCHÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [224](#).

## 82

Gagnant l'une des rares portions de la berge qui ne soit pas infestée de sauriens, vous pénétrez dans l'eau non sans quelques hésitations. Mais vous n'avez pas commencé à nager que deux énormes crocodiles plongent de la rive en amont et se dirigent

droit sur vous, leurs terrifiantes gueules grandes ouvertes ! Vous avez tout juste le temps de faire appel au Sortilège de la Main de Feu (rendez-vous au [192](#)). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez en faire usage, vous devez les affronter avec votre seule épée.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CROCODILE	5	6
Second CROCODILE	4	8

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [109](#).

### 83

Réfléchissant aux conséquences de votre heureuse trouvaille, il vous paraît d'emblée évident que, pour déterminer votre position par rapport à la Clairière des Rêves, vous devez être capable de localiser - et donc avoir déjà exploré - au moins deux des cinq autres endroits qui y sont indiqués : la Cité du Peuple de la Forêt, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Barrière du Sphinx. Si c'est le cas, rendez-vous au [345](#). Si vous n'en avez exploré aucun, rendez-vous au [127](#).

### 84

Le grondement s'intensifie et devient assourdissant tandis que sous vos yeux le sol de la clairière se soulève, sous la poussée d'une force prodigieuse, et vole finalement en éclats, laissant jaillir en pleine lumière le gigantesque corps de bronze du dernier des fils de Bel Zarath.

- Voici venue notre dernière rencontre, Issel, noble Souverain de Franzos, et Darian, sage et puissant Magicien ! rugit la majestueuse créature. Grâce à vous, les chaînes du sortilège qui me retenait prisonnier de la clairière depuis des siècles sont enfin brisées. D'interminables siècles 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 ! Enfin je vais pouvoir m'envoler vers l'ouest et rejoindre mes frères et mes ancêtres sur la dernière terre des Grands Dragons où je vivrai en paix pour l'éternité, car jamais aucun homme ne pourra y accéder. Avant de vous quitter, je voudrais que vous sachiez que vous resterez toujours présents dans ma mémoire. Les quelques cadeaux que j'ai pu vous faire sauront, je l'espère, combler vos vœux et témoigner de mon éternelle reconnaissance, bien que je craigne de ne pouvoir vous remercier assez pour ce que vous avez fait, vaillants Rêveurs. Je chanterai vos exploits au Pays des Grands Dragons et tous ceux de ma race veilleront sur vous par la pensée. Adieu, nobles humains, et que Bel Zarath vous bénisse !

Sur ces mots, le grand Bel Gath déploie ses vastes ailes et, dans un envol majestueux, s'éloigne vers le couchant, étincelant de mille feux dans les rayons de l'astre déclinant. Sa formidable silhouette n'est déjà plus qu'un point à l'horizon quand le sol se met de nouveau à trembler sous vos pieds, dans un sourd grondement annonçant les derniers instants de la Clairière des Rêves. Il ne reste bientôt plus de l'herbe tendre qui la couvrait que quelques maigres touffes brunes et flétries, et des dizaines de crevasses s'ouvrent dans son sol désormais sec et craquelé comme autant de plaies béantes d'où jaillissent les arbres innombrables et l'épaisse végétation de la sombre forêt dont la clairière avait été magiquement préservée durant des siècles. Ils croissent et se multiplient à une vitesse stupéfiante dans un terrible fracas de craquements et de gémissements, et vous n'avez avec Issel que le temps de prendre vos jambes à votre cou pour rejoindre la piste qui vous avait amené depuis la Barrière du Sphinx, avant que la forêt n'ait entièrement repris ses droits. Rendez-vous au [186](#).

## 85

Mortellement touché, l'homme vacille un instant avant de s'effondrer sur le sol. Ses compagnons s'écartent respectueusement de vous, vous lançant des regards où la crainte le dispute à la stupeur, visiblement impressionnés par vos

qualités de combattant. Sans leur laisser le temps de se ressaisir, vous leur ordonnez d'une voix impérieuse de vous désigner le cheval du mort. Vous l'enfourchez d'un bond insolent avant de piquer des deux, les laissant stupidement figés sur place comme des statues de sel. Vous traversez la plaine au galop, appréciant à sa juste valeur cette plaisante chevauchée qui vous épargne l'ennui d'une marche fastidieuse. Vous ne tardez guère à voir s'élever devant vous une petite colline au sommet de laquelle se dresse majestueusement la haute silhouette de la tour d'or. Vous mettez pied à terre au pied de la colline et, non sans quelque regret, chassez le cheval d'une claque sur la croupe. En effet, ne sachant pas ce qui vous attend dans la tour, vous préférez y arriver le plus discrètement possible. Il ne vous faut ensuite que quelques minutes pour gravir la faible pente qui mène au pied de la tour d'or. Rendez-vous au [137](#).

## 86

Apparemment, le sortilège a eu l'effet désiré (n'oubliez pas de retrancher 4 points de votre total d'**ENDURANCE**). Le vieillard vous fixe d'un regard furieux, figé en pleine action et incapable de se libérer. Mais vous n'ignorez pas que ce résultat est passager et que vous ne disposez que d'un court moment.

- Qui diable êtes-vous donc et pourquoi m'avoir ainsi attaqué ? lui demandez-vous sans plus de préambule.

- Je suis Issel, roi de Franzos ! proclame-t-il fièrement. Je me suis échappé du Royaume des Morts en tuant ton ami, et sois sans inquiétude, dès que le petit tour de sorcier que tu m'as joué aura cessé de faire effet, je t'enverrai vite le rejoindre pour ramener ma reine dans le monde des vivants ! Partagé entre l'horreur et la stupéfaction, vous réalisez que ce terrible vieillard n'est autre que l'arrière-grand-père d'Issel, le grand roi Issel I<sup>er</sup>, resté célèbre dans les annales de Franzos pour sa bravoure (et sa cruauté) sur les champs de bataille ! L'anneau orné du Grand

Sceau de Franzos, qu'il porte à la main droite, vous ôte toute espèce de doute à ce sujet, et vous vous efforcez de lui expliquer avec ménagement que le Rêveur dont il vient de prendre la place était en fait son propre arrière-petit-fils. En apprenant cette terrible nouvelle, son visage s'assombrit et ses nombreuses rides se creusent un peu plus, comme s'il se sentait soudain accablé par le poids des ans. Cette impression ne dure qu'un instant, et vous ne distinguez pas la moindre trace de remords ou de regret dans sa voix cassante et impérieuse lorsqu'il vous déclare :

- Si ce que tu me dis est vrai, mon descendant n'a été victime que du destin et de son incompetence.

Les hommes de basse condition doivent s'effacer devant leurs supérieurs. En le tuant, j'ai seulement prouvé que j'étais plus capable que lui de marcher sur le palais et de jeter à bas du trône ce misérable usurpateur. Mais je dois d'abord ramener ma femme dans le monde des vivants, et je t'ai déjà dit que j'avais besoin de ta vie pour cela ! Sur ces mots, il se rue sur vous car l'effet du sortilège vient tout juste de se dissiper, et vous vous engagez dans un duel à mort.

**ISSEL I<sup>er</sup> HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [330](#).

## 87

Tout excités à l'idée d'atteindre bientôt la Clairière des Rêves, vous avancez à grandes enjambées sur la piste, mangeant et buvant sans même vous arrêter. Vous êtes tous deux si obnubilés par la proximité du but que vous en oubliez toute prudence. Vous ne remarquez ni l'un ni l'autre le piège dans lequel vous vous engouffrez tête baissée. Alors que vous passez entre deux grands saules pleureurs, leurs branches pendantes cinglent soudain l'air comme des fouets et s'enroulent autour de vos membres tels des tentacules de pieuvre, vous empêchant de faire un pas de plus. Aussitôt d'autres branches s'enroulent autour de votre cou et commencent à se resserrer. Vous avez affaire au plus redoutable



**87** *Les branches de deux saules pleureurs s'enroulent  
autour de vos membres comme des tentacules de  
pieuvre.*

prédateur végétal de cette forêt, l'arbre étrangleur, et vous ne pouvez compter sur l'aide d'Issel pour lui échapper. Vous devez en un temps extrêmement court - trois Assauts au plus - causer assez de dégâts (4 points d'**ENDURANCE**) aux branches qui vous enserrant pour les contraindre à vous libérer. Faute de quoi, vous périrez étranglé.

**ARBRE ÉTRANGLEUR ENDURANCE : 4**

Si vous parvenez tous deux à vous libérer, rendez-vous au [304](#).  
Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [221](#).

## 88

A mesure qu'Issel et vous vous approchez du muret de pierre qui entoure la Source des Miroirs, les émanations magiques deviennent de plus en plus fortes. Lorsque vous vous arrêtez au bord du muret, le vieil ermite étend les bras au-dessus de l'eau claire, dont l'apparence vous semble parfaitement normale, et décrit quelques passes cabalistiques avant de vous susurrer d'une voix très douce et persuasive :

- Approchez-vous du plus près que vous pourrez de la surface de l'eau et concentrez vos pensées sur la chose que vous désirez le plus savoir. Si vous parvenez à vous concentrer suffisamment, la source vous montrera ce que vous désirez connaître. La vision qu'elle offre est pour chacun différente, car chacun n'y voit que ce qu'il a réellement besoin de savoir.

La tête baignée dans le puissant flux magique qui se dégage de cet étrange lieu de Pouvoir, vous vous agenouillez sur le sol et vous penchez par-dessus le muret, plongeant vos yeux dans l'eau limpide. Allez-vous concentrer votre esprit sur la recherche de la Clairière des Rêves (rendez-vous au [180](#)), sur le grand dessein qui vous y mène - la recherche du secret de la Pierre Philosophale (rendez-vous au [280](#)) ou sur cet étrange ermite aux manières si polies (rendez-vous au [13](#)) ?

## 89

A force d'imagination, vous parvenez à vous convaincre que la surface sur laquelle vous avancez est assez solide pour supporter votre poids. Celle d'Issel semble malheureusement pour lui plus limitée, car il s'enfonce en hurlant dans l'épais tapis de nuages blancs, disparaissant de votre vue. Rendez-vous au [6](#).

## 90

Le vieillard n'a pas bougé et continue de dormir paisiblement, affaissé sur son trône. Après quelques mètres, vos pas soulèvent d'énormes gerbes d'étincelles et de fulgurantes ondes de douleurs vous traversent le corps, mais vous tenez bon tous les deux et, serrant les dents, vous continuez d'avancer jusqu'au [148](#).



## 91

Confirmant votre parfait accord d'un bref hochement de tête, et sans même jeter un regard au vieil ermite, vous tournez ensemble les talons pour vous en aller. L'instant d'après, vous poussez un horrible juron... Votre esprit sombre dans l'obscurité et le néant. Vous comprenez - un peu tard - que le vieillard vient de profiter de votre attitude imprudente pour vous lancer un sortilège de son cru ! Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous retrouvez sur une piste inconnue perdue quelque part au fin fond de la vaste et ténébreuse forêt, et il n'y a plus la moindre trace d'Issel. Après avoir longuement maudit l'ermite, ses géniteurs, ses ancêtres et son éventuelle descendance, vous choisissez au

hasard l'une des deux directions que vous offre la piste et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [8](#).

## 92

Le courage est assurément une vertu magnifique, mais il tourne facilement à la bêtise quand vient s'y ajouter l'aveuglement. Ignorant tout du danger éventuel qui s'approche de vous à si grand fracas, vous tombez d'accord pour estimer que la prudence est encore l'attitude la plus sage à adopter en pareille circonstance, et vous déguerpissez vivement du milieu de la piste pour vous dissimuler dans les épais fourrés qui la bordent. Scrutant le sinueux ruban de terre depuis votre cachette, vous repassez dans votre esprit tous vos sortilèges -quelle que soit cette créature, elle ne vous prendra pas par surprise ! Pourtant, lorsque vous la voyez apparaître, c'est bien vous qui êtes surpris. Car c'est un ver cuirassé, de soixante bons mètres de long et plus haut que trois hommes, qui déboule soudain à la vitesse d'un cheval au grand trot du premier tournant de la piste, qu'il balaie continuellement de son mufle aveugle et caparaçonné ! Jamais vous n'auriez pu penser qu'une telle monstruosité puisse seulement exister. A la vue de sa gigantesque masse défilant à grande vitesse devant vous, vous vous demandez sérieusement si, en déchaînant contre elle toute la puissance de vos pouvoirs magiques, vous seriez capable de lui occasionner une simple démangeaison ! A votre côté, Issel semble aussi stupéfait et terrorisé que vous. Lorsque l'ahurissante abomination a enfin disparu au loin et que le sol a cessé de trembler sous vos pieds, vous vous surprenez à suggérer d'une même voix que, tout bien réfléchi, vous auriez peut-être des chances de trouver plus rapidement la Clairière des Rêves en poursuivant votre route à travers l'épaisse végétation du sous-bois ! Rendez-vous au [253](#).

## 93

Les armes se sont enfin tuées et vous pouvez maintenant vous parler. Racontez-vous les expériences que vous avez vécues depuis le début de vos aventures respectives avant de décider si

vous allez continuer de chercher la Clairière des Rêves ensemble ou non. Si vous choisissez de poursuivre vos recherches à deux, demandez à Issel 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) avant de vous rendre au [107](#). Si vous préférez continuer vos recherches séparément, rendez-vous au [292](#).

## 94

En route vers le centre de la clairière, vous découvrez que quelqu'un d'autre s'y trouve déjà. Un inconnu est assis dans l'herbe à côté de la source, sa longue épée à portée de main. Vous marchez jusqu'à lui et, vous étant présenté, vous apprenez qu'il est l'héritier légitime du trône de Franzos, dont l'a spolié, juste après sa naissance, l'infâme et cruel Théo - l'actuel souverain, et de sinistre réputation, vous pouvez en témoigner - en profitant lâchement du tragique décès de ses parents, le roi et la reine d'alors. Comme vous, Issel a bravé les terribles dangers de la Forêt des Gémissements pour atteindre la Clairière des Rêves où réside son ultime espoir de réaliser son ambition légitime : reconquérir le trône de ses glorieux ancêtres dont Issel I<sup>er</sup>, son arrière-grand-père, fut le représentant le plus illustre. Les présentations faites, allez-vous d'un commun accord partager le même Rêve (rendez-vous au [144](#)) ou rêver séparément (rendez-vous au [325](#)) ?

## 95

Le sentier que vous suiviez disparaît sous la cascade, et vous bondissez l'un après l'autre sous la chute d'eau pour vous retrouver, copieusement trempés, à l'intérieur d'un étroit tunnel taillé dans le roc, qui s'enfonce sous la falaise. Vous vous y engagez d'un pas prudent et débouchez peu après à l'air libre dans une large clairière herbeuse. Les grands arbres qui l'entourent sont adossés à un cercle de puissantes murailles rocheuses qui la coupent entièrement du reste du monde, n'offrant visiblement pas d'autre issue que le tunnel que vous





95 *Un vieillard vêtu d'une longue robe de bure fait soudain son apparition.*

venez d'emprunter. Alors que vous continuez d'examiner les lieux à proximité de son ouverture, un vieillard à barbe blanche vêtu d'une longue robe de bure fait soudain son apparition à vos côtés, comme surgi de nulle part. Après s'être incliné avec ostentation devant vous, il vous souhaite d'une voix douce la bienvenue à la Clairière des Rêves, avant d'ajouter que, pour prouver votre sincérité et votre honnêteté, il vous faut lui laisser tout votre argent et vos armes avant de pouvoir commencer à Rêver. Si Issel n'a que quelques menues pièces sur lui, votre bourse est nettement mieux pourvue, mais ce n'est pas l'idée d'abandonner tout votre or qui vous préoccupe le plus. Il vous semble tout de même curieux qu'il suffise de suivre les flèches obligeamment placées à cet effet pour accéder à la Clairière des Rêves, puis de payer son écot comme dans une vulgaire auberge pour disposer de ses fabuleux pouvoirs magiques ! Tout cela semble pour le moins louche. Après avoir demandé discrètement à Issel ce qu'il en pense, vous décidez avec lui de l'attitude à adopter. Allez-vous faire ce que cet étrange vieillard vous demande (rendez-vous au [33](#)) ou refuser de lui obéir (rendez-vous au [302](#)) ?

## 96

Examinant soigneusement l'entrée de la grotte avant d'y pénétrer, vous remarquez qu'il s'en dégage une odeur animale. Vous lancez quelques cailloux à l'intérieur sans provoquer la moindre réaction mais, au moment où vous vous apprêtez à y entrer, un sourd grondement vous fait vous retourner. Vous vous retrouvez face à un énorme loup qui, à quelques mètres de vous, vous fixe de ses féroces yeux luisants, le poil hérissé et les babines retroussées sur deux impressionnantes rangées de crocs, prêt à bondir. Vous n'avez que le j temps d'empoigner votre épée et de vous préparer mentalement à lancer vos sortilèges avant qu'il ne bondisse.

**LOUP HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [231](#).

## DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [231](#)

CHOIX [172](#) [67](#)

D'ISSEL Autre [231](#)

### 97

Tout bien réfléchi, vous ne voyez pas pourquoi vous refuseriez cette proposition ; vous déclarez au magicien que vous acceptez. Mais Issel secoue vigoureusement la tête en vous lançant un regard à la fois méprisant et indigné.

- Je n'ai pas l'âme d'un bourreau ! Il est hors de question que je participe 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 ! Sur ces mots, il tire son épée et fait crânement face au groupe de guerriers et de magiciens que vous venez de rejoindre. Vos nouveaux compagnons et vous-même avancez vers lui d'un air menaçant, quand, d'un geste bref, le magicien qui vous avait parlé les arrête.

- Attendez ! Au fond, c'est avant tout une affaire entre eux ! s'exclame-t-il en vous désignant. Lais-sons-les donc s'expliquer seul à seul, cela sera beaucoup plus distrayant !

Aussitôt, tous reculent, vous laissant seul face à Issel, qui balance lentement sa longue épée, une lueur sauvage dans les yeux. Avant d'engager le combat, assurez-vous que vous possédez bien les totaux exacts d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** d'Issel. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [190](#).

### 98

Sans tenir aucun compte de votre attitude amicale, l'inconnu fait jaillir son épée du fourreau et s'avance vers vous d'un air farouche et résolu, vous obligeant malgré vous à empoigner

votre, arme pour vous défendre. Avant d'engager le combat, demandez à Issel 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), car c'est lui que vous venez de rencontrer. Celui d'entre vous qui possède le total d'Agilité le plus élevé attaquera le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé). Passé le premier Assaut, il vous sera possible d'arrêter le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous deux refusera de baisser les armes, l'affrontement se poursuivra. Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [279](#). Si vous vous mettez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [321](#).

## 99

Ce signe vous paraît vraiment trop évident pour être honnête. Subodorant quelque piège, vous tournez résolument le dos à la cascade pour vous enfoncer dans la forêt. Mais, après seulement quelques pas, vous découvrez un homme d'aspect anodin et d'âge moyen effondré au pied d'un arbre et sanglotant telle une âme en peine. Il relève la tête en vous entendant approcher et dès qu'il vous a vu, ramasse l'épée qu'il avait jetée à terre dans son accès de désespoir. Toutefois, il ne se montre guère menaçant et se contente de s'appuyer sur son arme comme sur un bâton pour se relever à demi en se tournant vers vous. C'est à genoux qu'il s'adresse à vous d'une voix suppliante :

- 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.

L'attitude de ce personnage et son discours vous inspirent la plus grande méfiance et vous ne vous sentez guère enclin à lui donner ne serait-ce qu'un sou, mais Issel semble pour sa part le prendre en pitié. Échangez rapidement vos points de vue et discutez-en. Si l'un de vous désire faire don de quelque argent à cet étrange mendiant, rendez-vous au [336](#). Si vous refusez tous deux de lui accorder le moindre liard, rendez-vous au [154](#).

## 100

Succombant à vos assauts conjugués, le dernier de vos adversaires s'effondre sur le sol de la caverne, rejoignant les cadavres ensanglantés de ses compagnons. Haletant, le corps zébré d'estafilades sanglantes, vous vous tournez vers Issel qui vous congratule joyeusement et vous lui retournez chaudement ses compliments. Puis vous jetez un coup d'oeil en direction du dragon, et votre sourire se fige de stupéfaction. Le Gardien se dresse de toute sa hauteur à quelques mètres de vous. Son gigantesque corps de bronze ne porte plus la moindre trace des horribles blessures dont il était couvert il y a seulement quelques instants ! Il vient majestueusement se coucher devant vous, abaissant son énorme tête sur une de ses pattes antérieures comme pour mieux vous observer. Le regard perçant de ses grands yeux obliques braqués sur vous vous met quelque peu mal à l'aise, et vous détournez la tête... pour constater avec un regain de stupéfaction que les cadavres de vos adversaires ont subitement disparu, de même que ceux des magiciens tués auparavant ! S'amusant visiblement de vos mines totalement ahuries, le Grand Dragon reste un moment

silencieux, se contentant de vous contempler de ses yeux d'or en souriant avant que le grondement de son énorme voix ne retentisse dans la caverne, faisant vibrer le roc sous vos pieds :

- Quel combat superbe ! Vous avez été magnifiques, chers Rêveurs !



**100** *Le Dragon abaisse son énorme tête sur une de ses pattes antérieures comme pour mieux observer.*

Perplexe, vous restez silencieux en attendant la suite tandis que l'écho de ses paroles s'éteint progressivement, mais Issel, n'y tenant plus, en profite pour lui poser abruptement la question qui vous brûle les lèvres :

- Ces hommes disaient-ils la vérité ?

Le dragon lui adresse un sourire énigmatique, se contentant de dire :

- Vous le saurez en temps voulu. Dites-moi d'abord pourquoi vous êtes venus à mon secours. Vous avez tous deux un haussement d'épaules, tant la réponse vous semble évidente.

- Simplement parce que nous nous considérons comme des hommes d'honneur, répond laconiquement Issel, et vous ajoutez :

- Nous nous serions faits les complices de ceux qui vous tortureraient si nous nous étions contentés de nous esquiver en les laissant poursuivre leur besogne. Nous n'avions pas le choix, dès lors qu'ils faisaient le mal.

Le dragon ne sourit plus maintenant. Il hoche gravement la tête puis murmure lentement, comme s'il se parlait à lui-même :

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

Il reste un moment silencieux, perdu dans ses pensées, puis redresse fièrement la tête, et sa voix prodigieuse ébranle de nouveau les parois de la caverne.

Mes chers Rêveurs, s'exclame-t-il joyeusement, 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 plus ou moins à cœur. Issel,

j'espère que tu ne seras pas trop peiné d'apprendre - hélas - que le roi Théo est mort ! Longue vie au roi Issel !

- Longue vie au roi Issel ! reprenez-vous gaiement en chœur, tout joyeux de voir les efforts de votre ami si magnifiquement couronnés de succès. Issel, quant à lui, reste bouche bée, visiblement abasourdi par l'annonce de cette nouvelle inespérée, mais le dragon se tourne maintenant vers vous.

- Quant à toi, jeune et néanmoins talentueux magicien, vous déclare-t-il de sa voix tonnante, 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 ? Il t'appartient. Quant tu auras quitté cet endroit, contente-toi d'ouvrir ton sac et tu y trouveras une amulette sur laquelle est gravée une formule. Étudie-la avec soin et le secret du Grand Œuvre te sera révélé. Sache alors en user avec sagesse.

Il vous laisse un instant reprendre tous deux vos esprits avant d'ajouter :

- Il y a encore un petit présent que je désire vous offrir. Chacun de vous doit le recevoir, mais vous ne pourrez 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. 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. Les paroles du dragon ont beau résonner dans votre tête, vous ne parvenez pas à y croire. Pourtant, vous sentez que quelque chose se passe au plus profond de votre corps : une onde bienfaitrice le parcourt tout entier et, en quelques secondes, toute sensation de fatigue ou de douleur vous quitte. Jamais vous ne vous êtes senti dans une forme aussi éblouissante ! (Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau initial.)



- 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, très longues années. Je vous offre l'éternité, sachez la supporter le temps qu'il faudra. A peine le grand Bel Gath a-t-il prononcé ces paroles que la caverne sombre progressivement dans l'obscurité ; vous avez l'impression de plonger dans le néant. Dès que vous sentirez la lumière briller à nouveau derrière vos paupières, rendez-vous au [193](#).

### 101

L'incantation vous révèle une aura d'ondes maléfiques qui baignent la pièce tout entière et dont la source est dissimulée sous les épaisses tentures. Manifestement, une redoutable créature est cachée là, prête à frapper. Si vous êtes en possession d'une statuette, rendez-vous au [115](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

### 102

Après seulement quelques minutes de marche sur la piste sinueuse, vous voyez bientôt s'élever devant vous la Barrière du Sphinx, au pied de laquelle vous attend la créature magique. Sans parvenir à réprimer un sourire joyeux, le Grand Sphinx s'incline profondément devant vous et étend à vos pieds une patte grande ouverte dans laquelle il vous invite à monter. Il vous dépose ensuite délicatement sur sa large échine, juste en avant de ses vastes ailes dorées, avant de vous demander :

- Où désires-tu aller, mon seigneur ?

- Là où j'ai toujours vécu, dans les Mont Al Rack-hâm, à la Tour de Maître Gorfindalf ! vous écriez-vous gaiement.

D'un vigoureux battement d'ailes, le Grand Sphinx s'arrache aussitôt du sol. En prenant de l'altitude, il décrit un large cercle au-dessus de la Clairière des Rêves sur laquelle vous jetez un dernier regard avant de tourner vos yeux vers le nord, la richesse et la sagesse éternelle. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

### 103

Après en avoir discuté, vous préférez poursuivre votre quête chacun de votre côté. Vous prenez congé l'un de l'autre en vous souhaitant mutuellement bonne chance. Considérant que vous avez finalement opté pour la solution la plus sage - car la recherche de la Clairière des Rêves reste à vos yeux un but strictement personnel -, vous retournez vous coucher en bâillant. Une fois réveillé, rendez-vous au [28](#).

### 104

Trois cadavres gisent dans l'herbe à vos pieds, ceux de vos assaillants et - hélas ! - celui d'Issel, fauché par la mort avant que vous n'ayez pu envoyer son meurtrier le rejoindre. Le cœur lourd, vous vous penchez sur la dépouille de votre infortuné compagnon, quand quatre hommes en armes surgissent des arbres à l'autre extrémité de la clairière et se précipitent vers vous. Trop éprouvé par le dur combat que vous venez de livrer, vous n'avez aucune chance de sortir victorieux d'un nouvel affrontement, surtout aussi inégal ; la raison vous commande de fuir, et, bien qu'à contrecœur, vous lui obéissez sans discuter, prenant immédiatement vos jambes à votre cou pour vous engouffrer dans l'étroit tunnel qui vous avait amené. Après avoir franchi la cascade d'un bond, vous vous enfoncez dans la forêt sans cesser de courir, ne vous arrêtant, à bout de souffle, qu'après avoir mis une saine distance entre cette prétendue clairière magique et vous. La triste fin d'Issel vous accable profondément, mais n'entame en rien votre détermination à trouver la véritable Clairière des Rêves. Vous vous remettez bientôt en route, animé d'une froide résolution. Rendez-vous au [211](#).

### 105

Vous continuez de suivre la piste pendant des heures et des heures. Elle prend brusquement fin au milieu de la végétation. Il n'y a plus devant vous qu'un épais sous-bois, et, bien que le soleil

déclinant vous indique que vous faites toujours face au nord, vous vous y frayez un chemin droit devant vous sans en tenir compte. Continuez de progresser dans l'épaisse végétation jusqu'au [334](#).

## 106

Penché au bord du puits, vous ne pouvez qu'assister impuissant à la brève agonie de votre compagnon. Son corps brisé a un dernier sursaut, puis dans un cri étouffé il rend le dernier souffle et retombe, inerte. Détournant vos yeux du regard exorbité de son cadavre, vous tournez la tête vers la lointaine extrémité de la salle, pour découvrir avec stupéfaction que le trône sur lequel reposait le vieillard endormi est maintenant vide ! Vous souvenez-vous de la mise en garde du dragon ? Si vous décidez de vous réveiller, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez poursuivre ce Rêve, rendez-vous au [278](#).

## 107

### DOUBLE JEU VOTRE PROPRE CHOIX

CHOIX [269](#) 27

D'ISSEL [292](#) [310](#)

## 108

A la réflexion, l'idée d'attaquer Issel vous paraît tout bonnement stupide. Vous secouez la tête comme pour mieux la chasser de votre esprit, en vous demandant ce qui a bien pu vous faire imaginer une telle absurdité. Mais, presque au même instant, Issel dégaine brusquement son épée et se rue sur vous. Son attaque est si soudaine que vous avez à peine le temps de faire jaillir votre arme du fourreau pour parer ses premiers coups et répliquer. (Avant de commencer à vous battre, assurez-vous que vous possédez bien les totaux exacts d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire.) Le combat est si furieux qu'il vous est pratiquement impossible d'utiliser la magie, mais,

sûr de votre force, vous n'éprouvez de toute façon pas le besoin d'y faire appel. Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [277](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [145](#).

## 109

Mortellement blessés, les deux crocodiles dérivent sur quelques mètres au fil du courant, rougissant l'eau de leur sang, avant que leurs congénères ne surgissent de toutes parts et commencent à les dévorer encore vivants en se disputant féroce ment les meilleurs morceaux dans une curée sauvage. Tout occupées à leur joyeux festin, les charmantes créatures ne vous prêtent plus la moindre attention. Vous pouvez traverser la rivière à la nage sans être aucunement inquiété. Mais, à l'instant même où vous posez le pied sur la rive opposée, un soudain bruit de branches brisées vous fait sursauter. Vous vous mettez aussitôt en garde et un puissant phacochère surgit avec fracas de la végétation. Il vous charge tête baissée, pointant ses redoutables défenses droit sur vous ! S'il vous reste suffisamment de points d'ENDURANCE, vous pouvez tenter d'utiliser contre lui le Sortilège de la Botte Mortelle.

**PHACOCHÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous survivez à ce nouveau combat, rendez-vous au [224](#).

## 110

Vous n'avez pas plus l'un que l'autre envie d'aider ces individus à torturer le dragon, ni de perdre votre temps à tenter de les en dissuader. Ce qui vous importe est de regagner au plus vite la surface de la Clairière des Rêves pour y achever vos quêtes respectives. Si leur accomplissement suppose la souffrance d'un dragon, c'est bien regrettable, mais qu'y pouvez-vous ? Après avoir pris poliment congé du magicien et de ses compagnons, vous tournez les talons et remontez par où vous êtes venus jusqu'à la Clairière des Rêves. Lorsque vous débouchez à l'air libre, le spectacle que vous découvrez vous fige de terreur : la

gigantesque silhouette du Grand Dragon, parfaitement libre de ses mouvements et exempt de toute blessure, se dresse de toute sa hauteur au-dessus de vos deux corps paisiblement endormis. Issel réalise le premier ce qui se prépare : - Non ! hurle-t-il en se précipitant avec l'énergie du désespoir vers la formidable créature. Mais il est déjà trop tard : deux énormes pattes s'abattent sur vos chétives enveloppes charnelles et les écrasent comme deux vulgaires cancrelats. Votre aventure s'achève ici.

## 111

Vous vous approchez à pas prudents du dormeur insouciant ; il se retourne dans son sommeil, ouvre les yeux et, vous apercevant, bondit sur ses pieds en portant d'un même mouvement la main à la garde de son épée. Allez-vous faire aussitôt demi-tour pour détalier à toutes jambes dans la forêt (rendez-vous au [236](#)), dégainer votre épée (rendez-vous au [308](#)) ou avancer lentement vers lui en levant la main droite en signe de paix (rendez-vous au [321](#)) ?

### DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX      [236](#) [308](#) [321](#)

CHOIX [129](#)                      [236](#) [308](#) [98](#)

D'ISSEL Autre                      [236](#) [308](#) [321](#)

## 112

Prenant soin de dissimuler la fureur qui vous anime, vous vous écartez lentement de la source, puis vous vous tournez brusquement vers Issel en faisant jaillir votre arme du fourreau. Il est stupéfait, et vous profitez de son moment d'hésitation avant d'empoigner son arme pour vous ruer sauvagement sur lui et lui assener un terrible coup de taille. Bondissant comme un chat, il évite de justesse votre lame sifflante et vous fait face, brandissant son épée, une lueur mortelle dans les yeux. Avant de repartir à l'Assaut, assurez-vous d'avoir bien mis à jour les totaux

d'**HABI**LETÉ et d'**ENDURANCE** d'Issel sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [307](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [300](#).

### 113

Sans vous être consultés, c'est pratiquement d'un même mouvement que vous faites tous deux volte-face avant de détalier, filant comme deux flèches vers le couvert salvateur des arbres qui entourent la clairière. Mais, alors qu'il ne vous reste plus que quelques enjambées à parcourir pour atteindre l'abri de la végétation, une force magique vous saisit en pleine course ; vous vous retrouvez tous deux figés comme deux statues de sel, incapables de faire un pas de plus ! Ce sortilège est l'un des plus puissants que vous ayez jamais vus à l'œuvre, et l'identité de son auteur ne fait guère de doute dans votre esprit. Au prix d'un effort surhumain, Issel parvient péniblement à tourner la tête de quelques degrés vers l'arrière et vous annonce que l'ermite s'avance lentement vers vous, la tête penchée et le front plissé, concentrant toute sa puissance sur le sortilège qui vous paralyse. Réfléchissant à toute vitesse, vous imaginez bien un moyen de vous tirer de cette situation périlleuse - pour ne pas dire désespérée ! Mais cette solution d'extrême urgence ne peut être mise en œuvre qu'à deux conditions essentielles : l'un de vous dispose-t-il du Sortilège de Télékinésie, et pouvez-vous dépenser à vous deux les 8 points d'**ENDURANCE** que nécessite son emploi dans une situation aussi extrême ? Si c'est le cas, rendez-vous au [49](#). Si vous ne pouvez satisfaire à ces conditions, rendez-vous au [69](#).

### 114

Écartant une branche basse qui vous barre la route, il vous semble apercevoir, sur votre droite, quelques taches de couleur parmi le vert et le brun de la végétation. Vous vous en approchez en rampant silencieusement et découvrez, bien dissimulé derrière un épais fourré, un spectacle des plus insolites. Toutes

sortes d'êtres à l'apparence vaguement humaine sont rassemblés au pied d'un arbre au tronc colossal, assurément l'un des grands ancêtres de la forêt. Ces hommes et ces femmes - si l'on peut les nommer ainsi - sont tous horriblement contrefaits, affligés de monstrueuses malformations : les uns, tels de grotesques cyclopes, n'ont qu'un œil implanté de travers au milieu du front, d'autres ont les bras et les jambes atrocement tordus et rabougris - quand ils ne sont pas absents ou au contraire en surnombre - et il y en a encore dont la peau bourgeonne d'ignobles pustules purulentes, sans parler de ceux dont l'aspect est impossible à décrire ! Tous ces pauvres hères forment maintenant un cercle autour du grand arbre et entonnent une sorte de mélopée au rythme très lent. Vous vous approchez le plus près possible pour tenter d'en saisir les paroles. Rendez-vous au [47](#).

## 115

Vous sortez la statuette de votre sac et vous la placez sur le sol, face aux tentures. Puis, vous en approchant à pas de loup, vous les tirez brusquement en vous jetant sur le côté, découvrant une créature aussi hideuse que terrifiante. Bien qu'à demi accroupi, le monstre mesure plus de trois mètres de haut et sa tête de lion surmonte un corps simiesque à la fourrure d'une blancheur spectrale, affublé de six paires de bras terminés chacun par une impressionnante rangée de six longues griffes ! Aussitôt découvert, il émet un sourd grondement en découvrant des crocs luisants qui ornent une gueule terrifiante et se met à scruter la pièce de ses yeux cruels. A l'instant où ils se posent sur la statuette, ils s'immobilisent, soudain fixes et absents. Totalement hypnotisé par l'objet magique, le monstre est comme statufié, incapable du moindre geste. C'est pour vous le moment ou jamais d'aller jeter un coup d'œil à l'intérieur du tombeau. Rendez-vous au [65](#).

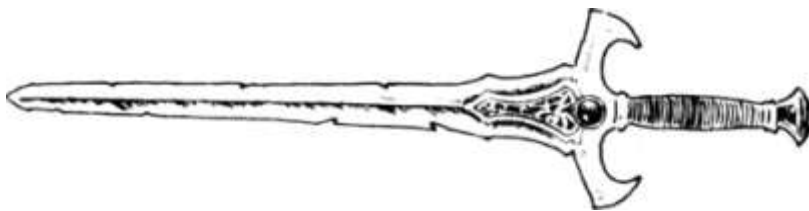
## 116

Contre toute attente, votre attaque désespérée est couronnée de succès : le ver géant est brutalement arrêté dans sa course ! Vous

vous aidez mutuellement à vous extirper des fourrés où vous êtes allés rouler après l'avoir frappé, tout étonnés d'être encore en vie. De brefs tremblements spasmodiques agitent quelques instants l'énorme masse gélatineuse, puis elle retombe inerte. Après vous être assuré que le monstre a définitivement cessé de bouger, vous vous en approchez à pas prudents pour examiner la carcasse de plus près, mais vous battez aussitôt en retraite en voyant qu'il se met soudain à luire d'un éclat surnaturel. Dans les instants qui suivent, les contours de la gigantesque silhouette s'estompent peu à peu sous vos yeux ébahis. Lorsqu'elle a totalement disparu, c'est un squelette humain qui gît à sa place sur la piste !

- Substitution magique ! murmurez-vous, sidéré, en réalisant ce qu'était réellement ce ver géant : quelque malheureuse victime d'un sortilège lancé par un sorcier ou un magicien doté de terrifiants pouvoirs, à moins que ce ne soit ce magicien lui-même qui ait choisi de prendre cette apparence monstrueuse.

En tuant le ver, vous avez brisé le sortilège. Qui pouvait être ce magicien, et quel était son but ? Ce n'est en tout cas pas en restant plantés comme deux piquets au milieu de la piste que vous parviendrez à résoudre ce troublant mystère, et, songeant qu'elle pourrait fort bien être fréquentée par d'autres créatures de cette charmante espèce, vous convenez qu'il serait beaucoup plus agréable de cheminer parmi les arbres et les fourrés. Rendez-vous au [253](#).



Les contours de la pièce se stabilisent rapidement et sont bientôt parfaitement nets.. Bien que vous n'aperceviez aucune sorte de lampe, le plafond rayonne d'une douce lumière qui vous permet d'observer chaque détail. Sur deux côtés, les murs sont garnis de



rayonnages vides ; de lourdes tentures d'un pourpre sombre masquent le plus éloigné de vous et le dernier est entièrement couvert d'étranges peintures murales représentant des dragons et d'autres créatures extraordinaires. La pièce est entièrement vide, à l'exception d'un imposant tombeau de marbre rose recouvert d'un massif couvercle de métal doré. Allez-vous regarder ce qui se cache derrière les tentures (rendez-vous au [206](#)), ouvrir le tombeau (rendez-vous au [65](#)) ou prononcer l'Incantation de Sens du Danger (rendez-vous au [101](#))?

## 118

Tournant le dos à l'entrée de la grotte, vous vous frayez un chemin parmi les arbres qui bordent l'escarpement rocheux. Après quelques pas, vous vous rendez compte que la végétation qui vous entoure prend une étrange apparence : brins d'herbes, buissons et troncs d'arbres perdent rapidement leurs couleurs sous une épaisse couche de givre qui ne tarde pas à se transformer en une solide croûte de glace. A chaque pas, vous vous sentez saisi par un froid de plus en plus pénétrant qui vous gèle jusqu'aux os et vous contraint bientôt à vous arrêter. Claquant des dents et grelottant de tous vos membres, vous vous retournez pour constater que seul le chemin qui mène à l'entrée de la grotte semble épargné par cette soudaine glaciation. Quel que soit l'occupant de cette grotte, il tient manifestement à vous attirer à lui, que vous le vouliez ou non ! Après une brève réflexion, c'est encore le feu qui vous paraît l'arme la plus efficace pour lutter contre le froid : en déchaînant le terrible Sortilège de la Main de Feu, peut-être parviendrez-vous à briser l'étau glacial de cette redoutable puissance magique ? Si vous pouvez et voulez utiliser ce sortilège, rendez-vous au [3](#). Si vous ne pouvez en faire usage, ou si vous voulez avant tout découvrir qui a une telle envie de vous rencontrer, rendez-vous au [136](#).

## 119

Vous avancez aussi discrètement que possible sous les arbres pour vous arrêter à la lisière d'une petite clairière faiblement illuminée par les flammes dansantes d'un petit feu de camp qui achève de se consumer. Près de son foyer repose la silhouette solitaire d'un homme enveloppé dans un manteau de voyage semblable au vôtre, apparemment endormi. Ce spectacle vous laisse perplexe : pour oser allumer ainsi un feu au cœur de la Forêt des Gémissements et s'endormir à côté sans prendre la moindre précaution, soit la stupidité de cet inconnu n'a d'égale que son inconscience, soit il est si redoutable qu'il estime n'avoir rien à craindre ! Allez-vous vous approcher de lui pour essayer de faire connaissance (rendez-vous au [111](#)) ou faire prudemment demi-tour pour regagner votre propre campement (rendez-vous au [174](#)) ?

## 120

Vous savez parfaitement que vous n'avez pas exploré ces deux endroits car nous savons, tout aussi parfaitement, que c'est positivement impossible ! La courtoisie la plus élémentaire nous interdisant d'employer à votre égard des qualificatifs tels que « tricheur », nous nous bornerons à vous faire remarquer que votre aventure s'achève ici.

## 121

Cela n'a pas été sans mal, mais vous êtes enfin venu à bout du terrible ermite dont le cadavre ensanglanté gît maintenant à vos pieds dans la poussière du chemin. Toutefois, votre victoire ne vous procure aucune joie, car le vieux démon est parvenu à prendre la vie d'Issel avant de succomber sous vos coups. Le cœur débordant de chagrin et de rage impuissante, vous maudissez une dernière fois le cruel vieillard et crachez sur sa dépouille avant de vous tourner vers le corps inerte de votre infortuné compagnon. Vous vous recueillez quelques instants au-dessus de lui, vous demandant qui va désormais régner sur

Franzos, avant d'accomplir la dernière chose que vous puissiez faire pour votre ami, l'ensevelir aussi décemment que possible. Après lui avoir placé son épée sur la poitrine et croisé les deux mains sur la garde, vous lui rabattez le capuchon de son manteau sur le visage et édifiez autour de lui un cairn sommaire en utilisant les pierres qui bordent la piste. Ce triste devoir accompli, ne pouvant rien faire de plus pour votre infortuné compagnon, vous vous remettez en route. Après quelques minutes de marche, la piste s'arrête devant la haute barrière au pied de laquelle se découpe la massive silhouette du Grand Sphinx. La créature magique s'incline respectueusement à votre arrivée et clame de sa voix caverneuse :

- Salut à toi, Darian, puissant et immortel magicien !

Ses paroles ne vous remplissent que d'une joie mitigée. A la pensée d'Issel, vous vous demandez combien d'amis vous verrez encore mourir au cours de la longue vie qui vous attend. Mais le Sphinx interrompt le cours de vos sombres pensées en abaissant jusqu'à vous une de ses énormes pattes. Il vous invite à y prendre place. Cela fait, il vous soulève dans les airs et vous dépose délicatement à califourchon sur sa large échine dorée, juste en avant de ses vastes ailes, et vous demande :

- Sa seigneurie peut-elle avoir la bonté d'indiquer à sa modeste monture où elle désire aller ?

Cette phrase vous arrache malgré vous un sourire, et vous vous écriez joyeusement :

- Dans les Monts Al Rackhâm, à la Tour de Maître Gorfindalf, mon brave !

Le Sphinx sourit et, sur un bref hochement de tête, déploie ses larges ailes et s'élève sans effort dans les airs. Prenant de l'altitude, il décrit un large cercle au-dessus de ce qui fut la Clairière des Rêves, puis pique droit vers le nord au-dessus de la sombre Forêt des Gémissements. Il vous semble soudain apercevoir très haut dans le ciel le reflet du soleil sur les ailes de

bronze d'une autre gigantesque créature. Mais cet éclat fugitif disparaît bientôt, vous laissant seul face à votre destin prometteur. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

## 122

Vous êtes l'un et l'autre parvenus à vous convaincre que le nuage qui s'étend sous vos pieds n'est qu'une illusion et que vous ne risquez en aucun cas de passer à travers et de tomber dans le vide. Effectivement, dès que vous avez fait ensemble un pas en avant, il s'évanouit et vous vous retrouvez de nouveau sur le sol de marbre, au pied de l'estrade qui supporte le trône du vieillard endormi. Ce dernier ouvre aussitôt les yeux et, se dressant de toute sa hauteur, vous demande d'une voix impérieuse vos noms et les raisons de votre présence. Après quelques instants d'hésitation, vous lui révélez sans enthousiasme ce qu'il veut savoir, l'un après l'autre. Il écoute attentivement vos réponses, puis garde un moment le silence, se contentant de hocher la tête gravement, comme perdu dans ses pensées. Enfin, il se tourne vers vous et vous déclare : - Jeune magicien, 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. Ses paroles vous donnent envie de sauter de joie, mais vous vous efforcez de rester impassible et d'écouter avec attention ce qu'il va dire à Issel, vers lequel il se tourne maintenant.

- Quant à vous, Issel, reprend-il d'une voix troublante, je crains que vous n'obteniez jamais ce que vous êtes venu chercher.

Issel se renfrogne comme s'il venait de recevoir un jet glacé sur le dos, et lui demande d'un air aussi impatient qu'agacé ce qui pourrait l'empêcher de reconquérir le trône de ses ancêtres. A cette question le vieillard répond avec un sourire sardonique qui vous met aussitôt sur vos gardes :



122 *Le vieillard fait jaillir son épée du fourreau et bondit sur Issel.*

- C'est très simple, c'est moi qui vais détrôner cet usurpateur à ta place. Ne me reconnais-tu donc 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 à ta place dans le monde des vivants !

Sur ces mots, il fait jaillir son épée du fourreau avec la rapidité d'un fauve et bondit sur Issel. Mais, anticipant son attaque traîtresse, vous avez dégainé votre épée juste à temps pour parer le coup mortel destiné à votre ami, lui laissant le temps d'empoigner à son tour son arme. Vous allez combattre à deux contre un, mais la partie n'est pas gagnée d'avance, car l'aïeul d'Issel est un maître légendaire dans l'art de manier l'épée. Il vous attaquera alternativement l'un après l'autre, en commençant par Issel.

**ISSEL I<sup>er</sup> HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4**

Si Issel trouve la mort au cours du combat, rendez-vous aussitôt au [241](#). Si vous êtes tous deux en vie après avoir vaincu le vieillard vindicatif, rendez-vous au [222](#).

### **123**

Le vieillard retors ne cherchera plus jamais à gruger personne. Son corps ensanglanté gît maintenant dans l'herbe au côté de celui de son acolyte. Mais vous n'avez guère le temps de vous féliciter mutuellement de votre superbe victoire, car quatre hommes armés surgissent des arbres à l'autre extrémité de la clairière et se précipitent vers vous en poussant d'horribles jurons, visiblement décidés à venger leurs deux compères. Vous avez tous deux gaspillé une bonne partie de vos forces dans le combat que vous venez de livrer, et vous ne vous sentez ni l'un ni l'autre en état d'en livrer immédiatement un second, surtout à deux contre quatre ! Aussi détalez-vous sans perdre une seconde vers l'entrée du tunnel dans lequel vous vous engouffrez. Quelques instants plus tard vous jaillissez à l'air libre en traversant la cascade d'un bond et vous vous enfoncez dans la

forêt sans ralentir votre course, ne vous arrêtant, à bout de souffle, qu'une fois certains d'avoir définitivement semé les détrousseurs de la fausse Clairière des Rêves. Dès que vous pourrez à nouveau respirer normalement, rendez-vous au [107](#).

## 124

A mesure que vous approchez de la source, vous ressentez de plus en plus nettement la présence d'une force magique extrêmement puissante. Vous vous arrêtez prudemment à quelques mètres du vieillard, qui rejette son capuchon en arrière et vous déclare d'une voix douce : - Bienvenue, jeunes Rêveurs ! Voici la Source des Miroirs, dont je suis le gardien. Approchez-vous et vous pourrez y plonger vos regards avec moi. Allez-vous accepter son invitation et vous avancer jusqu'au bord de la source (rendez-vous au [88](#)) ou attaquer sauvagement ce vieillard si fragile en apparence (rendez-vous au [171](#)) ?

## 125

- L'honnêteté, répondez-vous, et le large sourire que vous voyez se dessiner sur la face du Sphinx vous indique aussitôt que vous ne vous êtes pas trompé.

- C'est bien la réponse que j'attendais, mon jeune ami, vous dit-il en vous reposant doucement sur le sol. Garde-la toujours en mémoire, Darian. Tout l'or du monde ne pourra jamais corrompre le cœur d'un honnête homme.

Puis, vous désignant la piste qui se prolonge de l'autre côté de la barrière, il ajoute :

- Suis ce chemin pendant quelques minutes et tu arriveras à la Clairière des Rêves. Et maintenant, adieu et bonne chance !

Après avoir remercié et salué le Grand Sphinx, rendez-vous au [188](#) en gardant bien ces paroles en mémoire.

## 126

L'esprit troublé par ce que vous venez de voir, vous vous tournez vers Issel, qui semble en proie au même désarroi, pour échanger vos impressions à voix basse. Il refuse comme vous de croire que ce qu'il a vu puisse être autre chose qu'une illusion et n'a lui aussi qu'une envie : décamper au plus vite. Rendez-vous au [306](#).

## 127

Vous ne possédez pas encore assez d'indications pour pouvoir localiser la Clairière des Rêves. Il faudrait pour cela que vous découvriez d'autres points de repère indiqués sur la carte. Allez-vous grimper à un arbre du haut duquel vous serez peut-être en mesure d'en reconnaître un, voire plusieurs (rendez-vous au [30](#)), suivre à tout hasard le petit sentier qui serpente entre les arbres à quelques mètres de vous (rendez-vous au [8](#)) ou psalmodier l'Incantation de Sens du Danger pour essayer de détecter l'aura de puissantes ondes magiques qui doit entourer la clairière (rendez-vous au [309](#)) ?

## 128

Après avoir marché pendant quelques minutes entre les arbres, vous débouchez sur une petite clairière au centre de laquelle s'élève un gigantesque monument de pierre. Taillé dans le granit, ce puissant obélisque culmine à environ soixante mètres et repose sur une large plate-forme circulaire, également taillée dans le roc. En vous en approchant, vous remarquez, gravée au bas d'une de ses faces, l'inscription suivante :

### AUX CHERCHEURS DE RÊVES

Tout homme va cherchant 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.

Cet énigmatique avertissement ne vous paraît guère encourageant et ne fait que renforcer la pesante sensation de



danger qui, dans votre esprit, est associée à la Clairière des Rêves, et va croissant depuis le commencement de votre aventure. Néanmoins, vous disposez maintenant de deux précieux points de repère pour vous orienter, la Grotte Scintillante et l'Obélisque. En examinant soigneusement la carte, vous découvrez non sans joie qu'une piste passe juste à côté de l'Obélisque et continue presque en ligne droite jusqu'à la Clairière des Rêves. Jetant aux orties toutes vos sombres pensées, vous vous mettez immédiatement à sa recherche. Il ne vous faut que quelques minutes pour le trouver entre les arbres et vous vous y engagez aussitôt d'un pas rapide, dans l'espoir d'atteindre la clairière avant la tombée de la nuit. Marchez sans vous arrêter jusqu'au **15**.

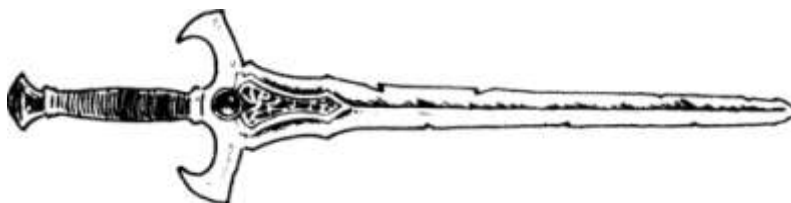
## 129

Ce qui arrive ensuite n'est pas à proprement parler très bon pour vous deux ; c'est le glas de votre séjour dans la Clairière des Rêves qui sonne ! Dans un sourd grondement, le sol tremble sous vos pieds et finit par se déchirer brutalement sous la formidable poussée du prodigieux Gardien de la Clairière des Rêves, qui jaillit à l'air libre en battant majestueusement des ailes. Les yeux étincelant de fureur du dernier des Grands Dragons s'abaissent sur vous, et le monstrueux rugissement qu'il pousse alors vous pétrifie de terreur. L'instant d'après, sa queue gigantesque se détend brusquement en sifflant dans l'air et s'abat comme une formidable massue sur vos chétives personnes, vous écrasant comme deux misérables insectes. Votre aventure s'achève ici.

## 130

La descente est interminable et épuisante, et plus vous vous enfoncez dans les profondeurs du sombre puits, plus vous sentez la présence d'une intense activité magique sous vos pieds. Au bout d'un temps qui vous a paru infini, vous parvenez enfin à distinguer vaguement le fond du puits dans l'épaisse obscurité qui vous entoure. Lorsque vous l'avez atteint, vous vous retrouvez face à une massive porte de bois renforcé de métal,

hermétiquement verrouillée et paraissant d'une solidité à toute épreuve. Alors que vous vous efforcez de réfléchir aussi calmement que possible au moyen de sortir de cette impasse, la lourde poignée de la porte commence à bouger. Vous reculez aussitôt de plusieurs pas et vous vous mettez en position de combat. Dans un grincement sinistre, la porte pivote de quelques centimètres, puis s'ouvre à la volée, livrant passage à une silhouette vêtue d'une longue robe noire, qui vous jette à terre avec une force inouïe. Elle rejette son capuchon en arrière, dévoilant une terrifiante tête de mort aux orbites garnies de deux yeux perçants qui luisent d'un sinistre éclat vert. Vous sentez avec horreur le formidable pouvoir magique de la créature s'emparer de vous sans qu'il vous soit possible d'esquisser le moindre geste, plongeant inexorablement votre corps et votre esprit dans un profond engourdissement. Un instant plus tard, vous sombrez dans l'inconscience. Dès que vous vous sentirez revenir à vous, rendez-vous au [223](#).



**131**

Bien décidé à vendre chèrement votre peau, vous continuez fermement de faire face à l'ermite, rassemblant jusqu'à vos dernières parcelles d'énergie avant de déchaîner la foudre destructrice de la

Main de Feu. Mais, au même instant, Issel rompt brutalement le combat et s'enfuit lâchement à toutes jambes ! Désormais seul face au terrible ermite magicien, vos maigres espérances de victoire s'envolent irrémédiablement en fumée ; fumée dans laquelle vous disparaîsez quelques instants plus tard, lorsque, de son index braqué sur vous, jaillit un ultime éclair de feu... Votre aventure s'achève ici.

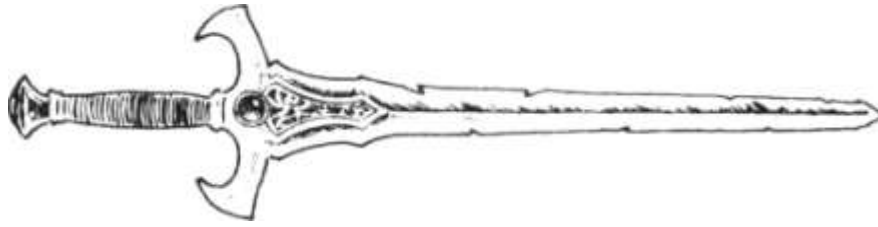
## 132

En palpant les contours du mur, vous découvrez qu'un des motifs ésotériques qui y sont gravés dissimule un minuscule levier. Dès que vous l'avez actionné, une partie du mur pivote silencieusement, révélant une sorte de niche au fond de laquelle se trouve une petite porte basse. Ses gonds rouillés et l'épaisseur de la couche de poussière qui la recouvre semblent indiquer qu'elle n'a pas été utilisée depuis bon nombre d'années, mais, au prix de quelques efforts vigoureux accompagnés d'une bordée de jurons bien sentis, son antique poignée consent enfin à tourner dans un affreux grincement. Baissant la tête, vous pénétrez prudemment dans un étroit tunnel suintant d'humidité et infesté de toiles d'araignées. Au bout de quelques dizaines de mètres, votre progression est interrompue par une dalle verticale taillée dans une roche à l'aspect presque métallique, qui obstrue totalement le passage. A votre surprise, il vous suffit d'une bonne poussée pour la faire basculer et dans votre élan vous manquez de la suivre au fond du gouffre béant qu'elle masquait ! Penché au-dessus du vide, vous constatez qu'il s'agit d'un puits vertical et presque cylindrique dont le fond se perd dans l'obscurité. Partant de la paroi opposée, une vertigineuse volée de marches taillées dans le roc s'enfonce en décrivant une spirale sans fin dans ses profondeurs. Prenant votre élan, vous bondissez au-dessus du vide et atterrissez en souplesse sur la marche la plus proche, puis vous commencez à descendre. Rendez-vous au [130](#).

## 133

Enfin libres et hors de danger, vous parcourez des yeux la clairière à la recherche de celui qui vient de tenter de vous rayer tous deux du monde des vivants. A la lueur blafarde de la lune déclinante, vous distinguez tout juste une fugitive silhouette encapuchonnée qui file à toutes jambes vers le couvert des arbres, de l'autre côté de la clairière. Malheureusement elle est bien trop loin pour que vous ayez la moindre chance de la rattraper. Tous deux aussi furieux que troublés, vous installez votre campement au milieu de la clairière pour le reste de la nuit

et montez la garde à tour de rôle jusqu'au matin. Dès que le soleil sera levé, rendez-vous au [139](#).



## 134

Côte à côte, vous vous approchez avec précaution de l'entrée du tunnel, découvrant une volée de marches basses qui s'enfoncent dans l'obscurité. Vous vous engagez à tâtons dans la pénombre. Au bout d'un temps qui vous paraît interminable, vous commencez à distinguer une vague lueur tremblotante loin vers le bas. Elle devient de plus en plus intense à mesure que vous vous enfoncez sous terre. Vous débouchez finalement dans une vaste caverne éclairée par les flammes dansantes de nombreuses torches fixées aux parois, mais vous vous figez aussitôt sur place à la vue du stupéfiant spectacle qui s'y déroule. Tout au fond de la caverne, vous reconnaissez la monstrueuse silhouette du Grand Dragon qui vous a accueillis lors de votre arrivée à la clairière. Mais ce qui vous étonne le plus, ce n'est pas tant de retrouver ici cette prodigieuse créature que de constater qu'elle est prisonnière de puissants et invisibles liens magiques qui l'immobilisent totalement et l'empêchent d'utiliser ses fantastiques pouvoirs. Un groupe de six hommes - trois guerriers d'aspect redoutable armés d'énormes épées et trois magiciens vêtus de leur longue robe noire avec leurs bâtons de pouvoir - l'assaille de tous côtés. De fulgurants éclairs de feu s'abattent sans relâche sur le corps du dragon dont la couleur de bronze disparaît sous le rouge des flots de sang qui jaillit des dizaines de blessures béantes et sous le noir des brûlures qui réduisent sa peau à quelques lambeaux à demi calcinés - chose que vous auriez jusqu'ici crue parfaitement impossible, car les dragons, créatures de feu, y sont en principe insensibles ! Une seule explication possible : les éclairs que les magiciens projettent sur

le grand Gardien ne sont pas de feu ordinaire, mais de pure énergie magique. Bien que modeste apprenti magicien, vous êtes capable d'imaginer quels pouvoirs et quelles forces prodigieuses il faut mettre en œuvre pour réduire ainsi à l'impuissance une si formidable créature ; la maîtrise et l'adresse de ces trois magiciens vous laissent pantois. Assurément, ils figurent parmi les plus grands maîtres de cet art ! Avec d'extrêmes précautions, vous vous avancez tous deux de quelques pas pour mieux voir, et vous ne pouvez vous empêcher de grimacer douloureusement lorsqu'un nouvel éclair de feu vient frapper de plein fouet les chairs atrocement meurtries du dragon et lui arrache un terrible rugissement de souffrance. Rendez-vous au [232](#).

### 135

Poursuivant votre route sur la piste qui longe désormais la rivière, vous arrivez bientôt à un endroit où le cours d'eau se rétrécit pour plonger dans une étroite ravine. Simultanément, la végétation qui borde votre chemin du côté opposé s'épaissit considérablement, bientôt impénétrable aux yeux les plus perçants, ce qui vous rend quelque peu nerveux tant l'endroit vous semble propice à une éventuelle embuscade. Vos craintes sont justifiées : deux étranges silhouettes décharnées surgissent des fourrés à quelques mètres devant vous et s'avancent vers vous d'une démarche traînantes en brandissant des tridents de fer rouillé d'une longueur inquiétante. Leur allure et l'épouvantable puanteur de chair en décomposition qui agresse vos narines à mesure qu'ils se rapprochent ne laissent aucun doute dans vos esprits : vous allez devoir affronter des zombies ! Ce combat s'annonce périlleux ; en effet, même si ces deux répugnantes créatures sont relativement lentes et maladroitement, la longueur de leurs tridents leur permet d'attaquer les premières et, surtout, elles sont dotées d'une **ENDURANCE** exceptionnelle car elles ne connaissent ni la fatigue ni la douleur. Votre seule solution, pour les rendre incapables de brandir leurs armes contre vous, est de les réduire en bouillie, de les hacher méthodiquement. Même la magie n'a aucun effet sur elles et tirer un double as ne peut suffire à les mettre hors de combat.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE                    6                    10

Second ZOMBIE                    7                    10

Si vous êtes tous deux victorieux, rendez-vous au [293](#). Si vous êtes vainqueur, mais qu'Issel périt au cours du combat, rendez-vous au [63](#).

## 136

La force invisible vous attire au fond de la grotte, et vous vous retrouvez face à un vieillard voûté et au teint parcheminé, penché sur une table de pierre encombrée de grimoires et de rouleaux de parchemins jaunis. Il paraît tout d'abord ignorer totalement votre présence et continue imperturbablement de compulsier l'ouvrage étalé devant lui, comme s'il ne vous avait pas vu entrer. Puis, sans même lever les yeux sur vous, il se met à vous parler d'une voix usée par les ans. - Tôt ou tard, ceux qui cherchent la Clairière des Rêves viennent à moi, vous dit-il. Mais il en est peu qui possèdent le pouvoir que je sens en toi, jeune Darian. En vérité, tu pourrais devenir avec les ans l'égal des plus grands magiciens. Alors pourquoi perdre ton temps dans la vaine poursuite d'un rêve chimérique ? De tous temps, les plus puissants d'entre nous se sont consacrés à percer le mystère de la transmutation du plomb en or et aucun n'y est jamais parvenu, pas même, tu le sais bien, ton maître, le grand Gorfindalf. Si le secret de la Pierre Philosophale existait réellement, lui ou un autre l'aurait découvert. Crois-moi, Darian, tu cours après une chimère. Ta quête est vouée à l'échec.

Vous vous refusez à croire les paroles défaitistes de cet étrange ermite, et vous lui demandez s'il peut vous fournir une preuve formelle de ce qu'il affirme.

- Hélas, je n'en ai aucune ! soupire-t-il en relevant la tête vers vous, et vous comprenez aussitôt que vous parlez à un aveugle.

Pendant un instant, ses yeux morts restent fixés sur vous, comme pour soupeser votre force d'âme. Mais vous déclarez d'une voix ferme :

- En ce cas, je poursuivrai ma quête jusqu'au bout.

- Je n'avais guère l'espoir de te faire changer d'avis, répond le vieillard avec un haussement d'épaules résigné. Mais je me devais d'essayer. Qu'il en soit donc ainsi ! Si tu ne veux pas de mes conseils, accepte néanmoins un présent qui pourra t'être utile dans ta folle entreprise.

Sur ces mots, il claque des doigts et un petit disque d'or gravé de runes, accroché à une chaîne d'argent, traverse l'espace qui vous sépare en flottant dans l'air. Vous saisissez l'objet et l'examinez avec curiosité, tandis qu'il poursuit :

- Cette amulette renferme une matrice d'énergie magique. Dès que tu la porteras, tu pourras en utiliser la puissance pour lancer tes sortilèges et tu pourras ainsi préserver tes propres forces lorsque tu auras besoin d'en faire usage.

Allez-vous le remercier et passer avec respect l'amulette autour de votre cou (rendez-vous au [344](#)) ou refuser ce qui n'est peut-être qu'un cadeau empoisonné (rendez-vous au [296](#)) ?

## 137

La tour mesure plus de cent mètres de haut pour quelque vingt mètres de diamètre et elle est construite dans une pierre semblable à du marbre, mais veinée d'or et polie comme un miroir sur lequel se réfléchissent les rayons du soleil qui lui donnent cet aspect entièrement doré. Une large ouverture voûtée s'ouvre à sa base, révélant un intérieur brillamment éclairé. L'endroit semble désert, mais pas à l'abandon ; probablement

était-il encore occupé tout récemment. Sans plus vous poser de questions, vous entrez dans la tour. Rendez-vous au [275](#).

## 138

Vous vous glissez doucement dans l'eau et commencez à nager vers la rive opposée. Arrivé à mi-distance, vous remarquez un tronc d'arbre qui descend le courant dans votre direction, et vous ralentissez légèrement afin d'éviter qu'il ne vous heurte. Mais lorsqu'il n'est plus qu'à quelques mètres, vous vous rendez compte avec horreur que ce que vous aviez pris pour un tronc est en réalité un alligator qui pique maintenant droit sur vous. Ses longues mâchoires grandes ouvertes offrent le ravissant spectacle de leurs interminables rangées de crocs ! Vous avez intérêt à réagir vivement si vous souhaitez atteindre la rive opposée en un seul morceau !

**ALLIGATOR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [12](#).

## 139

L'aube vous surprend aussi éveillés et pressés de quitter cet endroit l'un que l'autre. Si vous avez perdu quelques points d'**ENDURANCE** durant la nuit ou le jour précédent, votre sommeil bref mais réparateur vous permet de rétablir votre total d'**Edu-RANCE** à son niveau initial avant de vous remettre en route, toujours vers le sud. Rendez-vous au [342](#).

## 140

Estimant que la position la plus sûre est encore le centre de la clairière, car une vue bien dégagée sur les alentours diminue les risques d'une éventuelle attaque surprise, vous allez y déposer vos sacs et vos manteaux, dînez frugalement puis établissez des tours de veille. Rendez-vous au [139](#).



## 141

L'objet placé sur cette table est un morceau de bois pétrifié, passablement informe, mais dont semble émaner un certain pouvoir magique. Vous vous en emparez pour le mettre dans votre sac. Allez-vous maintenant examiner l'objet placé sur la table située un peu plus loin, toujours sur la gauche de la pièce (rendez-vous au [294](#)), celui posé sur la table qui est contre le mur directement opposé, à droite (rendez-vous au [255](#)), sur celle qui est contre le mur de droite le plus éloigné (rendez-vous au [243](#)), ou préférez-vous vous intéresser à la porte de bronze (rendez-vous au [297](#)) ?

## 142

Toutes les grottes semblent inoccupées, et vous en choisissez une d'assez faibles dimensions et peu profonde pour établir votre bivouac. Après un dîner frugal, Issel s'enveloppe dans son manteau et s'endort presque aussitôt. Vous prenez le premier tour de garde. Vers le milieu de la nuit, quelques bruits suspects provenant de l'extérieur vous tirent subitement de la torpeur qui vous envahissait. D'un bond, vous êtes sur pied et vous vous dirigez sans bruit vers le seuil de la grotte. Vous scrutez les ténèbres mais la chute de quelques cailloux rebondissant autour de vous, immédiatement suivie d'un sourd grondement, vous oblige à vous rejeter brutalement en arrière - pour retomber sur l'estomac de votre compagnon endormi ! Une avalanche de pierres et de rochers s'abat dans un fracas épouvantable juste à l'endroit que vous occupiez la seconde d'avant ! Lorsque le nuage de poussière se dissipe enfin, vous ne pouvez que constater les dégâts : l'unique issue de votre abri est obstruée. Libérant de votre poids le pauvre Issel qui, le souffle coupé, n'a pas encore eu le temps de se remettre de son rôle de matelas improvisé, pas plus que de comprendre les causes de ce réveil un tantinet brutal, vous vous relevez et examinez l'amas rocheux qui bloque votre sortie. A votre grand soulagement, un léger souffle d'air frais vous caresse le visage, indiquant que vous n'êtes pas hermétiquement murés. Déplaçant une grosse pierre avec

d'infinies précautions, vous parvenez bientôt à dégager un petit orifice par lequel vous pouvez apercevoir le ciel étoilé. Vous retournez expliquer à Issel ce qui s'est passé et ce que vous venez de découvrir. Puis vous discutez de ce que vous allez maintenant faire. Allez-vous entreprendre immédiatement de dégager l'entrée de la grotte (rendez-vous au [197](#)) ou préférez-vous avant toute chose prononcer l'Incantation de Sens du Danger (rendez-vous au [66](#)) ?

### 143

En dépit de votre attitude pacifique, l'inconnu brandit son épée d'un geste menaçant et s'avance vers vous, une lueur sauvage dans les yeux, ne vous laissant d'autre choix que de dégainer votre épée pour l'affronter. Pour connaître l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre adversaire, demandez à Issel de vous indiquer ses propres totaux - car c'est lui que vous venez de rencontrer ! - et 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 d'entre vous qui possède le total d'Agilité le plus élevé attaquera le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé), et vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Passé le premier Assaut, il vous sera possible de cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera de baisser les armes, l'affrontement devra se poursuivre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#). Si vous tombez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [93](#).

### 144

Puisque vous avez décidé de partager vos Rêves, demandez à Issel de vous indiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Auparavant, vous aurez pris soin de ramener votre total d'**ENDURANCE** à son niveau initial, en vous assurant qu'Issel n'oublie pas de faire de même. Ensuite, trouvez dans l'herbe un

endroit confortable où vous étendre côte à côte et endormez-vous. Lorsque vous rouvrirez les yeux, rendez-vous au [59](#).

## 145

Maintenant qu'Issel n'est plus qu'un cadavre baignant dans son sang à vos pieds, toute la fureur et la sauvagerie qui vous habitaient durant le combat vous quittent subitement. Vous contemplez avec incrédulité la dépouille de celui qui fut votre compagnon et ami, incapable de comprendre comment vous avez pu en arriver là. En y réfléchissant, vous vous dites que vous avez tous deux été victimes d'un fourbe sortilège. Vous placez l'épée d'Issel sur sa poitrine et lui croisez les mains sur la garde avant de commencer tristement à ramasser des pierres le long du chemin pour recouvrir son corps d'un cairn qui le mettra au moins à l'abri des charognards. Vous vous demandez qui, désormais, montera sur le trône de Franzos. Cet ultime devoir accompli, vous repartez le cœur lourd en direction de la Barrière du Sphinx. Dès que vous l'aurez aperçue, rendez-vous au [102](#).

## 146

Sans geste brusque, vous écartez ostensiblement votre main de la garde de votre épée et restez parfaitement immobile tandis que les hommes en vert s'approchent de vous. Apparemment convaincus de vos intentions pacifiques, ils ne vous prennent pas votre arme et se contentent de vous interroger brièvement sur les raisons de votre présence dans la forêt avant de vous inviter courtoisement mais fermement à les suivre, d'abord le long de la piste, puis dans le sous-bois jusqu'à un espace dégagé au milieu duquel s'élève un arbre gigantesque entouré d'autres baobabs moins développés. En levant la tête, vous remarquez que leurs puissantes branches soutiennent de nombreuses et vastes plateformes de bois reliées entre elles par un réseau d'échelles et de passerelles de corde, le tout formant une véritable ville suspendue. Hommes, femmes et enfants, tous vêtus de vert, vaquent paisiblement à leurs occupations. Votre escorte vous mène au pied du plus grand arbre et vous fait grimper à une



**146** *L'un des gardes vous montre discrètement le  
chef du Peuple de la Forêt.*

longue échelle. Au terme d'une ascension aussi vertigineuse qu'interminable, vous prenez pied sur une large plate-forme où vous attendent deux hommes. L'un d'eux, un homme d'âge mûr assis dans un modeste fauteuil de bois, n'est autre que le chef de cet étrange Peuple de la Forêt, vous glisse discrètement à l'oreille l'un des gardes avant de vous conduire devant lui. Quant à l'autre, qui se tient légèrement en retrait et vous observe d'un regard perçant sous ses sourcils broussailleux, vous n'avez besoin de personne pour savoir qu'il s'agit d'un magicien dont les pouvoirs sont largement supérieurs aux vôtres, sa puissante aura ne pouvant échapper à votre regard d'initié. En sa présence, il serait pour vous aussi dangereux qu'inutile de tenter de recourir à la magie. Vous vous contentez de répondre avec calme et franchise aux nombreuses questions du chef du Peuple de la Forêt sur vous et votre quête. Après vous avoir écouté, il vous regarde un moment en souriant, puis, à votre grand étonnement, il vous déclare tranquillement de sa voix posée :

- Vous avez de la chance, Darian ; sans le savoir vous vous êtes grandement rapproché de votre but. La Clairière des Rêves n'est qu'à quelques heures de marche d'ici et nous connaissons bien les chemins qui y mènent. Mes hommes vont vous y conduire sur-le-champ. Adieu et bonne chance, jeune magicien, je vous souhaite de faire de beaux Rêves !

Après l'avoir chaleureusement remercié, rendez-vous au [265](#).

**DOUBLE JEU**

**CHOIX 296**

**D'ISSEL Autre VOTRE PROPRE CHOIX**

**265 [230](#) 265**

## 147

Lorsque vos paupières s'ouvrent à nouveau, le décor n'a pas changé, vous êtes toujours dans la Clairière des Rêves. A votre côté, Issel a lui aussi ouvert les yeux et il a l'air aussi surpris et désappointé que vous. La situation ne lui paraît toutefois pas aussi claire qu'elle le semble car, suggère-t-il, peut-être êtes-vous en ce moment en train de Rêver, en dépit des apparences. Il y a un moyen aisé d'en avoir le cœur net : la magie n'étant d'aucun pouvoir dans votre dernier Rêve, si elle n'a pas plus d'effet maintenant c'est que vous êtes bel et bien en train de Rêver. Allez-vous prononcer un sortilège ou une incantation (rendez-vous au [251](#)) ou laisser Issel s'en charger (rendez-vous au [343](#)) ?

## 148

Un pas de plus, et la salle de marbre tout entière s'évanouit en fumée. Vous vous retrouvez au centre d'une vaste arène. Le vieillard endormi se trouve toujours à quelques dizaines de mètres devant vous sur son trône surélevé, mais entre lui et vous se dresse une épouvantable créature hybride dont le colossal corps humain est surmonté d'une énorme tête de taureau : un minotaure ! Dès qu'il vous aperçoit, il vous charge si furieusement que vous avez à peine le temps de saisir vos armes. Il ne peut vous attaquer qu'à tour de rôle, mais prenez garde : ses redoutables cornes vous causeront la perte de 4 points d'ENDURANCE chaque fois qu'elles vous toucheront !

**MINOTAURE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 14**

Si vous parvenez à tuer ce monstre et survivez tous deux, rendez-vous au [149](#). Si par malheur Issel trouve la mort au cours de la bataille, rendez-vous au [34](#).

## 149

Malgré sa force prodigieuse, le monstrueux minotaure n'a pu résister à vos assauts conjugués ; il s'écroule lourdement à vos pieds, souillant le sable de l'arène de son sang noir. A l'instant où

il pousse son dernier soupir, l'arène s'évanouit et vous vous retrouvez dans la salle de marbre, au fond de laquelle le vieillard semble toujours dormir sur son trône, bien que vous soyez désormais convaincus qu'il feint l'assoupissement. Sans avoir besoin de vous consulter, vous vous avancez résolument vers lui, mais le décor de votre Rêve se modifie à nouveau. Vous vous retrouvez en train de marcher sur ce qui a l'aspect, la texture et la nuance d'un nuage vapoureux ! Imperturbable, le vieillard continue de dormir sur son trône flottant sur de blanches nuées. Vous vous interrogez fébrilement et la panique vous gagne. Qui pourrait-être assez idiot pour croire qu'un nuage peut supporter son poids ? Certainement pas vous ! C'est pourtant ce dont vous allez devoir maintenant vous convaincre. Vous vous concentrez de toutes vos forces sur cette seule idée : vous pouvez marcher sur ce nuage ! Il vous faut déployer de tels efforts pour vous en persuader que vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lancez ensuite deux dés afin de vérifier si vous avez su convaincre votre esprit assez fermement. Si le résultat est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [122](#). S'il est inférieur à 8, rendez-vous au [166](#).

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [122](#) [166](#)

**CHOIX**                              [200](#) [89](#) [207](#)

**D'ISSEL**                              Autre [122](#) [166](#)

## 150

Si Issel, avant tout préoccupé par la poursuite de sa quête, tourne les talons pour regagner la surface de la clairière, vous vous sentez quant à vous tout bonnement incapable de quitter cet endroit en laissant ces tortionnaires poursuivre tranquillement leur lâche besogne.

- Ne comptez pas sur moi pour jouer les apprentis bourreaux ! vous écriez-vous d'un ton beaucoup plus assuré que vous ne l'êtes réellement. Si vous ne cessez pas immédiatement de

torturer cette créature, je saurai vous y contraindre par la force ! Sur ces mots, vous faites jaillir votre épée du fourreau tout en vous préparant à lancer vos plus puissants Sortilèges d'Attaque. Comme vous le craigniez, votre farouche attitude n'impressionne guère vos adversaires. Ceux-ci se contentent, dans un premier temps, de ricaner en se gaussant de vos paroles présomptueuses. Puis le plus imposant des guerriers se détache du groupe.

- Celui-là, qu'on me le laisse ! lance-t-il d'un air goguenard à ses compagnons avant de s'avancer vers vous en balançant avec nonchalance sa lourde épée.

Presque au même instant, un des magiciens lève négligemment l'index et un foudroyant éclair de feu raye du monde des vivants le brave Issel qui venait de faire demi-tour et accourait à votre secours. Poussant un hurlement de rage mêlée de désespoir, vous vous ruez telle une bête sauvage sur votre féroce adversaire.

**CHAMPION HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [208](#).

## 151

Le magicien accepte de vous laisser seuls quelques instants et vous vous écartez de quelques pas en compagnie d'Issel. Votre compagnon commence à parler mais vous l'arrêtez aussitôt d'un geste discret, car l'incantation mineure que vous venez de murmurer par précaution vous apprend que le magicien utilise ses pouvoirs pour vous écouter à distance. Préférant ne pas risquer de lui révéler le fond de vos pensées, vous êtes contraints de prendre votre décision séparément. Allez-vous accepter l'offre du magicien et vous joindre aux guerriers pour torturer le dragon (rendez-vous au [331](#)), retourner à la surface de la clairière afin de poursuivre votre quête (rendez-vous au [110](#)) ou tenter de persuader ces hommes de cesser de tourmenter le Gardien de la Clairière des Rêves (rendez-vous au [284](#))?



## DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	<a href="#"><u>110 284 331</u></a>
	<a href="#"><u>30 110 150 261</u></a>
CHOIX	<a href="#"><u>157 26 284 97</u></a>
d'issel	<a href="#"><u>319 26 313 331</u></a>

### 152

Vous vous glissez dans les fourrés en longeant la barrière sur la droite, dans l'espoir de la contourner. Mais à peine avez-vous parcouru plus de vingt mètres qu'une énorme patte velue descend du haut de la barrière et, vous saisissant par le col, vous extirpe des buissons tandis que retentit le grondement d'une voix caverneuse : - Il est vain de tenter de se soustraire au regard du Sphinx, dit-elle.

Vous entendrez la suite au [159](#).

### 153

Vous suivez la piste plusieurs heures avant d'arriver au pied d'un haut et puissant rempart de bois qui la barre dans toute sa largeur et se prolonge de part et d'autre dans la forêt, empêchant toute progression. Avant que vous n'ayez pu échanger une parole, vous voyez une énorme tête surgir au sommet de la barrière et deux grands yeux d'un noir de charbon viennent se fixer sur vous. - Hum, oh, oh ! fait le monstre d'une voix caverneuse en se penchant par-dessus le rempart, offrant à vos regards ses deux puissantes ailes repliées sur son échine dorée. Voici deux petits Rêveurs, si je ne m'abuse, n'est-ce-pas ? Parfait, parfait... Sur ces mots, il abaisse deux énormes pattes velues qui vous saisissent et vous soulèvent dans les airs comme deux fétus. Rendez-vous au [210](#) pour savoir quel sort vous réserve le Grand Sphinx.

## 154

Secouant énergiquement la tête, vous refusez l'un et l'autre d'accorder le moindre sou au mendiant. Mais, alors que vous tournez les talons pour reprendre votre route, il bondit sur ses pieds en brandissant son épée, roulant des yeux et ricanant comme un dément, et se jette sur vous en poussant un hurlement sauvage. Vous parvenez de justesse à esquiver sa soudaine attaque en vous jetant sur le côté, mais vous avez senti la lame frôler votre cou en sifflant ! Sans lui laisser le temps de revenir à la charge, vous dégainez tous deux votre épée pour ramener ce fou furieux à la raison. D'une manière définitive. D'un Assaut à l'autre, le mendiant vous attaquera à tour de rôle, en commençant par vous.

**MENDIANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Si après l'avoir tué vous êtes tous deux en vie, rendez-vous au [22](#).  
Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [181](#).

## 155

Choisissez celui qui devra escalader l'arbre. Le grimpeur ainsi désigné va devoir ensuite lancer les dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'Agilité pour parvenir sans difficulté à la cime de l'arbre. Dans le cas contraire, il perd pied en cours d'ascension et chute lourdement sur le sol, perdant 2 points d'**ENDURANCE** qu'il ne devra pas oublier de retrancher de son total avant d'effectuer une nouvelle tentative. Lorsque le grimpeur aura atteint le sommet de l'arbre, rendez-vous au [14](#).

## 156

Lorsque vous ouvrez lentement les yeux, la Clairière des Rêves a disparu. Vous vous trouvez à l'entrée d'une pièce octogonale coiffée d'un dôme. Juste devant vous, au centre de la pièce, des jets de liquide bleuté décrivent d'élégantes arabesques au-dessus d'une fontaine de marbre fin, répandant dans l'air de subtils parfums de fleurs rares. En levant la tête, vous remarquez sur le



156 *A votre réveil vous vous trouvez à l'entrée d'une pièce octogonale coiffée d'un dôme.*

dôme des traces de fresques aux couleurs passées, à demi effacées. Sur votre droite et votre gauche, quatre petites tables d'obsidienne précieusement ouvragées sont disposées symétriquement contre quatre des murs. Sur chacune d'entre elles est posé un étrange objet. Enfin, dans le mur situé en face de l'endroit où vous vous tenez s'ouvre une massive porte de bronze dont les deux lourds battants sont gravés de runes indéchiffrables. Allez-vous examiner l'objet placé sur la première table à droite (rendez-vous au [255](#)), l'objet sur la table située plus loin sur votre droite (rendez-vous au [243](#)), celui posé sur la table qui se trouve immédiatement sur votre gauche (rendez-vous au [141](#)), ou celui qui est sur la table située plus loin sur la gauche (rendez-vous au [294](#)) ou souhaitez-vous d'abord vous intéresser à la porte de bronze (rendez-vous au [297](#)) ?

## 157

Encore sous le coup de la tension et des efforts que vous avez fournis au cours de vos Rêves, vous faites quelques pas autour de la clairière pour vous relaxer puis vous allez vous asseoir côte à côte au bord de la source afin de discuter de la situation. A l'évidence, lorsque deux Rêveurs sont réunis dans la clairière ils se retrouvent fatalement ensemble dans un seul et même Rêve. Vous n'avez donc guère d'autre choix que de consacrer vos prochains Rêves exclusivement à la quête de l'un, puis à celle de l'autre. Après avoir rapidement tiré au sort, vous décidez de Rêver d'abord à la transmutation de l'or en plomb, puis, en cas de succès, à la reconquête du trône d'Issel. Si jamais vous deviez échouer dans les deux cas, l'un de vous devrait alors quitter la clairière le temps de laisser l'autre tenter de réaliser seul son propre Rêve. Vos décisions ainsi arrêtées, vous prenez le temps de vous restaurer et de vous reposer un moment pour reprendre des forces (rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau initial) avant de retourner vous allonger et de vous endormir en vous concentrant tous deux sur la recherche de la Pierre Philosophale. A votre réveil, rendez-vous au [147](#).

Avançant prudemment entre les arbres, vous parvenez bientôt à un petit espace découvert. Là, une scène peu banale s'offre à vos yeux. Un homme vêtu comme vous d'un long manteau de voyage se tient, l'épée à la main, au-dessus d'un corps atrocement mutilé qui n'a plus d'humain que le nom. L'inconnu tourne la tête vers vous à votre approche, mais vous ne pouvez vous empêcher de fixer d'un regard stupéfait les restes qui gisent à ses pieds... et continuent de remuer faiblement ! L'aspect répugnant des chairs de cette créature et l'épouvantable odeur qu'elles dégagent ne laissent aucun doute dans votre esprit : il s'agit bel et bien d'un zombie ! Relevant les yeux vers l'inconnu, vous le dévisagez avec un mélange de crainte et de respect. Bien peu d'hommes seraient capables de faire preuve d'assez de courage et d'habileté guerrière pour venir ainsi à bout d'une entité aussi redoutable qu'un mort vivant ! En même temps, vous vous interrogez. Quelle attitude adopter face à cet étranger ? Allez-vous dégainer votre épée et vous jeter sur lui, car l'individu vous semble trop dangereux pour prendre le risque de le laisser vous surprendre (rendez-vous au [56](#)) ou jugez-vous plus sage de vous avancer lentement vers lui en levant la main droite en signe de paix (rendez-vous au [93](#)) ?

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [56](#) [93](#)

**CHOIX**                      [118](#) [56](#) [143](#)

**D'ISSEL**                    Autre [56](#) [93](#)

Vous soulevant comme un fétu, le Grand Sphinx vous amène à la hauteur de ses yeux avec un sourire inquiétant qui vous dévoile deux impressionnantes rangées de crocs luisants.

- Eh bien, mon petit Rêveur, gronde-t-il de sa puissante voix caverneuse, es-tu prêt à subir mon épreuve ? J'espère que tu aimes les énigmes. Si tu es capable de résoudre celle que je vais te soumettre, je te laisserai passer. Dans le cas contraire... Il n'achève pas sa phrase, se contentant de jeter un regard flegmatique vers une petite pile d'ossements humains située au pied de la barrière pour que vous soyez fixé sur ce qui vous attend en cas d'échec.

- Par ailleurs et avant toute chose, poursuit le monstre, je tiens à tout hasard à te prévenir que s'il te venait l'idée saugrenue d'utiliser la magie contre moi, tu risquerais d'être cruellement déçu. Ce genre d'enfantillages n'a pas le moindre effet sur moi, même si je suis parfaitement capable de sentir tes petits pouvoirs, jeune magicien, mais il n'y a rien de tel pour me mettre de méchante humeur ! Une boule dans la gorge, vous lui assurez d'une voix étranglée que vous n'y songiez pas un seul instant avant de rassembler tout votre courage pour lui demander, en affichant un air aussi assuré que possible, de poser son énigme.

- Fort bien, gronde avec satisfaction la puissante créature, la voici :

J'habite dans le cœur des hommes, Je brille plus que le soleil,  
Des hommes tuent pour moi, Pour moi d'autres mourront ;  
Beaucoup parlent de moi, Et bien peu me possèdent. Que suis-je ?

La solution semble évidente mais, redoutant quelque piège caché, vous demandez au Sphinx de vous accorder quelques instants de réflexion.

- 'Si tu veux, admet-il, mais ne sois tout de même pas trop long, cette énigme est vraiment d'une facilité enfantine.

Il conclut ces paroles d'un gigantesque bâillement. Allez-vous répondre : l'or (rendez-vous au [228](#)), l'honnêteté (rendez-vous au [125](#)), ou le pouvoir (rendez-vous au [326](#)) ?



**160**

Tournant brusquement les talons, vous prenez vos jambes à votre cou en hurlant à Issel de vous suivre, mais il ne vous écoute pas et continue le combat avec l'énergie du désespoir. Vous traversez la clairière à toute vitesse et n'êtes plus qu'à quelques enjambées du rideau protecteur des arbres quand un puissant sortilège vous interrompt en pleine course. Luttant avec acharnement contre la force invisible qui paralyse votre corps, vous parvenez péniblement à tourner la tête vers l'arrière pour apercevoir l'ermite qui s'avance, une main tendue. Issel a manifestement subi le même sort que vous. Lorsque l'ermite arrive devant son corps aussi immobile qu'une statue de sel, vous apercevez le bref éclat d'une lame d'acier et le sang jaillit soudain à gros bouillons de la gorge de votre ami, tranchée d'une oreille à l'autre. Ses yeux agrandis par l'horreur prennent en quelques secondes l'aspect vitreux que donne la mort, mais son cadavre reste encore debout quelques instants avant de s'écrouler comme un pantin dont on aurait coupé les fils. L'ermite se dirige ensuite vers vous. Vous avez beau lutter avec l'énergie du désespoir, vous ne parvenez pas à vous libérer. Vos pouvoirs sont bien trop inférieurs aux siens, surtout maintenant qu'il peut entièrement les concentrer sur vous seul. Il est maintenant devant vous et vous pouvez contempler le rictus sardonique qui tord sa vieille face ridée tandis que s'élève à nouveau le poignard sanglant... Votre aventure s'achève ici.

- Le... la connaissance ? répondez-vous enfin d'une voix mal assurée.

Le large sourire qui illumine aussitôt la face bourrue du Sphinx vous rassure quant à têt sur la justesse de votre choix. Le monde autour de vous reprend son aspect solide, et vous vous tournez vers Issel, curieux de savoir comment l'épreuve s'est passée pour lui. Mais il n'y a plus d'Issel, l'autre patte du Sphinx est vide ! Voyant votre désarroi, la créature hoche la tête d'un air compréhensif.

- Je vois que tu t'inquiètes pour ton compagnon, mais n'aie crainte, il est sain et sauf. Je n'ai fait que le renvoyer car il n'était pas encore digne de pénétrer dans la Clairière des Rêves. Il devra simplement rechercher plus profondément les voies de la sagesse et de la vérité avant de tenter à nouveau de s'aventurer dans la forêt.

Sur ces mots, le Sphinx vous dépose délicatement sur le sol, avant d'ajouter :

- Quant à toi, jeune magicien, tu as su franchir l'épreuve avec succès, et tu ferais mieux de cesser de penser aux malheurs de ton ami car tu vas avoir besoin de tous tes esprits pour affronter ce qui t'attend à la Clairière des Rêves. Tu n'as qu'à suivre ce chemin, poursuit-il en vous désignant la piste qui se prolonge de ce côté-ci de la barrière, et tu y seras dans quelques minutes. Bonne chance, Darian, et n'oublie pas la réponse que tu m'as faite. La connaissance est, avec la sagesse, la chose la plus précieuse au monde.

Encore sous le coup de la disparition de votre ami, vous parvenez péniblement à bredouiller quelques vagues paroles d'adieu et de remerciement avant de vous engager sur la piste sinueuse qui conduit à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [188](#).



## 162

Soudain, le corps d'Issel s'entoure d'une lueur surnaturelle et sa silhouette s'évanouit, progressivement remplacée par celle du vieillard qui dormait sur son trône dans votre Rêve. Il ouvre les yeux et, dès qu'il vous aperçoit, bondit sur ses pieds avec une vigueur étonnante. Il fait jaillir son épée du fourreau et se précipite sur vous. Si vous disposez du Sortilège de Télékinésie, vous pouvez l'utiliser afin de l'immobiliser un moment pour essayer de lui parler (rendez-vous au [86](#)). Si vous n'en disposez pas ou ne désirez pas l'utiliser, il faut vous battre.

**VIEILLARD HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [330](#).

## 163

Dégainant sans bruit votre épée, vous franchissez le seuil de la grotte et pénétrez dans une sorte de corridor naturel aux parois rocheuses constellées de minuscules éclats de quartz qui brillent d'une lueur intérieure. A pas prudents, vous débouchez ensuite dans une large caverne dont les murs sont garnis de niches et d'étagères taillées dans le roc, chargées d'antiques grimoires, de pots et de récipients de toutes tailles. Sur une vaste table de pierre au centre de la grotte, un impressionnant et compliqué appareillage de cornues, d'éprouvettes, de spirales en verre ou en cuivre et d'autres instruments nécessaires à la pratique de l'alchimie laisse échapper quelques volutes de fumée accompagnées du glouglou musical des divers liquides aux couleurs étranges qui le parcourent et s'y mêlent. Vous vous approchez avec curiosité de cette installation qui ressemble en bien des points à celle de Maître Gor-findalf, mais vous sentez brusquement que vos jambes refusent de vous obéir : une force irrésistible vous attire vers le fond de la caverne ! Allez-vous tenter de briser cette force magique à l'aide du Sortilège de Télékinésie et fuir cet endroit (rendez-vous au [3](#)) ou jugez-vous

préférable d'attendre de voir à quelle sorte de magicien vous avez affaire et ce qu'il veut vous dire (rendez-vous au [136](#)) ?

## 164

Estimant que vous ne feriez que perdre votre temps à chercher d'hypothétiques points de repère, vous préférez vous en remettre à votre bonne étoile et vous enfoncez dans l'épaisse végétation, guidé par votre instinct. C'est malheureusement le moment que l'une et l'autre choisissent pour vous abandonner : alors que vous foulez un épais tapis de feuilles mortes, le sol se dérobe sous vos pieds et votre corps s'empale sur les pieux bien aiguisés qui garnissent le fond de la fosse au fond de laquelle vous venez de tomber. Une seule et brève pensée vous traverse l'esprit pendant que vous agonisez dans d'atroces souffrances : qui donc a bien pu installer ce piège mortel à un endroit pareil, et pourquoi ?

Une question qui demeurera sans réponse, car votre aventure s'achève ici.

## 165

Vous vous écartez de la source, très troublé par ce que vous venez d'y voir et l'esprit toujours perturbé par les puissantes émanations magiques de ce lieu étrange. Vous percevez soudain à l'extrémité de votre champ de vision la lueur métallique d'une épée qui s'abat sur vous... celle d'Issel ! D'un brusque bond de côté, vous parvenez de justesse à esquiver le coup et faites aussitôt jaillir à votre tour votre arme du fourreau, fermement déterminé à rendre à ce faux frère la monnaie de sa pièce. (Assurez-vous toutefois auparavant que les totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** dudit faux frère, que vous avez notés sur votre *Feuille d'Aventure*, sont à jour.) Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [307](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [300](#).

## 166

Malgré tous vos efforts, vous n'êtes pas parvenu à vous convaincre que vous pouviez marcher sur ce nuages et vous tombez brutalement dans le vide. Tournoyant sur vous-même, vous effectuez une chute interminable sans rien distinguer d'autre que les blanches volutes de la masse vaporeuse qui vous engloutit totalement... Vous sentez physiquement le sol se rapprocher de vous à une vitesse vertigineuse. Vous hurlez et fermez les yeux quelques secondes avant le fatal impact mais, au lieu de vous écraser, vous vous retrouvez subitement - et sans avoir ressenti l'ombre d'un choc - assis sur le sol ! Soulevant prudemment une paupière, vous réalisez avec stupeur que vous êtes de retour dans la Clairière des Rêves ! Vous vous êtes donc réveillé juste à temps pour échapper à la mort. Le corps d'Issel est toujours endormi à vos côtés ; il continue manifestement de Rêver et il vous faut attendre qu'il se réveille. Ne tenez pas compte des numéros qu'il pourrait vous communiquer votre compagnon dans son sommeil tant qu'il ne s'agira pas du 162 ou du 17. S'il s'agit du 162, rendez-vous au [162](#). Si c'est le 17, rendez-vous au [71](#).

## 167

Le terrible sortilège qui vient de frapper de plein fouet le Sphinx était assez puissant pour foudroyer n'importe quelle créature vivante, mais à votre stupeur il reste parfaitement impassible et se contente de froncer les sourcils avant de gronder avec mépris :

- La magie n'a aucun pouvoir sur moi, jeune imbécile ! Tu n'as pas été bien inspiré en agissant ainsi, car il est hors de question que j'autorise un individu qui adopte une aussi déplorable attitude à pénétrer dans la Clairière des Rêves. Adieu, Darian !

Sur ces mots, l'énorme patte du monstre se referme sur vous comme un étau et vous avez tout juste le temps d'entendre vos os craquer avec un bruit sinistre avant de sombrer dans le néant. Votre aventure s'achève ici.

## 168

L'Incantation de Sens du Danger vous révèle que quelqu'un d'autre utilise en ce moment un pouvoir magique non loin d'ici. Vous pouvez même savoir qu'il a lancé un Sortilège de Télékinésie extrêmement puissant, voire mortel. Sans oublier, si ce n'est déjà fait, de retrancher 1 point de votre total d'**ENDURANCE**, allez-vous vous diriger vers la source de cette activité magique (rendez-vous au [158](#)) ou préférez-vous vous en garder et contourner discrètement l'escarpement pour vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [211](#)) ?

## 169

Après avoir remercié vos nouveaux amis du Peuple de la Forêt, vous déclinez poliment leur invitation de vous joindre à un compagnon. Ils n'y voient aucun inconvénient et un petit groupe d'entre eux se met aussitôt en route avec Issel. Peu après, une petite escorte vous fait quitter à votre tour la Verte Cité par un étroit sentier qui s'enfonce en serpentant dans l'épaisse végétation de la forêt. Suivez vos guides jusqu'au [265](#).

## 170

Après vous être prudemment approchés l'un de l'autre, chacun de vous se présente et l'inconnu vous apprend qu'il est un aventurier sans le sou -mais non dépourvu de ressources ! - du nom d'Is-sel, et qu'il cherche la Clairière des Rêves par la magie de laquelle il espère reconquérir le trône de Franzos dont il affirme être l'héritier légitime. Après avoir discuté un moment avec cet homme, il vous faut prendre une décision : allez-vous continuer votre route en sa compagnie (dans ce cas, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* ses totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE**, dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez, puis rendez-vous au [5](#)) ou préférez-vous poursuivre seul votre route (prenez alors congé de lui et rendez-vous sans attendre au [262](#)) ?

Alors que vous venez de prendre en chuchotant votre décision, un brusque mouvement à l'extrémité de votre champ de vision vous alerte soudain et vous vous retournez juste à temps pour voir l'ermite lever la main. Presque aussitôt, un foudroyant éclair de feu jaillit de ses doigts tendus en direction d'Issel qui parvient de justesse à l'éviter au prix d'un acrobatique plongeon. Sans perdre de temps, vous contre-attaquez furieusement, mais constatez bien vite votre impuissance : vos sortilèges les plus mortels n'ont visiblement pas le moindre effet sur le vieillard, et Issel ne parvient pas à s'en approcher d'assez près pour le frapper de sa redoutable épée. Tout en rageant contre la très mauvaise tournure que prend ce combat, vous ne pouvez vous empêcher, en votre for intérieur, d'admirer en connaisseur la maîtrise et l'adresse de ce vieux magicien ! Vos chances de parvenir à le tuer sont à l'évidence infimes, et il ne vous laisse pas le moindre instant de répit pour échafauder une stratégie commune. Dans l'impossibilité de communiquer avec Issel, allez-vous décider de continuer à vous battre jusqu'au bout (rendez-vous au [270](#)), ou cesser le combat et tenter de vous enfuir (rendez-vous au [160](#))?

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**     [160](#) [270](#)

**CHOIX**                     [227](#) [113](#) [131](#)

**D'ISSEL**                    Autre [160](#) [270](#)

Issel, lui aussi, secoue la tête avec énergie et c'est d'une même voix que vous refusez catégoriquement de vous affronter dans ce combat fratricide. Puis vous vous taisez, serrant stoïquement les dents en attendant que la fureur du monstre s'abatte sur vous. A votre stupéfaction, la gigantesque créature au corps de bronze se

contente de sourire en hochant lentement la tête d'un air satisfait. Puis son énorme voix résonne de nouveau à vos oreilles.

- Voilà qui est bien, jeunes mortels, vous déclare-t-il avec gravité. 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 n'avez accompli que la partie la plus facile de votre quête, la plus dangereuse vous attend maintenant dans l'Univers du Rêve, 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 mortel peut se vanter de pouvoir contrôler ses Rêves ? Le véritable danger 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, sous les assauts de quelque émanation du mal qui sommeille au fond de vous comme en chaque être humain. Si par malheur vous deviez mourir ainsi, vos corps resteraient prisonniers de vos Rêves et les monstres qui vous auraient tués retourneraient à votre place dans le monde des vivants.

Abasourdis par ces terribles révélations, vous écoutez dans un silence religieux le Grand Dragon conclure son discours.

- Voilà pourquoi vos semblables nomment cet endroit la Forêt des Gémissements : 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 dans l'espoir désespéré de rejoindre l'Univers du Rêve auquel elles appartiennent. Elles 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 s'estompe sous vos yeux. Juste avant sa disparition totale, vous entendez une dernière fois l'écho de plus en plus lointain de sa voix caverneuse vous dire en guise d'adieu :

- Et maintenant, Rêvez bien ! Rêvez avec sagesse... Désormais seuls, vous ramassez vos sacs et allez vous désaltérer à la source, puis vous faites quelques pas avant de vous laisser tomber sur l'accueillante herbe tendre. Toute la fatigue accumulée pendant votre voyage pèse lourdement sur vos paupières. Vous sentez tous deux le sommeil vous gagner. Avant de vous y abandonner, vous devez prendre une décision en commun : allez-vous Rêver ensemble (rendez-vous au [36](#)) ou séparément (rendez-vous au [273](#)) ?

### 173

D'après la carte, vous êtes tout près d'un chemin qui mène directement à la Clairière des Rêves. Il ne vous faut que quelques minutes pour dénicher cette piste providentielle et vous vous y engagez sans hésiter. La forêt résonne de l'écho joyeux de vos voix enthousiastes. Marchez sans vous arrêter jusqu'au [153](#).

### 174

Rebroussant chemin sans bruit, vous regagnez votre campement dans la grotte et retournez vous coucher, votre curiosité satisfaite. Vous n'avez besoin de personne pour vous aider dans vos recherches et vous n'avez pas la moindre envie de connaître la réaction d'un inconnu brusquement réveillé en pleine nuit, car quelque chose vous dit qu'elle pourrait être passablement violente ! Dormez paisiblement et réveillez-vous au [203](#).

### 175

Bondissant dans le vide, vous parvenez à empoigner le premier barreau de l'échelle. La corde se tend brutalement et gémit sous votre poids, mais elle tient bon. Aussitôt votre équilibre rétabli, vous entamez la descente. Rendez-vous au [130](#).

C'est le cœur léger que vous poursuivez votre route sur la piste qui s'enfonce dans la forêt, riant et plaisantant, persuadés de toucher au but. Mais ce bel enthousiasme se dissipe brutalement à la vue des deux étranges silhouettes qui surgissent soudain des fourrés, à quelques pas devant vous. Leur démarche traînante et l'épouvantable odeur qui vient assaillir vos narines ne laissent aucune place au doute : ce sont des zombies ! Armés chacun d'un long trident de fer, les deux morts vivants ne vous laissent d'autre choix que de les affronter séance tenante, car il serait vain de tenter de les contourner en plongeant dans la végétation qui borde la piste, impénétrable à cet endroit. Le combat risque d'être particulièrement difficile ; même si ces répugnantes créatures sont relativement lentes et peu adroites, elles ignorent la fatigue comme la douleur et bénéficient ainsi d'une **ENDURANCE** extrêmement élevée. Rien ne sert d'atteindre leur cœur (ou quelque autre organe vital) puisqu'il a déjà cessé de battre, aussi un double as ne vous sera-t-il d'aucune utilité contre ces adversaires hors du commun, pas plus que la magie. Vous ne pouvez donc vous en remettre qu'à la force de vos épées et les tailler littéralement en pièces, disloquer et trancher leurs membres jusqu'à ce qu'ils ne soient plus en mesure de lever le petit doigt contre vous. La longueur de leurs tridents leur donne l'avantage de frapper les premiers.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	10
Second ZOMBIE	7	10

Si vous êtes victorieux, et l'un et l'autre toujours vivants, rendez-vous au [293](#). Si les zombies sont vaincus, mais qu'Issel trouve la mort au cours du combat, rendez-vous au [63](#).



## 177

Si vous possédez un oculaire, rendez-vous au [252](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

## 178

Le visage déformé par la colère, vous vous écartez de la source et dégainez votre épée, gardant malgré tout assez de sang-froid pour vous abstenir de lancer un sortilège dont les effets sont imprévisibles à proximité d'un lieu de pouvoir aussi puissant que la Source des Miroirs. Issel vous fait face et dégaine à son tour son épée. Son visage habituellement amical n'est plus qu'un masque de fureur, et vous comprenez qu'il est, comme vous, résolu à se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Avant d'engager le combat, assurez-vous que vous avez bien pris note des montants exacts de ses totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE**. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [307](#).

## 179

Vous acceptez volontiers de vous joindre à Issel pour aller jusqu'à la Clairière des Rêves et vous vous mettez bientôt tous deux en route. Une petite escorte de gardes du Peuple de la Forêt vous entraîne dans un dédale compliqué de sentiers tortueux à travers l'épaisse végétation de la forêt. Après plusieurs heures de marche, vous débouchez sur une nouvelle piste qui se termine bientôt en cul-de-sac, barrée dans toute sa largeur par une haute palissade de forts troncs d'arbres, qui se prolonge dans la forêt de part et d'autre. Les hommes en vert vous conduisent au pied du rempart au sommet duquel émerge bientôt une énorme tête dont les grands yeux d'un noir de charbon se fixent aussitôt sur Issel et sur vous.

- Salut à toi, Grand Sphinx ! déclare le chef de l'escorte en s'inclinant respectueusement devant l'étrange créature. 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, ahem, ça, nous allons voir... répond le monstre d'une voix profonde et rocailleuse en hochant lentement la tête. Remerciez bien votre chef et saluez-le de ma part. 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 descendent du haut de la barrière, vous saisissent et vous soulèvent dans les airs comme deux fétus. Rendez-vous entre terre et ciel au [210](#).

## 180

Vous plongez votre regard dans la source, et la surface de l'eau se met à onduler, envahissant par vagues successives la totalité de votre champ de vision dont les contours deviennent flous. Vous avez l'impression de tomber lentement dans la source depuis une grande hauteur, et, à mesure que vous vous en approchez, la scène qui s'y dessine devient de plus en plus nette. Concentrant toutes vos forces sur la Clairière des Rêves, vous voyez deux hommes marcher côte à côte sur une piste sinueuse au milieu de la forêt : Issel et vous-même. Vous vous entendez vous exclamer d'une voix joyeuse que vous n'êtes plus qu'à quelques minutes de marche de la Clairière des Rêves, et vous remarquez au même moment une expression inhabituelle et inquiétante sur le visage d'Issel qui semble seulement feindre de partager votre enthousiasme tout en vous lançant à la dérobée d'étranges regards obliques. Un instant plus tard, alors que vous vous voyez vous pencher en avant pour examiner la carte, il s'approche par-derrière en faisant mine de vouloir regarder par-dessus votre épaule, tire silencieusement un poignard de sous son manteau et vous tranche froidement la gorge. Il vous regarde vous effondrer sur le sol avec un odieux sourire de satisfaction. De nouvelles rides viennent alors troubler la surface de l'eau, et le terrifiant spectacle de votre propre cadavre baignant dans son sang devient flou, puis disparaît. Abasourdi par cette terrible vision, vous ne savez plus que penser : si elle reflète vraiment la vérité, Issel est prêt à tout pour vous empêcher d'atteindre la Clairière des Rêves, mais dans quel but ? Quoi qu'il en soit, la

situation exige que vous preniez une décision immédiate. Vous n'avez que deux choix possibles : croire en la réalité de votre vision, et dans ce cas tuer Issel sans lui laisser le temps de vous attaquer (rendez-vous au [112](#)), ou bien refuser d'y croire et accepter de lui faire confiance bien que vous le connaissiez à peine (rendez-vous au [126](#)).

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [112 126](#)

[272 178 165](#)

**CHOIX**                      [49 112 276](#)

**D'ISSEL**                    Autre [112 126](#)

## 181

Le mendiant s'effondre à vos pieds en poussant son dernier soupir, mais il a, hélas ! eu le temps d'envoyer votre nouvel ami le précéder dans la mort. Contemplant d'un œil morne les deux cadavres ensanglantés étendus dans l'herbe, vous ne pouvez vous empêcher de maudire ce mendiant et de verser une larme sur votre infortuné compagnon. Après être allé chercher de grosses pierres dans le lit de la rivière et les avoir assemblées au-dessus du corps d'Issel en un cairn rudimentaire pour mettre au moins sa dépouille à l'abri des charognards, vous vous efforcez de ramener vos pensées vers le but commun que vous vous étiez fixé : découvrir la Clairière des Rêves. Manifestement, la main de bois et le mendiant n'étaient que des appâts destinés à vous faire suivre le sentier qui s'enfonce sous la cascade pour vous attirer dans un piège. Aussi tournant le dos à la sépulture de votre compagnon, vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt, en direction du sud. Vous marchez toute la journée sans rencontrer d'autres difficultés que les obstacles que vous oppose l'épaisse végétation. A la nuit tombée vous installez votre bivouac au pied d'un arbre et somez rapidement dans un profond sommeil. A votre réveil, rendez-vous au [28](#).

## 182

La porte est toujours bloquée. Si vous pouvez faire appel au Sortilège de la Main de Feu et désirez l'utiliser, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez ne pas vous acharner et vous mettre à la recherche d'une autre issue, rendez-vous au [177](#).

## 183

A plusieurs reprises, Issel ferme les yeux en se concentrant de toutes ses forces pour tenter de se réveiller dans la clairière, mais sans le moindre résultat. Vous devez bientôt vous rendre à l'évidence : il lui est impossible de quitter ce Rêve. Vous devez vous résigner à le partager. Si ce n'est déjà fait, assurez-vous que vous avez bien noté ses totaux exacts d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, puis rendez-vous au [42](#).

## 184

Levant tous deux la main en signe de paix, vous vous avancez vers les six inconnus. Constatant que vos intentions ne sont pas belliqueuses, cinq d'entre eux retournent à leur besogne auprès du dragon dont les terribles rugissements de douleur retentissent à nouveau dans la caverne. Le sixième, un magicien, vient à votre rencontre et, vous ayant salués, vous demande qui vous êtes et ce que vous faites ici. Après avoir entendu vos explications, il a un petit sourire, mi-amusé, mi-indulgent, et vous déclare d'un air condescendant : - Je 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 ce 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 ici-bas. Si nous le torturons ainsi sans relâche - une tâche bien épuisante, je vous l'assure ! - c'est que tant qu'il souffre, son énorme puissance magique lui échappe et monte de son corps pour être captée par la clairière, qui en tire ainsi 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



184 *Le magicien vous montre le dragon qui donne sa puissance magique à la clairière.*

clairière perd tout pouvoir. Mais les choses seraient pires 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 se répandrait sur le monde ! Afin qu'une telle catastrophe ne puisse se produire, les Sages de trois Royaumes tiennent des réunions régulières où 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. Etourdiment, Issel lui fait alors remarquer que le procédé est malgré tout bien cruel. Le magicien part d'un grand éclat de rire, mais le regard noir qu'il lance en même temps à votre compagnon contredit son apparente bonne humeur et montre qu'il n'a pas du tout apprécié ses paroles imprudentes. - Bien sûr, c'est cruel ! rétorque-t-il en élevant la voix. C'est même très cruel, mais ce n'est 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 toute sa maudite race ! Une race de sales 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 nous ne le serons jamais assez avec une telle créature après tout ce qu'elle a fait, elle et ses semblables, au cours de sa longue vie malfaisante. D'ailleurs n'ayez crainte, ce monstre a la peau dure, il est capable d'en supporter bien davantage encore et nous accepterions volontiers l'appui de deux paires de bras supplémentaires. Venez donc vous joindre à nous !

Allez-vous accepter son offre sans plus vous poser de questions (rendez-vous au [331](#)) ou préférez-vous demander qu'on vous laisse en discuter entre vous (rendez-vous au [151](#)) ?

## 185

Bien que vous leviez la main en signe de paix, l'inconnu tire son épée et s'approche lentement de vous en position de combat. Allez-vous dégainer votre épée et vous battre (rendez-vous au [195](#)) ou tenter de le convaincre que vous ne lui voulez aucun mal (rendez-vous au [170](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX     [195](#) [170](#)

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

D'ISSEL                    Autre [195](#) [170](#)

## 186

Dès que vous avez franchi la lisière de la forêt 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. La végétation l'a maintenant presque totalement envahie et continue de se développer à une vitesse ahurissante, dans une cacophonie de craquements et de grincements. Plus rien ne distinguera bientôt le paisible espace où vous vous étendiez pour Rêver de la sombre immensité de la Forêt des Gémissements. Vous tournez le dos à ce spectacle chaotique pour suivre la piste sinueuse qui mène à la Barrière du Sphinx. Vous avancez d'un pas alerte, sentant dès à présent couler dans vos veines le puissant fluide de l'immortalité dont la douce chaleur vous fait vous sentir plus jeune et plus vigoureux que jamais. Vous vous mettez à penser qu'il est vraiment dommage d'avoir à partager un don si précieux avec Issel. Certes, il est maintenant roi, mais cela lui donne-t-il assez de sagesse et de connaissance pour faire bon usage de ce pouvoir divin ? En est-il vraiment digne ? Si vous estimez que vous feriez mieux de l'occire séance tenante, rendez-vous au [246](#). Si cette idée vous paraît totalement insensée, rendez-vous au [108](#).

## DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [246 108](#)

CHOIX [104 323 277](#)

D'ISSEL Autre [246 108](#)

### 187

- C'est l'or ! répondez-vous avec assurance. Mais le Sphinx ébauche un sourire navré et secoue lentement la tête en déclarant :

- Mon pauvre Darian, si tu penses que l'or est ce qu'il y a de plus précieux en ce monde, il te reste beaucoup à apprendre ! L'or n'est qu'un jouet, une jolie matière avec laquelle on peut façonner des babioles d'un agréable aspect, mais il n'a d'autre valeur que celle que lui donnent les hommes. Si tu crois vraiment qu'il s'agit là de la chose la plus précieuse au monde, tu n'as pas grand-chose à espérer de la Clairière des Rêves ! Tu n'es pas encore prêt, Darian, je dois te...

Vous vous sentez soudain défaillir et une pesante chappe d'obscurité et de silence s'abat sur vous, vous empêchant d'entendre les dernières paroles du Sphinx. Lorsque vous reprenez conscience et ouvrez les yeux, vous êtes allongé au beau milieu de la Grande Route de l'est, à l'endroit même où votre aventure avait commencé. Issel n'est en vue nulle part. Le soir tombe et de lourds nuages annonciateurs d'orage roulent dans le ciel. L'auberge de la Fin du Monde, dernier endroit civilisé où vous ayez passé la nuit avant d'entrer dans la forêt, se trouve à moins d'une heure de marche. Vous prenez sa direction d'un pas lent et désabusé... Ne soyez pas trop amer, rien ne vous empêche de tenter une nouvelle fois de pénétrer dans la forêt (en retournant au [1](#)), mais, pour l'instant, votre aventure s'achève ici.



Vous suivez pendant quelques minutes les méandres de la piste quand, au détour d'un dernier virage, vous vous figez sur place devant le spectacle qui s'offre à vos yeux. La Clairière des Rêves, qui s'étend maintenant devant vous, ne ressemble en rien à l'endroit sinistre que vous vous attendiez à découvrir au terme de votre périlleux voyage dans la ténébreuse Forêt des Gémissements. Vous avez sous les yeux un espace d'herbe tendre au centre duquel jaillit une petite source entourée de rochers moussus d'où s'écoule un ruisseau chantant qui ondule gracieusement jusqu'à la lisière des arbres avant de disparaître sous terre. Quelques saules pleureurs dispensent leur ombrage autour de la source et des myriades de fleurs multicolores embaument l'air de leur douce fragrance. Non loin de la source, deux gros rochers forment un abri naturel au-dessus d'un cercle régulier de pierres plus petites, noircies par les feux de camp de plusieurs générations de Rêveurs. La lumière dorée du soleil, filtrée par le feuillage, achève de donner à la clairière une atmosphère féerique et presque irréelle. Vous restez un long moment immobile, la contemplant d'un regard émerveillé, lorsqu'un léger souffle d'air venant de votre droite vous fait distraitement tourner le tête. Vous êtes soudain comme pétrifié, n'osant bouger un muscle ou seulement faire appel à vos pouvoirs magiques en apercevant la prodigieuse créature qui attend, impassible, à l'orée de la Clairière des Rêves, car c'est le dernier des Grands Dragons, le grand Bel Gath en personne ! La fabuleuse bête au gigantesque corps de bronze abaisse sans hâte son énorme tête jusqu'à vous et plonge ses grands yeux d'or dans les vôtres, mais vous détournez aussitôt la tête car la légende veut que la folie s'empare de quiconque ose soutenir le regard d'un dragon. Le cœur battant à tout rompre, vous ne pouvez vous empêcher de sursauter lorsque sa puissante voix caverneuse déchire soudain le silence :

- Sois le bienvenu à la Clairière des Rêves, Darian. Je suis le Gardien de ces lieux. Je dois m'assurer que tu es digne d'y Rêver avant de te laisser entrer. Incapable d'articuler un mot, vous vous

contentez d'opiner timidement du chef, mais la suite de ses paroles vous laisse pétrifié de stupeur :

- Fort bien, jeune magicien, alors frappe-moi de ton plus puissant sortilège !

Complètement abasourdi, vous n'arrivez pas à en croire vos oreilles. Comment cette gigantesque et invulnérable créature peut-elle vous demander de l'attaquer ? Sans doute le dragon veut-il à se moquer de vous ou, plus probablement, cherche-t-il une bonne excuse pour vous rayer du monde des vivants ! Mais qu'advient-il si vous refusez de lui obéir ? Si vous décidez d'attaquer le Gardien, rendez-vous au [29](#). Si vous jugez plus sûr de vous en abstenir, rendez-vous au [295](#).

## 189

Vous vous contentez d'un repas froid puis vous vous enveloppez frileusement dans votre manteau et parvenez tant bien que mal à trouver le sommeil. Vous vous réveillez au [203](#).

## 190

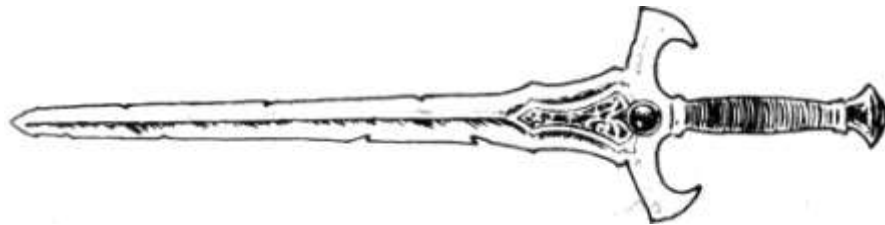
Issel n'aurait jamais dû lever l'épée contre vous : il vient de le payer de sa vie. Pourtant, une question ne cesse de vous trotter dans la tête alors que vous contemplez le cadavre ensanglanté de votre ancien ami gisant à vos pieds : et si malgré tout il avait eu raison ? Mais il est un peu tard pour changer d'avis. En relevant la tête, vous découvrez avec stupéfaction que les six hommes ont disparu et que le dragon, libre de tout lien, se dresse de toute sa hauteur devant vous !

- Misérable ver de terre ! rugit-il en faisant vibrer les parois de la caverne. Tu aurais dû être capable de discerner le Rêve de la réalité et, si tu l'as été, tu n'en es que plus stupide. Stupide et assassin ! Le moment est venu de payer le prix de ta lâche décision, indigne Rêveur !

Sur ces mots, une des gigantesques pattes du grand Bel Gath s'abat sur vous et vous raye du monde des vivants. Votre aventure s'achève ici.

### 191

Titubant comme un homme ivre, vous vous penchez sur la carcasse sanglante du minotaure qui gît dans l'herbe à vos pieds. Au moment où le monstre terrassé pousse son dernier râle, sa silhouette s'illumine d'une lueur surnaturelle et s'estompe, progressivement remplacée par celle d'Issel. Le cœur lourd, vous vous recueillez quelques instants sur la dépouille de votre infortuné compagnon avant d'accomplir la dernière chose que vous puissiez faire pour lui. La terre est meuble sous l'herbe de la clairière, et il ne vous faut pas plus de quelques minutes pour creuser une tombe où l'ensevelir décemment. Cet ultime devoir accompli, vous retournez vous allonger dans l'herbe et laissez le sommeil vous gagner. Dès que vos paupières s'ouvriront de nouveau, rendez-vous au [156](#).



### 192

Le foudroyant trait de feu qui jaillit de votre main pénètre droit dans la gueule béante du crocodile le plus proche, dont la tête explose littéralement dans une gerbe d'écume et de flammes. Aussitôt, le deuxième saurien se jette sur les restes encore fumants de son congénère et entreprend de les dévorer avec appétit sans plus vous prêter la moindre attention. Laisant le charmant animal à son joyeux festin et oubliant votre fatigue, vous en profitez pour filer aussi vite que possible vers l'autre rive en pataugeant dans l'eau peu profonde.

Au moment où vous prenez pied sur la berge opposée, un phacochère furieux jaillit du sous-bois et vous charge furieusement. S'il vous reste suffisamment de points d'ENDURANCE, vous avez tout juste le temps de lancer contre lui le Sortilège de la Botte Mortelle.

**PHACOCHÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous survivez à ce nouveau combat, rendez-vous au [224](#).

### 193

Lorsque vous rouvrez les yeux, le soleil brille sur la Clairière des Rêves, qui offre son habituel aspect paisible et enchanteur. A votre côté, Issel vient lui aussi de se dresser sur son séant et vous lui demandez aussitôt d'une voix anxieuse s'il a bien fait le même Rêve que vous ; il vous répond par l'affirmative. Ainsi donc, vous posséderiez réellement la formule de la Pierre Philosophale, ainsi que la vie éternelle ! Cela vous semble trop beau pour être vrai. Vous vous mettez à fouiller fébrilement votre sac... d'où vous sortez triomphalement une étrange amulette !

- C'était donc vrai ! vous exclamez-vous en chœur, hurlant et sautant de joie.

Vos débordements sont brutalement interrompus par un sourd grondement. Le sol se met à trembler sous vos pieds. Rendez-vous au [84](#).

### 194

Plongeant droit dans la forêt, vous vous frayez un chemin à travers l'épaisse végétation. Au bout d'une heure de marche, vous percevez devant vous un bruit d'eaux courantes qui vous incite à accélérer l'allure. Mais, avant que vous ayez pu émerger du sous-bois, quelque chose vient soudain s'enrouler en sifflant comme un fouet autour de votre cou, vous empêchant de faire un pas de plus ! Parvenant tant bien que mal à relever la tête, vous découvrez que la chose, qui se resserre inexorablement autour de

votre cou en dépit de vos efforts désespérés pour vous libérer, est une fine et longue branche jaillie du feuillage d'un arbre. Vous manquez d'air et la panique vous envahit lorsque d'autres branches descendent vers vous en ondulant comme une grappe de tentacules pour achever de vous immobiliser. Vous n'avez pas un instant à perdre ! Profitant du fait que vous avez encore les mains libres et qu'il vous reste un peu d'air dans les poumons, vous devez infliger à cet arbre étrangleur des blessures assez sévères pour l'obliger à vous relâcher en l'espace de 6 Assauts. Faute de quoi vous périrez étranglé !

#### ARBRE ÉTRANGLEUR ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à vous dégager à temps, courez en direction de l'eau jusqu'au [18](#).

### 195

Brandissant vos épées, vous avancez l'un vers l'autre avec la même lueur froide dans les yeux. L'affrontement est inévitable ; néanmoins, avant d'engager le combat, vous devez demander à Issel -car c'est lui votre adversaire ! - de vous indiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** et les noter sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez). Celui d'entre vous qui possède le total d'Agilité le plus élevé pourra attaquer le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé). Vous pouvez utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez. Passé le premier Assaut, vous pourrez cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera d'arrêter de se battre, l'affrontement devra continuer. Si vous tombez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [170](#). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [21](#).

### 196

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes de retour dans la Clairière des Rêves. Tout paraît normal autour de vous, hormis qu'Issel n'est visible nulle part. Vous mettant sur votre séant,

vous vous efforcez de reprendre tous vos esprits en vous frottant les yeux, encore incapable de faire la part du rêve et de la réalité dans tout ce qui vient de se produire. Ce faisant, vous vous rendez compte que vous serrez un objet dans votre main droite : l'amulette ! Après l'avoir soigneusement examinée, vous sortez de votre sac un petit lingot de plomb que vous aviez pris la précaution d'emporter et posez l'amulette sur lui. Puis vous prononcez à haute voix la formule que vous avez déchiffrée sur l'étrange objet... instantanément, le vulgaire métal se change en or ! Le dragon ne vous avait donc pas menti, vous détenez désormais le prodigieux secret de la Pierre Philosophale ! Contenant difficilement votre joie, vous remballez prestement vos affaires dans votre sac et quittez la clairière d'un pas léger qui vous conduit au [102](#).

### 197

Peinant et suant dans l'atmosphère confinée de la grotte, vous parvenez au prix de durs efforts à dégager, dans l'amas de rochers éboulés, une ouverture assez large pour vous permettre de ramper au-dehors. Vous émergez à l'air libre au [133](#).

### 198

Vous parvenez au prix d'un effort considérable (réduisez de 1 point votre total d'ENDURANCE) à vous hisser au sommet de la barre rocheuse. Vous constatez alors avec soulagement que vous n'êtes plus qu'à quelques centaines de mètres de la mystérieuse tour d'or. Sans hâte inutile, vous gravissez la petite colline au sommet de laquelle elle s'élève et, en quelques minutes, vous vous retrouvez au pied de l'étrange construction. Rendez-vous au [137](#).

### 199

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous réveiller. Il vous faut bientôt vous rendre à l'évidence : vous êtes prisonnier de ce Rêve en compagnie d'Issel. Expliquez-lui ce qui vous arrive et faites-lui comprendre que vous devez vous résigner à Rêver de

concert. Puis, à moins que ce ne soit déjà fait, assurez-vous que vous avez bien noté ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** et rendez-vous au [42](#).

## 200

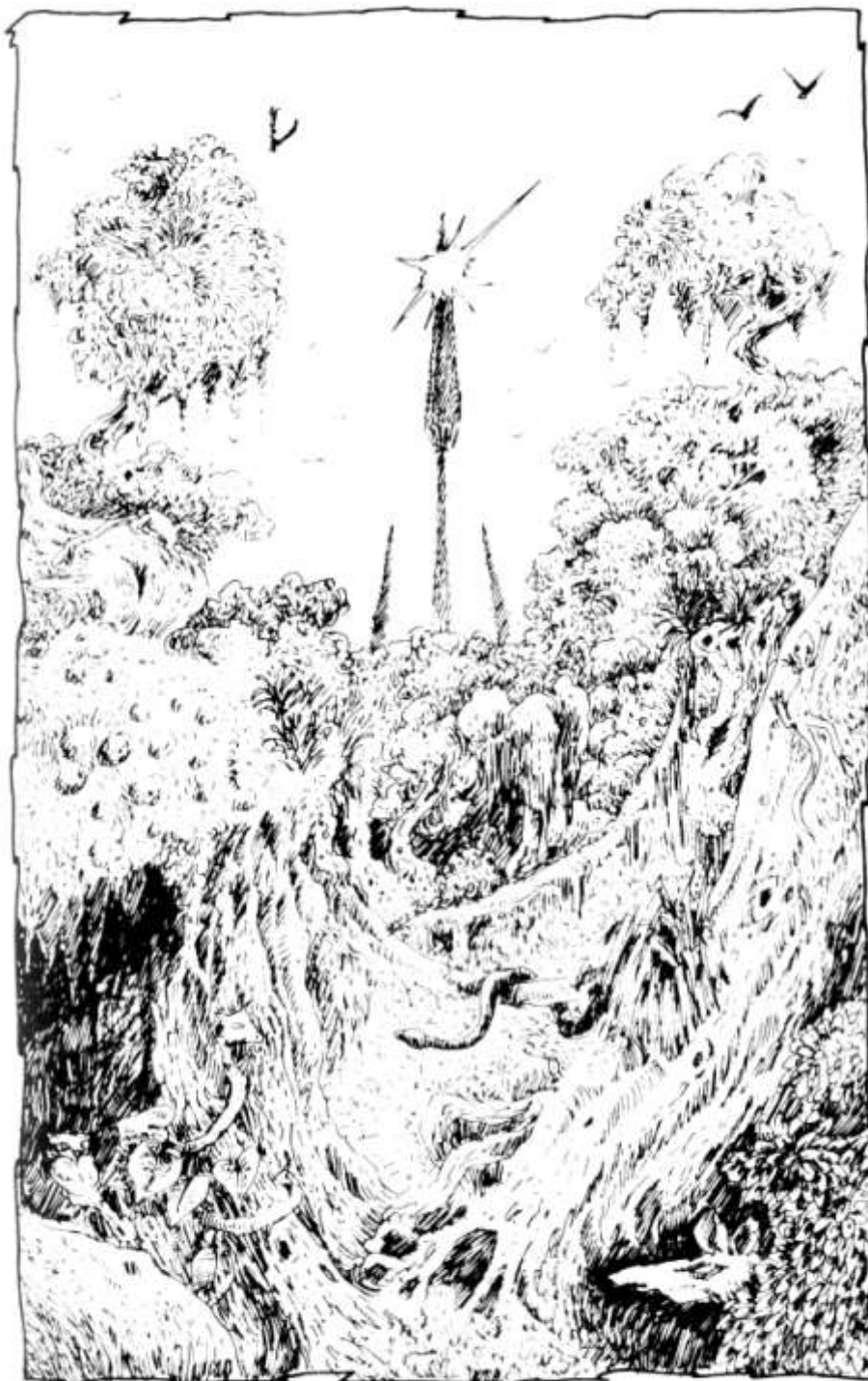
La plus élémentaire des prudences vous recommande de ne pas vous aventurer dans ce ténébreux tunnel, et vous traversez ensemble la clairière pour aller vous allonger aussi loin que possible de son entrée. Même à cette distance les sons qui en émanent vous empêchent de trouver le sommeil : de monstrueux rugissements, probablement ceux d'un énorme dragon. En outre, ils ont quelque chose d'étrange, ils semblent exprimer non pas un défi, mais une terrible douleur, une immense détresse ! Concertez-vous pour prendre une décision : allez-vous vous enfoncer dans le tunnel à la recherche de la source de ces bruits étranges (rendez-vous au [134](#)) ou attendre à la surface la suite des événements (rendez-vous au [129](#)) ?

## 201

Bondissant au-dessus du vide, vous retombez sagement sur la plate-forme. Empoignant le premier barreau de l'échelle, vous exercez quelques tractions pour en éprouver la résistance, puis vous entamez la descente. Continuez de vous enfoncer dans le puits jusqu'au [130](#).

## 202

Le brouillard se dissipe lentement, laissant apparaître un enchevêtrement d'arbres de toutes tailles enveloppés de lianes, de fougères, de hautes herbes, de bambous et de plantes grimpantes. Il règne une chaleur moite, oppressante, presque insupportable ; vous distinguez de-ci de-là de silencieux reptiles et de grouillantes colonies d'énormes insectes vaquant à leurs occupations tandis qu'une assourdissante cacophonie de cris, de caquètements, de hurlements, de bruissements furtifs et de craquements, parfois interrompue par le feulement sourd d'un grand félin, laisse deviner la présence invisible d'une faune aussi



202 *A l'horizon d'une nature exubérante s'élève un monument qui brille de mille feux.*



active que variée dans le fouillis impénétrable de cette jungle. En s'abattant, probablement touché par la foudre, un arbre géant a creusé un profond sillon dans la forêt, ce qui vous permet d'apercevoir un pan de ciel bleu au milieu duquel s'élève la silhouette élancée d'une haute tour dorée, perchée au sommet d'une colline à environ quinze kilomètres de distance. Fasciné par l'étrange monument qui brille de mille feux dans les rayons du soleil, vous vous mettez aussitôt en route dans sa direction, vous frayant un chemin à coups d'épée dans l'exubérante végétation de la jungle. Progressez ainsi jusqu'au [80](#).

### 203

Vers le milieu de la nuit, vous vous réveillez en sursaut, en proie à un indéfinissable sentiment de malaise. Encore tout engourdi de sommeil, vous cherchez à tâtons votre épée et commencez à scruter les alentours faiblement éclairés par les étoiles. Vous ne distinguez apparemment rien d'anormal, mais la sensation du danger est si présente que vous vous apprêtez à faire appel à l'Incantation de Sens du Danger quand une sorte de couinement, si aigu qu'il en est presque inaudible, suivi d'un lourd battement d'ailes, rompt soudain le silence de la nuit. Une masse sombre se détache des arbres à l'autre extrémité de la clairière, à quelques mètres du sol. Vous reconnaissez bientôt la silhouette d'une énorme chauve-souris mesurant près de la moitié de votre taille ! Le monstre fond droit sur vous et vous pouvez déjà distinguer les taches pâles de ses redoutables crocs suceurs de sang qui se détachent dans l'obscurité. Il arrive trop vite pour vous laisser le temps de répliquer à son attaque par un sortilège ; vous devrez donc vous contenter de votre épée lors du premier Assaut. Mais vous pourrez, si vous le désirez, faire appel à vos pouvoirs magiques au cours des Assauts suivants.

**CHAUVE-SOURIS GÉANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous sortez vivant de ce combat, rendez-vous au [216](#).

## 204

Tournant brusquement les talons, vous vous mettez à courir comme un dératé, mais à peine avez-vous franchi quelques mètres que l'énorme patte du dragon s'abat avec un bruit sourd devant vous, vous coupant la retraite.

- Stupide mortel ! rugit-il. Imaginais-tu donc pouvoir échapper à ton destin ? Ton petit séjour dans la clairière risque maintenant d'être un peu plus long que prévu...

- Pourquoi m'avoir tendu ce piège ? lui criez-vous d'une voix révoltée sans plus vous soucier de l'interrompre.

- Il est rare que les hommes soient capables de résister aux bas instincts qui les taraudent : cupidité, jalousie et avarice. Tu t'en es montré incapable. Tu étais si .avide de trouver ce que tu étais venu chercher que ton esprit en est resté aveuglé, même après l'avoir obtenu. Tu t'es toi-même condamné à demeurer dans la clairière, pour l'éternité, vous répond le Gardien avec gravité. Méditez ces paroles et rendez-vous au [311](#) pour écouter les quelques mots qui lui restent à ajouter.

## 205

Le dragon se contente de lever les yeux vers le ciel où se découpe soudain la silhouette du Grand Sphinx, toutes ailes déployées. Quelques instants plus tard, l'énorme créature se pose doucement devant vous.

- Où désires-tu aller, vénérable magicien ? vous demande-t-il en s'inclinant respectueusement.

- Dans les Monts Al Rackhâm, à la Tour de Maître Gorfindalf ! vous écriez-vous joyeusement.

Vous saisissant délicatement dans une de ses pattes, le Sphinx vous dépose à califourchon sur sa large échine dorée puis, en deux battements de ses immenses ailes, il s'arrache du sol sans

effort, aussitôt imité par le dragon. Les deux gigantesques créatures magiques décrivent aile contre aile un dernier cercle au-dessus de la Clairière des Rêves, puis le grand Bel Gath vire vers l'ouest, étincelant de mille feux dans les rayons du soleil couchant, tandis que vous piquez droit vers le nord, vers votre foyer et votre heureux destin. Votre aventure s'achève ici. Toutes nos félicitations !

## 206

Écartant les tentures d'un geste brusque, vous ne pouvez réprimer un mouvement de recul en découvrant la vision d'horreur qui apparaît. La chose, bien qu'à demi accroupie, mesure plus de trois mètres de haut, son tronc simiesque à la fourrure d'une blancheur spectrale est surmonté d'une tête de lion et garni de trois longues paires de bras terminés chacun par six terribles griffes. Dès qu'il vous aperçoit, le monstre pousse un sourd grondement et se met à baver en fixant sur vous deux yeux animés d'une terrifiante lueur maléfique, puis il se rue sur vous avec un rugissement démoniaque. Vos talents de combattant vont être durement mis à l'épreuve, car ses six membres griffus permettent à votre adversaire de vous frapper deux fois par Assaut.

**MONSTRE DE L'ENFER HABILITÉ : 8 ENDJRRANCE : 10**

S'il vous reste un souffle de vie après ce combat titanesque, bénissez votre étoile et rendez-vous au [317](#).

## 207

Vous n'êtes parvenus ni l'un ni l'autre à vous convaincre que ce que vous aviez sous les yeux n'avait que l'apparence d'un nuage, et le nuage vous engloutit. Pendant d'interminables secondes, vous tombez en tournoyant dans la blancheur opaque de cet élément impalpable, sentant le sol se rapprocher à une vitesse vertigineuse. A l'instant de vous écraser, vous poussez tous deux un hurlement de terreur... et vous vous retrouvez assis côte à côte

dans l'herbe de la Clairière des Rêves ! Allez vous remettre de vos émotions au [157](#).

## 208

La gorge tranchée par votre dernier coup d'épée, le guerrier s'effondre à vos pieds. Brandissant à nouveau votre arme, vous vous retournez pour faire face à ses compagnons, froidement résigné à livrer ce dernier combat dont l'issue ne peut-être pour vous que fatale, quand vous réalisez avec stupéfaction qu'ils ont tous disparu ! Le dragon, quant à lui, semble désormais libre de toute entrave et ne porte plus la moindre petite trace de blessure ! Il est nonchalamment couché devant vous, son énorme tête posée sur une patte, et vous dévisage de ses yeux mi-clos rougeoyant comme des charbons ardents. Aussitôt, vous détournez la tête, car il est dit que celui qui ose affronter le regard du dragon sombre dans la folie.

- Quel magnifique combat, cher jeune Rêveur ! tonne la créature magique de sa voix prodigieuse, amplifiée par l'écho de la caverne. Tu t'es battu comme un lion, Darian, et ton courage force l'admiration. Je voudrais maintenant que tu me dises pourquoi tu as agi ainsi. Pourquoi, seul contre tous, as-tu pris ma défense ?

Cette question a tout d'une nouvelle épreuve, et, dragon ou pas, vous êtes plus que las de vous soumettre à ce petit jeu. Pourtant, quelque chose vous pousse à lui répondre et vous lui déclarez en soupirant :

- J'étais simplement incapable de laisser ces brutes vous torturer à leur guise, même si ce pauvre Issel avait choisi de le faire. Je ne suis peut-être qu'un modeste apprenti magicien, mais mon maître m'a enseigné d'agir dans l'honneur et de refuser la lâcheté.

- N'as-tu donc pas cru ce que ces hommes disaient de moi ? reprend le Gardien d'un air impassible.

- Je ne m'en suis pas soucié, répondez-vous avec un haussement d'épaules. Disaient-ils la vérité ? Mentaient-ils ? Je n'en sais toujours rien, mais la seule vérité qui s'offrait alors à mes yeux, c'est que vous étiez en leur pouvoir et qu'ils se complaisaient ignoblement à vous torturer. Même s'ils avaient dit vrai, je ne crois pas que se délecter des souffrances d'un ennemi vaincu soit une bonne façon de rendre la justice. Non, quoi qu'ils aient pu dire, je ne pouvais agir autrement !

Le grand Bel Gath reste un long moment silencieux. Quand sa voix s'élève de nouveau, elle n'est plus qu'un sourd murmure, comme s'il se parlait à lui-même :

- Un modeste apprenti magicien ? Tu n'en es pas moins digne de réaliser le Grand Œuvre, de détenir l'incommensurable secret de la Pierre Philosophai...

Ces mots mettent un long moment à se frayer un chemin jusqu'à votre esprit et à prendre une réelle signification. Lorsque vous vous rendez à l'ahurissante évidence, vous relevez lentement la tête pour lancer au Grand Dragon un regard aussi incrédule qu'éberlué, sans craindre plus longtemps la folie, car vous êtes certain d'avoir d'ores et déjà sombré dans la démence. Mais la puissante créature vous sourit et vous confirme l'incroyable nouvelle d'un lent hochement de tête avant de vous désigner du regard un petit objet fixé à une chaîne d'argent, posé sur le sol entre vous deux. Obéissant à son invitation muette, vous vous baissez pour le saisir d'une main tremblante d'émotion. Au moment où vous vous redressez, la voix tonnante du dernier des Grands Dragons retentit une ultime fois entre les murs de la caverne :

- Cette amulette contient le Grand Secret que tant d'autres avant toi ont recherché en vain. Désormais il t'appartient, Darian. Fais-en bon usage, et que Bel Zarath te protège !

Sur ces mots, vos paupières se font terriblement lourdes et vous sombrez dans l'obscurité. Dès que vous pourrez de nouveau les ouvrir, rendez-vous au [196](#).

## 209

La porte grince, gémit et finit par s'ouvrir, centimètre après centimètre... sur un grand mur de boue, de sable, de cailloux et de débris divers sur le point de s'effondrer. A l'instant où cesse l'action de votre sortilège, il commence à s'écrouler sur vous ! Votre unique chance de salut réside dans votre Agilité. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, vous périssez dans de brèves mais atroces souffrances et votre aventure s'achève ici.

## 210

Le Sphinx vous élève à la hauteur de ses yeux et vous dévisage attentivement 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, gronde-t-il. Les enfantillages de cette sorte n'ont pas le moindre effet sur moi. En revanche, ils ont toujours eu le don de me mettre de mauvaise humeur et c'est vous qui vous en ressentiriez ! Me suis-je bien fait comprendre ? Cela dit, passons aux choses sérieuses. Je suis ici pour interdire l'accès de la Clairière des Rêves aux aventuriers sans foi ni loi et autres imposteurs qui voudraient l'utiliser afin de répandre le mal dans le monde extérieur. 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 !... ^

Sans rien ajouter, il hausse ses énormes épaules et pousse un profond bâillement, offrant à vos regards les deux

impressionnantes rangées de crocs luisants qui garnissent sa large gueule, vous laissant imaginer quel sort peu enviable vous attend en cas d'échec !

- Bon, je crois vous avoir tout dit, reprend-il. Si vous êtes prêts, nous allons pouvoir commencer... A cet instant se produit un étrange phénomène : en même temps qu'elle se tourne vers vous, l'énorme tête du Sphinx semble soudain s'évanouir sous vos yeux. Elle devient pratiquement transparente, n'offrant plus à votre regard que de vagues contours, et la crainte d'être tombé dans un piège vous envahit aussitôt. Mais vous la chassez rapidement de votre esprit en entendant la grosse voix rocailleuse de la créature magique vous poser son énigme d'un ton impartial :

- Darian, peux-tu me dire ce qui a le plus de valeur en ce monde ?

Cette question vous plonge dans un abîme de perplexité. Sous son apparente simplicité, elle peut être interprétée de bien des façons, et votre petit doigt vous dit que si vous vous avisiez de demander au Sphinx celle qui a sa préférence, il vous rirait au nez... dans le meilleur des cas ! Après avoir bien réfléchi, vous n'envisagez que trois réponses possibles : l'or (rendez-vous au [187](#)), le pouvoir (rendez-vous au [305](#)), la connaissance (rendez-vous au [161](#)).

DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [187](#) [305](#) [161](#)

[238](#) [187](#) [31](#) [327](#)

**CHOIX**                      [344](#) [187](#) [305](#) [250](#)

**D'ISSEL**                    Autre [187](#) [305](#) [161](#)

## 211

Parvenu au sommet d'une petite colline après avoir escaladé l'escarpement rocheux, vous faites halte, ne sachant de quel côté vous diriger. Allez-vous vous orienter grâce à la position du soleil (rendez-vous au 57) ou préférez-vous grimper au sommet d'un arbre dans l'espoir d'apercevoir quelque point de repère (rendez-vous au 76) ?

## 212

Quoi qu'il arrive, il vous faut escalader cette paroi, et à défaut de magie vous devez faire appel à votre Agilité. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au [198](#). Sinon, rendez-vous au [40](#).

## 213

Croisant les bras et secouant la tête, vous refusez catégoriquement de vous battre contre votre compagnon. Mais l'ami en question ne s'embarrasse guère de tels scrupules ! Faisant prestement jaillir son épée du fourreau, il bondit sur vous en vous visant au cœur, mais une des énormes pattes du dragon s'abat entre vous avec un bruit sourd, brisant net son élan meurtrier.

- Misérable mortel ! rugit le gigantesque Gardien en foudroyant Issel de son regard de braise. Ton égoïsme et ton avidité ne connaissent-ils aucune limite ? 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 ces lieux ! Tu n'es même pas digne de vivre !

Et sans lui laisser le temps de pousser un cri, gueule grande ouverte et tous crocs dehors, l'énorme tête du dragon s'abat sur Issel et le réduit sauvagement en pièces, puis d'un geste presque négligent de sa puissante patte il enfouit profondément ses restes sanguinolents dans le sol meuble de la clairière. Sa terrible



besogne achevée, la prodigieuse créature tourne vers vous son regard impavide et vous sourit.

- Tu viens de franchir la dernière épreuve qui permet d'accéder à la Clairière des Rêves, Darian, vous déclare-t-elle d'un ton solennel. Avant de te laisser pénétrer dans l'Univers du Rêve, je dois cependant te mettre en garde. Tes Rêves auront la force et la substance de la réalité, et, à ton réveil, les faits qui s'y seront déroulés appartiendront à la réalité, que tu aies pu ou non leur imposer ta volonté. Et quel homme peut se vanter de pouvoir contrôler ses Rêves ? Par-dessus tout, tu devras affronter ici le plus terrible danger qui puisse menacer un homme, celui qui réside en lui-même ! Prends garde, Darian, car à tout moment la mort pourra te saisir au cœur de ton Rêve si tu succombes aux assauts des étranges émanations du mal qui sommeille au fond de toi comme en chaque être humain. Et si tu meurs ainsi, ton âme restera prisonnière de l'Univers du Rêve tandis que le monstre qui t'aura tué reprendra ta place dans le monde des vivants.

Abasourdi par ces terribles paroles, vous ne pipez mot et laissez dans un silence religieux le dragon achever son discours.

- Sais-tu seulement pourquoi cet endroit se nomme la Forêt des Gémissements ? C'est qu'elle est hantée par les monstres échappés de l'Univers du Rêve en tuant leur Rêveur. Ces maléfiques créatures emplissent les sombres sous-bois de leurs plaintes, car elles cherchent désespérément à regagner le monde auquel elles appartiennent. Elles n'ont que haine pour les êtres qui ont véritablement leur place dans le monde des vivants et prennent la vie de tous ceux qui ont le malheur de les trouver sur leur chemin. Si tu meurs au cours de ton Rêve, Darian, un nouveau monstre ira grossir leur multitude.

Sur ces mots, les contours de la créature magique s'estompent progressivement sous vos yeux. Avant qu'elle ait totalement disparu, sa voix de plus en plus lointaine vous adresse paternellement ces dernières paroles :

- Rêve bien, Darian ! Rêve avec sagesse...

Vous êtes maintenant seul, et la fatigue accumulée depuis des jours vous accable soudain de tout son poids. Titubant comme un homme ivre, vous faites quelques pas à la recherche d'un endroit confortable où vous allonger. Dans l'herbe tendre, vous sombrez avec volupté dans un profond sommeil. Dès que vous sentirez vos paupières se soulever, rendez-vous au [156](#).

## 214

La formidable créature au gigantesque corps de bronze abaisse son énorme tête jusqu'à votre hauteur et sa puissante voix caverneuse retentit soudain dans l'air tranquille de la clairière :

- Soyez les bienvenus dans la Clairière des Rêves. Je sais qui vous êtes tous deux et les raisons qui vous amènent ici. Je sais quels sont les Rêves que vous voudriez réaliser. Ce que j'ignore, c'est si vous avez tous deux assez de courage pour cela. Vous avez certes surmonté bien des dangers pour arriver ici, mais serez-vous assez forts pour affronter ceux qui se dissimulent dans les replis de vos esprits ? Nous le verrons bien. Pour l'heure, j'ai malheureusement une nouvelle désagréable à vous annoncer.

Marquant un temps d'arrêt, il vous dévisage tour à tour de ses yeux mi-clos brillant d'une lueur diabolique, avant de vous annoncer d'un ton presque doux :

- Un seul homme à la fois peut Rêver dans la clairière. Or, vous êtes deux ! Vous devez savoir qu'une fois dans la clairière, seuls l'accomplissement de votre Rêve ou votre mort vous permettent d'en sortir. Et puisqu'il n'y a place ici que pour l'un d'entre vous, la solution est évidente : c'est le sort des armes qui tranchera. Vous allez vous affronter devant moi jusqu'à ce que mort s'ensuive et le privilège de Rêver reviendra au vainqueur.

Le dragon ponctue ses paroles d'un long ricanement sardonique tandis que vous échangez avec Issel des regards aussi inquiets que dubitatifs. D'une voix féroce, il vous ordonne :

- En garde, maintenant ! N'essayez pas de tergiverser, vous n'avez pas le choix !

Vous devez sans tarder prendre seul - car le Gardien n'est visiblement pas disposé à vous laisser vous consulter - une terrible décision. Êtes-vous prêt à affronter Issel dans un duel à mort pour obtenir le droit de Rêver au secret de la Pierre Philosophale (rendez-vous au [37](#)) ou refusez-vous de vous livrer à cet affrontement fratricide (rendez-vous au [172](#))?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX                    [37](#) [172](#)

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

D'ISSEL                                     [132](#) [332](#) [172](#)

**215**

Le visage de cet homme ne vous rappelle rien, mais la puissante aura qui l'entoure - imperceptible pour un non-initié - vous donne la certitude qu'il s'agit d'un magicien doté de redoutables pouvoirs. Après avoir chuchoté à l'oreille d'Issel ce que vous venez de découvrir, vous laissez votre compagnon demander poliment à l'inconnu ce qu'il vous veut. Le ton de la réponse n'est pas, à dire vrai, précisément aimable !

- Je suis l'ermite de la Source des Miroirs, crache-t-il d'une voix impérieuse, et je viens réclamer mon bien légitime depuis la destruction de la clairière ! Il y a quelque temps, je suis allé à la clairière et le Gardien m'a traîtreusement dérobé une amulette magique qui contient une puissante formule. Je viens aujourd'hui la récupérer ! Vous ne croyez pas un mot de ce que ce prétendu ermite vous raconte, et vous lui demandez de quelle

formule il s'agit pour prouver sa bonne foi. Mais, à votre profonde consternation, l'individu répond sans hésiter qu'il s'agit du secret de la Pierre Philosophai ! A contrecœur, vous vous mettez à fouiller dans votre sac à la recherche de l'amulette pour la remettre à l'ermite, qui ne peut déjà s'empêcher de ricaner de satisfaction, mais Issel vous arrête brusquement et lui demande de décrire le précieux objet. Cette fois, il en est incapable. En vous entendant refuser catégoriquement de lui remettre ce qui manifestement ne lui a jamais appartenu, il se met à écumer de rage. Le visage tordu par un rictus de haine, il s'avance vers vous et, levant une main menaçante, gronde d'une voix rauque : - Donnez-moi l'amulette et je vous laisserai la vie sauve. Refusez, et vous mourrez ! Ce vieillard, vous le savez, est un redoutable adversaire qui dispose de pouvoirs magiques extrêmement puissants, mais il vient de commettre une grave imprudence en s'approchant si près de vous, car il est à portée de vos épées, que vous avez d'ores et déjà empoignées. Vous pouvez donc lui en porter chacun un rude coup sans lui laisser le temps de lancer contre vous le moindre sortilège. Tout va dépendre ensuite de votre Agilité, car c'est celui de vous trois qui possède le total d'Agilité le plus élevé qui pourra porter le coup suivant, suivi de celui qui possède le total immédiatement inférieur, et enfin du moins agile des trois. Ainsi, si vous disposez tous deux d'une Agilité supérieure à celle de l'ermite, vous avez la possibilité de le frapper chacun à deux reprises avant qu'il puisse répliquer. Il utilisera contre vous le Sortilège de la Main de Feu qui vous coûtera 4 points d'ENDURANCE chaque fois que vous serez touchés. L'ermite attaquera d'abord Issel, puis vous.

**ERMITE AGILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous parvenez à le tuer en restant tous deux en vie, rendez-vous au [350](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [121](#).

**216**

Le redoutable prédateur a finalement trouvé plus fort que lui et gît mort à vos pieds. Tandis que vous l'examinez, les contours de

sa silhouette deviennent flous et disparaissent progressivement pour laisser la place à ceux d'un homme étendu face contre terre ! Vous sondez aussitôt les alentours d'un regard inquiet, craignant de voir surgir quelque nouveau danger, mais, à votre profond soulagement, vous ne percevez aucune présence menaçante et vous regagnez votre couche. Tous ces événements ont semé le trouble dans votre esprit et vous ressassez longuement d'inquiétantes questions avant de trouver enfin le sommeil. Les hôtes de cette forêt sont-ils tous polymorphes ? Ou bien cache-t-elle un sorcier fou dont le passe-temps favori consiste à changer les voyageurs en bêtes sauvages ? Quand vous serez parvenu à chasser de votre esprit ces hypothèses aussi peu rassurantes l'une que l'autre, essayez de dormir, puis, à votre réveil, rendez-vous au [28](#).

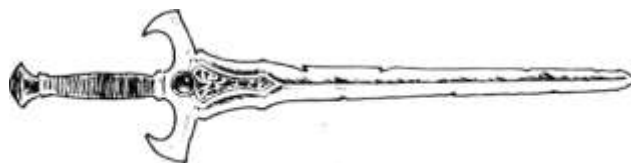


**217**

Votre saut est trop court de quelques centimètres. Dans un geste désespéré, vous tentez de vous raccrocher au premier barreau de l'échelle, mais vos doigts se referment sur le vide et vous tombez comme une pierre en hurlant avant de sombrer dans l'inconscience. Perdu dans les limbes du néant, rendez-vous au [223](#).

**218**

Passablement troublé, mais rempli de méfiance et de soupçons à l'égard de l'ermite qui se tient à l'écart à quelques pas de la source, vous vous relevez et prenez Issel par le bras pour aller discrètement discuter un peu plus loin. Rendez-vous au [300](#).



219

**219**

Renversé sur le sol, le satyre rend son dernier souffle, et vous êtes étonné de constater que le masque de fureur sauvage qui déformait les traits fins de son visage laisse place dans la mort à une expression de paix et de profonde sérénité, comme si la créature était soulagée d'être morte ! En l'examinant de plus près, vous remarquez qu'elle porte à la taille une discrète ceinture à laquelle est attachée un petit sac de cuir. Vous en sortez un rouleau de parchemin jauni et desséché que vous étalez avec précaution sur le sol. Vous découvrez alors avec un mélange de joie et de stupéfaction qu'il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements ! Une carte certes sommaire, car elle ne comporte que six indications de lieux, mais l'un d'entre eux n'est autre que la Clairière des Rêves ! Les cinq autres sont la Barrière du Sphinx, l'Obélisque, la Grotte Scintillante, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. En utilisant au moins deux de ces endroits comme points de repère, vous ne devriez pas éprouver trop de difficultés à trouver votre chemin jusqu'à la Clairière des Rêves. Or, vous êtes déjà passé par la Grotte Scintillante, il ne vous en reste donc plus qu'un seul à découvrir pour pouvoir déterminer votre position par rapport à la clairière. Rangez soigneusement cette précieuse carte dans votre sac puis rendez-vous au [18](#).

DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**     [18](#)

**CHOIX**     [155 314](#)

**D'ISSEL**     Autre [18](#)

## 220

Dans un dernier spasme d'agonie, le grand félin expire à vos pieds, prenant dans la mort une expression étrangement paisible. Vous efforçant d'oublier votre fatigue, votre soif et la chaleur écrasante, vous vous remettez en route, allant droit devant vous vers la lointaine tour dorée. Au terme d'une marche aussi interminable qu'harassante, vous parvenez au pied d'une haute muraille naturelle qui s'étend à perte de vue d'un horizon à l'autre. La surface de la pierre est fort lisse et semble impossible à escalader. Si vous pouvez faire appel au Sortilège de Télékinésie pour franchir cet obstacle, rendez-vous au [286](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [212](#).

## 221

A demi asphyxié, vous faites quelques dizaines de pas en titubant pour vous mettre hors de portée des redoutables branches qui continuent de fouetter l'air dans votre dos. Vous vous laissez tomber sur le sol, reprenant lentement votre souffle et massant votre cou barré de douloureuses marques rouges. En vous retournant, vous constatez avec horreur qu'Issel, lui, n'a pu se dégager à temps. La rigidité de son corps, son visage violet au milieu duquel émerge une langue gonflée, et ses yeux fixes et exorbités ne vous laissent aucun espoir de le sauver : c'est sur un cadavre que continuent de s'acharner les maudites branches. Jurant et pestant contre cette forêt monstrueuse et ses pièges diaboliques, vous jetez un dernier regard à votre infortuné compagnon avant de vous résigner à vous remettre en route d'un pas profondément las, dans l'espoir peut-être vain d'arriver bientôt à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [8](#).



**221** *Vous constatez avec horreur qu'Issel n'a pu se dégager de l'étreinte des maudites branches.*



## 222

Renversé en travers de son trône ensanglanté, le vieillard rend son dernier soupir. Issel s'approche alors du cadavre ; il fait glisser de son doigt l'anneau portant le Grand Sceau de Franzos puis l'enfouit dans sa poche. Cet objet lui sera probablement d'une grande utilité lorsque le temps sera venu pour lui de revendiquer ses droits sur le trône. Ne voyant pas ce que vous pourriez retirer d'autre de ce Rêve, vous fermez tous deux les yeux et prenez en même temps une profonde inspiration. Lorsque vos paupières se soulèvent de nouveau, vous êtes de retour dans la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [157](#).

## 223

Lorsque vos yeux s'ouvrent à nouveau, vous constatez avec surprise que vous n'êtes plus dans le puits. Vous êtes assis sur un coin de sol, totalement perdu dans un épais brouillard opaque qui vous empêche de distinguer ce qui vous entoure. Si vous voulez avancer au hasard dans le brouillard, rendez-vous au [50](#). Si vous voulez progresser à tâtons dans le brouillard, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez marcher à l'aveuglette dans le brouillard, rendez-vous au [341](#).

## 224

Votre épée s'enfonce profondément dans le cou massif du phacochère, qui s'effondre raide mort dans la poussière de la berge, la carotide tranchée. Laissant son cadavre aux bons soins de vos amis les crocodiles, vous vous enfoncez à nouveau dans la jungle. Au cours de votre lente et difficile progression, vous faites une brève halte auprès des ruines, à demi englouties par la végétation exubérante, de ce qui fut probablement jadis un temple dédié à quelque divinité oubliée. La plupart des colonnes et des murs de l'antique édifice ont depuis longtemps croulé sous le poids des siècles et les assauts de la jungle, mais le toit semble encore pratiquement intact et abrite désormais une joyeuse colonie de singes hurleurs, nombreux et bruyants mais

inoffensifs. Vite lassé de leur vacarme, vous vous remettez rapidement en route et, au bout d'une interminable heure de marche dans les méandres touffus de la luxuriante forêt tropicale, vous remarquez avec soulagement que la végétation commence à s'éclaircir progressivement devant vous. Émergeant enfin des profondeurs de la jungle, vous débouchez bientôt dans une vaste savane dont les hautes herbes ondulent, comme agitées par la houle dans le vent. A quelques centaines de mètres devant vous, la haute tour d'or se dresse fièrement au sommet d'une colline moyennement élevée: Sa faible pente n'offre aucune difficulté et il ne vous faut que quelques minutes pour la gravir. Dès que vous serez parvenu au pied de la tour d'or, rendez-vous au [137](#).

## 225

Par chance, vous êtes parvenus à vous rattraper aux bords de la fosse soudain ouverte sous vos pieds. Opérant l'un et l'autre un prompt rétablissement, vous reprenez pied sur le sol, contournez prudemment le trou béant et continuez d'avancer en direction du vieillard endormi. Rendez-vous au [90](#).

## 226

Malgré sa frugalité, le repas chaud que vous dévorez vous paraît digne d'une table de roi après toutes les privations et les émotions que vous avez endurées. Votre dîner achevé, vous vous allongez avec volupté en vous enveloppant dans votre long manteau auprès du feu qui crépite joyeusement, et la douce chaleur qui se répand dans votre corps achève de vous réconcilier avec l'existence. La dernière pensée qui vous vient à l'esprit avant de vous laisser béatement glisser dans un profond sommeil est que, tout compte fait, la Forêt des Gémissements est beaucoup plus paisible et accueillante la nuit que le jour. Dormez bien, et réveillez-vous au [203](#)...

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [203](#)

CHOIX

**343**

D'ISSEL

Autre **203** **298**

**227**

La salle de marbre n'a visiblement rien de plus à vous offrir. Vous en concluez que ce Rêve touche à sa fin. Sans hésiter, vous fermez les yeux et prenez une profonde inspiration afin de regagner la Clairière des Rêves. A votre réveil, la première chose que vous découvrez est le visage d'issel penché sur vous, brûlant manifestement d'anxiété. Après vous être raconté ce qui s'est déroulé pour chacun de vous après votre séparation, rendez-vous au **157**.

**228**

- L'or ! déclarez-vous sans hésiter, tant la réponse vous semble évidente étant donné l'objet de votre quête.

Mais le Sphinx secoue la tête d'un air morne.

- Celui qui laisse à l'or le soin de guider ses pensées ne sera jamais digne de pénétrer dans la Clairière des Rêves, prononce-t-il d'une voix glaciale. Mon pauvre Darian, tu es bien à plaindre si ton esprit n'est tourné que vers ce vulgaire métal ! Quoi qu'il en soit, ce n'est pas la bonne réponse, et par conséquent...

Sans achever sa phrase, le monstre ouvre toute grande sa gigantesque gueule et vous y enfourne d'une chiquenaude de sa grosse patte velue. Ses énormes crocs commencent lentement à vous déchiqueter sans qu'aucun des sortilèges que vous tentez désespérément de lancer produise le moindre effet, et vous quittez le monde des vivants en regrettant amèrement de ne pas avoir plutôt tenté d'anéantir cette créature. Votre aventure s'achève ici.

## 229

Approchant du puits, vous vous arrêtez à l'extérieur du cercle de souches : à la base de chacune d'entre elles sont fixées de lourdes chaînes terminées par des anneaux de fer forgé visiblement destinés à emprisonner des chevilles humaines. Vous en concluez sans difficulté que cet endroit est un lieu de sacrifice, quand le chœur des gémissements cesse brusquement. Intrigué, et persuadé que jeter un simple coup d'œil dans le puits ne devrait guère vous mettre en danger, vous pénétrez à l'intérieur du cercle de sièges de bois. Vous n'avez pas fait trois pas qu'un énorme tentatule visqueux jaillit hors du puits et s'enroule comme un fouet autour de vous, sans vous laisser esquisser un geste. Malgré vos efforts désespérés, vous ne pouvez empêcher le monstrueux appendice de vous entraîner inexorablement vers le bord de l'orifice béant. L'ultime spectacle qui vous est offert est une vue plongeante sur une gueule largement ouverte pour vous accueillir... Votre aventure s'achève ici.

## 230

Encore sous le coup du résultat inespéré de votre rencontre fortuite avec le Peuple de la Forêt, vous descendez, à la suite d'un garde plein de prévenances, une longue échelle de corde jusqu'au pied du grand arbre. Arrivé sur le sol, vous remarquez un homme vêtu comme vous d'un long manteau de voyageur. Il descend d'une échelle située de l'autre côté du tronc, lui aussi encadré par une petite escorte d'hommes en vert. On le conduit bientôt jusqu'à vous et vous apprenez de sa bouche qu'il se nomme Issel et qu'il est lui aussi à la recherche de la Clairière des Rêves. Les présentations faites, vos hôtes vous demandent si vous désirez vous rendre ensemble jusqu'à la clairière. Discutez avec Issel pour prendre votre décision : allez-vous poursuivre votre route ensemble (rendez-vous au [179](#)) ou continuer votre aventure chacun de votre côté, auquel cas on vous conduira séparément jusqu'à la Clairière des Rêves (rendez-vous au [169](#)) ?

## 231

Foudroyé par votre dernier coup, le fauve roule mort à vos pieds (si vous avez fait appel à la magie au cours du combat, n'oubliez pas de retrancher le nombre de points requis de votre total d'ENDURANCE). Après vous être débarrassé de la carcasse, vous allumez un petit feu dans la tanière du loup, puis vous vous restaurez rapidement et allez vous coucher. Pétri de fatigue après cette dure journée, vous sombrez presque aussitôt dans un profond sommeil. Dès que vous serez réveillé, rendez-vous au [315](#).

## 232

Si vous espériez pouvoir rester inaperçus, c'est quelque peu raté : en se retournant pour frapper le dragon sous un autre angle, l'un des magiciens vous aperçoit soudain et alerte d'un cri ses compagnons. Vous n'avez qu'une poignée de secondes pour réfléchir et prendre une décision commune. Allez-vous vous enfuir le long du tunnel à toutes jambes (rendez-vous au [61](#)) ou vous avancer vers ces hommes et les saluer poliment (rendez-vous au [184](#)) ?

## 233

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [217](#).

## 234

La poitrine transpercée de part en part par votre épée, le vieillard bascule en arrière avec un cri muet et s'effondre en travers de son trône, raide mort. En vous approchant de son cadavre sanglant, vous remarquez qu'il porte à la main droite un anneau royal orné du Grand Sceau de Franzos. Sans hésiter, vous le faites glisser de son doigt et le mettez dans votre poche en vous disant qu'il pourra être fort utile à Issel - si du moins il est toujours en vie - lorsque le moment sera venu pour lui de revendiquer le Royaume de ses ancêtres. Cela fait, efforcez-vous de vous souvenir du

moment où vous avez été séparé de votre compagnon. A-t-il disparu au cours de votre combat contre le minotaure (rendez-vous au [248](#)) ou en marchant sur le nuage (rendez-vous au [227](#))?

## 235

Votre attitude belliqueuse ne semble guère intimider l'inconnu, qui fait à son tour jaillir son épée du fourreau et se rue sur vous en poussant un sauvage cri de guerre. Pour connaître l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre adversaire, demandez à Issel - car c'est lui dont vous vous apprêtez à faire connaissance de si exquise façon ! - de vous indiquer ses totaux. 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 dispose du total d'Agilité le plus élevé attaquera le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé). Vous avez la possibilité d'utiliser tous les Sortilèges d'Attaque que vous désirez, et aussi, passé le premier Assaut, celle de cesser le combat, à la seule condition que ce soit d'un commun accord. Tant que l'un de vous refusera de faire taire le fracas des armes, vous devrez continuer à vous battre. Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [2](#). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [337](#).

## 236

Sans perdre une seconde, vous tournez les talons et filez vous mettre à l'abri sous le couvert des arbres. L'inconnu n'a pas du tout apprécié d'être réveillé en sursaut, et la promptitude avec laquelle il a empoigné sa longue épée vous ôte toute envie d'entamer la conversation ! De retour à votre campement, vous vous recouchez et il vous faut un bon moment avant de sombrer dans un sommeil peuplé de rêves inquiétants. Une fois réveillé, rendez-vous au [28](#).

## 237

Ces pistes trop bien tracées ne vous disent rien qui vaille et vous préférez vous enfoncer directement dans la forêt. Le sous-bois se révèle extrêmement touffu et vous progressez avec lenteur et difficulté dans l'enchevêtrement de la végétation, pestant contre les innombrables ronces et épines qui ne cessent de s'accrocher à vos vêtements et de vous meurtrir cruellement la peau. Vous êtes presque constamment obligé de vous frayer un chemin à grands coups d'épée, et les muscles de vos bras, à demi tétanisés, réagissent de plus en plus douloureusement aux efforts incessants que vous êtes contraint de leur imposer. Aussi est-ce avec un profond soupir de soulagement que vous voyez soudain s'ouvrir devant vous l'espace dégagé d'une petite clairière cernée de grands arbres au feuillage sombre. Vous vous laissez tomber à genoux et commencez à fouiller dans votre sac à la recherche de votre gourde et d'un peu de nourriture quand un bruit sourd dans le lointain vous fait brusquement relever la tête. C'est un fracas de branches brisées, de végétation malmenée, qui grossit à chaque seconde, se rapprochant. A l'évidence, quelque chose d'énorme arrive vers vous à vive allure en écrasant tout sur son passage ! Allez-vous dégainer votre épée et faire face à cette chose (rendez-vous au [7](#)) ou vous dissimuler dans les fourrés pour voir à quoi elle ressemble (rendez-vous au [335](#)) ?

## 238

Vous tombez bientôt sur un sentier qui semble aller dans la bonne direction et, après l'avoir suivi quelques minutes, vous arrivez au fond de la petite vallée où vous découvrez une clairière. Il s'y élève un impressionnant obélisque de pierre. Le monument culmine à soixante mètres de hauteur et sa base repose sur une plate-forme circulaire d'au moins quinze mètres de diamètre. En vous en approchant, vous remarquez que le socle porte l'inscription suivante, gravée à hauteur d'homme dans le roc :

**AUX CHERCHEURS DE RÊVES**

Tout homme va cherchant 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

Troublé par cet étrange avertissement, vous faites quelques pas dans la clairière en méditant. Vous remarquez alors un sentier qui s'enfonce dans la forêt, à l'autre extrémité. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [114](#)) ou poursuivre plus discrètement votre route en passant par la forêt (rendez-vous au [194](#))?

## 239

Vous n'avez aucun mal à trouver un arbre aux branches assez solides pour vous accueillir, mais encore faut-il les atteindre ! Pour grimper sans difficulté jusqu'à votre perchoir nocturne, vous devez lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'Agilité. Dans le cas contraire, vous lâchez prise en cours d'ascension et perdez 2 points d'ENDURANCE en retombant lourdement sur le sol, et cela à chaque tentative manquée. Vous pouvez bien entendu faire appel au Sortilège de Télékinésie si vous en disposez, mais ce choix entamera sérieusement votre total d'ENDURANCE. Parvenus à plusieurs mètres du sol, vous disposez vos manteaux comme des hamacs entre deux grosses branches et vous vous installez pour la nuit. Vous prenez le premier tour de garde. Aux alentours de minuit, une insistante odeur de brûlé vous chatouille les narines ; vous réveillez aussitôt Issel. En vous penchant, vous découvrez avec horreur que le feu vient d'être mis à une masse de broussailles et de branchages entassés au pied de votre arbre ! Les flammes lèchent déjà le tronc et ne vont pas tarder à vous atteindre. Pestant, crachant et suffoquant, vous parvenez à distinguer, à travers l'épais rideau de fumée, une branche voisine assez longue pour vous permettre d'atteindre l'arbre le plus proche, d'où vous pourrez vous laisser glisser sur le sol. Pour y parvenir sans mal, vous devez à nouveau lancer les dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'Agilité. Dans le cas contraire, vous chutez en cours de route et tombez lourdement sur le sol,



perdant ainsi 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous aurez tous deux atteint - avec ou sans heurt - le sol, rendez-vous au [133](#).

## 240

- Je suppose que je n'ai pas le choix, soupirez-vous d'une voix résignée. Qu'il en soit donc ainsi.

- En effet, Darian, ton sort est fixé, vous déclare le dragon. Mais je suis heureux que tu aies la sagesse de l'accepter. Je crois que tout a été dit, alors adieu, Gardien !

En deux battements de ses gigantesques ailes, l'énorme créature s'élève sans effort dans les airs et décrit trois lents cercles au-dessus de la clairière en prenant de l'altitude, puis disparaît bientôt dans les feux du couchant. Vous voilà seul, absolument seul pour l'éternité. Vous avez devant vous des siècles et des siècles pour approfondir et pratiquer les arts magiques. Et, qui sait, peut-être dans un avenir très lointain parviendrez-vous à briser le sortilège du Grand Dragon ? Pour le moment, votre aventure s'achève ici.

## 241

Issel combat vaillamment mais, peut-être trop confiant dans sa force et croyant son adversaire à sa merci, il baisse la garde un bref instant, erreur qui lui est fatale car, avec une habileté et une précision diaboliques, son terrible aïeul tire aussitôt une botte foudroyante, lui transperçant la poitrine de part en part. Mortellement touché, votre ami s'effondre sans un cri sur le sol. Au lieu d'en profiter pour se retourner contre vous, le vieillard bondit hors de portée de votre épée puis reste un court instant immobile, la tête inclinée sur sa poitrine et les yeux fermés. Avant que vous ayez pu l'atteindre, sa silhouette est devenue floue et il a totalement disparu. Vous savez parfaitement où le vieux rapace s'est envolé : dans le monde réel où il a pris la place de votre défunt compagnon, et vous devez immédiatement l'y rejoindre avant qu'il ne fasse subir le même sort à votre corps endormi et sans défense. Fermant les yeux, vous vous concentrez

puissamment. Quelques instants plus tard, vous les rouvrez sur le paysage familier de la Clairière des Rêves. A votre côté, le vieux scélérat vient lui aussi de se réveiller et vous bondissez sur vos pieds pour reprendre le combat. S'il vous reste un nombre suffisant de points d'ENDURANCE, vous disposez maintenant d'un avantage non négligeable, car, ne l'oubliez pas, rien ne s'oppose au pouvoir de la magie dans la clairière ! Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [330](#).

## 242

Ce charmant animal est un redoutable prédateur du désert, un chat des dunes, réputé pour son tempérament irascible et son appétit insatiable. Probablement vous attaque-t-il parce que vous avez violé son territoire, ou plus sûrement parce qu'il est affamé et a reconnu en vous son mets favori, l'homme !

CHAT DES DUNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous vous révélez un mets trop coriace pour lui, rendez-vous au [220](#).

## 243

Sur la table repose une statuette d'albâtre représentant une superbe jeune fille aux formes élancées. Lorsque vous posez les yeux sur elle, elle se met à danser avec grâce, tournant et virevoltant sur elle-même, et reprend sa pose dès que votre regard se détourne d'elle ! Après avoir pris la statuette et l'avoir délicatement rangée dans votre sac, à quelle autre partie de la pièce allez-vous maintenant vous intéresser ? Allez-vous examiner l'autre table de droite (rendez-vous au [255](#)), la table de gauche qui vous fait face (rendez-vous au [294](#)), la table de gauche la plus éloignée de vous (rendez-vous au [141](#)) ou la porte de bronze (rendez-vous au [297](#)) ?



**242** *Ce charmant animal est un redoutable prédateur du désert, un chat des dunes.*

## 244

Aucun de vous n'est parvenu à éviter la chute. Vous tombez lourdement au fond de l'étroite fosse qui s'est ouverte sous vos pas. Pour connaître la gravité des blessures que vous occasionne cette chute malencontreuse, et donc le nombre de points d'ENDURANCE qu'elle vous coûte, lancez chacun un dé et multipliez par deux le résultat obtenu avant de le retrancher de votre total. Si l'un de vous a l'infortune de voir son total d'ENDURANCE réduit à zéro, il entraîne son compagnon dans la mort car celui-ci ne pourra jamais sortir seul de ce piège et restera pour toujours prisonnier de votre Rêve commun. S'il vous reste à chacun au moins 1 point d'ENDURANCE, vous allez pouvoir vous aider l'un l'autre à vous hisser hors du puits. Rendez-vous au [249](#).

## 245

Vous dégainez votre épée d'un geste farouche, mais l'inconnu reste parfaitement calme et se contente de lever la main en signe de bienvenue. Allez-vous l'attaquer en dépit de son attitude pacifique (rendez-vous au [195](#)) ou baisser votre arme et lui retourner son salut (rendez-vous au [170](#)) ?

### DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX      [195](#) [170](#)

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

D'ISSEL                            Autre [195](#) [170](#)

## 246

Faisant jaillir votre épée du fourreau, vous vous ruez sur Issel. Mais il a déjà l'arme à la main et riposte tout aussi furieusement. Assurez-vous avant de frapper que vous possédez bien les totaux exacts d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Votre corps à corps est si violent et acharné et vous vous sentez si

fort et sûr de vous que vous renoncez à utiliser vos pouvoirs magiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [277](#). Si vous finissez par tomber d'accord pour cesser le combat, rendez-vous [145](#).

### 247

En examinant à nouveau la carte, vous remarquez un sentier tout proche de l'endroit où vous vous trouvez, qui mène pratiquement tout droit à la Clairière des Rêves par la Barrière du Sphinx. Après avoir cherché pendant quelques minutes entre les arbres, vous trouvez cette piste. Allez-vous la suivre sans précaution spéciale (rendez-vous au [20](#) ou jugez-vous plus prudent de la longer en vous dissimulant dans la végétation qui la borde (rendez-vous au [77](#)) ?

### 248

Conscient que, si vous ne vous réveillez pas rapidement, le minotaure va réduire en charpie votre corps endormi et sans défense dès qu'il aura pris la place du pauvre Issel dans la clairière, vous fermez les yeux, concentré de toutes vos forces. Vous les rouvrez quelques instants plus tard, étendu dans l'herbe de la Clairière des Rêves. A quelques pas de Sous, le monstrueux minotaure se relève lentement, ès qu'il vous aperçoit, il charge en poussant un horrible beuglement, vous laissant à peine le temps de bondir sur vos pieds pour reprendre le combat. N'oubliez pas que vous êtes de retour dans le monde réel, où vos pouvoirs magiques retrouvent toute leur efficacité ! Si vous parvenez à tuer le monstre, rendez-vous au [191](#).

### 249

Vous faites la courte échelle à Issel qui, une fois hors du puits, vous aide à son tour à en sortir. A l'instant où vous reprenez pied sur le sol de la salle de marbre, la dalle qui avait basculé se remet en place et se referme sur la fosse avec un claquement sec. Contournant avec précaution la zone dangereuse, vous reprenez

votre marche en direction du vieillard endormi. Rendez-vous au [90](#).

## 250

- La connaissance, répondez-vous finalement. C'est assurément la chose la plus précieuse au monde.

La grosse tête du Sphinx se fend d'un large sourire et reprend toute sa netteté. En vous tournant vers l'autre patte du Sphinx, vous remarquez qu'un sourire rayonnant illumine également le visage d'Issel.

- 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 et vous indique la piste qui continue de s'enfoncer dans la forêt, de ce côté de la barrière. Vous vous mettez aussitôt en route d'un pas léger. 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 disparaître totalement. Après avoir suivi pendant quelques minutes les méandres de la piste entre les arbres, vous vous figez sur place au détour d'un dernier virage, sidérés par l'incroyable spectacle qui s'offre à vos yeux. La Clairière des Rêves n'a rien du lieu inquiétant et maléfique que vous pensiez découvrir au terme de votre périlleux voyage dans cette sombre forêt d'épouvante. C'est au contraire l'espace verdoyant le plus enchanteur qu'il vous ait été donné de contempler ! Au centre d'une surface plane et presque parfaitement circulaire d'herbe tendre jaillit une petite source entourée de rochers moussus ; un ruisseau chantant 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 l'enivrant mélange de

leurs parfums. A quelques mètres de la source, deux gros rochers couverts de mousse forment un abri naturel au-dessus d'un cercle soigneusement disposé de pierres plus petites. C'est l'emplacement où des générations de Rêveurs ont, avant vous, établi leur campement. La lumière dorée du soleil, filtrée par le feuillage des arbres environnants, achève de donner à la clairière une atmosphère presque irréaliste, féerique. Émerveillés, vous faites quelques pas quand un monstrueux rugissement vous cloue littéralement sur place ! Le cœur battant à tout rompre, vous vous retournez tous deux très lentement pour découvrir à quelques mètres de vous la plus terrifiante des apparitions - un prodigieux dragon au gigantesque corps de bronze ! Vous étouffez aussitôt un cri avant de vous incliner profondément devant le dernier des Grands Dragons, le légendaire Bel Gath ! Lorsque vous en aurez terminé avec les courbettes, rendez-vous au [214](#).

## 251

L'incantation mineure que vous venez de prononcer est immédiatement suivie d'effet. Vous vous tournez vers Issel pour lui faire part de cette nouvelle. Mais à peine avez-vous fini de parler que vous vous rendez soudain compte qu'il ne vous écoute plus : bouche bée, les yeux écarquillés de stupéfaction, il désigne silencieusement un point situé dans votre dos. Vous sursautez en découvrant qu'un vaste trou sombre est en train de s'ouvrir dans le sol, au centre de la clairière ! Lorsque la cavité a cessé de se former, vous vous en approchez | avec précaution ; il s'agit de l'entrée d'un tunnel j qui s'enfonce profondément sous la Clairière des Rêves. Allez-vous le suivre ensemble (rendez-vous " au [134](#)) ou jugez-vous plus prudent de faire avant toute chose appel à l'Incantation de Sens du Danger ? Dans ce dernier cas, désignez celui qui la prononcera, puis rendez-vous au [258](#).

## 252

Vous sortez l'oculaire de votre sac et, l'ayant posé à votre œil, vous sondez attentivement tous les murs de la pièce. Vous décelez finalement, juste à côté de la porte de bronze, l'entrée d'un passage secret. Ce pourrait bien être la porte de sortie ! Pour en avoir le cœur net, rendez-vous au [132](#).

## 253

Laissant la piste derrière vous, vous vous enfoncez dans l'exubérante végétation du sous-bois, droit au sud, vers le cœur de la sombre Forêt des Gémissements. Lorsque la nuit tombe, vous avez déjà parcouru plusieurs lieues mais vous commencez tous deux à tomber de fatigue et décidez d'établir votre campement sans tarder. Vous venez d'arriver à la lisière d'une petite clairière bordée sur un côté par une pente raide, dans le flanc de laquelle vous distinguez les ouvertures de plusieurs petites grottes. Choisissez ensemble l'endroit où vous allez installer votre bivouac. Allez-vous passer la nuit dans l'une des grottes (rendez-vous au [142](#)), au milieu de la clairière (rendez-vous au [140](#)), ou préférez-vous grimper à un arbre et dormir en hauteur, à l'abri d'une attaque venant du sol (rendez-vous au [239](#)) ?

## 254

En contemplant le cadavre du satyre étendu à vos pieds, vous remarquez que son visage a retrouvé dans la mort l'expression de douceur et de joyeuse harmonie qui émane d'habitude de ce genre de créature. Ses traits expriment maintenant une telle sérénité qu'il semble presque ravi d'avoir été tué ! Perdu en conjectures sur les raisons qui ont pu pousser une créature d'ordinaire si joyeuse et pacifique à vous attaquer avec sauvagerie et désespoir, vous l'examinez de plus près et constatez qu'il porte -autour de la taille une discrète ceinture de cuir à laquelle est accroché un petit sac. A l'intérieur se trouve un vieux rouleau de parchemin jauni et craquelé. Après l'avoir déroulé



avec précaution sur le sol, vous étouffez un cri de joie mêlée de surprise : il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements ! Une carte certes assez sommaire, avec seulement six indications de lieux ; mais l'un d'eux n'est autre que... la Clairière des Rêves ! Les cinq autres sont : la Barrière du Sphinx, la Grotte Scintillante, l'Obélisque, la Source des Miroirs et la Cité du Peuple de la Forêt. A l'aide de ces points de repère, il doit être facile de localiser la Clairière des Rêves ! Rendez-vous au [24](#).

## 255

L'objet posé sur la table de droite est un petit gobelet de cuivre rouge. Vos sens aiguisés par des années d'apprentissage vous avertissent aussitôt qu'il s'agit d'un objet magique, mais vous seriez incapable de dire quelle sorte de pouvoir il détient. A tout hasard, vous le rangez dans votre sac. Allez-vous ensuite examiner la table de gauche la plus proche (rendez-vous au [141](#)), la table de gauche la plus éloignée (rendez-vous au [243](#)), la table de droite la plus éloignée (rendez-vous au [294](#)) ou la porte de bronze (rendez-vous au [297](#)) ?

## 256

Au détour d'un virage, vous vous retrouvez soudain face à un homme vêtu comme vous d'un long manteau de voyage, immobile au milieu de la piste. Allez-vous avant toute chose dégainer votre épée par mesure de prudence (rendez-vous au [195](#)), vous en approcher avec précaution (rendez-vous au [170](#)) ou vous enfuir entre les arbres (rendez-vous au [259](#)) ?

### DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [195](#) [170](#) [259](#)

**CHOIX**                      [323](#) [195](#) [185](#) [259](#)

**D'ISSEL**                    [338](#) [245](#) [170](#) [259](#)

## 257

Vous entamez votre course désespérée vers les rochers avec quelque vingt mètres d'avance. Mais le fauve est si rapide qu'il vous aura pratiquement rejoint lorsque vous les atteindrez. Si vous voulez briser son élan grâce au Sortilège de la Main de Feu, lancez-le immédiatement et retranchez du total d'ENDURANCE du chat le nombre de points que vous lui aurez ainsi fait perdre, avant de l'affronter de la façon habituelle.

CHAT DES DUNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [220](#).

## 258

L'incantation vous révèle en effet la présence d'un terrible danger dans ce noir tunnel. Sachant maintenant qu'il serait extrêmement périlleux de vous y risquer, allez-vous rester prudemment à la surface pour tenter à nouveau de Rêver à la Pierre Philosophai (rendez-vous au [200](#)) ou vous y engager malgré tout (rendez-vous au [134](#)) ?

## 259

La mine de cet inconnu ne vous dit rien qui vaille et, plongeant sans hésiter entre deux fourrés qui bordent la piste, vous détalez comme une flèche dans l'épais sous-bois sans prendre garde aux chocs des branches et aux griffures des épines. Au bout d'une centaine de mètres, réalisant qu'il ne vous suit pas, vous ralentissez votre course pour reprendre une allure normale. Après avoir poussé un profond soupir de soulagement et repris votre souffle, rendez-vous au [262](#).

## 260

Vous franchissez le torrent à gué, puis vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt. Après quelques dizaines de pas sous le couvert des arbres, vous tombez en arrêt devant un tronc sur

lequel est cloué, à hauteur d'homme, une main de bois dont l'index désigne la cascade que vous venez de dépasser. Gravée dans une élégante écriture, l'inscription qui orne le doigt tendu est parfaitement lisible, et vous avez quelque raison de connaître le sens des quatre mots qui la composent :

### **LA CLAIRIÈRE DES RÊVES**

Allez-vous faire demi-tour et suivre le sentier qui s'enfonce sous la cascade (rendez-vous au [95](#)) ou ne pas tenir compte de cette aimable indication et continuer vers le sud à travers la forêt (rendez-vous au [99](#)) ?

### **261**

Vous acceptez bien volontiers la proposition du magicien, mais Issel la refuse et vous tourne le dos pour remonter les marches qui ramènent à la surface. Avant qu'il ait pu atteindre la première marche, le magicien lève négligemment la main dans sa direction et un fulgurant éclair de feu raze votre compagnon du monde des vivants ! Horrifié, vous empoignez aussitôt votre épée pour venger votre ami, mais elle n'est pas encore extraite du fourreau que le magicien se retourne vers vous avec un sourire méprisant, et un nouveau jet de feu vient mettre un terme définitif à votre aventure.

### **262**

A la tombée de la nuit, vous vous mettez à la recherche d'un emplacement où établir votre campement. Vous découvrez bientôt une petite clairière surplombée par un escarpement rocheux percé de plusieurs glottes. Allez-vous vous installer dans l'une d'elles (rendez-vous au [96](#)) ou au milieu de la clairière d'où vous aurez une bonne vue sur les alentours (rendez-vous au [72](#)) ?

### **263**

Du haut de l'arbre, on peut apercevoir non loin une petite vallée au centre de laquelle s'élève- une sorte de flèche de pierre. Il

pourrait bien s'agir de l'Obélisque indiqué sur la carte... Vous vous mettez immédiatement en route dans sa direction. Rendez-vous au [39](#).

## 264

D'après la carte, une piste menant directement à la Clairière des Rêves passe à proximité. Mais où précisément ? C'est difficile à dire, et vous vous séparez pour fouiller les alentours. Vous errez entre les arbres pendant quelques minutes sans le moindre succès, mais un cri victorieux déchire soudain le silence de la forêt : Issel l'a trouvé ! Vous l'avez bientôt rejoint et, remplis d'espoir, vous vous y engagez d'un cœur joyeux et d'un pas allègre. Rendez-vous au [87](#).

## 265

Votre petite escorte d'hommes en vert vous guide avec assurance dans un dédale de pistes étroites et sinueuses, toujours plus profondément vers le cœur de la sombre forêt. Après quelques heures de marche, vous faites halte au pied d'une palissade faite de hauts troncs d'arbres alignés, solidement plantés dans le sol. Elle barre entièrement le chemin et se prolonge de part et d'autre dans la forêt. Quelques instants plus tard, une énorme tête émerge au-dessus de la barrière, fixant sur vous deux gros yeux d'un noir de jais.

- Salut à toi, Grand Sphinx ! déclare le chef de votre escorte. Notre chef nous a chargés de t'amener ce Rêveur.

- Je vois, je vois... grommelle la créature d'une voix caverneuse avant d'étendre par-dessus la barrière une gigantesque patte griffue qu'il pose devant vous en ordonnant :

- Allons, monte, jeune mortel !

Comme vous marquez un temps d'hésitation, il ajoute perfidement :

- Peut-être as-tu peur ?

Sentant les regards des hommes de l'escorte braqués sur vous, cette remarque vous fait l'effet d'un coup de fouet et, d'un pas résolu, vous vous placez dans la patte du monstre en affichant un air aussi calme et impavide que possible. Vous êtes aussitôt brutalement soulevé dans les airs. Efforcez-vous d'ignorer le vertige et rendez-vous au [159](#).

## 266

Fermant les yeux, vous vous concentrez de toutes vos forces sur l'idée du réveil. Quand vous les rouvrez un peu plus tard, vous êtes allongé sur l'herbe de la Clairière des Rêves. En vous relevant, vous constatez avec consternation que le corps d'Issel a disparu. Mais, comme vous l'aviez craint, vous n'êtes pas pour autant seul : à quelques pas de vous, le vieillard du Rêve - qui n'a plus rien d'endormi - pivote lentement sur lui-même en examinant les alentours d'un regard d'aigle, sans cesser de tripoter le pommeau de son épée. Dès qu'il vous aperçoit, son visage prend une expression cruelle et, d'un geste foudroyant, il fait jaillir son arme du fourreau et se rue sur vous avec une souplesse et une vélocité surprenantes pour un homme de son âge, ne vous laissant qu'une poignée de secondes pour réagir ! Vous avez tout juste le temps de faire appel au Sortilège de Télékinésie (si, bien sûr, vous en disposez) pour tenter de paralyser votre adversaire (rendez-vous au [86](#)), faute de quoi vous n'avez d'autre choix que le combat à mort.

**VIEILLARD HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [330](#).

## 267

En vous penchant au bord du puits vous parvenez à faire pendre jusqu'à Issel votre long manteau enroulé en guise de corde et, quelques instants plus tard, il pose le pied sur le sol à vos côtés. Il n'était que temps : à cet instant précis, la lourde dalle qui avait

basculé sous vos pieds pivote en silence et reprend sa place initiale, condamnant avec un claquement sec l'ouverture du piège. Contournant avec précaution la zone dangereuse, vous vous remettez en marche en direction du vieillard endormi. Rendez-vous au [90](#).

## 268

L'usage de l'incantation coûte 1 point d'ENDURANCE à celui d'entre vous qui l'a prononcée, mais ne révèle la présence d'aucune source de danger alentour. Après avoir pesté contre cette inutile perte d'énergie, rendez-vous au [346](#).

## 269

La porte ne résiste pas au choc de l'éclair de feu qui jaillit de votre main droite et la frappe de plein fouet : elle se disloque instantanément dans un terrible fracas et les deux battants éventrés retombent sur le sol à l'intérieur de la pièce, aussitôt suivis par une véritable avalanche de pierres et de boue ! Vous avez moins d'une seconde pour bondir en arrière avant d'être enseveli sous l'éboulement. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au [58](#). Sinon, vous périssez sous la masse de débris et votre aventure s'achève ici.

## 270

Déterminé à vaincre ou mourir, vous continuez de faire face à l'ermite aux côtés d'Issel, déchaînant contre lui un véritable orage de feu. Mais ses pouvoirs sont à l'évidence infiniment supérieurs aux vôtres ; il parvient sans effort à dévier vos plus terribles traits de feu avant même qu'ils aient pu lui roussir les poils de la barbe ! A vos côtés, Issel fait chanter son épée avec l'énergie du désespoir mais, hélas, sans plus de succès ! La panique vous envahit quand, élevant brusquement les mains, le vieillard lance un puissant sortilège qui vous fige en pleine action, comme s'il vous avait changés en statues de sel ! Incapable d'esquisser le moindre geste, vous le voyez tendre une

dernière fois la main dans votre direction, puis tout disparaît dans une gerbe de flammes... Votre aventure s'achève ici.

## 271

Vous vous engagez sur le sentier allant au sud-ouest et vous marchez pendant des heures, ne rencontrant que des écureuils, des lapins de garenne et quelques petits oisillons. En fait, la piste vous paraît surtout interminable et monotone. Mais, à l'occasion d'une courte pause pour vous rafraîchir et vous restaurer, vous découvrez avec stupeur que, d'après le soleil, vous vous dirigez maintenant vers le nord ! Lorsque vous vous êtes mis en route, la piste courait vers le sud-ouest, le long de la lisière de la forêt, dont la masse principale s'étendait vers le sud. Le fait que vous remontiez maintenant vers le nord signifierait donc que vous auriez, en quelques heures seulement, contourné plus de la moitié de cette gigantesque forêt pour vous diriger à nouveau vers votre point de départ, ce qui semble rigoureusement impossible ! Et, pour ajouter à votre trouble, vous avez depuis quelques instants la très nette et désagréable impression d'être observé, sensation renforcée par l'atmosphère ténébreuse qui règne sous les arbres. Allez-vous malgré tout continuer de suivre la piste (rendez-vous au [105](#)), faire appel à l'Incantation de Sens du Danger (rendez-vous au [320](#)) ou quitter la piste pour vous enfoncer dans l'épaisse végétation, vers le cœur de la forêt (rendez-vous au [54](#)) ?

## 272

Vous vous engagez d'un pas assuré sur le solide petit pont mais, parvenu en son milieu, vous sentez brusquement les pierres de son plancher se dérober sous vos pieds. Incapable de vous rattraper aux rebords de la chausse-trappe, vous basculez dans le vide et vous avez fugitivement le temps d'apercevoir la terrible rangée de pieux effilés qui hérissent le fond de la rivière et affleurent à la surface... Vous vous y empalez ! Votre aventure s'achève ici.

## 273

Ayant décidé de vous consacrer chacun à votre propre Rêve, vous vous souhaitez bonne chance et allez vous installer aux extrémités opposées de la clairière. Puis vous vous allongez dans l'herbe et, succombant à la fatigue, vous laissez le sommeil vous envahir. Ramenez votre total d'ENDURANCE à son niveau initial (et assurez-vous qu'Issel n'oublie pas de faire de même), puis rendez-vous au [318](#).

## 274

Laissant le sentier derrière vous, vous poursuivez votre route dans la forêt. Après quelque temps, le sol s'abaisse devant vous et vous émergez du couvert en bas de la pente, au bord d'une rivière au cours tranquille. Allez-vous la traverser à la nage (rendez-vous au [138](#)) ou suivre le sentier qui la longe vers l'aval (rendez-vous au [114](#)) ?

## 275

Ayant franchi le seuil de la tour, vous pénétrez dans un vaste et luxueux salon. Il y règne une telle atmosphère de paix et de tranquillité et vous vous sentez soudain si accablé de fatigue que vous ne résistez pas longtemps à l'envie de vous allonger sur l'un des moelleux divans, où vous vous endormez presque aussitôt. A votre réveil, vous n'avez aucune idée du temps que vous avez pu passer à dormir mais vous vous sentez parfaitement frais et dispos. Ramenez tous vos totaux à leur niveau initial. En revanche, vous seriez bien incapable de dire où vous vous trouvez. Votre regard se noie dans un brouillard mouvant et opaque derrière lequel il vous semble un instant reconnaître la Clairière des Rêves, puis vous vous retrouvez soudain dans une petite pièce de forme rectangulaire. Frottez-vous les yeux et rendez-vous au [117](#).



## 276

Fort troublé par ce que vous venez de voir, vous suivez Issel à l'écart pour parler discrètement. Allez au [300](#) pour comparer vos points de vue et en discuter.

## 277

Refoulant votre envie d'en découdre, vous prenez une profonde inspiration avant de demander à Issel si lui aussi ne se sent pas bizarre. Il reconnaît qu'il n'est pas lui non plus dans son état normal. Vous en concluez tous deux que quelqu'un vous a probablement lancé un sortilège. Vous poursuivez quelques instants la discussion avant de l'interrompre à la vue d'une silhouette encapuchonnée qui surgit des fourrés. Elle s'avance jusqu'à vous et rejette son capuchon en arrière, révélant à vos regards une longue chevelure et une épaisse barbe blanche, au milieu desquelles luisent deux yeux d'un bleu de glace. Au cours de votre périple dans la profonde forêt, êtes-vous déjà passés ensemble par la Source des Miroirs ? Si oui, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

## 278

Vous préférez ne pas vous réveiller immédiatement et vous poursuivez votre exploration de la salle de marbre. Mais, après seulement quelques pas, ses contours s'estompent dans l'obscurité, et vous sombrez bientôt dans le néant. Vous auriez dû garder en mémoire les paroles du dragon : la créature de l'Univers du Rêve qui a tué Issel a pris sa place dans le monde des vivants, trouvé votre corps endormi allongé sans défense dans la Clairière des Rêves et vient de lui faire subir le même sort ! Votre aventure s'achève ici.

## 279

Issel a eu bien tort de se risquer à affronter un homme versé dans l'art de la magie : il gît maintenant sans vie à vos pieds et vous ne saurez jamais pourquoi il vous a ainsi attaqué. Haussant les épaules, vous tournez le dos à son cadavre et allez vous installer un peu plus loin sous les branches d'un arbre pour passer le reste de la nuit. A peine illongé, vous sombrez dans un profond sommeil. A votre réveil, rendez-vous au [18](#).

## 280

Tandis que vous vous penchez sur la source, la surface de l'eau, agitée d'ondulations, emplit progressivement tout votre champ de vision. Vous avez l'impression de tomber lentement d'une hauteur interminable et, à mesure que se rapproche la surface de la source, vous voyez s'y dessiner une scène d'abord indistincte, puis de plus en plus nette. L'esprit toujours concentré sur la recherche de la Pierre Philosophale, vous ne pouvez vous empêcher de laisser échapper un cri en découvrant, dans une pièce sombre aux épais murs de pierre, un autre vous-même tirant à l'aide d'une longue paire de pinces un lingot d'or rutilant d'une cuve remplie d'un liquide fumant et bouillonnant, avant de le déposer sur une petite pyramide d'autres lingots ! Vous vous voyez ensuite essuyer d'un revers de manche la sueur qui perle de votre front puis saisir d'un geste las une nouvelle barre de plomb et la plonger dans le bain magique. Vos traits sont tirés, votre expression accablée, et vous jetez des regards craintifs en direction du tas d'or, auprès duquel vient d'apparaître un nouveau personnage. Vous reconnaissez immédiatement Issel, vêtu en roi et coiffé de la couronne de Franzos. Vous entendez distinctement les paroles qu'il adresse à votre image :

- Travaille plus vite, fainéant ! Tu sais bien qu'il me faut de l'or, encore plus d'or ! Tu ferais bien de mettre un peu plus de cœur à l'ouvrage ou mes bourreaux sauront stimuler ton zèle ! Et il éclate d'un rire sardonique avant de quitter la pièce. Aussi stupéfait que consterné, vous voyez la scène s'estomper. Vos

pensées s'entrechoquent dans votre esprit. Ainsi, ce traître d'Issel ne se serait associé à vous que pour vous enfermer dans le donjon de son palais une fois que vous aurez découvert le secret de la Pierre Philosophale ! Malgré l'indignation et la haine qui vous envahissent à cette idée, vous conservez assez de lucidité pour remarquer que votre vision comporte un détail inexpliqué. Comment Issel pourrait-il en effet s'emparer de vous et vous retenir prisonnier malgré vos pouvoirs magiques ? Serait-il lui aussi magicien ? Si c'est le cas, il l'a vraiment bien caché ! Dans le doute, allez-vous attaquer Issel (rendez-vous au [112](#)) ou refuser d'accorder foi à ce que vous avez vu (rendez-vous au [126](#)) ?

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [112 126](#)

[272 178 165](#)

**CHOIX**                      [49 112 276](#)

**D'ISSEL**                    Autre [112 126](#)

**281**

Sans réfléchir, vous dégainez rageusement votre épée, l'esprit concentré sur vos plus puissants sortilèges. Mais à peine avez vous le temps de faire un geste qu'une pluie de flèches s'abat sur vous. Pas une ne manque sa cible et, transpercé d'une douzaine de traits mortels, vous vous effondrez dans la poussière du chemin en poussant un dernier râle. Ceux qui font usage de la violence sans réfléchir ne méritent pas d'atteindre la Clairière des Rêves. Votre aventure s'achève ici.

Dégainant vos épées d'un même mouvement, vous vous avancez d'un pas décidé en direction de l'ermite. D'un bref hochement de tête, vous faites signe à Issel de parler.

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

L'homme rejette son capuchon en arrière et fixe sur vous deux yeux d'un bleu glacé avant de répondre en inclinant humblement la tête : - Je suis l'ermite de la Grotte Scintillante et un modeste magicien. C'est bien moi qui vous ai attaqués l'autre nuit, mais je voulais seulement vous faire 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 font ainsi le même Rêve, leurs pouvoirs ne sont pas simplement doublés mais quadruplés ! Jamais dans toute l'histoire de la clairière une telle chose ne s'est produite, et il faut l'éviter à tout prix ! Sinon, les forces qui seront ainsi libérées échapperont rapidement à tout contrôle, elles déborderont même des limites magiques de la clairière et le monde sera livré au chaos. Je vous en supplie, croyez-moi, il ne faut pas que vous Rêviez ensemble ! Renoncez tant qu'il en est encore temps, ne m'obligez pas à vous combattre pour vous en empêcher !

Vous demeurez tous deux un moment immobiles, soupesant en silence les paroles de l'ermite, puis Issel se tourne vers vous et vous interroge du regard. Pour l'instant, vous êtes aussi perplexe que lui. La seule chose dont vous soyez sûr, c'est que ce vieillard est effectivement un magicien - et non des moindres ! - car, bien avant de vous approcher de lui, vous avez pu sentir les vibrations, de son aura. Quant à savoir s'il vous a dit la vérité ou son contraire... les deux hypothèses sont aussi vraisemblables l'une que l'autre ! Le choix qui s'offre à vous peut se révéler lourd

de conséquences ; vous devez en décider avec Issel : allez-vous dès maintenant vous séparer et partir à la recherche de la Clairière des Rêves chacun de votre côté (rendez-vous au [91](#)), refuser d'obéir à l'ermite et quitter cet endroit (rendez-vous au [113](#)) ou l'attaquer ensemble (rendez-vous au [171](#)) ?

### 283

Après avoir ceint votre front du bandeau d'or, vous passez l'anneau à votre annulaire droit et sentez aussitôt une puissante vague d'énergie vous parcourir le corps. Immédiatement, les contours de la pièce s'estompent, puis s'évanouissent totalement... Vous vous retrouvez bientôt dans la Clairière des Rêves, seul face au dragon ! Assez bizarrement, vous ne vous sentez pas aussi effrayé que vous devriez l'être, et c'est presque sans émotion que vous vous rendez au 79 après avoir entendu le Gardien vous accueillir par ces mots :

- Je te salue, puissant magicien !

### 284

Ni Issel ni vous n'avez l'intention d'accepter cette infâme proposition, pas plus que de vous en aller sans tenter d'intervenir, et vous le faites aussitôt savoir aux tortionnaires d'un ton sans réplique :

- Je ne vous laisserai pas continuer !

Vous approuvant d'un vigoureux hochement de tête, Issel ajoute :

- Je ne sais si cette créature est coupable ou non des méfaits dont vous l'accusez. Mais, que je sache, les hommes ont eu eux aussi leur part de responsabilité dans les querelles et les 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 vous y contraindrons par la force ! Pour toute réponse, l'un des magiciens se contente de ricaner tandis que ses compagnons, laissant momentanément quelque répit à leur victime, s'avancent vers vous d'un air menaçant. - Et comment comptez-vous vous y prendre, jeunes blancs-becs ? vous apostrophe l'un des magiciens en s'esclaffant bruyamment. Faisant un instant mine de vouloir lui répondre, vous dégainez brusquement votre épée et, dans la seconde qui suit, sa tête roule sur le sol. Au même instant, Issel se rue sur le magicien le plus proche, brisant en deux morceaux son bâton de pouvoir. Un aveuglant éclair d'énergie pure illumine soudain la caverne. Lorsque vous parvenez à rouvrir les yeux, son adversaire gît inerte sur le sol. Délivré des liens magiques de deux de ses bourreaux, le dragon martyrisé retrouve une relative liberté de mouvements : comme un gigantesque serpent, sa queue va s'enrouler autour des jambes du troisième magicien et l'envoie s'écraser tel un insecte contre les parois de la grotte, le tuant sur le coup. Aussitôt, les trois guerriers bondissent hors d'atteinte de la puissante créature et se ruent sur vous deux, le visage déformé par la haine. Dans le feu de l'action, Issel se précipite vers deux de vos adversaires, vous laissant affronter le troisième. Si vous parvenez à le tuer avant la fin du combat, vous pourrez venir à son aide.

**GUERRIER HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8**

Si vous sortez tous deux vainqueurs du combat, rendez-vous au [100](#). Si vous en êtes le seul survivant, rendez-vous au [60](#).

## **285**

Le rocher s'écrase fort douloureusement sur votre jambe et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Après avoir lâché un juron pour vous soulager, vous vous relevez et escaladez, en boitillant et en rampant, l'amas de débris derrière lequel s'ouvre un sombre tunnel. Au bout de quelques dizaines de mètres, vous vous arrêtez au bord d'un puits béant d'une profondeur insondable. Rendez-vous au [19](#).

## 286

Alors que vous vous élevez lentement au-dessus de l'obstacle par la force de votre sortilège, vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'il n'a été placé là que pour vous faire perdre encore plus d'énergie. Aussi est-ce avec un certain soulagement qu'au sommet de l'escarpement vous découvrez la tour d'or. Elle se dresse au sommet d'une colline en pente douce, à quelques centaines de mètres devant vous. Parcourez-les sans vous presser pour économiser votre **ENDURANCE**, puis rendez-vous au [137](#) dès que vous serez au pied de la tour.

## 287

Après quelques minutes de marche, vous remarquez une colonne de fumée qui s'élève dans le ciel à peu de distance. Vous vous en approchez sans bruit et arrivez bientôt devant un espace soigneusement débroussaillé au milieu duquel crépite un grand feu. Leurs chevaux attachés à une longe tendue entre deux buissons, quatre hommes sont rassemblés autour du feu et s'affairent à fumer de longues tranches de viande. Ils portent de souples bottes de peau et leurs poitrines sont recouvertes de sortes de cottes de mailles formées d'un assemblage compliqué de petits os et de coquillages. Leurs longues chevelures noires sont maintenues en arrière par des bandeaux aux motifs multicolores, ornés de plumes d'aigle pour trois d'entre eux. Chacun porte dans le dos un bouclier de cuir rond, un arc et un carquois, et plusieurs lances sont fichées dans le sol autour d'eux. Allez-vous vous approcher de ces hommes et leur parler (rendez-vous au [75](#)) ou faire un large détour pour les contourner sans vous faire voir (rendez-vous au [9](#)) ?



287 *Quatre hommes sont rassemblés autour du feu et s'affairent à fumer de longues tranches de viande.*



## 288

A peine avez-vous fait quelques pas en direction du vieillard que la dalle sur laquelle vous avancez bascule sous vos pieds. Vous devez faire appel à toute votre Agilité pour échapper à ce piège. Lancez chacun deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au [43](#). Sinon, rendez-vous au [339](#).

### DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX     [43](#) [339](#)

CHOIX                             [59](#)

D'ISSEL                             [275](#) [225](#) [339](#) [43](#) [244](#)

## 289

Estimant que vous n'avez pas grand-chose à gagner en vous lançant à la recherche d'un hypothétique point de repère, vous vous enfoncez dans la forêt, toujours droit vers le sud. Au bout d'environ une heure de marche, vous tombez sur un chemin qui semble aller dans la bonne direction et vous décidez de le suivre. Rendez-vous au [176](#).

## 290

Estimant qu'il serait stupide de gaspiller votre précieuse énergie à cause d'une simple impression, vous poursuivez votre route. Parvenant enfin à chasser la grotte et ses dangers de votre esprit, vous arrivez au [211](#).

## 291

Rempli de soupçons à l'égard de cet ermite magicien, vous le considérez d'un œil des plus méfiants. Issel déclare qu'il voudrait vous parler seul à seul. Rendez-vous au [300](#) pour confronter vos points de vue.

## 292

Préférant poursuivre seul votre quête, vous prenez congé d'Issel et repartez par où vous étiez venu, en le laissant penché au-dessus du corps du zombie. Marchez jusqu'au [211](#).

## 293

Vous vous penchez en vous bouchant le nez sur les corps mutilés des zombies et remarquez que l'un d'eux porte autour de la taille une ceinture de cuir à laquelle est attaché un petit sac. Intrigué, vous vous baissez pour l'ouvrir et en sortez un rouleau de parchemin tout jauni et craquelé. Rejoignant Issel, resté à bonne distance des restes immondes des deux créatures et de leur odeur suffocante, vous le déroulez avec précaution et étouffez un cri de surprise mêlée de joie : il s'agit d'une carte de la Forêt des Gémissements ! Elle comporte six indications de lieu désignées chacune par une légende et un symbole. Il s'agit de la Grotte Scintillante, de l'Obélisque, de la Source des Miroirs, de la Cité du Peuple de la Forêt, de la Barrière du Sphinx et, mieux que tout, de la Clairière des Rêves ! En levant machinalement la tête, vous remarquez soudain la pointe d'une sorte de flèche de pierre qui émerge au-dessus des arbres à quelque distance de là, exactement dans la direction que suit le sentier. Tout excités à l'idée qu'il puisse s'agir de l'Obélisque, vous vous mettez aussitôt en route. Suivez le sentier jusqu'au [39](#).

## 294

L'objet placé sur la table est un court cylindre noir, une sorte de petite lunette munie d'un oculaire à une extrémité ; l'autre est

masquée par un capuchon amovible. Prenez-le et allez l'examiner au [303](#).

## 295

- Je... je ne peux pas, murmurez-vous enfin en baissant les yeux d'un air honteux. Mes pouvoirs sont bien trop faibles face à un être tel que vous, tous mes sortilèges réunis ne parviendraient pas à vous causer une seule égratignure. Même si j'étais cent fois plus puissant, je n'oserais jamais vous attaquer de crainte de déchaîner votre courroux, noble Bel Gath.

Le dragon reste un moment silencieux et vous observe entre ses paupières mi-closes. Lorsque enfin il s'adresse à vous, sa voix est amère, teintée de déception.

- Tu manques de courage, jeune Darian, déclare-t-il. Si je te laissais Rêver ici, tu ne te réveillerais jamais. Tu te perdrais dans l'un de tes propres cauchemars. Je dois te renvoyer d'où tu viens. Avant que vous ayez pu ouvrir la bouche, une éclipse d'obscurité s'abat sur la clairière et vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, vous n'êtes plus dans la forêt mais sur la Grande Route de l'est, à l'endroit où la rejoint la Route du nord, et vous voyez au loin fumer la cheminée de l'Auberge de la Fin du Monde. Les portes du Rêve allaient s'ouvrir devant vous, mais vous avez échoué à cette ultime épreuve, à la lisière même de la clairière. Rien ne vous empêche de tenter à nouveau votre chance en retournant au 1 mais, pour l'instant, votre aventure s'achève ici.

## 296

Vous restez un moment immobile et silencieux à contempler l'amulette. Vous pourriez bien entendu vous assurer dès maintenant de sa nature - bonne ou mauvaise - en la soumettant à l'Incantation de Sens du Danger, mais l'ermite interpréterait probablement votre geste comme un grave manquement à la politesse et vous n'avez aucune envie de connaître la réaction d'un puissant magicien lorsqu'il est offensé ! D'un autre côté,

vous ne pouvez pas non plus vous contenter de fourrer l'objet dans votre poche et de prendre congé, puisqu'il veut que vous le passiez à votre cou ou que vous le rendiez. Dans le doute, vous préférez choisir la voie de la prudence et vous lui rendez à regret l'amulette. Sans le moindre tâtonnement, les doigts noueux du vieil aveugle se referment avec précision sur le talisman.

- Ta méfiance est grande, vous déclare-t-il d'une voix sans émotion. Je suppose que ce n'est pas sans raison, mais ce présent ne te sera pas offert une seconde fois. Adieu, Darian. Sur ces mots, il vous tourne le dos. Aussitôt l'irrépressible force magique s'empare de vous et vous ramène vers la sortie. Une fois à l'extérieur et de nouveau libre de vos mouvements, vous restez un moment indécis, vous demandant si vous ne devriez pas retourner dans la grotte et, en présentant vos excuses au vieillard, accepter finalement son présent. Mais, à l'évidence, il est trop tard et, tournant résolument le dos à la Grotte Scintillante, vous vous frayez un chemin entre les arbres pour contourner l'escarpement rocheux. Rendez-vous au [211](#).

## 297

Les deux battants de la porte bâillent vers l'intérieur de la pièce, et de petits tas de boue et de poussière déforment le sol. Allez-vous tirer la poignée de la porte (rendez-vous au [299](#)) ou prononcer d'abord l'Incantation de Sens du Danger (rendez-vous au [11](#))?

## 298

Pendant votre sommeil, vous faites un rêve étrange. Vous êtes assis au centre d'une pièce sans fenêtre et, tout autour de vous, des barres de plomb sont entassées sur le sol. Elles perdent progressivement leur aspect gris et terne pour revêtir le brillant éclat caractéristique de l'or. Vous contemplez ce phénomène avec un sourire émerveillé, mais il se change bientôt en une grimace d'angoisse car les lingots se multiplient à une vitesse stupéfiante,

s'entassant de tous côtés sans relâche. Vous êtes bientôt entouré par quatre hauts murs d'or. Au-dessus de votre tête, un plafond de lingot, achève de se former, vous emprisonnant hermétiquement. Vous commencez à respirer de plus en plus difficilement... Retenez votre souffle et poursuivez ce rêve quelque peu éprouvant au [45](#).

## DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [45](#)

CHOIX [335 55](#)

D'ISSEL Autre [45](#)

## 299

Lorsque vous tirez la poignée, la porte commence à s'ouvrir puis se bloque. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [340](#). Sinon, rendez-vous au [328](#).

## 300

A voix basse, chacun de vous expose à l'autre les détails de sa vision et les soupçons qu'elle a fait naître en lui. Décidez ensuite d'un commun accord si vous allez sommer l'ermite de s'expliquer sur tout cela (rendez-vous au [282](#)), ou prendre congé de lui (rendez-vous au [306](#)).

## 301

Vous venez de gaspiller inutilement 1 point d'ENDURANCE, car l'incantation ne vous révèle la présence d'aucun danger dans les environs, pas même dans la grotte, maintenant loin derrière vous. Chassez vos craintes inutiles et remettez-vous en route jusqu'au [211](#).



**302** *Le vieillard tire une longue dague tandis qu'un individu surgit à ses côtés, l'épée à la main.*

Secouant énergiquement la tête, vous refusez d'obéir au vieillard, et Issel vient se camper en face de lui, le regardant droit dans les yeux, avant de s'exclamer avec force :

- Nous prendrais-tu pour des naïfs, vieillard ? Je ne sais pas qui tu es, mais jamais le véritable Gardien de la vraie Clairière des Rêves ne- vous réclamerait de le payer comme je ne sais quel aubergiste cupide !

Sous sa barbe hirsute, la bouche du vieillard se tord en un rictus menaçant.

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

Au même instant, un individu à l'allure de brigand sort de derrière un buisson et vient se placer à son côté, l'épée à la main. Les vôtres ont déjà jailli de leurs fourreaux et un furieux combat s'engage. Issel est confronté au vieillard tandis que vous vous occupez de son acolyte. Si vous parvenez le premier à vaincre votre adversaire, vous pourrez venir en aide à votre compagnon.

**HABILETÉ ENDURANCE**

VIEILLARD      8                      4

BRIGAND        7                      6

Si vous parvenez à vous débarrasser de vos adversaires en restant tous deux en vie, rendez-vous au [123](#). Si vous êtes le seul survivant du combat, rendez-vous au [104](#).

### 303

Otant le capuchon, vous placez l'oculaire contre votre œil et vous vous rendez compte que vous parvenez ainsi à voir à travers les murs ! Vous vous livrez aussitôt à un rapide examen des murs et du plafond de la pièce, et vous découvrez, avec une certaine angoisse, qu'elle est profondément enfouie sous terre. Il y en a même derrière la porte de bronze ! Glissez l'oculaire magique dans votre sac et continuez l'exploration des lieux. Allez-vous maintenant examiner la porte de bronze (rendez-vous au [297](#)), l'autre table de gauche (rendez-vous au [141](#)), celle qui se trouve contre le mur qui vous fait directement face (rendez-vous au [243](#)), ou la table de droite la plus éloignée (rendez-vous au [255](#)) ?

### 304

A demi asphixiés, vous parcourez une vingtaine de mètres en titubant pour vous mettre hors de portée des redoutables branches qui continuent de fouetter l'air derrière vous. Vous vous laissez tous deux tomber sur le sol et reprenez péniblement votre souffle en massant vos cous endoloris et zébrés de profondes marques rouges. Lorsque vous parvenez à respirer de nouveau normalement, vous vous relevez en vous appuyant l'un sur l'autre et reprenez votre marche le long de la piste. Mais à peine avez-vous parcouru quelques centaines de mètres qu'un hurlement inhumain vous dresse les cheveux sur la tête ! Vous vous figez sur place, parcourus de frissons nerveux, et échangez un regard angoissé. Quelle que soit la créature que vous venez d'entendre, vous n'avez ni l'un ni l'autre envie de faire sa connaissance dans l'état de faiblesse où vous vous trouvez, après avoir fait celle des arbres étrangleurs ! Si vous décidez de faire appel à l'Incantation de Sens du Danger, choisissez d'abord celui qui la prononcera, puis rendez-vous au [268](#). Si vous ne voulez ni l'un ni l'autre gaspiller l'énergie nécessaire à son emploi, rendez-vous au [346](#).



### 305

- Le... le pouvoir ? répondez-vous d'un ton dubitatif. Je ne vois pas ce qu'il peut y avoir de plus précieux au monde que le pouvoir... Le Grand Sphinx secoue lentement son énorme tête et son regard charbonneux devient plus sombre encore.

- Non, Darian, déclare-t-il d'une voix lugubre, ce n'est pas la réponse que j'attendais. Tu me déçois beaucoup, je n'aurais jamais pensé que tu puisses appartenir à cette déplorable espèce d'hommes que le pouvoir obsède. Mais ta réponse est explicite, et je ne puis dans ces conditions t'autoriser à fouler le sol de la Clairière des Rêves. Pas plus qu'aucun autre sol, d'ailleurs, car un magicien qui ne pense qu'à étendre son pouvoir sur les autres est un trop grand danger pour ses semblables.

Sur ces mots, son énorme patte se referme brutalement sur vous, interdisant toute chance de fuite. Vous vous sentez pris entre les mâchoires d'un gigantesque étau qui se resserre inexorablement, et c'est dans d'atroces souffrances que vous entendez se briser l'un après l'autre les os de votre squelette. Votre aventure s'achève ici.

### 306

Après avoir poliment pris congé de l'ermite, vous tournez les talons et commencez à vous diriger vers la sortie de la clairière. Tout en marchant, Issel vous murmure discrètement de vous préparer à courir à son signal. Continuez d'avancer comme si de rien n'était, puis rendez-vous au [171](#).

### 307

Dans un ultime râle, Issel rend l'âme à vos pieds. Alors que vous vous penchez sur le cadavre de celui qui, pour un moment, fut votre compagnon et votre ami, l'ermite vous rejoint et vous pose d'un geste paternel sa main sur l'épaule.

- N'aie pas de regret, Darian, vous dit-il d'une voix apaisante. Tu as bien agi. Celui qui se prétendait ton ami n'avait l'intention de le rester que tant que tu pourrais l'aider à découvrir la Clairière des

Rêves. Son but atteint, il aurait fait de toi son esclave ou t'aurait lâchement assassiné.

- Mais par quel moyen aurait-il pu me réduire en esclavage ? lui demandez-vous, soudain perplexe. L'ermite ne répond pas tout de suite. Impassible, il se penche sur le sac d'Issel, le fouille et en sort un anneau d'or orné d'un motif somptueux.

- Grâce au Sceau de Franzos, vous dit-il en brandissant le splendide anneau sous votre nez. Cet objet détient un pouvoir magique dont tu ne saurais imaginer la puissance !

Convaincu, vous hochez tristement la tête.

- Et dire que je l'ai cru sincère...

- Je comprends ton désarroi, Darian, mais jamais un tel homme n'aurait pu faire un bon roi, conclut le vieillard.

Vous êtes encore trop choqué pour ajouter un mot. Après avoir adressé à l'ermite un signe d'adieu, vous tournez le dos à la Source des Miroirs et quittez la clairière. Dans la forêt, vous examinez la carte et remarquez qu'une piste toute proche mène presque directement à la Clairière des Rêves ! Après seulement quelques minutes de recherche, vous la découvrez et vous vous y engagez, à nouveau seul. Suivez-la jusqu'au **15**.

## 308

Vous avancez lentement, l'épée à la main ; l'inconnu fait à son tour jaillir son arme du fourreau et se rue sur vous ! Demandez immédiatement à Issel de vous indiquer ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDU-RANCE** - car c'est lui que vous venez de rencontrer !

- et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (en utilisant une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez) avant d'engager le combat. Celui dont le total d'Agilité est le plus élevé attaquera le premier (en cas d'égalité, départagez-vous en lançant chacun un dé ), et vous pourrez utiliser la magie sans restriction. Passé le premier Assaut, il vous sera possible de mettre un terme au combat à condition que ce soit d'un commun accord : tant que l'un de vous refusera de laisser les armes, l'affrontement se poursuivra. Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [321](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [279](#).

### 309

L'Incantation de Sens du Danger ne vous révèle pas l'emplacement de la Clairière des Rêves (ce qui ne vous dispense pas de réduire de 1 point votre total d'ENDURANCE) ; en revanche, elle vous prévient que plusieurs hommes sont dissimulés dans le sous-bois non loin de l'endroit où vous vous trouvez. Cela ressemble fort à une embuscade, mais vous ignorez quels peuvent en être les auteurs et pourquoi ils veulent s'attaquer à vous. Allez-vous prudemment contourner le lieu de l'embuscade (rendez-vous au [349](#)) ou céder à la curiosité et tenter de vous glisser furtivement auprès de ces hommes pour savoir à quoi ils ressemblent (rendez-vous au [38](#)) ?

### 310

Décrivant une large boucle, la rivière que vous avez franchie il y a peu rejoint bientôt votre sentier, qui se poursuit le long de la berge. Vous devez prendre une décision commune : allez-vous continuer de suivre ce chemin le long de la rivière (rendez-vous au [135](#)) ou vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [329](#))?

### 311

- Je ne voulais pas te tuer, Darian, gronde doucement le Grand Dragon. Mais ta conduite stupide ne m'autorise pas d'autre choix.

Sans vous laisser le temps d'ouvrir la bouche, il élève une énorme patte et l'abat sur vous tel un gigantesque marteau qui vous écrase comme une vulgaire mouche. Votre aventure s'achève ici.

### 312

Bondissant comme un chat, vous parvenez de justesse à éviter le rocher, qui achève sa course folle contre le mur et vole en éclats sous le choc. Après avoir prudemment attendu quelques minutes que l'épais nuage de poussière soulevé par l'éboulement se soit dissipé, vous constatez avec soulagement que l'amas de terre et de débris semble maintenant parfaitement stable, et vous l'escaladez avec précaution. Vous vous retrouvez dans un étroit et sombre boyau qui débouche, quelques dizaines de mètres plus loin sur un vaste puits béant. Rendez-vous au [19](#).

### 313

Voyant Issel accepter sans réserve l'offre du magicien, vous vous écartez de lui avec dégoût et proclamez d'une voix ferme :

- Jamais je ne m'abaisserai à torturer une créature sans défense, quelle qu'elle soit et quoi qu'elle ait fait. Cessez immédiatement de tourmenter ce dragon ou je saurai vous y contraindre par la force ! Sur ces mots, vous faites jaillir votre épée du fourreau, résolu à affronter les six tortionnaires auxquels vient de se joindre votre ancien compagnon. Sur un geste d'un des magiciens, ils reculent tous de plusieurs pas et Issel se retrouve seul face à vous. Vous auriez certes préféré en découdre avec l'un des bourreaux qui ont déjà exercé leurs talents sur le malheureux dragon, mais cela ne change pas grand-chose : en se rangeant dans leur camp, Issel s'est rendu à vos yeux aussi méprisable qu'eux et vous êtes prêt à lui faire payer le prix de sa lâcheté et de son cynisme. Tout le reste vous est bien égal : même si par miracle vous deviez sortir vivant de la caverne, comment pourriez-vous continuer à rechercher la réalisation de votre Rêve tout en sachant désormais qu'elle repose sur la souffrance d'un être vivant, fût-il un dragon ? Tout au plus espérez-vous envoyer

Issel - et peut-être un ou deux de ses nouveaux amis - en enfer avant d'être tué à votre tour. Ne le frappez pas avant de vous être assuré que vous connaissez bien ses totaux exacts d'**HABILITÉ ET D'ENDURANCE**. Si vous êtes victorieux d'Issel, rendez-vous au [319](#).

### 314

Tournant le dos au cadavre du satyre, vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt et trouvez bientôt un sentier, ce qui facilite grandement votre progression. Après quelques heures de marche, vous vous mettez à la recherche d'un endroit où installer votre campement pour la nuit. Vous apercevez soudain un homme vêtu comme vous d'un ample manteau de voyage ; il vient à votre rencontre sur le chemin. Allez-vous dégainer votre épée afin de combattre (rendez-vous au [235](#)) ou le saluer en levant pacifiquement la main (rendez-vous au [2](#)) ?

#### DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [235 2](#)

**CHOIX**                      [15](#)

**D'ISSEL**                    Autre [235 35 235 2](#)

### 315

Aux environs de minuit, vous êtes brutalement tiré de votre sommeil par un long hurlement venant de l'extérieur. Avançant prudemment jusqu'à l'entrée de la grotte, vous étouffez un cri de surprise devant le spectacle qui s'offre à vos yeux : à l'endroit où se trouvait la carcasse du loup gît maintenant le corps d'un homme revêtu d'une robe royale ! A ses pieds se tient un autre loup, le museau tendu vers le ciel, qui hurle à la lune son désespoir et sa colère. Achevant sa longue plainte, le fauve abaisse la tête et vous aperçoit. Une lueur de défi s'allume aussitôt dans ses yeux jaunes et, poussant un sourd grondement,



315 *Un loup, le museau tendu vers le ciel, hurle à la lune son désespoir et sa colère.*

il découvre des crocs puissants en se ramassant sur lui-même pour bondir.

**LOUP HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [216](#).

### **316**

Préférant ne compter que sur vous-même pour découvrir la Clairière des Rêves, vous prenez congé d'Issel et vous vous remettez en marche le long de la piste. Rendez-vous au [18](#).

### **317**

Reprenant péniblement votre souffle, vous contemplez avec répulsion le cadavre de la créature de cauchemar qui gît à vos pieds, baignant dans une large flaque d'épais sang noir. Frissonnant de dégoût, vous vous détournez de cette vision d'horreur. Si vous êtes en possession d'un petit coffret de bois, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [65](#) pour inspecter l'intérieur de la tombe.

### **318**

Votre Rêve est des plus étranges. Vous vous trouvez à l'une des extrémités d'une longue et vaste salle tout en marbre, du sol au plafond. De formidables arcs-boutants ornés d'arabesques et de gargouilles soutiennent une haute voûte aux lignes fuyantes. Quant au sol, il est constitué de larges dalles noires et blanches alternées, comme un gigantesque damier. Deux rangées de colonnes courent de part et d'autre sur toute la longueur de la salle. Les murs latéraux se perdent dans le flou du brouillard irréel qui forme la frontière du Rêve, si bien qu'il vous est impossible d'évaluer exactement la largeur du bâtiment. Loin devant, vous apercevez à l'autre extrémité une large estrade de marbre surmontée d'un trône, à peine visible à cause de la distance, sur lequel est assis un vieillard, la tête penchée sur le côté et appuyée sur une main, comme s'il s'était assoupi. Le plus

étrange, c'est qu'Issel se trouve à votre côté, aussi surpris que vous d'être en votre compagnie alors que vous aviez tout fait, semble-t-il, pour Rêver séparément. Après avoir débattu quelques instants de ce problème, vous convenez de la solution qui vous paraît la plus évidente : l'un de vous doit se réveiller et laisser l'autre poursuivre seul son Rêve. Si vous décidez de vous réveiller, rendez-vous au [199](#). Si Issel accepte de le faire, rendez-vous au [183](#).

### 319

Mortellement blessé, Issel va rouler dans la poussière et vous faites brusquement volte-face pour bondir sur vos autres adversaires. Mais vous vous arrêtez brusquement dans votre élan : ils ont tous disparu ! A leur place, c'est maintenant le dragon qui se tient devant vous, libre de toute entrave et exempt de la moindre trace de blessure ! La gigantesque créature vient nonchalamment se coucher devant vous, repose confortablement sa tête anguleuse sur une patte et vous dévisage de ses yeux luisants qui rougeoient comme des charbons ardents entre ses paupières mi-closes. Aussitôt vous détournez la tête, vous souvenant du vieil adage selon lequel celui qui ose affronter le regard du dragon sombre irrémédiablement dans la folie.

- Quel généreux combat, jeune Rêveur ! tonne le puissant gardien de sa voix prodigieuse amplifiée par l'écho de la caverne. Je vois que tu n'as pas hésité à tuer ton propre compagnon pour venir à mon aide, et je t'en remercie. Mais j'aimerais savoir, Darian, ce qui t'a poussé à agir ainsi. Cette question ressemble fort à une nouvelle épreuve et, après les durs moments que vous venez de vivre, vous ne vous sentez pas disposé à vous livrer de nouveau à ce petit jeu avec le dragon. Pourtant, quelque chose vous pousse à lui répondre et, presque malgré vous, vous lui déclarez avec un soupir de lassitude :

- Je ne pouvais pas m'en aller tranquillement en vous laissant aux mains de vos bourreaux, même si Issel s'était rangé de leur côté. Je ne suis peut-être qu'un apprenti magicien, mais mon



maître m'a toujours enseigné de ne faire que ce qui me paraissait juste.

- Tu as donc tué ton ami parce que tu n'étais pas d'accord avec lui ? vous demande le Gardien sur un ton impassible.

- Non, répondez-vous en secouant fermement la tête. Je l'aurais épargné s'il m'en avait laissé la possibilité. Mais il s'est délibérément rangé dans leur camp ; dès lors je n'avais plus guère le choix. Peu importait ce qu'ils avaient pu dire de vous. Peut-être disaient-ils vrai, peut-être mentaient-ils, mais tout ce dont j'étais sûr, c'est qu'ils se complaisaient à infliger sous mes yeux les pires tortures à un être vivant. Aucune cause ne peut justifier de tels actes, et seul un lâche aurait laissé faire sans intervenir : j'aurais préféré renoncer à mon Rêve s'il avait dû s'accomplir au prix de vos souffrances. Il me fallait donc prendre parti et, entre les bourreaux et la victime, je choisirai toujours la seconde !

Le Grand Dragon reste un long moment silencieux, perdu dans ses pensées. Lorsqu'il reprend la parole, sa voix n'est plus qu'un doux murmure :

- Darian, je te crois réellement digne de réaliser le Grand Œuvre, de supporter le poids du secret prodigieux de la Pierre Philosophale.

Stupéfait, vous restez un moment sous le choc de ces paroles, incapable d'admettre ce qu'elles signifient. Puis, oubliant toute crainte de folie (dans laquelle votre esprit vous semble de toute façon avoir d'ores et déjà sombré), vous relevez la tête et interrogez le dragon d'un regard incrédule. La puissante créature sourit, puis d'un majestueux hochement de tête confirme ce que vous n'osez croire, avant de vous désigner un petit objet fixé à une chaîne d'argent, posé sur le sol entre vous deux. Obéissant à son invitation muette, vous vous en saisissez et la voix de la créature magique retentit à nouveau entre les murs de la caverne :

- Cette amulette contient le Grand Secret que tant d'autres avant toi ont cherché en vain. Désormais, il t'appartient, Darian. Fais-en bon usage, et que Bel Zarath te protège !

Les dernières paroles du Gardien résonnent encore à vos oreilles quand une lourde chappe d'obscurité s'abat sur vous ; vous sombrez dans l'inconscience. Lorsque vous reviendrez à vous, rendez-vous au [196](#).

## 320

L'Incantation de Sens du Danger ne révèle aucune présence hostile aux alentours (n'oubliez pas de retrancher 1 point de votre total d'ENDURANCE). Toutefois, le fait que l'incantation ne signale aucun danger ne signifie pas nécessairement que personne ne vous observe, mais que celui ou ceux qui éventuellement le font ne vous veulent pas de mal. Rendez-vous au [334](#).

### DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [334](#)

CHOIX [288](#) [256](#)

D'ISSEL Autre [334](#)

## 321

L'homme se nomme Issel, il est comme vous un aventurier parti à la recherche de la Clairière des Rêves. Allez-vous poursuivre votre route seul (rendez-vous au [103](#)) ou unir vos forces dans la poursuite du but commun (rendez-vous au [342](#)) ? Si vous décidez de poursuivre vos recherches ensemble, demandez à Issel de vous indiquer ses totaux d'HABILITÉ et d'ENDURANCE et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez).

### 322

Le long de la piste sud-est, vous vous mettez en route et marchez sous les arbres de longues heures durant. Aux environs de midi, vous décidez de faire une petite halte pour reposer vos pieds endoloris et vous restaurer. Mais, avant même d'avoir eu le temps de vous asseoir, vous entendez un bruit sourd et continu, qui s'amplifie à chaque instant. Quelque chose de très lourd approche sur la piste dans votre direction. Allez-vous dégainer votre épée et faire résolument face à ce qui approche (rendez-vous au [7](#)) ou préférez-vous vous dissimuler dans les taillis qui bordent la piste pour voir sans être vu ce que cela peut bien être (rendez-vous au [335](#))?

### 323

Faisant brusquement jaillir votre épée, vous vous ruez sauvagement sur Issel qui n'a que le temps de dégainer la sienne pour se défendre. Assurez-vous avant d'engager le combat que vous possédez bien ses totaux exacts d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Confiant dans votre force, vous n'éprouvez même pas le besoin de faire appel à la magie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [145](#). Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [277](#).

### 324

Le sentier descend la colline en serpentant entre les arbres jusqu'à une rivière. Là, il fait une fourche : une de ses branches mène à un étroit pont de pierre puis s'enfonce à nouveau dans la forêt sur l'autre rive, tandis que l'autre longe la berge de la rivière. Allez-vous franchir le pont (rendez-vous au [272](#)), traverser la rivière à la nage (rendez-vous au [138](#)), ou suivre le sentier le long de la berge (rendez-vous au [114](#))?

## 325

Vous expliquez poliment à Issel que vous préférez Rêver seul, et il va s'installer à l'autre bout de la Clairière. Rompu de fatigue, vous vous allongez dans l'herbe près de la source et sombrez dans un profond sommeil. Lorsque vous ouvrez les yeux dans l'Univers du Rêve, vous avez la surprise de retrouver Issel à côté de vous ! Il semble donc que deux Rêveurs qui se trouvent ensemble dans la clairière soient contraints de partager le même Rêve. Si c'est bien le cas, il est temps d'en savoir un peu plus sur votre compagnon forcé. Demandez à Issel de vous communiquer ses totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (dans une case de Compte Rendu de Combat si vous le désirez) puis rendez-vous au [59](#).

## 326

- Le pouvoir ! déclarez-vous sans hésiter. L'énorme créature prend un air sévère et secoue la tête.

- Ce n'est pas la bonne réponse, jeune homme, vous annonce-t-elle de sa voix caverneuse. Ceux qui cherchent à étendre leur domination sur les autres n'ont pas le droit de pénétrer dans la clairière. Je ne puis te laisser passer.

Sur ces mots, sa gigantesque main se referme sur vous et, avant d'avoir pu esquisser un geste ou pousser un cri, vous plongez subitement dans l'obscurité. Lorsque vous revenez à vous, vous découvrez avec stupeur que vous êtes sur la Grande Route de l'est, là où votre aventure avait débuté quelques jours plus tôt. De lourds nuages noirs porteurs d'orage roulent dans le ciel et les premières gouttes s'écrasent sur la route. Rien ne vous empêche de repartir à la recherche de la lointaine Clairière des Rêves (en vous rendant au 1) mais, pour l'instant, votre aventure s'achève ici.

- La... la connaissance ? bredouillez-vous d'un air dubitatif.

Mais le sourire satisfait qui se dessine aussitôt sur le visage du Sphinx vous rassure sans tarder. Les contours de la créature reprennent leur apparence normale et vous vous tournez vers Issel afin de voir comment les choses se passent pour lui. Très mal, hélas ! L'énorme patte du monstre s'est refermée sur lui et le porte inexorablement vers sa gueule béante. Horrifié, vous poussez un hurlement de protestation, mais le Sphinx ne vous écoute pas et ses puissantes mâchoires se referment dans un horrible craquement sur votre ami. Lorsque tout est terminé, la créature se tourne de nouveau vers vous, et la formidable puissance contenue qui émane d'elle vous contraint au calme.

- Je suis désolé, Darian, mais c'était nécessaire, déclare-t-il avec gravité. Issel, ton compagnon, n'était pas digne de pénétrer dans la Clairière des Rêves, pas plus que de monter sur le trône de ses ancêtres. Je l'ai jugé aussi équitablement que tu l'as été : soumis à la même épreuve, il a échoué là où tu as réussi, et il a subi le châtiment qu'il méritait. Ne pense plus à lui, maintenant, car tu auras besoin de toutes tes facultés quand tu seras dans la clairière. Puis il vous dépose délicatement sur le sol de l'autre côté de la barrière, en vous adressant ces dernières recommandations :

- Bonne chance, Darian, et n'oublie jamais la réponse que tu m'as faite. La connaissance et la sagesse sont en ce monde les choses les plus rares et les plus précieuses.

Mais vous l'écoutez à peine, incapable de chasser de votre esprit la fin atroce du malheureux Issel, et vous tournez le dos pour vous engager d'un pas lourd sur le sentier qui mène à la Clairière des Rêves. Rendez-vous au [188](#).

### 328

Malgré vos efforts, la porte refuse de céder. Allez-vous lui tenter de l'ouvrir en faisant appel au Sortilège de Télékinésie ? Si vous le pouvez, rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [182](#).

### 329

Allez-vous tenter de grimper à un arbre afin d'apercevoir quelque indice ou point de repère vous permettant de vous orienter dans cette forêt touffue et apparemment sans fin ? Votre décision doit être prise d'un commun accord. Si vous décidez de grimper à un arbre, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [289](#).

### 330

Redoutable escrimeur, le vieillard avait néanmoins sous-estimé vos propres qualités de combattant et présumé de ses forces déclinantes : étendu dans l'herbe à vos pieds, il achève de se vider de son sang. Au bout de quelques instants, les contours de son cadavre s'estompent et se modifient. Lorsque la transformation s'achève, c'est le corps sans vie d'Issel qui gît à vos pieds. Le cœur lourd, vous contemplez un moment la dépouille de votre infortuné compagnon en déplorant amèrement la cruelle injustice de son destin, puis vous vous détournez pour accomplir la dernière chose que vous puissiez désormais faire pour lui. Le sol de la clairière est très meuble et il ne vous faut que quelques minutes pour ensevelir décentement votre ami. Après quoi, aussi las de corps que d'esprit, vous partez une nouvelle fois en quête d'un endroit confortable où vous allonger. Quand vous vous serez endormi, rendez-vous au [156](#).

### 331

Un large sourire illumine le visage du magicien lorsque, dans un bel ensemble, Issel et vous acceptez sa proposition. Il vous congratule chaleureusement et vous invite à vous joindre au

cercle de ses compagnons qui entourent le dragon. Ceux-ci s'écartent pour vous laisser de la place et, après un bref instant de concentration, vous lancez contre le dragon votre plus puissant sortilège tandis qu'Issel lui assène un formidable coup d'épée. Le résultat, bien que spectaculaire, ne se révèle pas exactement conforme à ce que vous aviez souhaité : la caverne et ses occupants disparaissent subitement et vous vous retrouvez étendu avec Issel sur l'herbe de la clairière. Une ombre gigantesque masque soudain les rayons du soleil et le dragon apparaît devant vous, vous dominant majestueusement de toute sa hauteur.

- La qualité première d'un bon Rêveur, vous lance-t-il d'un ton presque badin, est de n'agir qu'après mûre réflexion. Si vous avez vraiment réfléchi avant de vous transformer en exécuteurs des basses œuvres, comme vous venez de le faire, vous êtes deux fois condamnables.

Sur ces mots, le gigantesque corps de bronze du Gardien s'abat sur vos chétives personnes et les réduit en bouillie. Votre aventure s'achève ici.

## **332**

Jetant votre sac à terre, vous dégainez sauvagement votre épée en vous tournant vers Issel, qui se tient immobile, les bras croisés, refusant obstinément de se battre. Souriant de sa stupidité, vous vous ruez sur lui sans une seconde d'hésitation, mais l'une des énormes pattes du dragon vous arrête brutalement dans votre élan !

- Misérable mortel ! rugit-il d'une voix terrible en fixant sur vous deux yeux rougeoyant 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 !

Et, sans vous laisser esquisser un geste, son énorme gueule s'abat sur vous et vous engloutit en une seule bouchée. Votre aventure s'achève ici.

### 333

Vous continuez de suivre la piste tout l'après-midi sans rencontrer de difficulté. Le soir tombe quand l'écho d'un son étrange vous met soudain sur le qui-vive, une sorte de sourd grondement qui enfle progressivement, loin devant vous. Intrigués, vous vous arrêtez pour constater non sans quelque inquiétude que le bruit grossit de plus en plus rapidement. Le sol se met à trembler sous vos pieds. Vous ne savez pas ce que cela peut être mais la chose arrive dans votre direction, et à une vitesse telle qu'elle sera sur vous dans quelques instants. Aussi n'avez-vous temps de réfléchir et vous devez immédiatement prendre une décision : allez-vous rester au milieu de la piste (rendez-vous au [48](#)) ou vous dissimuler dans les taillis afin de voir sans être vus (rendez-vous au [92](#)) ?

### 334

Vous poursuivez votre pénible progression depuis des heures ; le soir commence à tomber. La piste est loin derrière vous et les arbres entre lesquels vous vous frayez un chemin ont maintenant des formes étranges et tourmentées, ce qui donne à la forêt un aspect de plus en plus inquiétant alors que les ombres s'allongent. Vous contournez un arbre particulièrement tordu et biscornu, dont le tronc bizarre évoque un serpent lové sur lui-même, sur le point de frapper. L'éclat d'un rire grinçant vous fait soudain sursauter. La main sur le pommeau de votre épée, vous levez les yeux vers le ciel pour découvrir, perché au sommet de l'arbre, un énorme corbeau noir qui vous fixe de ses yeux perçants. Interrompant son ricanement, il entonne de sa voix rauque et sarcastique une étrange comptine :

De l'or et de l'argent, ou du plomb et de l'or,

C'est pour si peu, mortel, que tu risques la mort ?

Quelle est la part de rêve et de réalité ?

Rien n'est jamais vraiment ce qu'il pourrait sembler.



Quittant son perchoir, le volatile pique droit sur vous et, comme pour vous narguer, se met à voltiger autour de votre tête en croassant inlassablement son refrain à vos oreilles. Exaspéré, vous dégainez votre épée pour le faire taire définitivement, mais il s'enfuit à tire-d'aile entre les arbres en répétant entre deux ricanements :

- Que croire ? Que penser ? Jamais croire, toujours penser ! Toujours croire, jamais penser ! Que croire ? Que penser ?...

Le grand corbeau disparaît de votre vue et ses croassements se perdent bientôt dans le murmure de la forêt. Troublé, vous remettez votre épée dans son fourreau et reprenez votre marche en ruminant dans votre esprit les paroles de la comptine. Le corbeau voulait-il dire qu'il est vain de rechercher le secret de la Pierre Philosophale, qu'il est impossible de changer le plomb en or ? Ou bien que ce secret n'a aucune espèce d'importance ?... Plongé dans un abîme de perplexité, rendez-vous au [262](#).

### 335

Dissimulé dans les fourrés, vous entendez le grondement s'amplifier à chaque seconde et vous voyez soudain surgir entre les arbres un gigantesque vci cuirassé de près de cent mètres de long ! Écrasant tout sur son passage dans un bruit de tonnerre, le monstre passe en faisant trembler le sol exactement à l'endroit où vous vous trouviez quelques instants auparavant et il poursuit sa course aveugle à vive allure pour bientôt se perdre dans le lointain. Vous savez maintenant par quoi sont tracées les pistes qui traversent la forêt : après le passage du ver, le sol est parfaitement aplani ; pas une branche ou une racine ne dépasse ! Lorsque le silence est enfin retombé, vous quittez votre cachette pour vous enfoncer dans l'épaisse végétation en vous dirigeant au jugé vers le centre de la forêt, où, selon la légende, doit se trouver la Clairière des Rêves. Marchez sans vous arrêter jusqu'au [334](#).

### 336

- Merci, merci, mes généreux seigneurs ! Que les dieux vous bénissent ! s'exclame l'homme avec ferveur en recevant l'argent, puis il tourne les talons et part en courant en direction de la cascade. Encore dubitatif, vous le voyez dévaler le sentier qui s'enfonce sous la chute d'eau et disparaître d'un bond sous son rideau d'eau vive. Faites part de votre perplexité à Issel et prenez ensemble votre décision : allez-vous suivre le mendiant (rendez-vous au 95) ou tourner le dos à la cascade et continuer votre route dans la forêt (rendez-vous au [107](#)) ?

### 337

Étendu dans la poussière de la piste, Issel pousse un dernier râle et s'en va rejoindre ses ancêtres. Remettant votre épée au fourreau, vous enjambez son cadavre ensanglanté et vous reprenez votre route, suivant toujours la piste. Rendez-vous au [18](#).

### 338

- Qu'il en soit ainsi, déclare solennellement le dragon. Adieu, Darian ! Ton choix sera respecté. Mais je crains que tu ne trouves pas ici beaucoup de métal pour exercer ton art.

- Vous... vous voulez dire que je vais rester prisonnier de la clairière ? vous écriez-vous d'une voix étranglée.

- C'est exactement cela, cher petit Rêveur, répond-il, impassible. Aucun de nous n'y peut désormais rien changer. Tu seras le nouveau Gardien de la Clairière des Rêves, et cela pour l'éternité, car plus aucun homme ne pourra maintenant la trouver. Telle est la conséquence de ton choix erroné !

Allez-vous accepter avec résignation votre triste sort (rendez-vous au [240](#)) ou tenter coûte que coûte d'y échapper (rendez-vous au [204](#)) ?

### 339

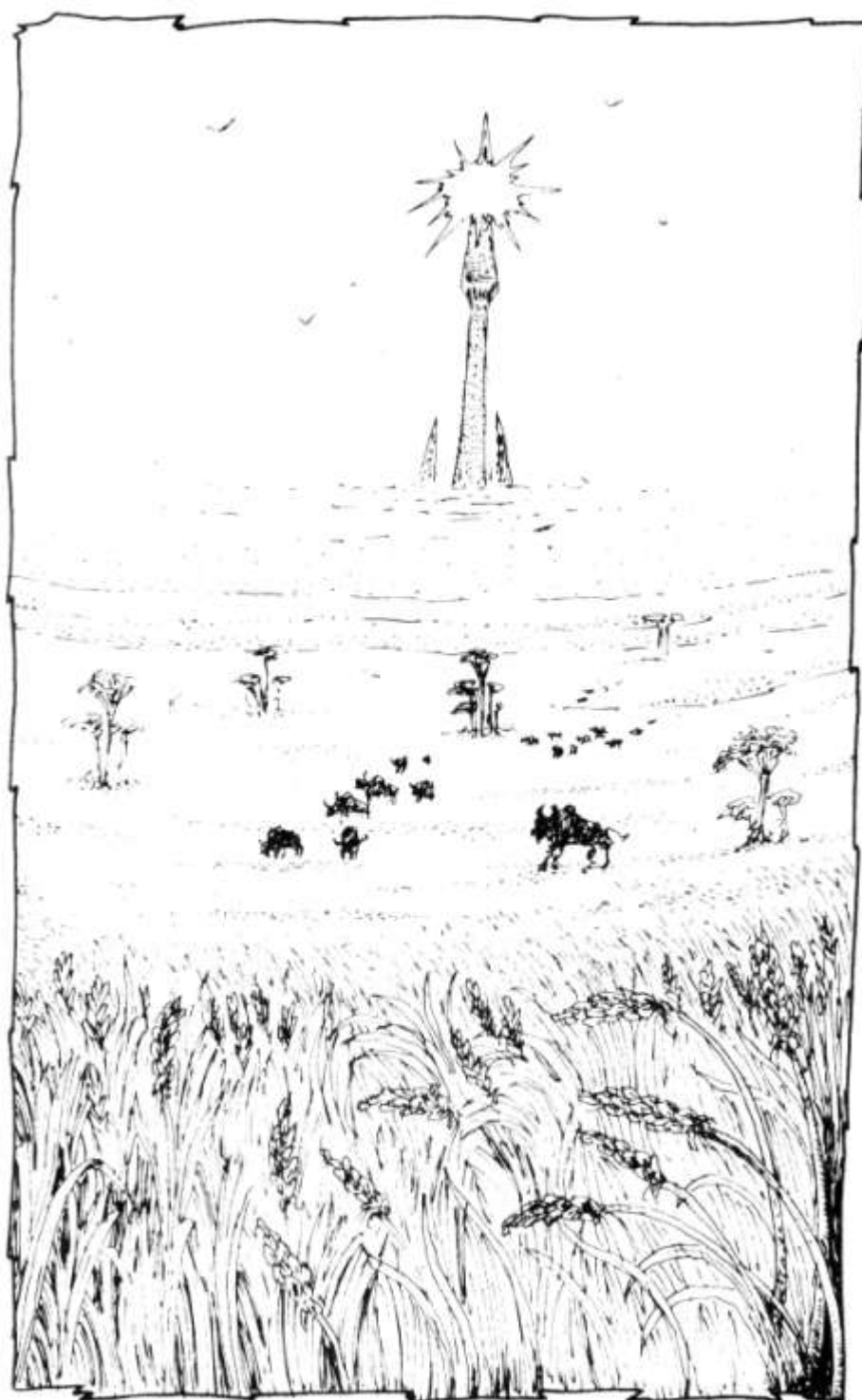
Si Issel parvient de justesse à s'agripper aux rebords du puits qui vient de s'ouvrir sous vos pieds, vous n'avez pas cette chance et vous y disparaîsez, tombant comme une pierre. Lorsque vous en aurez touché le fond, lancez immédiatement un dé, puis multipliez par deux le chiffre obtenu pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus dans votre chute. Si votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro, vous mourez et Issel ni personne ne peut plus rien pour vous. Votre aventure s'achève ici. S'il vous reste encore 1 point d'ENDURANCE ou plus, rendez-vous au [17](#) où votre compagnon pourra vous aider à sortir de ce piège.

### 340

La porte s'ouvre brutalement vers l'intérieur, libérant instantanément des tombereaux de poussière, de terre et de graviers, qui s'abattent sur vous avec un terrible fracas. Si vous ne parvenez pas à bondir en arrière assez vite pour vous mettre hors d'atteinte, vous allez inmanquablement périr enseveli sous cette avalanche de débris. Lancez immédiatement deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'Agilité, rendez-vous au 58. Sinon, votre réaction est trop lente pour vous permettre d'échapper à cette triste fin, et votre aventure s'achève ici.

### 341

Le brouillard se dissipe lentement, laissant peu à peu apparaître une vaste étendue de hautes herbes ondulant comme les vagues de l'océan sous la brise et laissant émerger, çà et là, quelques maigres bosquets. Reconnaisables au roux sombre de leur pelage et à leur silhouette trapue surmontée d'une bosse massive, de petits groupes de bisons éparpillés à travers la plaine paissent nonchalamment, économisant leurs mouvements dans l'air chaud et sec où s'élèvent par endroits de petits tourbillons de poussière. Déformée par la chaleur et la distance, la fière



**341** *La fière silhouette d'une tour d'or se découpe au sommet d'une colline.*

silhouette d'une haute tour d'or se découpe sur l'horizon, dressée au sommet d'une colline solitaire, à quelque deux ou trois lieues de l'endroit où vous vous trouvez. Mettez-vous en route dans sa direction et ne vous arrêtez pas de marcher avant le [287](#).

### 342

Après plusieurs heures de marche, vous arrivez au pied d'un haut escarpement rocheux le long duquel jaillit une puissante cascade dont les eaux bouillonnantes s'écoulent dans une rivière qui s'enfonce en serpentant dans la forêt. En observant les lieux avec plus d'attention, vous remarquez les traces d'un sentier visiblement assez fréquenté qui longe la rivière sur quelques dizaines de mètres avant de disparaître sous la cascade. Vous devez prendre une décision commune : allez-vous suivre ce sentier en passant sous la chute d'eau (rendez-vous au [95](#)) ou continuer d'avancer vers le sud (rendez-vous au [260](#)) ?

### 343

Issel vous avertit que l'incantation mineure qu'il vient de prononcer semble agir normalement et vous demande ce que vous en pensez. Mais ce que vous apercevez soudain dans son dos vous rend subitement muet de stupéfaction : bouche bée, vous voyez un large trou noir s'ouvrir dans le sol au centre de la clairière ! Passé les premiers instants de stupeur, vous vous en approchez avec précaution et constatez qu'il s'agit de l'entrée d'un tunnel qui s'enfonce profondément sous la Clairière des Rêves. Allez-vous vous y engager (rendez-vous au [134](#)) ou jugez-vous plus prudent de faire tout d'abord appel à l'Incantation de Sens du Danger ? Dans ce cas, choisissez lequel de vous deux la prononcera, puis rendez-vous au [258](#).

### 344

- J'aurais mauvaise grâce à refuser un don si précieux, déclarez-vous avec gratitude à l'ermite en passant la chaîne autour de votre cou. J'espère seulement pouvoir vous rendre un jour ce bienfait à sa juste valeur, vénérable maître.

- Ce serait inutile, je n'ai plus besoin de rien, réplique-t-il d'une voix teintée d'amertume. Jadis, j'ai été comme toi jeune et avide d'aller à la rencontre de mon destin dans la Clairière des Rêves. J'en suis revenu tel que tu me vois à présent, vieilli et aveugle. Mais chacun doit suivre son propre chemin. Va maintenant, Darian, poursuis ta quête, et que les dieux te soient favorables ! Après avoir une dernière fois remercié le vieil ermite et lui avoir dit adieu, vous quittez la Grotte Scintillante, troublé par ce que vous venez d'apprendre. Comment un apprenti tel que vous pour-rait-il réussir là où un puissant sorcier a subi un échec si cuisant et lourd de conséquences ? Plus que jamais, vous êtes certain qu'un pouvoir redoutable règne sur la Clairière des Rêves. Mais il en faudrait plus pour ébranler votre détermination, d'autant que vous ressortez considérablement renforcé de cette rencontre imprévue : l'amulette qui vous a été donnée est une source d'énergie qui procure 20 points d'ENDURANCE utilisables pour lancer sortilèges et incantations. Ces 20 points épuisés, vous devrez bien sûr, pour recourir à la magie, puiser à nouveau dans votre total d'ENDURANCE. Notez l'amulette sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [211](#).

### 345

Voici deux listes de lieux situés dans la Forêt des Gémissements. Vous devez en avoir exploré au moins deux pour parvenir à localiser la Clairière des Rêves.

La Barrière du Sphinx La Grotte Scintillante Le Palais du Sorcier  
L'Obélisque La Cité du Peuple La Source des Miroirs de la Forêt

Si, parmi les endroits que vous avez explorés, il y en a au moins un dans chaque liste, rendez-vous au [120](#). S'ils ne figurent que dans une seule des listes, rendez-vous au [247](#).

### 346

Vers le milieu de la journée, le sentier que vous suivez débouche sur une vaste clairière ombragée au centre de laquelle jaillit une source d'eau limpide entourée d'un muret de pierres. Vos sens

aiguisés par des années de pratique assidue perçoivent immédiatement les puissantes ondes magiques qui émanent de ce lieu et semblent particulièrement concentrées autour de la source. Auprès d'elle, la silhouette courbée d'un homme vêtu d'une longue robe de bure, et le visage masqué par capuchon, se détache sur la verdure environnante. L'un de vous l'a-t-il déjà vu auparavant ? Si oui, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [124](#).

### 347

Tournant prestement les talons, vous prenez vos jambes à votre cou pour échapper au monstre qui vient de se dresser sur votre route. Mais, avant d'avoir parcouru plus de deux mètres, vous êtes brutalement stoppé dans votre élan, les pieds rivés au sol par un sortilège d'une puissance inouïe. Totalement paralysé, incapable de remuer un orteil, vous entendez une voix caverneuse gronder derrière vous :

- Tu me déçois beaucoup, Darian, je ne t'aurais pas cru si couard. Les lâches ne devraient jamais s'aventurer dans la Forêt des Gémissements, ils n'ont rien à y faire.

Sur ces paroles, une énorme patte velue se referme sur vous et vous sombrez dans le néant. Votre aventure s'achève ici.

### 348

Vous n'avez rien aperçu qui puisse ressembler à la Clairière des Rêves du côté de cette sombre vallée et ne voyez aucun intérêt à perdre votre temps dans cette direction. Sans hésitation, vous continuez de vous enfoncer dans la forêt, droit vers le sud, en vous guidant grâce à la position du soleil. Il y a plus d'une heure que vous vous frayez péniblement un chemin entre les arbres et les fourrés quand vous débouchez dans un espace relativement découvert, et vous vous retrouvez brutalement face à une créature de légende : un satyre ! De ces êtres mythiques, on dit ordinairement qu'ils sont d'une nature aimable et joyeuse, mais rien dans le visage grimaçant de hargne et de férocité de celui qui

vous fait face ne semble le confirmer. Sans vous laisser le temps de faire un pas en arrière, il baisse la tête et, pointant ses cornes effilées droit sur votre poitrine, vous charge sauvagement !

**SATYRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous parvenez à tuer cette créature, rendez-vous au [219](#).

### **349**

Progressant à pas de loup dans l'épaisseur des taillis, vous décrivez un large demi-cercle pour contourner le groupe d'hommes embusqués. Ils sont bientôt loin derrière vous, et l'absence de tout mouvement ou bruit suspect dans votre dos vous confirme, à votre grand soulagement qu'ils ne se sont aperçus de rien. Après quelques minutes de marche, vous parvenez à l'orée d'un espace dégagé au centre duquel se dresse un arbre immense, entouré de quelques autres géants de taille un peu moindre. De nombreuses plates-formes de bois de dimensions " variées reposent sur les puissantes branches de l'arbre central et de ses voisins, reliées entre elles par un réseau complexe d'échelles et de passerelles de corde. Aux nombreux mouvements qui agitent le feuillage, vous constatez non sans stupeur que les habitants de cette véritable cité végétale doivent se compter par centaines ! Fasciné par l'étrange spectacle qu'offre à vos yeux ébahis cette ahurissante ville suspendue, vous ne prenez pas immédiatement garde aux quelques bruissements qui agitent les fourrés dans votre dos. Lorsque enfin le craquement sec d'une branche vous fait sursauter, il est trop tard : cinq hommes entièrement habillés de vert vous font face. Chacun d'eux porte une courte épée à la ceinture et brandit un arc dont la flèche encochée est braquée sur votre poitrine. Ils n'ont aucun mal à vous faire comprendre que vous serez impitoyablement abattu au moindre geste de fuite ou d'hostilité, et vous vous résignez à leur remettre votre épée. Étroitement encadré, vous êtes conduit jusqu'au pied de l'arbre principal, devant une échelle de garde que l'on vous fait gravir, toujours sous bonne escorte, et vous arrivez à l'issue d'une interminable



ascension, à la plus haute plateforme où vous attend celui qu'on vous désigne comme le chef du Peuple de la Forêt, flanqué de son magicien. La présence de ce dernier, dont la puissante aura vous révèle aussitôt qu'il dispose de pouvoirs bien supérieurs aux vôtres, vous dissuade radicalement de tenter de recourir à la magie pour vous sortir de ce mauvais pas, et vous vous contentez de répondre calmement et franchement aux nombreuses questions que vous pose son maître sur vous et votre quête. Au fur et à mesure qu'il entend vos explications, l'expression sévère de son visage s'adoucit. Lorsque vous en avez terminé, il se cale avec décontraction dans son fauteuil en vous adressant un sourire aussi bienveillant qu'amusé avant de vous déclarer :

- Vous pouvez remercier votre bonne étoile de vous avoir amené jusqu'ici, Darian. Car vous êtes beaucoup plus près que vous ne le pensiez de la Clairière des Rêves et nous connaissons bien les chemins qui y conduisent. Vous allez pouvoir vous mettre en route immédiatement, mes hommes vont vous y escorter. Je vous souhaite bonne chance et acceptez mes excuses pour la façon un peu... brusque dont nous vous avons accueilli. La forêt, comme vous avez probablement pu vous en rendre compte, est un endroit étrange et dangereux, et nous sommes contraints de prendre certaines précautions avec les étrangers.

Après lui avoir répondu que vous comprenez parfaitement et l'avoir remercié, prenez congé de lui et rendez-vous au [265](#).

## DOUBLE JEU

**VOTRE PROPRE CHOIX**      [265](#)

**CHOIX**                              [296 230](#)

**D'ISSEL**                              Autre [265](#)

Poussant un soupir de soulagement, vous échangez avec Issel un sourire victorieux en contemplant à vos pieds le corps inerte du redoutable ermite, étendu face contre terre dans une mare de sang. Avec précaution, vous le retournez du bout du pied pour vous assurer qu'il est bien mort, quand vous voyez avec stupéfaction sa peau se craqueler et paï tir en lambeaux, ses chairs se réduire en **fumée nu** contact de l'air, mettant à nu en quelques instants les os de son squelette qui, à leur tour, sont bientôt réduits à un petit tas de fine poussière qu'une soudaine brise soufflant de la clairière disperse presque aussitôt. Après avoir échangé un regard interloqué, vous vous hâtez de ramasser vos sacs et vous décampez sans demander votre reste, remontant la piste à grandes enjambées en direction de la Barrière du Sphinx. Vous voyez bientôt s'élever devant vous le haut rempart de bois au pied duquel se découpe la puissante silhouette du Grand Sphinx quettant votre venue.

\_ Bienvenue au noble roi Issel et à Darian, le puissant magicien ! proclame joyeusement l'énorme créature en s'inclinant respectueusement devant vous. Si vos seigneuries veulent bien se partager ma personne en guise de monture, je me ferai un plaisir de les conduire là où elles le désirent. Étendant devant vous ses grosses pattes velues, il vous invite à y monter puis vous soulève en douceur pour vous déposer délicatement l'un derrière l'autre sur sa large échine dorée. Il quitte le sol dans un puissant battement d'ailes et, prenant de l'altitude, décrit majestueusement un large cercle au-dessus des décombres de la Clairière des Rêves avant de vous demander de sa voix caverneuse : \_ Où allons-nous, messeigneurs ? Cramponné à l'épaisse crinière de la créature mythique, Issel se retourne vers vous pour vous interroger du regard, et vous lui renvoyez un sourire complice avant de vous pencher pour hurler vous-même à l'oreille du Sphinx - A Franzos !

Opinant du chef, votre monture ailée pique vers le nord, survolant la vaste et sombre forêt et, à cet instant, il vous semble

apercevoir dans les feux du couchant le reflet de bronze d'une autre gigantesque créature, volant vers l'ouest. Mais il disparaît presque aussitôt, vous laissant seuls face à vos longues et heureuses destinées. Vos aventures conjointes s'achèvent ici. Toutes nos félicitations !

### 351

A l'instant où vous dégainez votre épée, l'inconnu fait de même. Pour savoir quels sont les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire, vous devez demander à Issel de vous indiquer les siens -car c'est lui que vous venez de rencontrer. Celui d'entre vous dont le total d'Agilité est le plus élevé peut porter le premier coup, et vous pouvez utiliser la magie sans aucune restriction. Passé le premier Assaut, vous pourrez cesser le combat, mais uniquement d'un commun accord. Tant que l'un d'entre vous refusera de baisser les armes, l'affrontement devra se poursuivre. Si vous parvenez à tuer Issel, rendez-vous au [359](#). Si vous tombez d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [353](#).

### 352

Ayant dit adieu et souhaité bonne chance à Issel, vous le regardez s'éloigner puis disparaître entre les arbres avant de revenir à vos propres préoccupations. Allez-vous maintenant vous diriger vers la vallée que vous avez aperçue du haut de l'arbre (rendez-vous au [238](#)) ou préférez-vous continuer de vous enfoncer dans la forêt droit vers le sud (rendez-vous au [348](#)) ?

### 353

Vous étant présentés l'un à l'autre, vous apprenez que cet homme, Issel, est comme vous un aventurier à la recherche de la Clairière des Rêves. Après avoir fait plus ample connaissance et comparé les débuts de vos aventures respectives, vous en venez à évoquer l'idée de poursuivre vos recherches de concert. Si vous

décidez de continuer votre route ensemble, rendez-vous au 342. Si vous préférez l'un ou l'autre continuer seul, rendez-vous au [358](#).

### 354

Achevant votre descente, vous entendez au moment de toucher le sol un bref frémissement dans les buissons derrière vous. Le temps de vous retourner, vous constatez que l'inconnu a disparu ! La végétation est particulièrement dense dans cette partie de la forêt et vous ignorez dans quelle direction précise il s'est enfui, aussi renoncez-vous avec un haussement d'épaules à tenter de rattraper cet individu au comportement décidément bien étrange. Chassez-le de vos pensées et choisissez maintenant votre route en fonction de ce que vous avez aperçu du haut de l'arbre : allez-vous vous diriger vers la vallée où s'élève l'Obélisque (rendez-vous au [238](#)) ou préférez-vous ne pas perdre de temps en détours inutiles et continuer droit vers le sud dans l'épaisseur de la forêt (rendez-vous au [348](#))?

### 355

Malgré votre attitude pacifique et amicale, l'inconnu dégaine farouchement son épée et s'avance vers vous avec un air menaçant, vous contraignant bien malgré vous à l'imiter pour vous défendre. Vous obtiendrez ses totaux **D'HABILETÉ** et **d'ENDURANCE** en demandant à Issel de vous indiquer les siens, car c'est lui que vous venez de rencontrer !

Celui d'entre vous qui possède le total d'Agilité le plus élevé attaquera le premier, et vous pourrez faire appel à la magie sans aucune restriction. Passé le premier Assaut, vous aurez la possibilité de cesser le combat, mais uniquement d'un commun accord. Tant que l'un d'entre vous refusera de baisser les armes, l'affrontement devra se poursuivre. Si vous tuez Issel, rendez-vous au 359. Si vous parvenez à vous mettre d'accord pour cesser le combat, rendez-vous au [353](#).

## 356

L'inconnu vous laisse tranquillement achever votre descente et ôte son capuchon en souriant lorsque, ayant touché le sol, vous vous retournez face à lui. N'éprouvant plus aucune crainte ni méfiance envers lui, car il aurait pu vous tuer sans difficulté et n'en a rien fait, vous lui rendez son sourire avant de vous présenter l'un à l'autre. Vous apprenez ainsi qu'il se nomme Issel et cherche comme vous la Clairière des Rêves. Après avoir échangé vos impressions sur vos aventures respectives, discutez de la possibilité qui s'offre à vous de poursuivre votre route de concert. Si vous désirez continuer ensemble vos recherches, rendez-vous au [176](#). Si l'un de vous préfère demeurer seul, rendez-vous au [352](#).

## 357

A l'instant où vous posez le pied sur le seuil de la grotte, vous percevez soudain les effluves invisibles d'une redoutable puissance magique tapie à l'intérieur. Sans plus vous poser de questions, vous faites aussitôt volte-face et dévalez à toutes jambes la pente boisée que vous venez de monter pour regagner l'abri de la forêt et de ses épais sous-bois. Mais, après quelques dizaines de mètres, vous ralentissez brutalement votre course en voyant apparaître entre les arbres la silhouette encapuchonnée d'un homme venant à votre rencontre. Marchant lentement, vous descendez vers lui en l'examinant avec méfiance. Allez-vous dégainer votre épée (rendez-vous au [351](#)) ou lever pacifiquement la main pour le saluer (rendez-vous au [355](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX      [351](#) [355](#)

CHOIX                      [350](#) [351](#) [353](#)

D'ISSEL                    Autre [351](#) [355](#)

## 358

Deux hommes auraient-ils plus de chance qu'un seul de découvrir la Clairière des Rêves ? Rien n'est moins sûr et vous préférez vous séparer après vous être souhaité mutuellement bonne chance. De nouveau seul, vous décidez de contourner la colline que vous venez de dévaler et son épaulement rocheux en évitant bien, cette fois, de vous approcher de l'inquiétante grotte. Rendez-vous au [118](#).

## 359

Votre adversaire s'est bien battu, mais pas autant que vous, et il vient de le payer de sa vie. Le spectacle de son cadavre ensanglanté gisant à vos pieds vous redonne confiance, et vous tournez à nouveau votre regard vers l'entrée de la grotte d'où vous vous êtes enfui quelques minutes auparavant. Allez-vous gravir la pente qui y mène et l'explorer (rendez-vous au [163](#)) ou reprendre votre route sans plus vous y intéresser (rendez-vous au [211](#)) ?

## 360

Descendant avec prudence de branche en branche, vous apercevez soudain la silhouette encapuchonnée d'un homme vêtu d'un long manteau de voyage, attendant immobile à quelques mètres du pied de l'arbre. Si une seule de vos mains lâche sa prise, vous êtes presque certain de chuter, aussi vous résignez-vous à poursuivre votre descente en priant pour que cet inconnu n'ait pas d'intentions hostiles. Rendez-vous au [356](#).

### DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX      [356](#)

CHOIX                      [354](#) [354](#)

D'ISSEL                    Autre [356](#)

