

« Tous les extraits de manuels de cet ouvrage sont traduits, et l'histoire qui suit est relatée en français moderne, pour des problèmes compréhensibles. »

1.

Désillusions

La rumeur s'était répandue comme une traînée de poudre. D'abord dans les couloirs du Haut Temple de Pélor, le grand dieu Soleil, puis dans sa cour, les petites églises et chapelles, dans les tavernes, les marchés et les places publiques. Toute la petite ville de Im'Plor était au courant.

Laeral le Brillant, Haut Prêtre de Pélor, maître de la capitale des Terres Libres d'Annaril, considéré comme un véritable élu du dieu étincelant, avait disparu. Aucune trace de lui. Rapidement, Varid, second de Laeral, avait fait une déclaration d'urgence, en disant que tout allait bien, que la rumeur était fausse, et que « La main de Pélor vous bénisse ». Mais la foule n'était pas dupe. Tous avaient réclamé Laeral, fort populaire et aimé de tous pour ses actions bénéfiques, en faveur du peuple. Varid s'était alors éclipsé, déclenchant une autre émotion dans son auditoire : la Peur. Qui protégerait la ville des assauts répétés des Forces des Royaumes Nordiques, de ces barbares et Orques, accompagnés d'Ogres et autres Trolls, dirigés par le maléfique clergé d'Erythnul, dieu du Carnage et du Chaos, sans les barrières magiques instaurées par Laeral ?

Il fallut un long jour à l'église pour reconnaître la disparition de l'Élu. Varid fit alors une annonce officielle sur la Grand'Place centrale de Im'Plor : « Citoyens, l'heure est grave. Comme vous l'avez trop rapidement appris, Laeral le Brillant, notre vénérable dirigeant, s'est volatilisé. Avant de partir à sa recherche le plus vite possible, nous faisons un appel à témoin. Toutes les personnes ayant été présentes lors d'un événement inhabituel dans la nuit du 21 au 22 de Tarsakh sont susceptibles de nous aider. Elles sont requises immédiatement au Haut Temple. De plus, le clergé sollicite l'aide imminente de jeteurs de sorts capables de détecter un semblant d'indices dans l'entourage de mon Maître. Les Devins me paraissent les mieux placés pour remplir cette tâche, mais toute collaboration sera acceptée. Que Pélor réponde à nos prières, et qu'il veille sur nous. Merci à tous. »

Les témoins ne se firent pas attendre. Malheureusement, ils étaient tous soit de stupides bardes plaisantins, essayant de saisir l'opportunité de se faire connaître du grand public, soit d'honnêtes gens s'étant fait détrousser par d'habiles roublards et qui, ne s'en n'étant pas rendu compte sur le moment, avaient rapproché la disparition de leurs bourses avec celle de Laeral. Quant aux aides magiques, elles ne donnèrent pas plus de résultats : les sorts de Divination ne furent pas convaincants ; aucune trace d'enlèvement camouflé ou de *Téléportation* précipitée ne fut découverte. Cependant, tard dans la journée, un cri résonna : « J'ai trouvé ! ».

On conduisit le magicien auprès de Varid. Cet humble Illusionniste Gnome du nom de Tréhan Sonnecor, avait la prétention de dire que Laeral le Brillant, protecteur de Im'Plor depuis un nombre d'années conséquent, n'avait pas disparu, mais qu'il n'existait pas, ou était caché. Varid l'amena alors précipitamment dans sa loge, à l'abri des yeux et oreilles indiscrets.

— Qu'as-tu trouvé, Gnome ? Qu'as-tu trouvé ?

— Ceci ! s'écria le petit être triomphant. Chez moi, on dit toujours : « Avant de lever les yeux au ciel, regarde ce qui se trouve à tes pieds ».

Il tenait entre ses doigts, déjà minuscules, un objet qui l'était encore plus. Une petite pyramide marron, ornée de symboles argentés.

— Il s'agit d'un puissant objet magique de fabrication Gnome, précisa l'Illusionniste de sa voix flûtée —au soulagement de Varid, qui ne voyait en cet objet rien qui puisse expliquer la disparition de son supérieur—, qui est utilisé pour créer une Illusion réaliste et durable. Laeral n'a pas disparu dans la nuit du 21 au 22, l'enchantement a simplement cessé... Je me demande d'ailleurs pourquoi... Et il se mit à tripoter avec avidité sa petite pyramide.

— Excusez moi, Sieur... Sonnecor, c'est bien cela ? Mais est-ce que vous êtes en train de me dire, interrogea Varid, que le Seigneur de Im'Plor, le plus puissant membre de notre église connu à l'heure actuel, était en fait contenu... dans un si petit objet magique ?

— Bien sûr ! Vous n'avez aucune notion d'Illusions Gnomes, vous ! Savez-vous que les ennemis qui entrent dans nos villages ne peuvent distinguer les collines vides des collines habitées, car les portes d'entrée sont cachées et...

— Hum, je ne pense pas que ce soit le sujet de notre discussion, le coupa Varid, se posant de plus en plus de questions sur cet étrange personnage.

— Oui, je m'égare, reprit le mage. D'après le peu que je connais sur cette rareté, je vais essayer de vous démontrer mes dires.

Le Gnome posa alors la petite pierre à terre, recula d'un pas, et commença son incantation. Au

bout d'une minute qui parut longue à Varid, la surprise le fit sursauter. Laeral le Brillant, dans toute sa grandeur et son imposante et bienveillante majesté, venait d'apparaître devant lui.

— Allez-y, proposa le réalisateur du miracle, touchez-le...

Varid passa un doigt sur l'armure rutilante de son dirigeant, et constata avec étonnement qu'elle était on ne peut plus solide.

— Réaliste, n'est ce pas ? Et maintenant ? ajouta le Sieur Sonnecor après un claquement de doigt. Le prêtre de Pélor recommença son geste, mais sa main, cette fois, traversa le métal. Son propriétaire eut un mouvement de recul. Laeral, ou plutôt son image, c'était maintenant clair, ne bougeait pas.

— Regardez, c'est moi qui le contrôle !

Après une brève concentration du magicien, le Haut Prêtre s'anima et entama un court pas de danse, puis son visage se figea en une grimace ridicule.

— J'apprécie peu votre humour, monsieur l'Illusionniste, gronda Varid. Le Seigneur de Im'Plor n'a donc jamais existé ?

— Pas exactement, expliqua Sonnecor, tout en faisant reprendre à Laeral une attitude plus digne. Toutes ces batailles qu'il a menées à bien et ces sorts qu'il a jetés pour protéger la ville n'auraient pu avoir eu lieu grâce à cette Illusion. Quand l'avez-vous vu combattre ou jeter un sort pour la dernière fois ?

— Et bien, il y a environ un mois, lors du dernier assaut livré par les Forces Nordiques d'Érythnul.

— Cela signifie que ce stratagème a été mis en place depuis au maximum un mois. Pour en savoir plus, je vous propose d'attendre quelques jours, le temps que j'étudie ce petit bijou magique dans un laboratoire.

— Comment ? Mais vous n'avez aucune idée de ce qui a pu arriver à mon Maître ? Ni la manière de le retrouver, lui, en chair et en os ?

— De la patience, de la patience. C'est ce qui vous manque, à vous, les Humains. Chaque chose en son temps. Je découvre de quand date l'Illusion, ensuite, nous aviserons.

— Bien, je suppose que je n'ai pas beaucoup de choix. Je vous demande cependant de faire au plus vite, la situation est très grave.

— A vos ordres ! Je serai donc au pied du Temple, à l'aube dans trois jours. Monsieur, je vous salue !

II.

La bataille de la Porte du Soleil

Il était petit par rapport aux humains mais plutôt grand pour la moyenne de sa race : il mesurait 96 cm précisément. Il avait les cheveux blonds mi-longs, des favoris et un bouc très finement taillés, et comme tous ceux de son espèce les yeux bleus. Aujourd'hui, son pantalon était gris vert et son maillot bleu ciel, mais il changeait souvent la couleur de ses vêtements par quelques sorts. Par-dessus, il portait un gilet de cuir aux multiples poches, où il rangeait les composantes matérielles de ces sorts (sable coloré, fils de fer, goutte d'argile et pattes d'araignée, entre autres).

Tréhan Sonnecor marchait dans les rues de Im'Plor. Il était assez fier de lui. En plus d'avoir résolu une partie du mystère, il avait enfin trouvé une promesse de péripéties. Tréhan Sonnecor avait 125 ans, soit environ 40 ans en âge humain. Il avait été, sept mois plus tôt, nommé champion de son petit village Gnome de Trivérat lors du tournoi annuel. Il avait alors quitté sa colline Herbefournie pour partir en aventures et rapporter à son village les nouvelles de l'extérieur. Il était, comme beaucoup de membres de sa race, magicien de formation, et plus particulièrement Illusionniste. Il avait également ajouté à ses talents magiques des aptitudes de voleurs, qui, s'était-il dit, lui seraient fort utiles dans ce monde hostile (« Mieux vaut éviter le dragon qui dort » — adage Gnome).

Maintenant, il lui fallait trouver un laboratoire où analyser cette fameuse pyramide. Seul son père, vieux Gnome maintenant un peu fou, autrefois fantastique magicien, lui avait parlé d'une légende (qui lui paraissait farfelue, même à lui) concernant un objet pouvant reproduire une personne à l'identique, à la perfection. Il allait devoir payer dans quelques tavernes pour obtenir la location d'une salle équipée convenablement, les événements voulant que les gens se montrent prudents.

Effectivement, après quelques pintes de vin de feu dans plusieurs saôloirs (La Flûte Enchantée, L'Ogre Reputé, Le Cheval Pimpant, La Bonne Adresse), Tréhan obtint enfin la permission d'utiliser le matériel d'un vieil alchimiste à la retraite, qui avait visiblement déjà bien commencé

sa soirée, pour une somme plus ou moins raisonnable. Et pour un état à peu près équivalent. Mais c'était cela ou rien. Avant toute chose, il allait se reposer, après ce qu'il venait d'accomplir (et surtout après la quantité d'alcool qu'il venait d'ingurgiter), il le méritait bien.

Il volait. Les nuages défilaient autour de sa tête. La foudre dont les nuages étaient chargés ne lui faisait aucun mal. Le vent sifflait à ses oreilles. L'air lui caressait le visage. Il était heureux. Il avait une impression de puissance incroyable. La lumière entourait son corps, le nourrissait. Puis, les ténèbres. Fin de l'envolée. La chute. « Aaaaaaaa...

...aaaaaaahhh ! » Tréhan se réveilla en sursaut. « Hum, je n'ai pas encore assez de pouvoirs pour ce genre d'escapade ! » plaisanta-t-il intérieurement. Bien. Et maintenant, au travail. Les locaux, un peu décrépits, contenaient l'outillage du parfait alchimiste. Cornues, tubes, pipettes et flacons s'entassaient sur les tables, ainsi que les ingrédients nécessaires à quelques analyses. « Parfait ! ». Et Tréhan s'enferma donc dans cette pièce trois jours durant, renflant les contenus de flasques et jetant quelques sorts d'analyse. Et à l'aube il en avait fini.

Varid le prêtre de Pélor était là, attendant et brûlant d'impatience, Tréhan le devinait :

– Alors, que savez-vous de plus ? demanda-t-il aussitôt qu'il eut aperçu l'illusionniste.

– Oh, pas grand-chose... dit ce dernier en baissant la tête.

– Comment, pas grand-chose ? fulmina Varid.

– Non, je plaisante... poursuivit Tréhan en relevant sa tête, qui s'illuminait d'un grand sourire, l'illusion a été enclenchée il y a environ 20 jours, et l'objet n'a pas été fabriqué par des Gnomes, aussi bizarre que cela puisse paraître.

– Ah ? Et rien sur la position du Brillant ?

– Et non. Je ne vous avais rien promis.

– Bon, dans ces cas là... Qu'est-ce que ceci !?!

Le tocsin de l'hôtel de ville venait de résonner sur Im'Plor. Cela ne pouvait signifier qu'une chose, à cette heure de la journée : une attaque. La confirmation ne se fit pas attendre. Quelques secondes plus tard, on entendait les cris des sentinelles : « Les Nordiques, les Nordiques ! ».

– Catastrophe ! s'écria Varid. Sans la puissance de notre maître, comment allons-nous nous défendre ? Vite Tréhan, allez défendre les remparts, tandis que je vais sortir les prêtres du Temple de leur sommeil.

– Bien sûr ! Bon courage à vous !

C'est ainsi que Tréhan Sonnecor se retrouva propulsé au cœur de sa première grande bataille. La milice se pressait sur les remparts et dans la plaine pour repousser l'assaut des Barbares et des Ogres. Il y avait également une masse de héros plus ou moins expérimentés, venus à Im'Plor pour affaires ou ayant été attirés par l'affaire Laeral. Face à eux, Tréhan avait estimé environ 5000 Nordiques.

La vague de guerriers infects se rapprochait des murs de la Cité. Déjà, les archers, alliés comme ennemis, décochaient leurs flèches. Certains traits s'avéraient mortels, d'autres causaient de simples blessures, facilement guérissables, mais qui mettaient hors de combat le simple fantassin pour le reste de la bataille, avant même le corps à corps. Les magiciens et sorciers, eux, lançaient leurs sorts de distances. Tréhan, lui, s'était placé à côté de la porte principale, derrière un rôdeur Elfe armé d'un grand arc, un étrange Nain au teint bleuté et froid, armé d'une hache qui paraissait disproportionnée par rapport à sa taille, et d'un Humain en armure armé d'un bâton gravé. Ces combattants s'apprêtaient à accueillir dignement la charge, tandis que Tréhan se préparait à lancer *Projectile magique*, le sort d'attaque de premier arcane, dès que l'Ogre qu'il visait serait à portée.

Choc. L'Elfe tira deux flèches d'un coup. Le Nain assena un coup de hache si violent qu'un pauvre Barbare s'effondra. L'Humain reçut la charge de son assaillant avec la pointe de son bâton. Et Tréhan fit grommeler son Ogre avec son *Projectile*. « Ah, se dit-il, la magie des premiers arcanes est bien peu puissante ! Il me reste toujours les sorts de défense et mon arbalète ». Et il lança un sort d'*Armure de mage*, qui l'entoura d'un champ de force invisible, et rechargea son arme.

Les Forces Nordiques, elles, étaient déchaînées. Les Ogres hurlaient en fracassant les crânes, les sauvages humains entraient en transe de rage, les yeux rougeoyants, les Nordiques faisaient déferler leur nombre sur la milice de Im'Plor, qui tentait tant bien que mal de les contenir. D'habitude, ils étaient stoppés par d'immenses *Barrières de lames* lancées par Laeral, et les survivants étaient achevés par ses *Colonnes de feu* divines. Mais en son absence, la situation était des plus critiques. Le blocage de la milice était installé à une vingtaine de mètres des portes de la ville. Le barrage était en tout et pour tout épais de cinq hommes. Devant s'étaient placés les héros aventuriers, plus résistants et plus habitués aux assauts que de simples fantassins de bourgade.

Déjà les cadavres s'entassaient. Les féroces Ogres, armés de troncs d'arbres, causaient des dégâts considérables. Une troupe de la faible population de Nains de Im'Plor, dirigée par celui que Tréhan avait remarqué, avait l'air de vouloir s'occuper du devenir des Ogres de la bataille. Les Nains ont horreur des créatures plus grandes que la moyenne. Les incantations des prêtres de Moradin, dieu des Nains, encourageaient les petits guerriers, qui, toutes haches brandies,

attaquaient les attaquants. Habitué aux tactiques martiales, ils se faufilaient entre les jambes des Ogres et leur abîmaient les jambes, puis s'écartaient afin que la masse de muscles ne leur retombe pas dessus. KAHÂM-MODRAN ! criaient les Nains en chargeant. Les Ogres, affolés devant leur encerclement, secouaient leurs maillets dans tous les sens en hurlant des insanités, que comprenaient fort bien les Nains, le peu de langue Ogre existante étant composée d'alphabet nain, ce qui les rendait fous de rage. Un seul Ogre, visiblement plus téméraire que les autres, résistait aux coups de haches runiques. Entré en transe de rage depuis déjà un certain temps, sa furie commençait à se dissiper. Le petit Nain bleuté sortit alors de son fourreau une hache au manche gravé. Un prêtre voisin prononça une prière à Moradin, et la lame s'illumina. Le cri du Nain, quand il jeta l'arme, résonna dans les oreilles de l'Ogre, et ce fut le dernier son qu'il entendit.

Alors que les Nains étaient occupés avec les Ogres, les Barbares humains, eux, en profitaient pour tenter de percer le - faible - blocus de la milice d'Im'Plor vers la porte. Une fois les soldats arrivés aux corps à corps, ils lâchaient leurs lances, sur lesquelles s'étaient, pour les plus chanceux, plantés des ennemis, dégainaient leurs épées et formaient un mur compact avec leurs pavois. Les Barbares, désorganisés mais avantagés par leur nombre, tranchaient les têtes au sabre, enfonçaient les boucliers au gourdin et perçaient les armures au pieu. Cette technique violente s'avéra très efficace face à des hommes apeurés par la violence de leur première bataille rangée. La brèche était ouverte. Les premiers Barbares tambourinaient aux portes de la ville. Les aventuriers décidèrent alors d'agir.

Le rôdeur Elfe, qui était monté sur les remparts pour optimiser ses tirs (il devait avoir abattu une douzaine d'attaquants), rangea son arc et fit un prodigieux bond en tirant un long cimenterre de la main droite, et un court de la main gauche. Le style particulier du combat elfique démontra alors sa redoutable efficacité. Le rôdeur faisait virevolter ses lames au milieu de l'assemblée des Barbares qui subissaient, ne sachant plus où donner de la tête (ces mêmes têtes qui, d'ailleurs, roulaient au sol). Tréhan, qui avait accompagné le rôdeur au sommet des murailles, mais qui n'en était pas descendu, put observer la fluidité du mouvement des lames elfes ; un coup ici, un coup là. Un mort par-ci, un mort par-là. Les rôdeurs étaient décidément aussi efficaces à distance qu'au contact.

L'Humain en armure que le Gnome avait aperçu se révéla être un prêtre, représentant d'un dieu que le magicien ne connaissait pas, mais qui semblait être bon, puisque son envoyé maniait l'énergie positive ; entre les sorts de *Soins* qu'il dispensait à ceux qui en réclamaient, il assommait un Barbare ou deux de son long bâton de marche, qui faisait donc aussi une excellente arme de guerre, puis lançait un sort d'*Encouragement* pour renforcer le moral des troupes, et retournait à la mêlée.

Tréhan, lui, était resté à l'abri des créneaux, en dehors des corps à corps tant redoutés des magiciens, et tirait de son arbalète, avec certes moins d'efficacité que le rôdeur et ses flèches elfiques, mais il était plutôt satisfait lorsqu'il voyait un Barbare s'effondrer, un de ses carreaux planté dans le cou. « Bien, se dit-il. A mon tour de m'amuser. Les Barbares n'aiment pas la chaleur, c'est cela ? Je vais leur en faire voir de toutes les couleurs ! Voyons voir, trois pincées de souffre, et... » SOLENO SABATKA ! L'incantation se répétait en écho dans la plaine lorsqu'un grand cône de flammes tourbillonnantes et éblouissantes jaillit de la main de Tréhan. Le sort de *Mains brûlantes* que le magicien affectionnait particulièrement fit des ravages dans les rangs Barbares ; Tréhan avait visé juste : vivant dans les montagnes, ils n'étaient pas habitués aux températures élevées... Les créatures prises dans le cône en sortirent roussies, titubèrent puis s'évanouirent, tout simplement. Il fut alors facile pour les soldats de la milice de les achever à terre. Les Barbares qui se relevèrent de leur évanouissement étaient bien debout, mais... aveuglés.

Il ne restait alors sur le champ de bataille qu'une malheureuse cinquantaine de Barbares, qui s'éparpillèrent en criant au moindre « Bouh ! » de la milice. Une vague de joie emplit les rangs des valeureux soldats rescapés (il n'en restait malgré tout qu'une soixantaine, plus la vingtaine d'aventuriers). Mais à peine quelques sorts de *Soins* distribués par les prêtres nains et humains avaient-ils remis sur pied quelques blessés qu'un cri de guerre rappela un mauvais souvenir aux assiégés. TASZ-DJINGO !

« Trolls ! » Vingt cinq Trolls armés jusqu'aux dents se précipitaient à une allure folle vers les rescapés. Les Trolls constituaient une menace bien plus importante que les Barbares ou même que les Ogres. En effet, les blessures des Trolls se referment au fur et à mesure qu'on les lui infligeait. Seuls le feu et l'acide leurs infligent des dégâts irréversibles. Encore faut-il en avoir sous la main... Et apparemment, ce n'était pas le cas de la milice de Im'Plor.

Un Troll mesure entre 2 et 2 mètres 30 de haut, a une peau d'écaille couleur vert de vase, de longues oreilles en pointes, les canines de la mâchoire inférieure remontant jusqu'en dessous des yeux et une sorte de crête de poils huileux sur la tête, descendant dans le dos. Au grand désespoir de leurs proies, ils sont particulièrement élancés et vifs, le moindre de leur mouvement est calculé et précis. Leurs longues jambes leur permettent des pointes de vitesse à faire pâlir celui qu'ils poursuivent. Ils vivent en clans nomades, suivant leurs chefs shamans, qui leur indiquent la

direction de leurs « esprits sacrés ». Les Barbares ou les Orques arrivent parfois à inclure quelques guerriers Troll dans leurs rangs, en leur offrant des babioles dorées, « bénites par les esprits ».

Les Trolls commencèrent leur attaque. Emportés par leur élan, tous jetèrent deux lances au sommet des remparts, abattant les quelques archers restant. Tréhan, chance inouïe, rechargeait son arbalète derrière un créneau, et fut épargné. Les créatures se déplaçaient si vite que la milice n'eut pas le temps de reformer le mur de boucliers. Et ce fut un carnage. Les lames courbes des Trolls coupaient et taillaient avec une telle facilité qu'on les aurait crues dirigées par une force mystique. A peine la peau verte de leurs propriétaires était-elle déchirée qu'aussitôt elle se refermait. Les hommes de Im'Plor furent décimés en un rien de temps. Seuls restaient les aventuriers pour protéger la Cité. Les magiciens et prêtres capables de lancer des sorts de feu le firent, tuant ainsi deux ou trois Trolls, sans plus de succès. Là encore, les monstres causèrent de grand dégâts. Un petit groupe de rescapés s'était formé devant la Grande Porte, composé du vaillant Elfe, du prêtre en armure, du Nain bleu, d'un prêtre de Moradin. Tréhan, lui, tirait du haut des remparts les carreaux qui lui restaient, sans trop d'espoir.

Soudain, un cri fit bondir le cœur des héros : POUR LE BRILLANT ! Tréhan se retourna brusquement. Enfin ! Les prêtres de Pélor étaient enfin prêts au combat. La Porte s'ouvrit en grand à leur passage. C'est alors qu'ils lancèrent tous quelque chose, ... des bouteilles ? De l'alcool ? Non. Le bonheur envahit Tréhan quand il comprit de quoi il s'agissait : du feu grégeois ! C'est un liquide qui s'enflamme au contact de l'air ; contenu dans des flasques fragiles, il se brise dès qu'il touche un ennemi, qui s'enflamme avec lui. Le feu grégeois se répandit sur les Trolls, hurlant de douleur. Les flammes brûlaient leur chair. La charge des prêtres, armés de masses longues à pointes, suffit alors à leur arracher leur dernier souffle. Et deux Trolls s'enfuirent, criant et vociférant.

HOURRA ! L'euphorie envahit les rues de la Cité. La bataille était terminée. On porta les héros en triomphe, alors que Varid arrivait, l'air désespéré, une flasque de feu grégeois à la main :

— Où sont-ils ? Que se passe-t-il ? La bataille est-elle perdue ?

— Non ! lui répondit-on. Les aventuriers et vos prêtres les ont mis en déroute ! On a gagné !

— Ah ? Eh bien, parfait, parfait ! Qui sont ces aventuriers ?

On lui amena (ou plutôt porta) Tréhan, ainsi que l'Elfe, le Nain et le prêtre.

— Aujourd'hui, vous avez rendu un grand service à la ville, prononça solennellement Varid. Vous serez donc récompensés en conséquence. Population de Im'Plor, que la fête commence ! Un grand banquet sera organisé à l'apogée de Pélor pour célébrer la victoire ! Venez nombreux ! Suivez moi, tout les quatre.

III.

A la recherche de Laeral

Quelques minutes plus tard, ils se trouvaient dans le Haut Temple. Ils y avaient accédé difficilement, la foule se pressant pour féliciter leurs champions. Ils étaient dans la salle de prière, la salle principale du Temple. C'était en fait un grand dôme doré, dont le sommet ouvert pivotait par magie pour toujours avoir le soleil en ouverture. Les gravures et sculptures, d'une grande beauté, représentaient des anges à la figure d'enfants, du soleil, et l'icône du dieu Pélor, une tête d'homme aux cheveux et à la barbe en forme de rayons de soleil. La chaise du maître de cérémonie, située au fond de la salle, brillait de mille feux, et, témoignage de la popularité du dieu soleil, les bancs pour la Grande Prière hebdomadaire étaient innombrables.

— Bien, commença le prêtre de Pélor, je suis le second de Laeral le Brillant, Varid. Vous connaissez la situation concernant la disparition de mon chef. Vous avez rendu un grand service en protégeant la ville des Forces Nordiques. Le culte de Pélor vous en est infiniment reconnaissant. Présentez-vous, guerriers.

Le Nain prit aussitôt la parole :

— Je suis Fang Maindeglace, Nain polaire des régions de l'Ultime Gel, fils de Gränd. Ma hache est à vous.

— Je suis Témérhil Daevil, poursuivit l'Elfe. Je suis un rôdeur du Royaume Elfique du Therian. Si par mes flèches ou mes lames je puis vous aider, je le ferai.

— Je suis Tréhan Sonnecor, mais vous me connaissez déjà, je ne me présente que pour mes camarades. Je suis donc Tréhan, je viens de Trivérat, petit village gnome, et suis Illusionniste, par tradition plus que par choix. Moi-même j'aurais préféré devenir alchimiste mais voyez-vous, mon père, Illusionniste lui-même, à préféré que...

— Bien, bien, abrégeons, maître Sonnecor, le coupa Varid, au soulagement de tous. Et vous, qui êtes-vous ? Vous n'avez pas encore ouvert la bouche...

– Je suis Amadhan, juste Amadhan. Je suis un prêtre, et je ne viens de nulle part. Je passe ma vie sur les routes, ce qui suffit amplement à faire mon bonheur. Mais je recherche également l'aventure, aussi si vous avez besoin de moi pour voyager ou combattre, je suis disponible.

– Et bien, nous voilà une fière équipe ! s'exclama Tréhan.

– Ouais, pas si fière que ça... grommela le Nain en fixant d'un air douteux l'arc de l'Elfe.

– Certes, certes, dit Varid, sachez que vous êtes déjà récompensés par 2000 pièces d'or chacun. Un « ooh » admiratif suivit ; apparemment aucun d'entre eux n'avait jamais possédé une telle somme, somme qui était bien mince par rapport au budget du Temple, qui régissait aussi les impôts de la ville.

– Aujourd'hui, vous devez être fourbus (les quatre aventuriers étaient ruisselants de sueur et tachés de sang). Je vous laisse donc cette journée et celle de demain pour festoyer, vous laver et faire vos emplettes. Cependant, je vous demande d'être ici, dans deux jours, donc, à la même heure. Messieurs, je vous salue. Ah, et puis, attendez un instant.

Varid s'éclipsa un moment, et revint avec quatre petits sacs, contenant, à la joie de tous, des pièces d'or.

La sortie du Temple fut grandiose. Les acclamations et les vivats de la foule emplissaient les oreilles des aventuriers, qui levaient les poings au ciel. On les porta en triomphe, jusqu'à la salle des fêtes de la cité. Peut à peu celle-ci se remplissait de mets aux senteurs exquises, que les Im'ploriens réservaient dans leur cave pour de grandes occasions, et celle-ci était venue. Une victoire à un contre dix, sans l'aide de Laeral, c'était plus qu'inespéré. Un groupe de bardes populaires monta sur scène et la fête commença. La première note de musique fut jouée à l'apogée de Pélor, effectivement, mais ce dernier avait eu le temps de disparaître puis de réapparaître derrière l'horizon lorsque le dernier verre de vin-de-feu fut bu. La joie avait fait danser les habitants toute la nuit.

Les quatre héros dormirent ensemble pendant le reste de la journée dans une auberge, puis furent réveillés pour le dîner par Varid et deux de ses suivants.

– Aventuriers, il est temps de vous mettre au courant de la situation, si vous ne la connaissez pas déjà. Suivez-moi. Allons manger au Temple.

Après les convives installés -Tréhan, Témérhil, Fang et Amadhan n'étaient pas les seuls : le Conseil de la Cité, comprenant des nobles, des bourgeois, quelques commerçants et paysans, Varid et le siège désespérément vide de Laeral, s'était réuni- et les plats servis, le bras droit du Brillant, situé en bout de table, prit la parole :

– Amis, l'heure est grave. Comme vous le savez tous, Laeral le Brillant, défenseur et Seigneur de Im'Plor, a disparu. Sans lui, la ville ne tiendra pas contre les assauts du clergé d'Érithnul. Maître Sonnecor, levez-vous, et faites-nous part de vos découvertes.

Tréhan leur parla avec passion de la petite pyramide brune découverte dans les appartement du chef religieux, dans un discours qui, sans les phrases inutiles, aurait duré moitié moins longtemps. Varid reprit :

– Voici la situation, messieurs. Nous n'avons aucune autre trace du Brillant. Que suggérez-vous ?

Un silence des plus désagréables se fit aussitôt dans la salle du conseil du Haut Temple de Pélor.

– Allons détruire les camps Barbares ! s'écria brusquement le Nain, en roulant plus que jamais les « r ».

– Pas d'empressement, camarade, le calma Varid. Nous savons tous que c'est impossible. Il sont trop nombreux, et nous n'avons pas d'alliés suffisamment disposés à nous porter secours : la capitale d'Mysterive lutte contre les créatures de la Mer Intérieure, les Elfes du Therian repoussent les Praetoriens et les Centaures, les Nains creusent leurs propres mines. Les Plaines Venteuses ne sont pas vraiment riches en villes dignes de ce nom. Im'Plor ne s'est relativement développée que grâce au Haut Temple de Pélor. Sans lui, Im'Plor, qui d'ailleurs s'appelait Im'Zuf avant l'arrivée de nos prédécesseurs, serait restée une simple petite bourgade. La plaine est rurale, quelques villages gnomes et humains, pas de grande armée. La destruction des Forces Nordiques est impensable pour l'instant. De plus, maître Nain, il ne me semble pas que cela nous rendrait forcément le Brillant.

– Mmmh, grogna Fang en se renfrognant dans son fauteuil en cuir de rothé, sorte de grosse vache aux longs poils dont l'élevage était fréquent dans la région.

– Voici ce que je propose, commença Témérhil de son noble ton elfique. Tréhan, n'as-tu pas dit que cette pyramide, bien que n'étant pas de fabrication Gnome, possède des propriétés magiques Gnomes ?

– C'est bien ce que j'ai dit.

– Alors menons l'enquête ! poursuivit l'Elfe avec une lueur d'espoir dansant dans les yeux. Faisons le tour des villages de Gnomes de la région et voyons si on peut nous renseigner !

– Une enquête... Cela pourrait durer longtemps, et les résultats seraient loin d'être immédiats ! intervint Varid, songeur.

– Avez-vous une autre solution ? rétorqua l'Elfe d'un air méprisant - les Elfes sont arrogants.

— Bon, bon, soupira Varid. Ainsi sera-t-il. Témérhil Daevil, Fang Maindeglace, Tréhan Sonnecor, et Amadhan, vous êtes affectés à cette mission. Votre mission consiste, à l'aide de la pyramide, à retrouver la trace de Laeral le Brillant. Bien sûr, il y a une récompense à la clef, et plus vite l'objectif sera atteint, plus la récompense sera élevée. La survie des Peuples des Plaines Venteuses est entre vos mains, car si les Forces d'Érithnul franchissent la barrière imposée par Im'Plor, les plaines seront envahies. Vous partez demain, à l'aube. Préparez votre barda.

Il s'arrêta un instant, puis :

— Étant donné l'importance votre mission, le Temple va vous offrir des objets qui, je pense, vous seront utiles.

Une série de courtisans déposa sur la table ronde un carquois rempli de flèches d'excellente qualité pour le long arc de Témérhil, une petite hache de lancer gravée de runes pour Fang, un casque argenté luisant pour Amadhan, et une javeline réduite à une taille gnome, au manche d'un blanc nacré pour Tréhan. Le groupe était formé.

IV.

Extrait du livre Races et Territoires par Onalilon le Jeune

« Durant le Haut Age de notre planète, voici les états des lieux à l'an 6012, après le début des Annales de l'Histoire Humaine.

Il est une planète nommée Eskanùar. Il est sur cette planète un continent unique, nommé Annaril. Sur ces terres, plusieurs races cohabitent avec plus ou moins de difficultés. Au Nord se trouve l'Ultime Gel, parcelle la plus froide d'Annaril, peuplée de créatures sauvages adaptées aux températures extrêmes, et aucun peuple civilisé n'a réussi à s'y établir, mis à part le petit clan Nain situé au bord de la banquise. Sont situées un peu plus au Sud les Montagnes Gelées, créées pendant les Temps Immémoriaux par la rencontre entre le continent de glace et Annaril, territoires occupés par les Barbares, dont l'histoire est traitée plus loin dans ce chapitre. Se trouve au Sud des Montagnes Gelées Durepierre, le pays des Nains, avec ses profondes mines et caves. A l'Est s'étend la grande forêt de l'Arnoth. Elle est partagée entre le Royaume de Therian, dirigé par les nobles Elfes Sylvains, qui rendent leur portion de la forêt à peu près sûre, et les créatures du Sud de la forêt, dont les plus nombreuses sont les Praetoriens et les Centaures. Au centre d'Annaril est posée la grande Mer Intérieure, qui se trouve en Taleda, les terres des Hommes, et près des côtes, à l'Ouest, se trouve la Forêt Ensoleillée. Dans l'océan de l'Ouest se trouvent les îles peuplées par les Gnomes, Louütfiunkoi et Misöfiouiss. Ces mêmes Gnomes peuplent également une partie des Collines de Grasseherbe. Au Sud d'Annaril se trouve la Terre des Vertes Peaux, que sont les infects Orques et Gobelins, avec son massif des Six Pointes et sa Forêt Indomptée. Cette terre comprend aussi le Désert des Os et son Canyon des Minotaures. La Baie de la Mer Verte est formée au Sud par la Presqu'île des Pirates, et son ambiance si particulière, et les Marais des Cimetières, peuplée par les répugnants Morts-Vivants. Enfin, à l'Ouest, sur l'Océan des Mille Remous se trouve l'île Foïdaï des Elfes Noirs, au sol brûlé. Les Montagnes qui s'y trouvent sont nommées Ithxigiio, et le lac Tadogah.

Les Humains, les Nains, les Elfes Sylvains formaient la Sixième Alliance, jusqu'à ce qu'ils aient été rejoints en 5942 par les Gnomes, traditionnellement neutres, qui, après avoir perdu une grande partie des Collines Grasseherbe, ne pouvaient décidément plus contenir les assauts des Orques et des Gobelins. Ainsi naquit la Septième Alliance, s'étendant jusqu'aux fleuves Farlang et Jùlar au Nord, et aux frontières plutôt floues des territoires des Vertes Peaux et celles des Praetoriens et des Centaures au Sud.

Jusqu'en 3000 environ après le début des Annales de l'Histoire Humaine, les clans Orques et Gobelins étaient séparés et en conflit permanent. Mais la tentative d'invasion des Morts-Vivants menée par la Liche Ül'Dertoth força les Orques et les Gobelins à une union, seule solution pour repousser les Animés. Cette union fut et demeure cependant fragile, et la tension est palpable dans les villages et les camps où les Orques et les Gobelins vivent ensemble. Toujours avides de batailles, les Vertes Peaux tentent de repousser la frontière Humaine et Gnome au niveau des Collines Grasseherbe, collines qu'ils ont commencé à conquérir en 5932 après la Bataille des Worgs.

La Presqu'île des Pirates a réussi, et réussira sans doute toujours à imposer une certaine neutralité dans ses relations diplomatiques. Sa population étant en effet plus qu'hétéroclite, les

mercenaires arrivent toujours à négocier un statut quo lors des multiples guerres ayant ébranlé le continent. Ils ne s'intéressent qu'à leur argent pour la plupart, mais les raisons pour lesquelles cette population s'est exilée dans ce recoin sont tellement variées que la Presqu'île ne peut devenir une puissance politique, comme militaire, puisque les mercenaires ne seront jamais vraiment unis.

Les Morts-Vivants sont depuis 5620 alliés avec les Elfes Noirs grâce au Pacte Noir. Les deux peuples avaient en effet besoin d'aide pour aboutir à leurs obscurs desseins respectifs, dont même le plus sage des sages de l'Alliance ne peut exactement connaître la nature. Leur Pacte est donc plus ou moins hypocrite, il est prêt à se briser dès qu'un des deux partis n'aura plus besoin de l'autre.

Les Praetoriens, ou Hommes-Chiens, les Centaures et autres créatures sauvages de la forêt Sud d'Arnoth sont organisés en clans ruraux, se livrent à des guerres internes et ne s'occupent pas du monde extérieur.

Les Barbares sont eux aussi belliqueux et cherchent à occuper la totalité des Montagnes Gelées, attaquant donc les Nains et les Hommes par le Nord. Que sont les Barbares exactement, personne ne peut et ne pourra sans doute jamais le dire. Aux environs de -500 avant le DAHH, un clan humain s'est séparé des autres clans, et a émigré vers le Nord, dans les montagnes, pour on ne sait quelle raison. Sans doute ont-ils emmené avec eux un clan Nain, ce qui donnerait une explication à la physionomie si particulière des Barbares, qui ressemblent à des Hommes d'environ 1,60 m pour les plus grands, mais qui sont particulièrement robustes et forts, et, bien sûr, résistants au froid des Montagnes Gelées. Pendant quelques certaines d'années, les peuples issus de ce croisement n'avaient rien d'hostile envers les clans Nains et Humains en présence. Mais autour de -100, un événement s'est produit. Un événement qui reste aujourd'hui encore une énigme. Quoi qu'il en soit, cet événement a perverti le cœur des Barbares, qui se sont mis à haïr tout autre peuple, et à détruire sans pitié toute créature intelligente. C'est ainsi que, par souci de défense, est née en l'an 0 la Première Alliance, entre les clans Humains, rejoints 26 ans plus tard par les Nains, sous la Deuxième Alliance, puis par les Elfes en 205 sous la Troisième Alliance. En l'an 382, l'arrogance des Elfes les a poussés à croire que leur aide militaire et tactique avait permis à l'Alliance d'éradiquer les Barbares. Ils quittent et brisent ainsi la Troisième Alliance. Mais en 413, une incursion Barbare détruit en quasi-totalité la cité Elfe de Hülator, située à l'orée de la forêt de l'Arnoth et la plus proche des Montagnes Gelées. En 414, la Quatrième Alliance est reformée. Une série de batailles et de désaccords, d'unions et de désunions suit pour aboutir à la Sixième Alliance, et aux événements indiqués précédemment.

La partie Sud de la forêt de l'Arnoth est majoritairement occupée par les Praetoriens ou Hommes-Chiens. Appelés ainsi pour leur visage faisant penser à la gueule d'un chien et à leur pilosité développée, ils dépassent pour la plupart les 2 mètres de hauteur, ont des jambes démesurées qui leur permettent de faire des bonds impressionnants et surtout de rivaliser en terme de vitesse avec des chevaux et évidemment avec leurs rivaux éternels, les Centaures. Ils sont la plus sauvage et la plus belliqueuse des peuplades de la forêt de l'Arnoth et ne supportent pas que des intrus pénètrent sur leur territoire. Les Hommes-Chevaux sont plus pacifiques et se contentent généralement de « nettoyer » leur partie de forêt pour s'adonner plus tranquillement à leur passion : la divination dans la lecture des étoiles. Cela implique que, régulièrement, ils croient voir dans les mouvements célestes une attaque imminente et prennent tout comme une menace pour leur peuple. Durant ces périodes, l'anarchie règne dans la partie Sud de la forêt, qui se transforme en un véritable abattoir pour quiconque y pénètre. Le terme "régulièrement" est malgré tout inadapté pour définir ces sanglantes époques, nul ne sait comment les Centaures interprètent la danse des astres, et donc la fréquence de ces agitations du Peuple Cheval est plus ou moins aléatoire. La dernière de ces périodes connues a eu lieu il y a 28 ans, en 5084, et a duré 5 dizaines de jours.

Les terres des Vertes Peaux s'étendant sur tout le Sud d'Annaril, avec une exception pour la Presqu'île des Pirates, avec qui les Orques et les Gobelins maintiennent un ancien pacte, dans une atmosphère pour le moins tendue, pacte empêchant les deux camps de violer les frontières des camps opposés, et des Marais Cimetières, dont les Vertes Peaux ne s'approchent jamais à cause de la peur qu'ils en ont. Ces territoires ne sont ni fédérés, ni organisés, ni gouvernés d'une quelconque manière. Chaque clan, allant d'une trentaine à un millier d'individus, règne sur sa propre parcelle, avec plus ou moins d'agressivité vis-à-vis du clan voisin, surtout si on prend en compte les proportions plus ou moins importantes de Gobelins et d'Orques de chaque camp. Un clan composé majoritairement de Gobelins sera plus prompt à aller se disputer avec un clan composé majoritairement d'Orques, et vice-versa.

Que contiennent exactement les Marais Cimetières des Morts-Vivants, ainsi que l'île Fantôme Foïdaï des Elfes Noirs ? Nul ne le sait. Certains parlent de cryptes enfouies au plus profond des eaux, regorgeant d'abominations que le plus noir des esprits ne saurait imaginer, de magie noire envahissant des lieux impies, d'anciens démons renaissant de leurs cendres, de chairs putréfiées en mouvement et autres horreurs plus terribles les unes que les autres. Personne n'a jamais réussi à

pénétrer plus loin qu'à l'orée des Marais, surtout depuis que le Pacte Noir protège magiquement leurs habitants. »