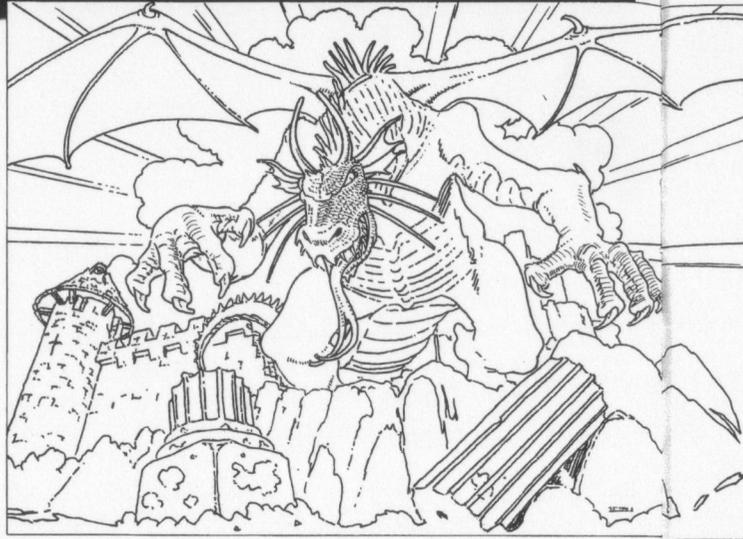


Le goût des cendres

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu qui peut être débutant, trois à six joueurs plutôt réfléchis et des personnages de niveau 5 à 7. Il a pour cadre le plateau Cendré, présenté dans ce numéro (voir p. 26 à 30).



L'histoire en quelques mots

Cuil Crueach, le dragon de cuivre qui a élu domicile dans les ruines du collège de magie, doit affronter régulièrement les hordes diaboliques qui se pressent de l'autre côté de la porte dimensionnelle. Contre les démons et les diables mineurs qui tentent de passer le seuil, ses crocs et son souffle suffisent. Mais confronté aux créatures supérieures, il doit invoquer le pouvoir d'un puissant objet magique, un monolithe qui se dresse au centre du collège. Cet artefact, créé par les magiciens avant qu'ils ne désertent leur école, empêche les créatures d'essence maléfique de franchir la porte, pour peu que leur véritable nom y soit gravé. Cuil Crueach, grâce à l'immense bibliothèque occulte du collège et à quelques démons un peu trop bavards, a pu apprendre le nom de la plupart des seigneurs d'au-delà de la porte. Mais il en est un, plus hardi et plus sournois que ses pairs, dont le nom est ignoré de tous. En bas comme en haut, il n'est connu que sous le titre de seigneur cornu.

Fort de cet avantage, le seigneur cornu a la ferme intention d'établir sa domination sur la région. Mais Cuil Crueach reste un adversaire à taille. Aussi, le seigneur cornu intrigue-t-il discrètement pour s'en débarrasser. Il a profité d'un assaut lancé contre la porte pour envoyer trois de ses serviteurs dans le monde des mortels. À la faveur de la bataille, deux d'entre eux sont parvenus à sortir des ruines du collège. Le premier, adoptant la forme d'un corbeau, s'est introduit à Castelfendre, où il a fait usage de ses pouvoirs de corruption. Il a attisé la haine d'Aquilès envers les dragons, soufflant au vieux paladin l'idée d'une expédi-

tion contre celui qui se terre de l'autre côté du plateau. Il a ensuite envoûté le baron, le faisant déprimer en quelques jours. Le deuxième séide, sous l'apparence d'un énorme loup, a trouvé refuge auprès d'une tribu de gobelins qui vivent dans les marécages, au pied du plateau Cendré. Il a poussé les guerriers de la horde à s'aventurer sur le plateau pour attaquer les troupeaux et faire croire aux méfaits d'un dragon. Le troisième serviteur, moins chanceux, est tombé entre les griffes de Cuil Crueach pendant la bataille.



Souper à Castelfendre

Glacés par le vent d'une froide journée d'hiver, les personnages parviennent aux portes de Castelfendre, la seule forteresse du plateau Cendré. Sire Belfon, le chambellan du château, accueille en personne ces hôtes de marque. Il les conduit à la chambre commune du donjon, où logent les chevaliers du baron. Il les informe qu'ils sont les invités de Liénar de Castelfendre, fils du baron Cornemar. Celui-ci, hélas, est mort tragiquement il y a deux semaines, emporté par une maladie mystérieuse et foudroyante. Son fils, qui approche de son dix-huitième anniversaire, a hérité du titre, mais il n'a pas encore pris en main les affaires de la région. Pour l'heure, la régence est assu-

rée par le chambellan et sire Aquilès, le capitaine des gardes.

Le soir venu, les personnages sont conviés à la table de Liénar. Le repas est frugal, mais le jeune seigneur les accueille chaleureusement, demandant à chacun de bien vouloir lui raconter une aventure qu'il a vécu ou de lui parler d'une contrée qu'il a traversé. Il fait de son mieux pour être crédible dans son rôle de baron, mais il est évident qu'il n'en a pas encore les épaules. L'ambiance se fait plus lourde lorsque se lève un vieux guerrier ridé, au front sévère et à la longue chevelure grise. De tous les chevaliers présents, il est le seul à porter sa cotte de maille et son épée. Pour l'avoir vu donner des ordres aux soldats du château, les personnages devinent qu'il s'agit de sire Aquilès. Son discours, très éloquent, fait une forte impression. Incidemment, il apprend aux personnages qu'existe, à l'autre bout du plateau Cendré, un dragon du nom de Cuil Crueach. D'après le capitaine, l'immense reptile rançonne depuis longtemps la région et décime les troupeaux. Aquilès profite de la présence des personnages pour annoncer sa décision de mettre un terme définitif à ses rapines. Il leur propose de se joindre à l'expédition, avec bien sûr la promesse d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler. Comme on peut s'y attendre, le jeune Liénar est enthousiasmé à cette idée. Il s' imagine déjà chargeant sus au dragon, et décide de partir le lendemain d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler. Comme on peut s'y attendre, le jeune Liénar est enthousiasmé à cette idée. Il s' imagine déjà chargeant sus au dragon, et décide de partir le lendemain d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler. Comme on peut s'y attendre, le jeune Liénar est enthousiasmé à cette idée. Il s' imagine déjà chargeant sus au dragon, et décide de partir le lendemain d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler.

a pris la parole. Une fois qu'Aquilès est sorti, il s'oppose vigoureusement au départ de Liénar. Il le sermonne longuement, lui rappelant que le premier des devoirs qui lui incombe en tant que baron est d'assurer sa descendance, et non d'aller chasser un aussi dangereux gibier. De mauvaise grâce, le jeune seigneur finit par acquiescer. Si un convive s'enquiert de l'opinion de sire Belfon au sujet de l'expédition, il élude la question. Plus tard, au cours de la veillée, il prend le personnage à part et lui confie ses inquiétudes (voir plus loin).

Sus au dragon !

À l'aube du lendemain, la cour du château retentit du bruit des préparatifs de l'expédition. S'il ne l'a pas fait la veille, sire Belfon s'entretient avec un des personnages (le plus réfléchi d'entre eux) et lui fait part de ses craintes. Il ne sait rien du véritable rôle de Cuil Crueach, mais ne veut pas croire que le baron Cornemar l'ait laissé vivre librement sur le plateau Cendré sans une bonne raison. Sans vraiment exprimer le fond de sa pensée, il conseille prudence et réflexion au personnage. En s'opposant trop ouvertement à l'expédition,

il craint de perdre le respect de Liénar, et le peu d'influence qui lui reste auprès de lui. Au pied du donjon, deux chevaliers et une dizaine d'hommes s'affairent autour de leurs chevaux, vérifiant une dernière fois leur équipement. L'inquiétude se lit sur certains visages, mais la plupart affichent une attitude martiale de circonstance. Il est prévu que quelques provisions soient réquisitionnées au passage des différents villages. Sire Aquilès, harnaché dans une somptueuse et brillante armure, une immense épée bâtarde au côté, franchit le pont-levis le premier. Les personnages cheminent au milieu du convoi. L'un d'eux, levant la tête quelques minutes après le départ, aperçoit un énorme corbeau qui tourne dans le ciel. Le noir volatile suit la colonne de soldats, ce dont les PJ pourront se rendre compte au bout de quelques heures de voyage.

Les moutons de Brin-Moussu

Brin-Moussu est le deuxième village que traversent les personnages après leur départ de Castelfendre. Sire Aquilès décide de s'y arrêter pour la nuit et réquisitionne l'auberge du *Cyclope borgne* pour y loger ses hommes. Les soldats profitent de l'occasion pour boire ce qui sera peut-être leur dernier verre. Dans la salle commune, les conversations vont bon train. Pour l'heure, les villageois ne parlent qu'une chose : une nouvelle attaque perpétrée contre leurs troupeaux par le dragon ! Une vingtaine de bêtes, chèvres et moutons, ont été trouvées ce matin, à moitié dévorées. Les éleveurs prétendent que le sol est labouré de profondes traces de griffes, et qu'en plusieurs endroits on discerne les traces d'énormes pattes. En deux semaines, c'est la cinquième

fois que le dragon mène un raid sur les champs qui entourent le village. À ce rythme, les troupeaux seront exterminés avant longtemps. En insistant un peu auprès d'un berger, il est possible aux personnages de se rendre sur les lieux du drame. À pied, il faut une petite heure sur un chemin rocailleux pour atteindre les champs, où les animaux survivants paissent tranquillement. Les cadavres n'ont pas encore été emportés. Tout est comme les clients de l'auberge l'ont décrit. Toutefois, un personnage familier des bêtes sauvages aura du mal à admettre que ces meurtres soient l'œuvre d'un dragon. Selon lui, il s'agit plus probablement d'une meute de loups. Quant aux traces de griffes, elles ne sont pas particulièrement abondantes. Pour finir, les corps des animaux calcinés sont encore couverts par endroits d'une étrange substance noire. C'est de la poix, pareille à celle dont on se sert pour enduire l'extrémité des torches... Il fait trop sombre pour en dire plus, mais les PJ peuvent revenir le lendemain matin.

De retour à l'auberge, s'ils font part de leurs soupçons à sire Aquilès, le capitaine refuse de différer le départ pour « quelques chèvres qui ont eu la mauvaise idée de se faire dévorer par un loup. Après tout, s'emporte-t-il, si ce massacre n'est pas le fait de ce maudit lézard, rien ne prouve qu'il soit innocent des précédents. Et puis, qui donc aurait l'idée saugrenue de déguiser les méfaits d'un loup pour faire croire à ceux d'un dragon ? » À ce moment de l'aventure, il faut espérer que les personnages se séparent de sire Aquilès et décident de mener leur propre enquête. Sinon, il sera toujours temps pour eux de réaliser l'étendue de leur erreur une fois devant Cuil Crueach...

Si les personnages interrogent les villageois sur la raison de la venue du dragon ou tentent, d'une manière ou d'une autre, d'en apprendre un peu plus sur lui, on peut leur indiquer trois choses (dans ce village ou dans un autre).

- D'abord, il est vrai que le dragon n'avait, jusqu'à présent, jamais créé de problèmes dans la région. Il se contentait de dévorer de temps à autre une bête ou deux, mais sans jamais se livrer à des massacres comme ceux des deux dernières semaines.

- Ensuite, les ruines où il a élu domicile sont celles d'une petite cité, construite jadis par des mages étrangers. En ce temps-là, le plateau était bien plus agréable à vivre qu'aujourd'hui. Pour une raison que personne ne connaît ici, les mages ont quitté l'endroit voici un siècle. Cuil Crueach est venu s'y installer peu après.

- Enfin, on connaît au village un très vieil homme du nom d'Hyeronius. Il est à moitié fou et vit quelque part dans les collines. Les rares fois où il est descendu jusqu'au village, il a prétendu être l'envoyé du dragon et parler en son nom. Ici, on pense qu'il espérait surtout un pichet de vin à l'œil en racontant des fariboles. Mais c'est de lui que les villageois tiennent le peu qu'ils savent du collège et de son locataire...

Et si... les personnages continuent de suivre le capitaine ?

S'ils ignorent toutes ces informations, vous avez le choix. Vous pouvez les laisser se tromper jusqu'au bout et négocier au mieux la rencontre avec

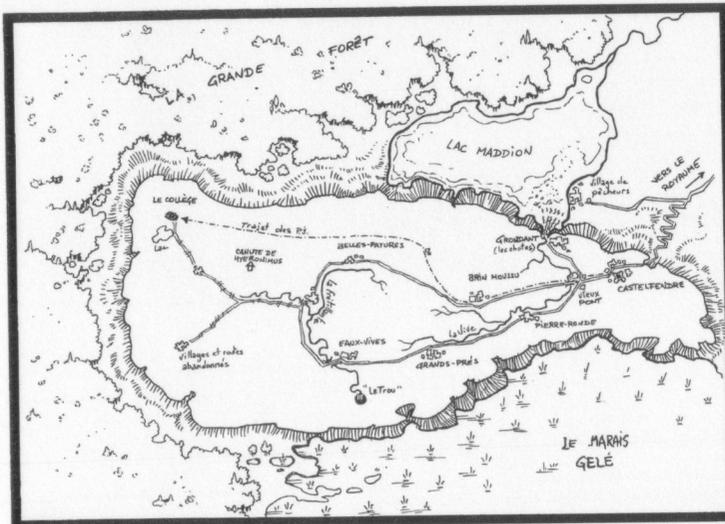
Cuil Crueach (voir plus loin). Si vous préférez, vous pouvez continuer d'accumuler sous leurs yeux les indices démontrant l'innocence du dragon. Au pire, arrangez-vous pour qu'un malheureux goblin égaré croise leur route... C'est inégalement, mais efficace.

La piste des gobelins

Quand le jour se lève enfin sur Brin-Moussu, il trouve sire Aquilès et sa troupe prêts à partir, avec ou sans les personnages. Dans le ciel gris où s'effiloche quelques nuages, le corbeau tourne toujours. Il faudra encore trois jours à l'expédition pour atteindre les ruines. D'ici là, il faut souhaiter que les personnages comprennent qu'on est en train de les manipuler. S'ils retournent sur les lieux de l'attaque et l'examinent à la lumière du jour, ils remarquent d'autres traces, beaucoup plus légères et partiellement effacées, d'un œil exercé identifie immédiatement comme appartenant à des loups. Au vu de leur profondeur, les prédateurs devaient être énormes (en fait, ils étaient montés par des gobelins, mais laissez les PJ le découvrir par eux-mêmes). La meute est venue de l'est, pour repartir dans la même direction. La piste n'est pas difficile à suivre. Elle mène, après une demi-journée d'errance au milieu des collines, à un campement de fortune établi par les gobelins.

Une vingtaine de gobelins et autant de loups y vivent. Ils sont installés depuis deux semaines dans un vallonn encaissé, à plusieurs kilomètres du plus proche village. Le camp consiste en une vieille bergerie laissée à l'abandon et trois tentes. Les gobelins s'entassent dans les deux premières. La troisième sert exclusivement de logement au chef Un Œil et à son terrifiant garde du corps, un ogre du nom de Croc de Fer. La bergerie sert d'entrepot. Les loups se tiennent derrière, dans un enclos hâtivement dressé. De jour, toute la bande est sur place. Un feu brûle au centre du vallonn, et trois sentinelles veillent sur le sommeil de leurs compagnons. De nuit, les gobelins partent en maraude et le feu est éteint. Seuls trois guerriers et Croc de Fer sont présents. En l'absence d'Un Œil, leur vigilance a tendance à se relâcher. Attaqués, les gobelins se précipitent vers leurs montures et se défendent avec rage. Si plus de la moitié des leurs, gobelins ou loups, tombent, ils battent en retraite vers le bord du plateau. Dès que les hostilités commencent, les personnages peuvent apercevoir un loup au poil noir, plus gros que les autres, qui tente de s'enfuir en escaladant un mur écroulé de la bergerie pour sortir du vallonn. C'est bien sûr le serviteur du seigneur cornu, qui juge sa tâche accomplie et préfère s'éclipser pour éviter d'être découvert.

Une fois la bataille terminée, un éventuel prisonnier goblin pourra révéler aux personnages ce dont ils se doutent déjà. C'est bien sa tribu qui est responsable des massacres de ces deux dernières semaines. Pourquoi ? Il n'en sait rien. Un Œil est revenu un beau jour, monté sur un énorme loup noir. Le lendemain, il a annoncé sa décision d'emmener avec lui une vingtaine de combattants pour s'en prendre aux troupeaux du plateau Cendré. Bien sûr, le prisonnier ne sait rien de la véritable nature du loup noir.



Hyeronius, le dernier apprenti

Hyeronius, le messager de Cuil Crueach, vit seul dans une cahute au milieu des collines. Les habitants de Brin-Moussu sont capables d'indiquer une vague direction aux personnages, mais il leur faudra sans doute une journée entière pour dénicher la retraite du vieil ermite. Hyeronius ne semble pas surpris de les voir arriver, et leur propose spontanément de partager son maigre repas. À le voir, il ne fait aucun doute que l'homme est au moins centenaire. Néanmoins, il paraît tout à fait sain d'esprit, et s'avère même relativement subtil. Tout en répondant de manière évasive aux questions des personnages, il tente de connaître les raisons de leur présence et leurs intentions envers le dragon. À la fin du repas, s'il est convaincu de la bonne foi des personnages, il leur révèle la véritable histoire de la cité des magiciens et de son actuel locataire (voir les détails dans l'aide de jeu, p. 26 à 30). Si les personnages parlent de l'expédition de sire Aquilès, Hyeronius écarquille les yeux d'effroi. Il leur supplie de rejoindre au plus tôt le capitaine et de l'empêcher à tout prix de commettre l'irréparable. Sans Cuil Crueach, la porte du collège ne tardera pas à vomir une multitude de créatures infernales...

Acte II

LE SEIGNEUR CORNU

La folie de sire Aquilès

Au prix d'une éprouvante marche forcée, les personnages peuvent atteindre les ruines en deux

jours. Sire Aquilès vient de faire monter le camp à quelques centaines de mètres de l'enceinte, et attend l'aube pour donner l'assaut. Après s'être fait connaître auprès de l'un des chevaliers, les personnages sont conduits devant le capitaine. Ils le découvrent à quelques pas de sa tente, revêtu de son armure, le visage couvert de cendres. Il est agenouillé devant son épée plantée en terre. Un corbeau est perché sur son épaule, et il semble un instant que l'oiseau lui murmure quelque chose. Le moment est venu de mettre en scène la folie du vieux paladin. Avec une évidente mauvaise foi, il refuse de croire ce qu'avancent les personnages. Il finit par se dresser, ivre de rage, le regard fou et l'épée au poing. « Qui ose prétendre que l'immonde créature qui se terre dans ces ruines n'est pas la cause de tous nos malheurs ! » Ses hommes reculent, épouvantés. Aux PJ de gérer au mieux la brusque colère du capitaine. Il est peu probable qu'ils en viennent aux mains, sauf si les personnages déclarent ouvertement vouloir protéger le dragon. Selon les arguments avancés, les soldats de Castelfendre se rangeront d'un côté ou de l'autre. Si un personnage a l'idée lumineuse de tuer le corbeau, Aquilès pousse un cri et s'écroule. Il ne revient à lui que le lendemain à l'aube, sans aucun souvenir des événements des deux dernières semaines.

Si, par malheur, la confrontation dégénère trop gravement, faites intervenir Cuil Crueach, alerté par les éclats de voix. Le dragon fait une démonstration de sa puissance afin de calmer les esprits échauffés. Au besoin, il neutralise les combattants par magie. Il se comporte comme un seigneur en son domaine. Il s'offusque d'abord qu'autant de monde passe sur ses terres sans l'en avertir, puis écoute ce que les uns et les autres ont à dire pour leur défense. Il apporte bien sûr son soutien aux personnages. Si ce n'est pas déjà fait, le dragon détaille les raisons de sa présence en ces lieux et évoque l'allégeance secrète qui existait entre lui et le baron Cornemar. Les hommes de Castelfendre devraient finir par s'en retourner vers leurs foyers, accompagnés d'un sire Aquilès désespéré et hagard.

Et si... les PJ n'ont rien compris ?

Dans ce cas, le dragon neutralise tout le monde, en évitant de tuer qui que ce soit. Ses compétences en magie sont très étendues (après tout, il a accès à une bibliothèque peu commune). Une fois que tous ses agresseurs sont paralysés, il les force à écouter son histoire.

Les ruines du savoir

Si tout se passe bien, les personnages devraient entrer dans le collège en compagnie de Cuil Crueach. Au temps de sa splendeur, c'était un petit palais organisé autour d'un patio et entouré de quatre tours. De ses nombreuses dépendances, il ne reste que des fondations noircies, témoins des furieux combats qui se déroulent ici de temps à autre. Le dragon leur fait visiter les ruines et évoque l'activité fébrile qui régnait autrefois en ces murs. Il leur montre en particulier l'ancienne bibliothèque, où s'est ouverte la porte vers les enfers. Les livres ont été empor-

tés dans la salle de lecture, la seule encore épargnée par les assauts des démons.

Le dragon les emmène jusqu'aux jardins du collège, aujourd'hui envahis par les mauvaises herbes. Il leur désigne un bloc de basalte grossièrement taillé, haut comme deux hommes. « Ce monolithe, explique-t-il de sa voix grave et pesante, est la clé de la sauvegarde du plateau Cendré. Il me suffit d'y graver le nom d'un diable majeur pour que le passage de la porte lui soit définitivement interdit. » Il les conduit ensuite dans une autre salle du collège. Suspendu dans une petite cage, une créature rouge vif, griffue et cornue, leur jette un regard mauvais avant de baisser la tête à l'approche de Cuil Crueach. « Le maître de ce diabolin se fait appeler le seigneur cornu. J'ignore son véritable nom, mais son serviteur m'a appris qu'il avait l'intention d'envahir le plateau Cendré. Il se trouve que je possède un manuscrit écrit par Escorinius, un magicien qui fut autrefois élève de ce collège. Il y relate plusieurs de ses voyages aux enfers, et j'y ai trouvé les fragments de l'histoire du seigneur cornu. Il naquit il y a fort longtemps dans une province reculée des contrées infernales, au cœur d'un sombre dédale. Il est dit que c'est le labyrinthe lui-même qui l'enfanta, et qu'il hurla son nom avant de se taire à jamais. Dans son livre, Escorinius prétend que le labyrinthe résonne encore de ce nom blasphématoire. »

Cuil Crueach conduit finalement les personnages jusqu'à son antre. Le sol de l'ancienne salle de lecture est couvert de parchemins, et des piles de livres semblent supplier aux colonnes branlantes de la pièce. Il les fait asseoir, s'excusant de son peu d'hospitalité et de n'avoir rien à leur offrir à boire ou à manger. Il en vient enfin à ce qui le préoccupe. « Je vais être bref, car le temps nous est peut-être compté. Comme vous devez vous en douter, il m'est impossible de quitter le collège trop longtemps. Pourtant, le seigneur cornu est une menace dont je dois me débarrasser au plus tôt. Je crains de voir se présenter d'autres aventuriers prétendant m'occire et dérober ses biens. C'est pourquoi il me faut requérir votre aide.

Acceptez-vous de franchir le seuil de l'enfer, et de vous rendre jusqu'au labyrinthe dont je vous ai parlé pour y apprendre le nom du seigneur cornu ? Je puis vous protéger au moyen d'un sortilège dont se servait Escorinius. » Si l'idée de sauver la région et ses habitants ne suffit pas aux personnages pour tenter l'aventure, le dragon est prêt à leur accorder ce qu'ils désirent, dans la mesure de ses moyens. En plus de ses livres, il dispose d'une somme d'or appréciable.

Passé le seuil des ténèbres

À l'heure choisie, Cuil Crueach lance son sortilège sur les personnages. Tous se retrouvent nimbés d'une lueur pâle. Le dragon leur fait ses dernières recommandations avant qu'ils ne franchissent la porte. « Une fois de l'autre côté, il est préférable que vous longiez les montagnes jusqu'au labyrinthe. Vous éviterez ainsi de passer trop près des forteresses de la plaine Ardente. Je vous souhaite bonne chance et rappelez-vous, dans un jour et une nuit, le sortilège arrivera à son terme ! Passé ce délai, je ne garantis plus votre sécurité. » Les personnages s'avancent donc jusqu'au centre de l'ancienne bibliothèque du collège. La porte apparaît d'abord comme une simple illusion d'optique, semblable à celle provoquée par une intense chaleur. Puis, tandis qu'ils s'en approchent, il leur semble que le paysage se

modifie autour d'eux. Des silhouettes noires et ailées apparaissent à la limite de leur champ de vision. Un bref instant, tout semble s'embraser, avant que la pièce ne soit plongée dans une obscurité opaque. Au fur et à mesure qu'ils recouvrent l'usage de leurs yeux, un paysage hallucinant s'offre à eux. Le ciel est d'un noir d'encre, illuminé par endroits par la gueule incandescente de volcans titanesques. À leur droite, des montagnes aux sommets déchiquetés s'étendent jusqu'à un horizon flamboyant, où un soleil énorme se couche dans une mer de lave. À leur gauche, ils découvrent une plaine crevassée, où l'on distingue les silhouettes effilées d'une dizaine de forteresses.

Le voyage à travers cette contrée inhospitalière est un véritable cauchemar. Les PJ longent les contreforts montagneux, et la chaleur devient rapidement intenable. Une odeur de soufre les prend à la gorge, et un vent brûlant emplir leur bouche de cendres. Vous êtes libres d'improviser divers incidents : chutes de pierres, crevasses à franchir ou rencontres avec quelques-unes des créatures locales. Le sortilège de Cuil Crueach les rend indécidable aux yeux de la plupart des habitants de ce pays... tant qu'ils ne se montrent pas agressifs. À votre avis, quelle serait la réaction d'un personnage loyal bon, face à un démon occupé à torturer un malheureux damné ? Si les PJ se sentent d'humeur guerrière, ils peuvent parfaitement se battre. Ils risquent juste de se retrouver poursuivis par des hordes de diables griffus (ils ne risquent pas grand-chose : dès qu'ils sont hors de vue, le sortilège recommence à agir, et ils disparaissent).

Le labyrinthe

Après des heures de marche au milieu des reliefs tourmentés de ce pays cauchemardesque, les personnages atteignent enfin le but de leur voyage. C'est une montagne immense, dont le sommet se perd dans des nuages noirs et épais. Une énorme fissure s'ouvre sur son flanc. Ici commence le domaine du seigneur cornu, un labyrinthe à l'image de son esprit : tortueux et dangereux.

Après avoir franchi l'entrée, les personnages empruntent un long couloir et se retrouvent dans une pièce aux dimensions d'une cathédrale. Six chevaliers, sanglés dans des armures de plaques noires et luisantes, se tiennent en son centre. Tous manient des espadons barbelés gravés de symboles impies. Ils sont les gardiens du labyrinthe, jadis paladins au service du Bien, aujourd'hui chevaliers maudits, pervertis par le pouvoir du seigneur cornu. En tant qu'humains, ils ne sont nullement abusés par le sortilège qui protège les personnages. Ils lèvent leurs épées et chargent les intrus en hurlant leur haine.

Une fois leurs adversaires terrassés, il ne reste plus aux personnages qu'à s'aventurer au plus profond du labyrinthe pour y entendre le nom du seigneur cornu. Il faut souhaiter qu'ils pensent à laisser des traces de leur passage ou à dérouler un fil derrière eux. Les couloirs qui composent le labyrinthe sont exigus et oppressants, et les tor-



Sire Aquilès

ches semblent incapables d'en percer les ténèbres. Au terme d'une longue errance, au cours de laquelle ils se sont enfoncés toujours plus loin dans le dédale, les personnages finissent par percevoir le faible écho d'un cri.

Un nom. « Aenefreth ! » Leur quête touche à sa fin, mais ils doivent encore retrouver leur chemin jusqu'à l'extérieur, puis revenir à la porte du dragon. Combien d'heures se sont écoulées depuis leur départ ? Impossible de le dire. Le soleil immobile de ce monde n'offre aucune indication. Il leur semble qu'ils marchent depuis des jours. Ils se sentent observés, épiés, comme si, l'effet du sortilège se dissipant, les habitants de ce pays maudit prenaient peu à peu conscience de leur présence. Enfin, ils parviennent à la porte et ils accueillent le vent froid du plateau Cendré comme une bénédiction.

Épilogue

Cuil Crueach laisse à un personnage le soin de graver le nom du seigneur cornu sur le monolithe. Il récompense généreusement les héros qui ont eu la témérité de s'aventurer si loin dans les terres infernales, et leur promet sa reconnaissance éternelle (et les dragons, c'est bien connu, ont la mémoire longue). Mis au courant de leurs exploits, le baron Liénar de Castelfendre insiste pour les avoir à ses côtés lorsqu'il prêtera allégeance au dragon, comme l'a fait son père avant lui. Mais honorés ou non, les personnages se réveilleront pendant longtemps encore avec un désagréable goût de cendres dans la bouche.

Olivier Bos

Illustration : Léo Becker
plan : Didier Guiserix