



Université de Montréal

Une Fantasy roubaldienne  
ou  
Nouvelle exploration ludique des potentialités littéraires  
Essai suivi de

La Quête du Vortex  
Création littéraire

par Élie Rondeau

Département des littératures de langue française  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des Études supérieures en vue de  
l'obtention du grade de Maître ès Arts (M.A.)  
en Littérature de langue française

Avril 2014  
© Élie Rondeau, 2014

---

## Résumé

---

Le Jeu, un phénomène difficile à définir, se manifeste en littérature de différentes manières. Le présent travail en considère deux : l'écriture à contrainte, telle que la pratique l'Oulipo, et l'écriture de l'imaginaire, en particulier les romans de Fantasy française. La première partie de cette étude présente donc, sous forme d'essai, les origines et les visées des deux groupes d'écrivains, mettant en lumière les similitudes pouvant être établies entre eux malgré leurs apparentes différences. Tandis que l'Oulipo cherche des contraintes capables de générer un nombre infini de textes et explore la langue par ce moyen, la Fantasy se veut créatrice de mondes imaginaires en puisant généralement à la source de Tolkien et des jeux de rôle. Il en résulte que le jeu, dans les deux cas, se révèle un puissant moteur de création, que le récit appelle un lecteur-explorateur et qu'il crée une infinité de mondes possibles. Malgré tout, des divergences demeurent quant à leurs critiques, leurs rapports avec le jeu et les domaines extralittéraires, et leurs visées. Considérant ce fait, je propose de combiner les deux styles d'écriture en me servant du cycle des *Hortense* de Jacques Roubaud (structuré au moyen de la sextine) et des *Chroniques des Crépusculaires* de Mathieu Gaborit (figure de proue en fantasy « pure »). Ce projet a pour but de combler le fossé restant encore entre les deux groupes.

Ainsi, la seconde partie de mon travail constitue une première tentative de réunion des deux techniques d'écriture (à contrainte et de l'imaginaire). Six héros (trois aventuriers et trois mercenaires) partent à la recherche d'un objet magique dérobé à la Reine du Désert et capable de bouleverser l'ordre du monde. Le récit, divisé en six chapitres, rapporte les aventures de ce groupe jusqu'à leur rencontre avec l'ennemi juré de la Reine, un puissant sorcier elfe noir. Chaque chapitre comporte six sections plus petites où sont permutés – selon le mouvement de la sextine – six éléments caractéristiques des jeux de rôles : 1-Une description du MJ (Maître du Jeu) ; 2-Un combat ; 3-Une énigme à résoudre ou un piège à désarmer ; 4-Une discussion entre les joueurs à propos de leurs avatars ; 5-L'acquisition d'un nouvel objet ; 6-Une interaction avec un PNJ (Personnage Non Joueur). Tout au long du texte, des références aux *Chroniques des Crépusculaires* de Mathieu Gaborit apparaissent, suivant également un ordre sextinien. D'autres allusions, à Tolkien, Queneau, Perec ou Roubaud, agrémentent le roman.

**Mots clés : Jeux d'écriture, jeux de rôle, Oulipo, fantasy française, poétique**

## Abstract

The game, a hard-to-define phenomenon, expresses itself in literature by different means. This study considers two of them: the constrained writing, as the Oulipo uses it, and the writing of imaginary, French Fantasy novels in particular. The first part of this work is an essay presenting the origins and goals of the two groups of writers, and showing their similarities despite their apparent differences. While the Oulipo searches for constraints able to generate an infinite number of texts and explore the language by this mean, Fantasy wants to create imaginary worlds by drawing at Tolkien's source and roleplaying games. It follows that, in both cases, the game shows itself to be a powerful engine for creation, the story calls for a reader-explorer and this process creates an infinity of possible worlds. Nonetheless, divergences remain about their critics, their relationship with the game and with non-literary domains, and their goals. Considering that fact, I propose to combine the two writing styles by using Jacques Roubaud's *Hortense* cycle (structure by the "sextine") and Mathieu Gaborit's *Chronique des Crépusculaires* (which is a leading figure in "pure" fantasy). This project aim to bridge the remaining gap between the two groups.

The second part of this work is then a first attempt to reunite the two writing technics (constrained and of imaginary). Six heroes (three adventurers and three mercenaries) are going on a quest, looking for a magical object stolen from the Desert's Queen and able to disrupt the world order. The story, divide in six chapters, tells the adventures of this group from the start to their final battle with the Queen's sworn enemy, a powerful dark elf sorcerer. Each chapter is composed of six smaller sections where six roleplaying distinctive elements are permuted in a "sextine-like" movement: 1-A DM's description; 2-A battle; 3-A puzzle to resolve or a trap to disarm; 4-A discussion between the players over their avatar; 5-The gain of a new item; 6-An interaction with a NPC (Non-Player Character). Throughout the story, references to Mathieu Gaborit' *Chronique des Crépusculaires* appear, following the "sextine" order. Other references, to Tolkien, Queneau, Perec or Roubaud adorned the novel.

**Key words:** *Writing games, roleplay, Oulipo, French fantasy, poetic.*

## Table des matières

<b>Résumé</b> .....	i
<b>Abstract</b> .....	ii
<b>Table des matières</b> .....	iii
<b>Une Fantasy roubaldienne (Essai)</b> .....	1
<b>A. Introduction</b> .....	1
Théorie du jeu : Huizinga et ses critiques .....	1
<b>B. Le jeu de l'écriture</b> .....	4
L'Oulipo .....	4
<b>C. L'écriture du jeu</b> .....	13
La Fantasy .....	13
<b>D. Écriture à contrainte et écriture de l'imaginaire : face à face!</b> .....	22
<b>E. Le jeu par l'écriture</b> .....	27
a. Jacques Roubaud : le cycle des <i>Hortense</i> .....	29
b. Mathieu Gaborit : <i>Les Chroniques des Crépusculaires</i> .....	30
c. Un Crépusculaire roubaldien .....	31
<b>F. Conclusion</b> .....	33
Figure 1 .....	35
<b>La Quête du Vortex</b> .....	36
Introduction .....	36
Chapitre 1 – Là où tout commença .....	36
Chapitre 2 – La quête du Créateur .....	50
Chapitre 3 – Tournefer .....	63
Chapitre 4 – Au royaume des Muses .....	76

Chapitre 5 – Le temple des deux Héros .....	89
Chapitre 6 – Le visage du Créateur.....	102
Épilogue 1.....	116
Épilogue 2.....	117
Épilogue 3.....	118
<b>Annexe 1 : Cahier des charges – Chapitre 1.....</b>	<b>119</b>
<b>Annexe 2 : Cahier des charges – Chapitre 2.....</b>	<b>123</b>
<b>Annexe 3 : Cahier des charges – Chapitre 3.....</b>	<b>126</b>
<b>Annexe 4 : Cahier des charges – Chapitre 4.....</b>	<b>131</b>
<b>Annexe 5 : Cahier des charges – Chapitre 5.....</b>	<b>133</b>
<b>Annexe 6 : Cahier des charges – Chapitre 6.....</b>	<b>136</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>139</b>

# Une Fantasy roubaldienne

## ou Nouvelle exploration ludique des potentialités littéraires (Essai)

### A. Introduction

#### *Théorie du jeu : Huizinga et ses critiques*

Quand on envisage de définir le jeu, on se retrouve rapidement confronté à certaines difficultés. D'emblée, le jeu paraît insaisissable, variant selon le domaine d'étude qui l'aborde. Le sérieux, le travail et la productivité lui semblent toujours opposés ; et son association à l'enfance lui attire souvent le mépris dans notre société moderne où on ne valorise ni le repos ni les divertissements, jugés « inutiles ». Il y a plus de soixante ans, a paru *Homo ludens*, l'essai de Johan Huizinga, qui est devenu une œuvre phare dans la définition de ce concept. En considérant l'étymologie du mot « jeu », Huizinga remarque d'abord que dans différentes langues, notamment les germaniques, les termes utilisés désignent également une activité sérieuse, comme le combat armé<sup>1</sup>. De même, en grec, *paidia* est généralement associé au jeu de l'enfant, mais *agôn* désigne une autre forme de jeu, adulte : la compétition sportive. Mais l'idée principale d'*Homo Ludens* est que la culture est fondamentalement ludique. Toutes les sphères sociales, la religion, la philosophie, la politique, la guerre, l'art, la poésie, etc., possèderaient en quelque sorte « l'essence » même du jeu, chacune respectant les éléments constitutifs de ce dernier. Huizinga définissait en effet le jeu en ces termes :

[U]ne action libre, sentie comme “fictive” et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga. *Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, collection tel, 1951, p.67.

circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.<sup>2</sup>

Quelques années plus tard, Roger Caillois a corrigé cette définition, désapprouvant le côté « mystérieux » du jeu – qui, selon lui, s'approche davantage du « spectacle » que du « secret » en ce qu'il – et remarquant que l'on ne peut déclarer le jeu « dénué de tout intérêt matériel » dans le cas des « jeux de hasard » et des « paris »<sup>3</sup>, catégories selon lui négligées par l'essayiste. Les critères conservés par Caillois sont donc les suivants : le jeu est une activité « libre », « séparée » de la vie quotidienne, « incertaine » dans son dénouement, « improductive », « réglée » et « fictive ». Il propose également d'autres catégories de ludiques : *agôn* (la compétition), *aléa* (le hasard), *mimicry* (l'imitation) et *ilinx* (le vertige). En 1989, le philosophe Jacques Henriot, dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, s'évertue à contredire systématiquement chaque élément choisi par Johan Huizinga<sup>4</sup> (et d'autres théoriciens) pour définir le jeu, mettant en lumière – par un argumentaire bien entendu implacable – toutes les failles de son raisonnement. La nouvelle définition du jeu qu'il propose a été à son tour analysée par Colas Doflo dans son livre *Jouer et Philosopher*<sup>5</sup>. Enfin, Hector Rodriguez, un anglophone moins connu travaillant dans une sphère connexe, celle des

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.31.

<sup>3</sup> Roger Caillois. *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, collection Folio Essai, 1967, p.34.

<sup>4</sup> Jacques Henriot. « Chapitre premier – Exégèse d'un lieu commun », *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Mayenne, José Corti, 1989, p.165-214.

<sup>5</sup> Colas Doflo, *Jouer et Philosopher*, Paris, PUF, collection Pratiques Théoriques, 1997, p.46.

*game studies*, contredit quant à lui l'inutilité du jeu en préconisant son utilisation en enseignement<sup>6</sup>.

Nombre de théoriciens et philosophes (Henriot, Doflo, Gadamer, Freud, Sutton-Smith, etc.) se sont ainsi penchés sur cette problématique, sans jamais s'entendre parfaitement. Devons-nous conclure qu'une définition du jeu, juste et complète, soit impossible ? Ou devons-nous nous contenter de dire, avec l'anthropologue Helen Schwartzman, que le jeu ne se définit aujourd'hui que par son contraire (le travail, le sérieux, la productivité, etc.)<sup>7</sup> ? L'objectif de ce travail n'est pas de mettre fin au débat, mais plutôt de le circonscrire à un domaine, la littérature, en considérant de quelle manière le « jeu » s'y manifeste.

Comment joue-t-on, en littérature ? Comment y aborde-t-on le jeu ? Sutton-Smith présente, dans son excellent ouvrage *The Ambiguity of Play*, quatre positions à ce sujet :

First, there is the view that all literature is to some extent play ; second, there is literature with playful content ; third there are play forms that are themselves literature ; and fourth, literary metaphors or tropes can be a form of play.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Hector Rodriguez. « The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's *Homo Ludens* », *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 6, n° 1, décembre 2006, (Page consultée le 16 mars 2014) [en ligne] adresse URL: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>

<sup>7</sup>« As the anthropologist Helen Schwartzman puts it: “In the West, our understanding of play has been most significantly influenced by shared attitudes about what play is *not*. Play is not *work*; play is not *real*; play is not *serious*; play is not *productive*; and so forth” » (Helen B. Schwartzman, *Transformations. The Anthropology of Children's Play*, New York/Londres, Plenum Press, 1978, p.4-5) cité dans David Gascoigne, *The Games of Fiction- Georges Perec and Modern French Ludic Narrative*, Berlin, Peter Lang AG, 2006, p.21. Voir aussi : Stella Béhar, *Georges Perec: écrire pour ne pas dire*, New York, P. Lang, 1995, p.64 : [...] dans une société dominée par une idéologie du travail toutes les valeurs qui lui sont contraires sont alors attribuées au jeu.

<sup>8</sup> Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, p.136.

Dans cet essai, j'aimerais aller un pas plus loin et cerner de quelles manières le jeu peut devenir, en littérature, un « moteur de création ». À cette fin, nous nous concentrerons sur deux groupes d'écrivains, ayant à première vue pour seul point commun celui de se réclamer du jeu : l'Oulipo, et les auteurs de Fantasy française. Or, si une même conception de la création gouverne la pratique de ces deux groupes, ne serait-il pas possible de leur trouver des similitudes ? La théorie des mondes possibles et compossibles de Leibniz, chérie des Oulipiens, ne rejoint-elle pas l'imagination débordante des successeurs de Tolkien créateur d'un monde fictif « cohérent et autonome »<sup>9</sup> ? Et n'y a-t-il pas, dans les errances d'un groupe de guerriers et de magiciens, une potentialité aussi infinie d'aventures que celles générées par une contrainte ? Nous verrons donc l'un après l'autre la description de leurs origines, leurs visées et leurs critiques ; puis nous chercherons les points où ces deux groupes convergent et/ou divergent ; enfin, nous tenterons de réunir ces deux poétiques en une seule en considérant deux cas particuliers : Jacques Roubaud et Mathieu Gaborit.

## **B. Le jeu de l'écriture**

### ***L'Oulipo***

Depuis 1960, il existe une association d'écrivains ayant fait du jeu son principal ressort : fondé par Raymond Queneau et François Le Lionnais, l'OU.LI.PO (l'Ouvroir de Littérature Potentielle) s'est donné comme mission d'exploiter toute la potentialité de la littérature en jouant avec l'écriture, principalement par le biais des contraintes, dont certaines préexistent à

---

<sup>9</sup> Anne Besson. « La Terre du milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de Fantasy contemporains » dans Vincent Ferré et Paul Airiau [dir.]. *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2004, p.366.

la création du groupe, comme les conventions poétiques (l'alexandrin, le sonnet), grammaticales (acronyme, lipogramme, anagramme) tandis que d'autres sont tirées de diverses sources savantes, de la poésie japonaise aux exégètes Cabalistes en passant par l'art des troubadours et les théorèmes mathématiques<sup>10</sup>. Mais une grande partie du « jeu » des Oulipiens consiste à inventer de nouvelles contraintes littéraires ayant, pour les meilleures, le potentiel de générer un nombre presque infini de textes.

Les Oulipiens se considèrent également comme le point de départ de l'écriture à contrainte. Tout écrivain ayant pratiqué cette forme d'écriture avant la formation du groupe, devient dès sa découverte un « plagiaire par anticipation »<sup>11</sup>, constituant non une ascendance aux productions oulipiennes, mais une sorte de descendance inversée. Il va sans dire que cette appellation, comique en elle-même, participe à la visée ludique du groupe tout en lui permettant d'éclipser le problème de la tradition littéraire (sommes-nous en continuité avec elle ou en rupture ?). L'un des écrivains à avoir pratiqué un type d'écriture à contrainte, et dont l'Oulipo se reconnaît d'ailleurs tributaire, est Raymond Roussel, considéré par David Gascoigne comme le « grand-père du mouvement »<sup>12</sup>. Ses techniques d'écriture particulières sont décrites dans son essai *Comment j'ai écrit certains de mes livres*<sup>13</sup>, parodié par Marcel Bénabou<sup>14</sup>, ouvrages auxquels je renvoie le lecteur.

---

<sup>10</sup> Marcel Bénabou, Jacques Roubaud, Jacques Jouet, Harry Mathews, *Un art simple et tout d'exécution – Cinq leçons de l'Oulipo, cinq leçons sur l'Oulipo*, France, Circé, 2001, p.17.

<sup>11</sup> Hervé Le Tellier, *Esthétique de l'Oulipo*, Bordeaux Cedex, Le Castor Astral, 2006, p.182.

<sup>12</sup> David Gascoigne, *The Games of Fiction- Georges Perec and Modern French Ludic Narrative*, Berlin, Peter Lang AG, 2006, p.60.

<sup>13</sup> Raymond Roussel. *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Paris, Gallimard, collection L'imaginaire 324, 2005, 323p.

<sup>14</sup> Marcel Bénabou, *Pourquoi je n'ai écrit aucun de mes livres*, Paris, Hachette, collection Textes du XXème siècle, 1986, 129p.

L'usage d'une structure sévèrement contraignante dans les productions oulipiennes fait d'elles des « labyrinthes » dont l'auteur est à la fois le constructeur et le « rat [...] qui se propose d'en sortir »<sup>15</sup>. Le ludisme des Oulipiens se manifeste donc d'abord comme une activité solitaire : l'écrivain se donne un défi personnel par la contrainte, qu'il relève par son œuvre. Pour reprendre la métaphore de Jacques Jouet : « La contrainte est la question, le texte est la réponse »<sup>16</sup>. Raymond Queneau a ainsi joué avec la matérialité du langage, notamment dans *Zazie dans le métro*, où il a mis au point une écriture quasi phonétique, tandis que Georges Perec a montré jusqu'où pouvait s'étendre un roman dépourvu de la lettre la plus fréquente en français (les traductions de *La Disparition* ayant répété l'exploit dans d'autres langues).

Les Oulipiens accordent, nous le voyons, une place primordiale à la technique dans leur écriture. C'est pourquoi le ludisme de leurs productions est empreint, paradoxalement, d'un grand sérieux, voire d'une certaine provocation puisque l'auteur lance un défi, non seulement à lui-même, mais à la face de la littérature même; comme s'il jouait une gigantesque partie d'échecs et déclarait, en terminant son œuvre : « à toi de jouer ! »

L'écriture à contrainte a cependant eu ses critiques, comme le note Marcel Bénabou : « Même les mieux disposés parmi les censeurs affectent de ne voir, dans le recours à la contrainte, qu'un jeu, rarement innocent, mais foncièrement vain. »<sup>17</sup> Dans son *Esthétique de*

---

<sup>15</sup> OULIPO – Ouvroir de Littérature Potentielle, (Page consultée le 26 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.ouliipo.net/oulipiens/O>

<sup>16</sup> Marcel Bénabou, Jacques Roubaud, Jacques Jouet, Harry Mathews, *op. cit.*, p.34.

<sup>17</sup> Marcel Bénabou, « La règle et la contrainte », *Pratique*, n° 39, octobre 1983, p.101, cité dans Carole Penin-Besinius, *Le roman oulipien*, Paris, L'Harmattan, 2008, p.20.

*l'Oulipo*, Hervé le Tellier répond toutefois à cette objection, notant que « toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux, à un moment ou à un autre de leur histoire. »<sup>18</sup> On ne peut donc, selon lui, disqualifier une œuvre littéraire pour son ludisme sans écarter avec elle l'entièreté de la littérature.

Pour légitimer l'entreprise du groupe, François Le Lionnais opte, quant à lui, pour une autre tactique, celle de défendre son « sérieux » :

Un mot, enfin, à l'intention des personnes particulièrement graves qui condamnent sans examen et sans appel toute œuvre où se manifeste quelque propension à la plaisanterie.

Lorsqu'ils sont le fait de poètes, divertissements, farces et supercheries appartiennent encore à la poésie. La littérature potentielle reste donc la chose la plus sérieuse du monde. C.Q.F.D.<sup>19</sup>

En désignant la poésie comme un domaine « sérieux », Le Lionnais ne prend toutefois pas en compte la théorie de Huizinga selon laquelle la « poiesis » entre d'emblée dans la définition du ludisme. Il mise plutôt sur la notion de « travail », également comprise dans la poésie (*poieo* signifiant « je fabrique » en grec), pour justifier son jeu.

Queneau, quant à lui, défend les productions oulipiennes en soulignant le caractère productif du jeu, ce qui vient, du moins en partie, contredire la théorie de Caillois et Huizinga :

Il est certain que certains de nos travaux peuvent paraître, du domaine de la simple plaisanterie ou encore de simples “jeux d'esprit”, analogues à certains “jeux de société”. Rappelons-nous que la topologie ou la théorie des nombres sont nées en

---

<sup>18</sup> Hervé Le Tellier, *op.cit.*, p.279.

<sup>19</sup> OULIPO. *La littérature potentielle (Créations, Re-créations, Récréations)*, Paris, Gallimard, 1973, p.22.

partie de ce qu'on appelait autrefois les "mathématiques amusantes", les "récréations mathématiques".<sup>20</sup>

Ces « mathématiques amusantes » ont donc été « productives », au même titre qu'un travail, car elles ont donné naissance à une théorie sérieuse, la topologie. De la même manière, en jouant avec l'écriture et la langue, les Oulipiens « produisent » aussi des œuvres sérieuses. Nous voyons donc que le ludisme, chez les Oulipiens, ne peut être dissocié du travail et de la productivité. Leur activité se qualifie de jeu sérieux, semblable à celui des enfants qui jouent « avec un sérieux parfait »<sup>21</sup>. Pour les Oulipiens, l'écriture à contrainte est donc un moyen de s'amuser, mais dans un but précis, celui de produire une œuvre qui repousse les limites du langage, et non de simplement divertir le lecteur.

Cela dit, l'Oulipien ne se contente pas de jouer avec lui-même et avec la littérature : il joue également avec le lecteur, invitant celui-ci à « errer » dans ses œuvres « labyrinthiques » et à résoudre ses énigmes. Italo Calvino, par exemple, « considère le roman comme une machinerie à structuration labyrinthique qui défie le lecteur toujours en quête de plan »<sup>22</sup>. Pour reprendre une image de *La Vie mode d'emploi*, on peut aussi dire que l'auteur oulipien offre son œuvre comme un puzzle, rempli de pièges, à terminer. D'ailleurs, le geste d'écrire est en lui-même, selon Perec, un jeu : « qui se joue à deux, entre l'écrivain et le lecteur – sans qu'ils

---

<sup>20</sup> Raymond Queneau. *Bâtons, chiffres et lettres*, Paris, Gallimard, Folio essai, 1965, p.299

<sup>21</sup> Johan Huizinga. *op. cit.*, p.38.

<sup>22</sup> Carole Penin-Bisenius. *op. cit.*, p.29.

se rencontrent jamais »<sup>23</sup>. L'écriture à contrainte constitue donc à la fois un *jeu* et un *concepteur de jeux*.

Examinons de plus près ces métaphores du labyrinthe et du puzzle. Les deux images supposent de l'inconnu, des pièges à surmonter et des énigmes à résoudre. Le labyrinthe constitue un espace à explorer, espace où il est aisé de se perdre. On peut donc dire que les productions oulipiennes se proposent d'explorer le langage comme un espace, un monde dont les auteurs – et les lecteurs – veulent tâter l'horizon. Le puzzle, quant à lui, est un espace déconstruit à reconstruire en prenant garde aux « pièges » laissés par le « faiseur de puzzles »<sup>24</sup>. Ces pièges peuvent attraper l'auteur lui-même, pris par les difficultés qu'occasionne sa propre contrainte, ou le lecteur, qui cherche à mettre au jour cette dernière.

La contrainte n'est toutefois pas la seule énigme à résoudre. Les Oulipiens nous mettent bien en garde contre la tentation de ne s'arrêter qu'à la contrainte dans l'analyse de leur œuvre, et d'en oublier le message théorique qu'elle contient. Chaque production oulipienne apporte en effet une réflexion sur la langue, ou, à l'instar de Marcel Bénabou, sur « la mémoire, sur l'écriture de la mémoire et sur l'écriture de l'histoire »<sup>25</sup>. Dans toute œuvre oulipienne, la structure – comparée au « squelette »<sup>26</sup> – ne doit pas masquer le reste du corps. Encore une fois, les Oulipiens rappellent que leur ludisme est imprégné de sérieux. On ne peut pas voir, par exemple, dans *La Disparition* de Perec, qu'un exploit lipogrammatique, et

---

<sup>23</sup> (Georges Perec, dans une entrevue donnée peu de temps après la publication de *La Vie mode d'emploi*. EC, I, 275) cité dans David Gascoigne. *op.cit.*, p.235.

<sup>24</sup> David Gascoigne. *op. cit.*, p.235.

<sup>25</sup> Peter Kuon, Monika Neuhofer et Christian Ollivier [dir.], *Oulipo poétiques : actes du colloque de Salzburg, 23-25 avril 1997*, études littéraires françaises, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1999, p.211.

<sup>26</sup> Hervé Le Tellier. *op.cit.*, p.216.

négliger d’y considérer la dimension quasi biographique de l’œuvre, sa « poétique du manque » et sa réflexion sur son écriture.<sup>27</sup> On ne peut pas non plus aborder une œuvre de Queneau sans y chercher les motifs de répétitions qui lui sont chers<sup>28</sup> ni considérer un roman de Roubaud en dehors de son grand Projet d’union des mathématiques avec la poésie, ou de sa réflexion sur le roman médiéval et la mémoire.<sup>29</sup> Le jeu de « résoudre » la contrainte par le texte cache donc, telle une poupée russe, à la fois un jeu d’exploration de la langue, un jeu référentiel et intertextuel, et un jeu de dissimulation d’un message plus profond, auxquels le lecteur est invité à participer.

Ainsi, les références intertextuelles pullulent dans les productions oulipiennes, demandant du lecteur une connaissance quasi encyclopédique pour saisir les clés laissées par l’auteur. Nombre d’Oulipiens pratiquent également la parodie, voire le plagiat, puisant des passages de la littérature savante ou populaire (Italo Calvino reprenait les codes du conte et Roubaud ceux du roman policier) et les réécrivant, ou insérant des allusions à une œuvre ou un auteur connu, tel Queneau, « transposant » *Hamlet* dans *Un Rude hiver*<sup>30</sup>. L’ironie est aussi abondamment utilisée, entre autres dans le cycle des *Hortense* de Jacques Roubaud, où elle devient un « principe organisateur de l’écriture »<sup>31</sup>. Même si une part du jeu oulipien consiste

---

<sup>27</sup>, David Gascoigne. *op.cit.*, p. 70 : David Gascoigne met en lumière le fait que, pour Perec, l’écriture était un moyen de dire son passé, et parler de « l’Histoire avec sa grande hache » qui a grandement marqué Perec. L’éditeur de *Beaux présents, Belles absentes* parlait aussi d’une « poétique du manque » pour parler de l’écriture de Perec.

<sup>28</sup> Georges Emmanuel Clancier [dir.], *Queneau aujourd’hui – Actes du colloque Raymond Queneau*, Paris, Clancier-Guénaud, 1985, p.72.

<sup>29</sup>Jacques Roubaud et Jean-François Puff. *Roubaud : Jacques Roubaud / rencontre avec Jean-François Puff*, Paris, Argol, coll. Les Singuliers, 2008, 145p.

<sup>30</sup>Georges Emmanuel Clancier [dir.], *op.cit.*, p.76

<sup>31</sup>Christophe Reig. *Mimer, miner, rimer – Le cycle romanesque de Jacques Roubaud*, New York, Amsterdam, Rodopi, Faux Titre, 2006, p.16

en effet à dissimuler la contrainte sans la rendre totalement invisible, incitant le lecteur à percer l'énigme – Perec, par exemple, ne révèle pas même dans son *Cahier des Charges*, toutes les règles auxquelles il s'est soumis, ni toutes les références intégrées dans son œuvre<sup>32</sup> –, cette activité de dissimulation ne peut résumer le travail des Oulipiens. Encore ici, nous voyons qu'aucune œuvre oulipienne n'est « gratuite » ni ne peut être mise au rang de simple divertissement – si j'entends par « divertissement » une œuvre dont l'unique vocation est d'amuser le lecteur, de lui permettre de s'évader (nous y reviendrons).

Une autre caractéristique du ludisme oulipien, allant de pair avec le désir de manifester un « jeu-sérieux », est le recours à des principes mathématiques. Plusieurs écrivains à contraintes sont d'ailleurs mathématiciens de profession, Jacques Roubaud, Michèle Aubin et Claude Berge en tête de liste, Queneau étant lui-même « membre de la Société mathématique de France »<sup>33</sup>. *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec est ainsi basé sur un carré latin

10 X 10, formant 21 listes où se combinent deux éléments différents dans chaque « case » ; le cycle des *Hortense* de Jacques Roubaud est déterminé par la permutation spiralée de la sextine, structure précédemment analysée par Queneau, ayant mis au point ce que nous appelons aujourd'hui les « nombres de Queneau » ou la *quenine*<sup>34</sup>. Enfin, le co-fondateur de

---

<sup>32</sup>David Gascoigne. *op.cit.*, p.257

<sup>33</sup>Michèle Audin. *L'Oulipo et les mathématiques, une description*, Institut de Recherche Mathématique Avancée, Université de Strasbourg, exposé fait à Rennes le 20 octobre 2010 (disponible en ligne, en document pdf)

<sup>34</sup>*Idem* : Queneau a découvert que la permutation circulaire pouvait s'appliquer à d'autres chiffres que le six. Les nombres de Queneau sont appelés *n-nine*. Nous reviendrons plus loin sur la structure en sextine.

l'Oulipo utilise dans *Le Chiendent* un nombre prédéterminé de chapitres, et cherche à reconstituer le « mythe du nombre d'or »<sup>35</sup>.

Or, ce syncrétisme mathématique-littérature permet aux Oulipiens « d'abolir » ou du moins de contrôler le hasard. Si, comme nous l'avons vu plus tôt, le jeu chez les Oulipiens peut ressembler à un jeu de société, il réduit cependant le hasard au minimum : s'ils usaient de dés, le résultat serait d'avance déterminé par une formule mathématique. C'est là la réponse de Queneau aux Surréalistes, qui valorisaient l'automatisme comme manifestation de la liberté de l'écrivain. Par la contrainte, semblant a priori limiter l'écriture, la rendre plus ardue encore, les Oulipiens parviennent à une plus grande liberté : « Il y a là une des réussites subtiles de l'Oulipo : l'art de transformer ce qui est au départ jeu contraint, aux règles fixes (*game*) en quelque chose de proche de son contraire, un jeu de liberté et de fantaisie (*play*). »<sup>36</sup>

De même, les « règles du jeu » des Oulipiens condamnent l'inspiration, telle que conçue par les Romantiques. Jacques Roubaud affirme d'ailleurs en être dépourvu<sup>37</sup>. Mais c'est la définition même de l'inspiration que les Oulipiens remodelent, car ils conçoivent bien qu'elle existe, mais ne la dissocient pas de la « technique », affirmant que toute littérature doit être « volontaire » et – selon la célèbre phrase d'Odile – que « *Le véritable inspiré n'est jamais inspiré, il l'est toujours.* »<sup>38</sup> Toujours dans *Odile*, Queneau compare même avec ironie les écrivains recherchant trop littéralement le souffle des dieux (ou des muses, pour reprendre

---

<sup>35</sup> Marcel Bénabou, Jacques Roubaud, Jacques Jouet, Harry Mathews, *op.cit.*, p.13.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p.15.

<sup>37</sup> Christophe Reig. *op. cit.*, p.20.

<sup>38</sup> Raymond Queneau. *Odile*, Paris, Gallimard, 1987, 184p., cité dans OULIPO. *op.cit.*, p.31.

l'image des poètes grecs), tout en méprisant le travail de l'écriture, à des « esclaves des tics et des automatismes » qui « se félicitent de leur transformation en machine à écrire. »<sup>39</sup>

Bref, les Oulipiens jouent avec l'écriture et le langage au moyen de contraintes et entraînent le lecteur avec eux dans le défi qu'ils se sont lancé. Ils pratiquent un ludisme sérieux, s'inspirant de la littérature savante ou populaire, mais leurs œuvres possèdent une double vocation : celle d'explorer les potentialités du langage, et celle d'exposer leurs réflexions littéraires ou théoriques. Ainsi, leur but ne se limite pas à l'amusement ou l'évasion du lecteur, et c'est pourquoi l'Oulipo a rapidement trouvé sa place dans les études universitaires, malgré le dédain qu'inspire si souvent le ludisme. Ce n'est toutefois pas le cas de notre deuxième groupe d'écrivains français, parmi lesquels figurent Mathieu Gaborit, Pierre Pevel et Fabrice Collins, pour ne nommer qu'eux ; groupe hétéroclite et dont les membres sont reliés uniquement par ce genre littéraire émergent auquel leurs écrits se sont rattachés.

### C. L'écriture du jeu

#### *La Fantasy*

Parmi tous les genres littéraires existants aujourd'hui, depuis l'éclatement du genre romanesque, plusieurs ont été qualifiés de « littératures populaires », voire de « paralittératures ». C'est le cas du roman d'aventures, du roman à énigme et du roman

---

<sup>39</sup> Raymond Queneau. Odile, Paris, Gallimard, 1987, 184p., cité dans Georges Emmanuel Clancier [dir.], *op.cit.*, p.67.

policier, dont Uri Eisensweig nous dit qu'il n'est « que jeu »<sup>40</sup>. Ce pan de la littérature entretient donc un lien plus étroit avec le ludisme que les littératures dites « savantes » (l'Oulipo excepté).

Mais pourquoi, alors, choisir la Fantasy plutôt qu'une autre littérature « populaire » moderne ? Parce que non seulement celle-ci fait-elle partie, avec le fantastique et la science-fiction, des littératures de l'imaginaire<sup>41</sup> (qui par leur mise en scène d'un monde différent du « réel », favorise davantage l'évasion du lecteur), mais découle encore d'un autre phénomène, auquel elle doit certainement son succès : les jeux de rôles (le célèbre *Dungeons and Dragons*<sup>42</sup> en tête de liste).

Ainsi, le ludisme se manifeste à la racine même de la Fantasy. Ce genre de l'imaginaire, comme l'appelle Léa Silhol et Estelle Valls De Gomis dans leur ouvrage *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction – Mondes imaginaires, étranges réalités*, relate les aventures d'un ou plusieurs héros vivant dans un univers fictif, souvent « médiévalisé » (c'est-à-dire représentant une société semblable à celle du Moyen Âge sans l'être de manière historique, puisqu'il ne s'agit pas du monde « réel »), présentant des créatures folkloriques ou mythologiques (elfes, nains, farfadets, dragons, etc.), et où la magie joue un rôle prédominant. Étonnamment, le terme « Fantasy » n'a pas encore d'équivalent français, et celui qu'on semble

---

<sup>40</sup> « Dans sa thèse, Uri Eisensweig relève “une concordance entre l'apparition du genre policier et les premières menaces pesant sur la forme traditionnelle du roman [...] le genre policier sera par excellence le mauvais genre, le genre à exclure, celui-ci ne joue pas le jeu parce qu'il n'est précisément que jeu.” », cité par Christophe Reig, *op. cit.*, p.220.

<sup>41</sup> Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis. *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction–Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, Collection « Mutations » n° 239, 2005, p.15.

<sup>42</sup> Inventé en 1973 par Gary Gyrax, ce jeu de rôle a entraîné des millions de joueurs et sert encore de modèle pour de nombreux jeux vidéo de type MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*, ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, en français), notamment *World of Warcraft*.

vouloir de plus en plus lui accorder, « le merveilleux », ne fait pas l'unanimité<sup>43</sup>. L'essor tardif de ce genre en France et le manque de nuance dans les termes alternatifs (« féerie », « fantaisie », « fantastique ») contribuent à cette hésitation. Le premier se rapporte en effet trop aux contes de fées, le deuxième semble trop frivole, et le troisième désigne déjà un autre genre de l'imaginaire, plus près de l'horreur, et présentant le monde « réel » où surviennent des événements ou des créatures surnaturels (ex : les récits de Lovecraft).

Contrairement à son pendant anglophone, qui s'est développé à la suite de la publication du célèbre *Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien entre 1954 et 1955, la Fantasy française n'existe que depuis les années 1970-80. Car c'est en 1973, l'année même de la mort de Tolkien, que parut la traduction française du *Seigneur des anneaux*, par Francis Ledoux. L'innovation de l'écrivain britannique, nous dit Anne Besson dans son article « La Terre du milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de *Fantasy* contemporains », fut de mettre au point un « monde parfaitement cohérent et autonome progressivement construit par une suite de textes consacrés à son exploration. »<sup>44</sup> Le professeur d'Oxford, linguiste, a en effet doté sa « Terre du Milieu », non seulement d'une géographie (confectionnant une carte du monde), d'une histoire (*L'Histoire de la Terre du Milieu* fait douze tomes), de mythologies, de traditions et de légendes (*Le Silmarillon*, le *Legendarium*), mais aussi d'une langue (l'elfique) dotée de règles grammaticales si précises

---

<sup>43</sup> André-François Ruaud. « La fantasy, nouvelle figure de proue de l'imaginaire » dans Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis [dir.] *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction–Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, Collection « Mutations » n° 239, 2005, p.149.

<sup>44</sup> Anne Besson. « La Terre du milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de Fantasy contemporains » dans Vincent Ferré et Paul Airiau [dir.]. *op.cit.* p.365.

qu'on la pourrait parler<sup>45</sup>. Suivant ses traces, la Fantasy (ou *heroic fantasy*) s'est donc définie comme créatrice de nouveaux mondes.

Mais comme nous l'avons dit, c'est également au travers des jeux de rôles que la Fantasy s'est développée. En France, l'avènement de cette activité a favorisé largement la publication du *Seigneur des anneaux* et créé un large bassin de lecteurs-joueurs, en plus d'encourager l'écriture de nouvelles œuvres découlant de son influence.<sup>46</sup> Plusieurs auteurs pratiquant ce genre ont ainsi été en contact avec le milieu rôliste, comme c'est le cas de Nicolas Cluzeau, Chris Desbiens, Mathieu Gaborit, Jérôme Noirez et Pierre Pevel<sup>47</sup>. Certains ont déjà été Maîtres de jeu, tandis que d'autres ont même créé leur propre jeu de rôle, parfois inspiré de leurs romans (Mathieu Gaborit a mis au point le jeu *Agone*, selon le patronyme du héros de sa trilogie, les *Chroniques des Crépusculaires*<sup>48</sup>).

Une partie type de *Dungeons and Dragons*, pour prendre en exemple le jeu de rôle le plus populaire, se déroule comme suit : un groupe de joueurs, dirigés par un Maître de Jeu (ou de Donjon<sup>49</sup>) ayant préalablement déterminé un scénario et agissant à titre d'arbitre quant aux règles à respecter, vivent une série d'aventures où leurs choix dictent le déroulement de la

---

<sup>45</sup> Des cours d'elfique Sindarin sont d'ailleurs disponibles en ligne : *Tolkien– France*, « Elfique – Sindarin » (Page consultée le 14 mars 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.tolkienfrance.net/elfique/>

<sup>46</sup> Vincent Ferré. « Christian Bourgois : entretien avec l'éditeur français de J.R.R. Tolkien » dans Vincent Ferré et Paul Airiau. [dir.], *op.cit.*, p.42.

<sup>47</sup> Anne Besson. « Comme une ombre lointaine : l'influence de Tolkien sur la Fantasy française », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, note en bas de la page 8.

<sup>47</sup> Anne Besson. « Comme une ombre lointaine : l'influence de Tolkien sur la Fantasy française », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, note en bas de la page 8.

<sup>48</sup> *Souffre-Jour*, « Bienvenue sous les branches du Souffre-Jour ! », (Page consultée le 26 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.souffre-jour.com/>

<sup>49</sup> Raccourci : MJ ou MD

partie.<sup>50</sup> Chaque joueur possède également sa « fiche personnage », décrivant les habiletés de leur avatar, lui inventant parfois un passé. Certains ont recours, pour les combats, à des figurines de plomb et un plateau quadrillé, sur lequel ils dessinent le paysage découvert et la progression de leurs adversaires. Le jet de dés à plusieurs facettes (4, 6, 8, 10, 12 ou 20), qui détermine les actions de chaque personnage, et le succès ou l'échec d'un jet (d'attaque, de défense, mais aussi de force, d'intelligence, d'agilité, de charisme, etc.), permet aux joueurs de résoudre des énigmes ou de déceler leurs ennemis avant d'être attaqués. Les joueurs gagnent des points d'expérience en réussissant des quêtes et des combats, ce qui leur permet éventuellement de « monter de niveau », et d'acquérir de nouvelles capacités.

Ainsi, s'inspirant des aventures vécues autour d'une table, les écrivains rôlistes fabriquent des récits romanesques à partir de scénarios joués, le jeu devenant un lieu de foisonnement d'idées propres à former une infinité de schémas narratifs et d'intrigues. Comme nous le voyons, le ludisme de la Fantasy l'englobe presque entièrement, car c'est le jeu qui, en stimulant l'imagination des auteurs, entraîne la création de romans. Comme chez les Oulipiens, le jeu *produit* (ou *génère*) des textes littéraires : « Le jeu est donc un processus génétique sinon du texte, mais de la diégèse, de l'histoire rapportée par le texte. Sans être l'œuvre, le jeu en devient la matière »<sup>51</sup>. Anne Besson, dans l'article cité plus haut, considère

---

<sup>50</sup> Voir La Fédération Française du Jeu de rôle: entrez dans le jeu, 2013, (Page consultée le 25 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.ffjdr.org/>

<sup>51</sup> Coralie David. « Lusor in Fabula : Le jeu de rôle, une école de la *Fantasy* française », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, p.158 – citant JAROWSKI, Jean-Philippe. « Évasion diégétiques », *Yellow Submarine, jeu est un autre*. Lyon, Les Moutons électriques, 2009.

d'ailleurs à la fois le « cycle tolkienien » et les « règles du jeu » comme « le cadre où interpréter les œuvres des successeurs de Tolkien, et leur évolution par rapport à lui. »<sup>52</sup>

Cela dit, lors d'une conférence donnée par les Modernités Médiévales, Pierre Pevel nous met en garde contre les mauvais « tics » que peut entraîner la fréquentation des milieux rôlistes<sup>53</sup>. Du côté des Américains, on a même appelé « PMT » (Porte-Monstre-Trésor) les romans suivant un schéma stéréotypé tiré des jeux de rôles.<sup>54</sup> Le succès d'un roman de Fantasy ne dépend donc pas de l'agencement d'une série de clichés, mais du talent de l'écrivain à renouveler le genre. Des auteurs comme Fabrice Collins, Pierre Pevel, et Catherine Dufour ont ainsi cherché à se réappropriier les codes génériques de la Fantasy en les « combinant » avec ceux d'autres genres de l'imaginaire, donnant naissance à ce que nous appelons aujourd'hui la « transfiction »<sup>55</sup>. On retrouve par exemple, des univers magiques de Fantasy côtoyant un monde « réel » (Fantasy urbaine, *Arcadia* de Fabrice Collins<sup>56</sup>), des plagats de romans de Fantasy et de science-fiction à saveur de contes de fées et de légendes arthuriennes (*Blanche-*

---

<sup>52</sup> Anne Besson. « La Terre du milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de Fantasy contemporains » dans Vincent Ferré et Paul Airiau [dir.]. *op.cit.*, p.371

<sup>53</sup> Les Modernités Médiévales. « En marge du genre », *La Fantasy en France aujourd'hui – Écrire, éditer, traduire, illustrer*, Communication présentée lors des Journées d'études organisées par Anne Besson, Vincent Ferré et Anne Larue, Université Paris 13-Paris Nord, Villetaneuse, 10 et 11 juin 2009, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne – enregistrement mp3] adresse URL : <http://www.modernitesmedievales.org/colloques/je%20FantFrance.htm>

<sup>54</sup> Coralie David. *loc.cit.*, p.159

<sup>55</sup> Les Modernités Médiévales. « En marge du genre », *op. cit.*

<sup>56</sup> « Arcadia – Fabrice Collins », *NooSfere*, 1999-2014 (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : <http://www.noosfere.org/icarus/livres/serie.asp?numserie=2062>

*neige et les lance-missiles*, de Catherine Dufour<sup>57</sup>), ou des romans historiques peuplés de dragons ou d'autres créatures magiques (*Les Lames du Cardinal*, de Pierre Pevel<sup>58</sup>).

Les objectifs de la Fantasy s'apparentent à ceux du conte de fées, duquel il découle, selon l'article de Léa Silhol intitulé « Fées et fantasy, un mariage heureux ? ». <sup>59</sup> Or, Tolkien divisait ainsi les buts du conte de fées : la Récupération (la capacité d'utiliser l'émerveillement comme « filtre » pour considérer le monde réel), l'Évasion (permettre, par l'identification du lecteur au personnage, d'accomplir des actions impossibles) et le Réconfort (dû à ce qu'il appelle « l'eucatastrophe », la fin qui se termine toujours bien)<sup>60</sup>. Il est vrai qu'aujourd'hui, les romans de Fantasy française ne respectent pas ce dernier critère, présentant des fins parfois dramatiques. Par contre, leur objectif de permettre au lecteur de s'évader reste le même. Or, puisque le jeu est défini par Huizinga et Caillois comme une activité « en dehors de la vie courante », ce sentiment « d'évasion » atteint aussi le joueur. C'est pourquoi le même reproche est fait au jeu et à la Fantasy :

Jérôme Leroy, dans une interview accordée à ActuSF (voir [www.actusf.com](http://www.actusf.com)), condamne dans la Fantasy « l'évasion à tout prix [qui lui semble] aussi infantilisante que les jeux de rôles ou les jeux sur console. »<sup>61</sup>

---

<sup>57</sup> « Blanche-neige et les lance-missiles », *Sens critique*, 2013 (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : [http://www.senscritique.com/livre/Blanche\\_Neige\\_et\\_les\\_Lance\\_missiles/255302](http://www.senscritique.com/livre/Blanche_Neige_et_les_Lance_missiles/255302)

<sup>58</sup> « Les lames du Cardinal », *Sens critique*, 2013 (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : [http://www.senscritique.com/livre/Les\\_Lames\\_du\\_Cardinal\\_tome\\_1/67064](http://www.senscritique.com/livre/Les_Lames_du_Cardinal_tome_1/67064)

<sup>59</sup> Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis. *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction–Mondes imaginaires, étranges réalités*, « Fées et fantasy, un mariage heureux? », par Léa Silhol, Éditions Autrement, Collection « Mutations », n° 239, Paris, 2005, p.30

<sup>60</sup>J.R.R. Tolkien. *On Fairies stories*, cité dans Lyon Sprague De Camp. *Les Pionniers de la Fantasy*, France, Bragelonne, 2010, p.309

<sup>61</sup> Anne Besson. « Comme une ombre lointaine : l'influence de Tolkien sur la *Fantasy* française », *op. cit.*, p.187.

Le caractère enfantin du jeu, qui ne se retrouve pas chez l'Oulipo, lequel a défendu son sérieux avec véhémence, colle ainsi à la Fantasy, qui peine à s'en détacher. On lui a également reproché de ne produire que des romans « jeunesse » (à l'instar de *Bilbo le Hobbit*). En effet, le célèbre professeur d'Oxford a malheureusement longtemps été considéré comme « l'auteur d'une seule œuvre »<sup>62</sup>, car les nombreuses difficultés qu'entraînait son anglais complexe ont rebuté beaucoup de traducteurs, de telle sorte qu'en 2003, seulement deux de ses douze tomes d'*Histoire de la Terre du Milieu* avaient été traduits en français<sup>63</sup>. Depuis, Daniel Lauzon a relevé le défi de traduire trois tomes de plus, mais une grande partie de l'œuvre, surtout théorique, de Tolkien reste encore aujourd'hui inconnue des Français<sup>64</sup>, à l'exception de quelques rares admirateurs. Dans cette circonstance, il n'est pas étonnant que le milieu universitaire ait boudé les romans de Fantasy aient été boudés par le milieu universitaire. En effet, selon Geoffroy Brunson, les études portant sur le sujet étaient « pratiquement inexistant[e]s avant le début du vingt et unième siècle »<sup>65</sup>. Cette situation est toutefois en train d'évoluer. En effet, de plus en plus d'érudits se penchent sur cette branche de la littérature, où les auteurs (notamment Pierre Pevel, Nathalie Dau et Catherine Dufour) écrivent largement pour les adultes.

---

<sup>62</sup> Vincent Ferré. « La réception de J.R.R. Tolkien en France, 1973-2003 : quelques repères » dans Vincent Ferré et Paul Airiau [dir.], *op. cit.*, p.21.

<sup>63</sup> Idem.

<sup>64</sup> *Tolkiendil – L'ami de Tolkien*, 1966-2014, (Page consultée le 2 février 2014) [en ligne] adresse URL : <http://www.tolkiendil.com/tolkien/biblio>

<sup>65</sup> Geoffroy Brunson. « Fantasy : La France et les critiques, rapide tour d'horizon du métadiscours français », *Contemporary French and Francophone Studies*, Vol. 15, No. 2, Mars 2011, p.186

Une autre critique à l'endroit des romans de Fantasy, en particulier de *l'Heroic Fantasy*, ou « fantasy épique », la plus proche de Tolkien, provient de leur réputation à constituer « la même histoire de quête et d'apprentissage sous cent formes différentes »<sup>66</sup>. En effet, les lecteurs de Fantasy recherchent tous sensiblement la même chose, et l'écrivain se voit parfois contraint de satisfaire aux exigences du lecteur, lequel s'attend à retrouver dans une œuvre certains éléments « clichés » (héros « charismatiques »<sup>67</sup>, combats, magie, quête, etc.). Cependant nous avons vu que des écrivains français tels que Fabrice Collins, Pierre Pevel ou Catherine Dufour rivalisent d'originalité dans leurs récits (formant parfois, par la même occasion, un nouveau sous-genre de la Fantasy).

Il est vrai, toutefois, que ce genre de l'imaginaire reprend les caractéristiques du roman d'apprentissage, car la Fantasy répond à des besoins « primaires » :

Celui très répandu, de renoncer au monde réel pour un monde imaginaire. Et celui, universel, de s'identifier à des héros emblématiques, confrontés à ces pures images de l'altérité que sont les monstres, dragons, gobelins et consorts, qu'ils doivent défaire par la force et par la ruse.<sup>68</sup>

Dans ces conditions, il faut l'admettre, le terrain ne semble pas propice, contrairement aux Oulipiens, à l'élaboration d'une théorie de la littérature ou à une réflexion sur le langage. Pourtant, Silhol et Valls de Gomis accordent à la Fantasy une dimension théorique plus

---

<sup>66</sup>Anne Berthelot et Alain Lescart, « Panorama des tendances récentes en *fantasy* anglophone », *Modernités Médiévales*, 11 juin 2019, [Adresse URL :

<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BerthelotLescart.htm>

<sup>67</sup>« Le paradoxe de la fantasy », *Le Magazine Littéraire*, Paris 2013 Sophia Publications, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : [http://www.magazine-](http://www.magazine-litteraire.com/actualite/paradoxe-fantasy-30-04-2008-32291)

[litteraire.com/actualite/paradoxe-fantasy-30-04-2008-32291](http://www.magazine-litteraire.com/actualite/paradoxe-fantasy-30-04-2008-32291)

<sup>68</sup> *Idem*

élaborée, la décrivant non seulement comme un reflet de notre monde (caractéristique de tout roman), mais comme un lieu de questionnement sur l'écriture et la création :

C'est à la découverte de cette littérature qui nous parle d'« autres mondes », pour, toujours, nous parler plus intimement du monde, que nous souhaitons vous entraîner. Un genre qui use de métaphores et de symbolisme pour dénoncer, mettre en garde et louer le génie créateur de l'humanité. Une littérature d'inventivité et de transgression des limites qui n'en finit jamais d'être une occasion de s'émerveiller, de s'interroger, de s'exalter et de se remettre en question.<sup>69</sup>

De plus, selon Christian Chelebourg, la Fantasy permet d'explorer les capacités du langage, mais sous un angle différent que celui adopté par l'Oulipo :

Il s'agit ici d'élaborer de toutes pièces un monde complet, non seulement un espace romanesque original, mais aussi une temporalité historique, des traditions, des mentalités, voire une ou plusieurs langues. La *fantasy* se donne comme la mise à l'épreuve romanesque, et la vérification effective des pouvoirs créateurs du langage.<sup>70</sup>

Ce que le ludisme de la Fantasy met en lumière, c'est donc la capacité de la langue, et de l'écriture, à générer un autre monde, un univers différent, dans toute sa complexité.

#### **D. Écriture à contrainte et écriture de l'imaginaire : face à face !**

Maintenant que les deux camps, à première vue si différents, ont été présentés, passons à l'explication de leur mise en rapport. En considérant les objectifs et les techniques de chacun,

---

<sup>69</sup> Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis. *op. cit.*, p.15.

<sup>70</sup> Fingo. *Étudier la fantasy en France aujourd'hui*, 10 janvier 2013, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.actaestfabula.fr/etudier-lafantasy-en-france-aujourd'hui-1926>

j'en suis venue à la conclusion que l'on pouvait établir entre eux des rapprochements (imparfaits certes, mais notables) à plusieurs niveaux. Voici donc le résultat de mon analyse :

-Pour les deux groupes d'écrivains, le jeu agit comme un « moteur de création » d'œuvres littéraires : dans chaque cas, c'est le jeu qui pousse les auteurs à écrire. Toutefois, celui-ci se manifeste de manières différentes, car pour les Oulipiens, le jeu consiste à résoudre un défi, posé par une contrainte littéraire, tandis que pour les auteurs de Fantasy, le jeu est simplement le premier pas vers la construction d'un récit et d'un univers fictifs (dans les cas où il y a eu inspiration par les jeux de rôle ; mais aussi en général, car le genre littéraire lui-même est « jeu » et « réservoir de motifs »<sup>71</sup> dans lequel les auteurs viennent puiser). La source de leur fertilité (ou productivité) diffère également, car c'est par des *techniques littéraires* que les Oulipiens génèrent quantité de textes, tandis que c'est *l'imaginaire* qui rend prolifiques les productions de Fantasy.

Ces œuvres attireront donc des lecteurs modèles différents. Dans le premier cas, il s'agira d'un lecteur attentif à la structure qui sous-tend le récit oulipien, étant capable de reconnaître tout autant le message théorique sous-jacent dans le texte que la particularité du langage qui y est mise à l'épreuve. Il se laissera séduire par le travail et l'idée de l'auteur, sourira en reconnaissant une référence ou un texte parodié, et applaudira à la découverte d'une contrainte particulièrement bien utilisée. Si ce lecteur retire du plaisir de sa lecture (car les Oulipiens se moquent bien de n'être appréciés que par une élite), ce sera dans le décodage du « puzzle » ou les détours du « labyrinthe » qu'il le trouvera. Dans le second cas, il s'agira d'un lecteur capable de se laisser emporter dans un univers bien différent du sien. Il appréciera la

---

<sup>71</sup>Jean Cléder. « *La Communauté de l'Anneau* de J.R.R. Tolkien à P. Jackson : Une exécution ratée ? » dans Vincent Ferré et Paul Airiau [dir.], *op.cit.*, p.327

cohérence de ce monde nouveau, s'identifiera aux héros, et trouvera son plaisir dans l'évasion que lui procure le récit.

-Les deux groupes « jouent » avec l'horizon d'attente de leurs lecteurs : Chaque œuvre oulipienne tente, par les contraintes ou la réappropriation de codes génériques, de déstabiliser son lecteur de façon ludique. Pour sa part, l'écrivain de l'imaginaire connaît l'horizon d'attente de son lecteur (déterminé par le genre ou le sous-genre auquel l'œuvre appartient) et, constamment, il cherche à le surprendre. Dans ce processus, il se forme souvent un nouveau « sous-genre » de la Fantasy, qui engendre du même coup un nouvel horizon d'attente à repousser.

-Sur le plan de la relation qu'entretient chaque groupe avec le lecteur, une idée commune émerge, celle du lecteur-explorateur : Nous l'avons vu, les Oulipiens invitent le lecteur à « errer » dans le labyrinthe que forme leur œuvre. Or, tout en errant dans cette œuvre, il en *explore* toutes les subtilités, car comme l'écrivain à contrainte cherche précisément à explorer les limites du langage, il entraîne son lecteur avec lui, faisant de lui un explorateur sur un plan *idéologique* (à la recherche de la réflexion qu'apporte l'auteur) et *conceptuel* ou *langagier* (cherchant la particularité de la langue que l'auteur désirait exploiter ou éprouver). Pour les lecteurs de Fantasy française, l'exploration se déroule à sur un autre plan. Les nombreux fans de Tolkien (quoique les auteurs de Fantasy française ne l'idolâtrèrent pas tous, Catherine Dufour en est la preuve), ayant connu la Terre du Milieu, désirent explorer d'autres mondes fictifs, par le biais de ces récits. D'autre part, comme nous l'avons vu, le roman de Fantasy se veut une quête identitaire, c'est-à-dire une recherche de soi, de son caractère, ses talents, sa destinée, etc. L'exploration du lecteur se joue donc sur un plan à la fois *onirique* (par son évasion dans un monde imaginaire) et *spirituel* (par l'introspection qu'elle peut générer chez lui).

-Les deux types d'écritures engendrent la formation d'une infinité de mondes possibles :

Les Oulipiens inventent ou remodelent des contraintes d'écriture par lesquelles ils désirent créer une multitude de textes possibles. Les mondes qu'ils inventent (Jacques Roubaud a créé la Poldévie et six autres mondes « compossibles », se basant sur une structure sextinienne) sont d'abord soumis à une contrainte littéraire dont la potentialité est mise à l'épreuve par le texte. Quant aux mondes imaginaires créés par Mathieu Gaborit ou Nicolas Cluzeau, par exemple (car les auteurs de Fantasy française « pure » sont assez rares, la majorité s'adonnant à la transfiction pour au moins une de leurs œuvres), ils n'ont pour seul moteur et seule entrave que l'inventivité de son auteur, qui ira chercher son inspiration dans les mythologies (celtiques, nordiques, arthurienne, etc.) et dans les scénarios des jeux de rôles (Gaborit, Pevél, Cluzeau, etc.).

Cela dit, selon l'article de Michaël Devaux, « Leibniz et Tolkien : monde possible et subcréation », les mondes « subcréés » par les successeurs de Tolkien ne correspondent pas à la définition des mondes possibles ou compossibles par Leibniz.<sup>72</sup> Les deux groupes agissent donc, encore une fois, de manière semblable, mais sur des plans différents.

Il reste néanmoins quatre points plus majeurs sur lesquels l'écriture à contrainte et l'écriture de l'imaginaire divergent totalement. Les voici :

-Leurs critiques :

---

<sup>72</sup> Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis. *op.cit.*, p.155

Les Oulipiens utilisent les codes des littératures populaires, mais leurs productions demeurent une littérature « savante ». Ils ont également rapidement gagné une place dans les études universitaires, contrairement à la Fantasy, car ils sont parvenus à s'appropriier le ludisme tout en se détachant d'au moins trois de ses caractéristiques « intrinsèques » (selon Caillois et Huizinga) : la non-productivité, le non-sérieux et la séparation de la vie quotidienne (ou l'évasion). En cela, l'Oulipo a réussi un exploit : celui d'allier ludisme et sérieux avec un tel art que les œuvres n'ont jamais été considérées comme « populaires » (les contraintes, le discours littéraire et l'intertextualité relevant peut-être d'un hermétisme propre à la littérature considérée aujourd'hui « digne d'intérêt »).

La Fantasy, au contraire, par son association avec une littérature de jeunesse (ce qui est cependant de moins en moins le cas aujourd'hui, avec la prolifération d'une Fantasy « adulte »), mais aussi à cause des préjugés attachés au terme « paralittérature », devra encore lutter avant de se faire une place dans les universités. Par le fait même qu'elle met en scène une quête d'apprentissage ou qu'elle propose par un monde fictif une nouvelle manière de considérer notre monde « réel », la Fantasy demeurera sans doute toujours une littérature « d'évasion » et de « divertissement ». Il lui sera donc difficile, voire impossible, de se détacher des caractéristiques du jeu et devra, pour se valoriser, revaloriser le jeu lui-même.

-Leur rapport avec le jeu, où nous pouvons voir une situation « dominant / dominé » :

Pour l'Oulipo, le Jeu, qui rappelons-le ne se limite pas aux contraintes (ironie, parodie, remodelage des codes génériques, jeux de mots, d'orthographe, font tous partie de l'entreprise) consiste en une exploration du monde de la langue et de ses limites. Ses membres se soumettent à une contrainte pour la dominer, relever le défi qu'elle leur a lancé. Le jeu est

donc *dominé* par les Oulipiens, qui s'en servent à leur guise et en triomphent à chaque contrainte réussie, chaque œuvre terminée.

Pour les auteurs de Fantasy française, au contraire, le Jeu consiste (comme pour les jeux de rôles) à explorer un monde imaginaire par le biais d'une histoire originale, conçue en puisant des motifs dans le réservoir tolkienien (ou des scénarios de jeux) et en les combinant à d'autres. Le ludisme devient ici une source d'inspiration, un moteur puissant pour la création d'une œuvre dont le but est principalement le divertissement, l'évasion, mais aussi le reflet d'une quête identitaire. Le jeu *domine* ainsi toute cette écriture et les écrivains s'y soumettent.

-Dans leur relation avec les domaines extralittéraires : L'introduction de principes mathématiques dans la conception d'une œuvre est une spécificité de l'écriture à contrainte et le point précis où les deux groupes divergent entièrement. Cette technique d'écriture affecte également, nous l'avons vu, la relation des Oulipiens avec le hasard (qu'ils abolissent) et l'inspiration (qu'ils redéfinissent).

Quant aux auteurs de Fantasy, qui créent des mondes « autres » dotés de leurs règles propres, rien ne vient « contrôler » la rédaction de leur roman. Les jeux de rôles, desquels ils s'inspirent, reposent d'ailleurs sur une part de hasard par l'utilisation de dés à multiples faces ; quant à l'inspiration, ils la revendiquent, la majorité reconnaissant en Tolkien un modèle duquel ils veulent à la fois se rapprocher (par la création d'un monde autonome) et s'éloigner (en s'écartant des éléments maintenant stéréotypés, les races de style *Donjons et Dragons*, les aventures redondantes, etc.). L'usage de domaines extralittéraires, tels que la géographie, la physique ou la biologie – si usage en est fait – sert à rendre le monde imaginaire vraisemblable et non à diriger l'écriture.

-Leur visée : Les Oulipiens cherchent à découvrir de nouvelles contraintes « potentielles » grâce auxquelles ils pourront explorer le langage et ses limites.

Les romans de Fantasy poursuivent le même but que les contes de fées : permettre au lecteur de s'évader, et parfois, de réfléchir sur eux-mêmes, sur le monde, ou sur le travail d'écriture.

#### E. Le jeu par l'écriture.

Devant un tel portrait, je me suis demandé si ces quatre derniers points renvoyaient à des pratiques irréconciliables, ou si une œuvre littéraire ne pourrait pas parvenir à les réunir. Ne pourrait-on pas inventer une œuvre de Fantasy qui utiliserait une contrainte littéraire semblable à celle des Oulipiens, se donnant donc le défi à la fois de la résoudre et d'offrir au lecteur une littérature d'évasion « savante » ? Serait-il irréalisable s'intégrer une structure mathématique à un récit de l'imaginaire ? Et ne serait-ce pas une belle exploration des potentialités littéraires que d'écrire le récit d'une quête se déroulant dans un univers fictif, truffé de références à d'autres auteurs et œuvres réelles ?

Antoine Compagnon mentionnait que les genres littéraires (telle la Fantasy) contiennent en eux-mêmes certaines « règles » et « contraintes », celles-ci permettant au lecteur de se situer en lui donnant des indications sur la façon dont il doit aborder le texte<sup>73</sup>. Ces conventions génériques orientent la lecture. Il s'agit là de règles que David Gascoigne qualifie de « naturelles »<sup>74</sup>. Or, les règles utilisées pas les Oulipiens déstabilisent le lecteur, le choquent ou le surprennent. Ils s'amuse à reprendre ces différents codes en les combinant,

---

<sup>73</sup>Carole Penin-Bisenius. *op.cit.*, p.185.

<sup>74</sup>David Gascoigne. *op. cit.*, p.16.

en les enfreignant ou en les remodelant. Pour construire une Fantasy oulipienne, il faudrait donc utiliser à la fois ses règles génériques et les contraintes littéraires ou extralittéraires (mathématiques, combinatoire) chéries par l'Oulipo.

Penin-Bisenius ajoute que le « ludisme » présent chez les Oulipiens se retrouve dans la « paralittérature », à cette différence près que « la littérature populaire est assimilable à un immense réservoir de systèmes de contraintes, de codes génériques et de topoï »<sup>75</sup>. Les Oulipiens viennent donc puiser autant dans la littérature savante que dans la littérature populaire, se servant des « contraintes » et des « codes » de celles-ci pour fabriquer leurs productions et, de ce fait, explorer les potentialités du langage. Vouloir réunir les deux techniques d'écriture reviendrait donc à conserver les éléments clés de la Fantasy tout en se permettant de les remodeler et en greffant en intertexte des éléments de la littérature savante.

Le ludisme des Oulipiens paraît, il est vrai, plus « englobant » que celui de la Fantasy, car un Oulipien pourrait très bien reprendre les codes de ce genre de l'imaginaire dans une de ses œuvres. Pourtant, rien de tel n'a encore vu le jour. Manque d'intérêt de leur part envers les successeurs de Tolkien ? Manque d'information théorique concernant le genre ? Difficulté due à son éclectisme ? Peut-être... Mais à quoi ressemblerait une œuvre à contraintes oulipienne, présentant une réflexion sur la littérature, et qui se déroulerait dans un univers de Fantasy ? Une réunion des deux styles d'écriture est-elle vraiment possible ? Queneau lui-même ne fut-il pas le premier à construire un pont entre l'Oulipo et la Fantasy ? C'est lui, en effet, qui écrivit en 1967 un petit texte intitulé *Un conte à votre façon*. Formée de vingt et une courtes sections à la fin desquelles l'auteur propose au lecteur une alternative quant à la prochaine section à atteindre, cette histoire dépend, dans son fil narratif, des choix posés par le lecteur. Or, le

---

<sup>75</sup>Carole Penin-Bisenius. *op.cit.*, p.100.

principe interactif de cette œuvre fut à l'origine d'une série romanesque de Fantasy jeunesse : *Les livres dont vous êtes le héros*, dont on a aussi repris la structure en sections.<sup>76</sup>

Dans la création littéraire suivant cet essai, j'ai donc cherché à réunir les deux techniques (écriture à contrainte et écriture de l'imaginaire), en m'inspirant des cycles romanesques de deux auteurs : Jacques Roubaud et Mathieu Gaborit.

### **a. Jacques Roubaud : le cycle des Hortense**

Les trois romans de Roubaud parus à ce jour sont charpentés sur une forme de *canso* médiévale : la sextine. Inventée par le troubadour Arnaut Daniel, la sextine est formée de six strophes de six vers chacune. Dans chaque strophe, le mot final des six vers la composant est permuté selon un ordre spiralé, de sorte que si le poème possédait une septième strophe, les six mots permutés retrouveraient leur position d'origine. Ce mouvement des « mots-rimes », comme les appelle Élisabeth Lavault dans son article « Poïé6 de la sextine dans romans d'Hortense »<sup>77</sup>, forme une spirale, illustrée dans les romans de Roubaud par un escargot (voir figure 1). Le cycle d'Hortense (*La Belle Hortense*, *L'Enlèvement d'Hortense* et *L'Exil d'Hortense*) se présente ainsi comme les trois premières strophes d'une sextine prosaïque, six romans ayant été annoncés par Roubaud. Cette structure à la fois poétique et mathématique détermine la diégèse de chaque roman, où les chiffres jouent un rôle prédominant. C'est dans le pays fictif de la Poldévie que se manifeste le plus clairement la sextine. Celle-ci détermine en effet l'ordre de succession des Princes poldèves, le nombre de mondes compossibles (six),

---

<sup>76</sup> « Livre-jeu », *Wikipédia – L'encyclopédie libre*, (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>

<sup>77</sup>Élisabeth Lavault. « Poïé6 de la sextine dans romans d'Hortense » dans Agnès Disson et Véronique Montémont, *Jacques Roubaud, compositeur de mathématique et de poésie*, Nancy, Éditions Absalon, p.85.

les variantes dans les noms des Princes et les « tas de points tatoués » sur les fesses de ces derniers, seuls signes distinctifs de chacun. Dans *La Belle Hortense*, c'est la sextine qui détermine également la trajectoire du suspect, la « Terreur des quincailleurs », et permet à l'inspecteur Blochard de résoudre l'énigme. Dans le même article cité plus haut, Elisabeth Lavault explique l'importance de la sextine dans ces trois romans : « Pour Jacques Roubaud [...] la contrainte de la sextine s'affirme comme *Poïésis*, codification nécessaire à la création littéraire et jeu sérieux au cœur de cette “prose de divertissement” »<sup>78</sup>. Ainsi, il s'agit de l'exploration, non d'un monde imaginaire (la Poldévie, qui constitue d'ailleurs une référence à *Mon ami Pierrot* de Queneau, est décrite sommairement et toujours dans le but de manifester la structure en sextine), mais de la langue.

### **b. Mathieu Gaborit : Les Chroniques des Crépusculaires**

Gaborit, rôliste depuis de nombreuses années, a réussi avec brio à se détacher des stéréotypes tolkiniens pour former son propre monde de Fantasy pure. Il ne pratique pas ici la transfiction, mais forme un univers fictif entièrement nouveau. Dans cette histoire, les races habituellement privilégiées (elfes, nains, etc.) sont écartées au profit d'autres représentants de la mythologie, tels les farfadets et les lutins. Des métiers nouveaux sont aussi mis en scène (Maspalio le farfadet était un Conjurateur, capable de faire jaillir les démons des ombres ; tandis qu'Agone était un Accordé, jouant d'un cistre magique). La plus savante invention de Gaborit reste toutefois sa redéfinition de la magie, due selon lui à de petits êtres semblables à des fées et

---

<sup>78</sup> *Idem.* (Élisabeth Lavault a aussi dédié un ouvrage complet au cycle des *Hortense*, ouvrage important auquel je renvoie le lecteur : Elisabeth Lavault. *Jacques Roubaud : Contrainte et Mémoire dans les romans d'Hortense*, Éditions Universitaires de Dijon, coll. Écritures, Dijon, 2004, 299p.)

appelés des « Danseurs ». Le type de magie pratiquée (blanche, noire ou grise), dépend dès lors de la relation qu'entretient le mage avec son Danseur. Agit-il avec lui comme un ami, il sera un Jorniste, produisant une magie blanche. Se sert-il de la créature avec ruse, sans pour autant lui causer du tort, il sera un Écliptique. Le torture-t-il au contraire, il deviendra un méchant Obscurantiste, pratiquant la magie noire et dangereuse.<sup>79</sup> Les six romans forment deux cycles distincts. L'un relate le périple d'Agone, un jeune homme cherchant à fuir son passé sombre, mais forcé de se rendre à une école nommée Souffre-Jour, ce qui bouleverse sa vie ; l'autre, le récit du Prince farfadet Maspalio qui, accusé à tort du meurtre de son ami, cherche à découvrir le véritable assassin et met au jour un complot démoniaque. Ainsi, par ces deux histoires, le lecteur explore un monde fictif qui s'étend dans un jeu de rôle.

### ***c. Un Crépusculaire roubaldien***

Une précision est ici de mise : ma création sera une véritable histoire de Fantasy se soumettant à une contrainte oulipienne, et non seulement une production oulipienne qui reprendrait les codes de la Fantasy. Car dans ce cas, je n'aurais imité qu'une seule technique, l'écriture à contrainte, tandis que je désire amalgamer celle-ci avec une écriture de l'imaginaire, c'est-à-dire produire une œuvre ayant à la fois la visée des Oulipiens et celle de la Fantasy. C'est du moins ce que j'ai tenté d'accomplir. Y suis-je parvenue ? Seuls mes lecteurs pourront le dire.

Un roman de Fantasy reprenant en palimpseste le monde de Gaborit et se soumettant à la contrainte utilisée par Roubaud sera donc un roman relatant les aventures de six héros, partis à la recherche d'un parchemin magique, malencontreusement tombé entre de mauvaises

---

<sup>79</sup> Mathieu Gaborit. *Les Royaumes crépusculaires – L'intégrale*, Lyon, Éditions Mnémos, 2010, p.112.

mains. En six chapitres, six éléments « typiques » de la Fantasy et des jeux de rôles tourneront six fois ; l'ordre du monde apparaissant de plus en plus bouleversé, au fil du récit. Ces éléments seront : 1-Une description du MJ (Maître du Jeu) ; 2-Un combat ; 3-Une énigme à résoudre ou un piège à désarmer ; 4-Une discussion entre les joueurs à propos de leurs avatars ; 5-L'acquisition d'un nouvel objet ; et 6-Une interaction avec un PNJ (Personnage Non Joueur). Chaque chapitre aura une longueur prédéfinie : treize pages, selon le chiffre prisé par Queneau. Comme le texte devra contenir une réflexion théorique, il réfléchira celle de cet essai, et par moment, des références à Tolkien, à Queneau et à leurs successeurs respectifs, surgiront dans le texte, comme des clés guidant le lecteur.

Un autre aspect théorique de cette œuvre sera la présentation du jeu de rôle comme métaphore de l'écriture. En effet, le Maître du Jeu, dirigeant les joueurs, peut être comparé au narrateur. L'auteur, quant à lui, est multiple, car chaque joueur, par ses choix et ses actions, transforme le récit, de sorte qu'un même scénario peut servir à plusieurs groupes différents et présenter une histoire chaque fois originale. Si une partie de *Donjons et Dragons*, ou un quelconque autre jeu de rôle, était une œuvre littéraire, elle serait donc collective. Jacques Roubaud, par la métalepse, a quant à lui fait de l'auteur, du lecteur, du narrateur et même de l'éditeur, un personnage de son histoire. Ce même procédé sera utilisé ici, le récit mettant en scène à la fois les joueurs et leurs avatars.

## F. Conclusion

Au fil de cet essai, nous avons observé de quelles manières le jeu, tel que décrit par Huizinga et Caillois, se manifeste en littérature. Nous avons fait porter notre attention sur deux groupes d'écrivains en particulier, l'Oulipo et les auteurs de Fantasy française ; ou, en d'autres termes,

sur l'écriture à contrainte et l'écriture de l'imaginaire. Nés à plus ou moins une décennie d'intervalle, les deux groupes abordent le jeu de manière assez différente, même si celui-ci constitue dans les deux cas un puissant moteur de création. Nous avons vu que les Oulipiens, produisant une littérature savante, choisissent une contrainte en se donnant le défi d'écrire une œuvre pour la résoudre. Leur jeu se situe au niveau personnel (l'auteur face à son texte) et collectif (l'auteur face au lecteur). En plus de la contrainte, le texte oulipien, ou la « production » oulipienne, dissimule une réflexion ou une théorie sur la langue, la littérature, ou un autre sujet cher à l'écrivain. Les Oulipiens intègrent également des principes mathématiques à leurs œuvres, ce qui influence leur vision du hasard et de l'inspiration.

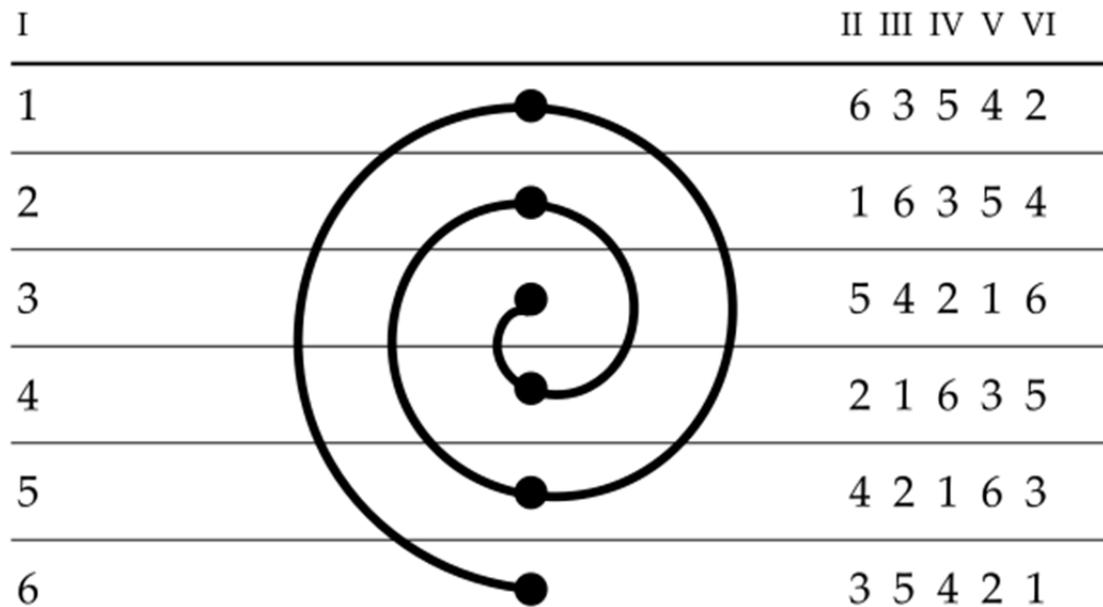
Quant à la Fantasy, faisant partie des « paralittératures », nous avons vu qu'elle tire son origine non seulement de l'œuvre célèbre de J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des anneaux* – et de la Terre du milieu dans son entièreté –, mais aussi du jeu de rôle, lequel a servi d'inspiration à de nombreux auteurs de ce genre littéraire. Ses buts, très proches de ceux du conte de fées, sont à la fois l'évasion du lecteur et la présentation d'un monde imaginaire au travers duquel le lecteur peut réfléchir sur lui-même, sur le monde réel et sur la capacité créatrice du langage.

Malgré leurs origines si opposées, les similitudes que l'on peut établir entre les deux types d'écriture restent notables : dans les deux cas, le jeu agit comme un moteur pour la création d'œuvres littéraires, les auteurs jouent avec l'horizon d'attente de leur lecteur, celui-ci devenant un « explorateur », soit du monde de la langue, soit d'un monde imaginaire, et enfin, les deux processus d'écriture détiennent le potentiel de créer une infinité de mondes possibles. Les points plus importants où l'Oulipo et la Fantasy divergent (leurs critiques, leur rapport au jeu, le lien entretenu avec les domaines extralittéraires et leurs visées) m'ont amenée à considérer la possibilité de combiner les deux techniques d'écriture dans un unique roman afin

de combler leur écart. Nous avons choisi, pour ce faire, d'utiliser à la fois le monde imaginé par Mathieu Gaborit dans ses *Chroniques des Crépusculaires* et la contrainte de la sextine, gouvernant le cycle des *Hortense* de Jacques Roubaud. Dans la création littéraire qui suit le présent essai, le lecteur assistera donc à la démonstration d'une nouvelle expérience ludique, répondant aux visées de l'écriture à contrainte et de l'écriture de l'imaginaire. L'Oulipo et la Fantasy, pour la première fois réunis. Que l'aventure commence !

\*\*\*

**Figure 1 : Le mouvement de permutation spiralé de la sextine** <sup>80</sup>



<sup>80</sup> « Sextine », *Wikipédia – L'encyclopédie libre*, (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sextine>

# La Quête du Vortex

## **Introduction du scénario par Amélie, la Maître de Jeu :**

*Un objet important a été dérobé dans le château du Désert de Keshe : le manuscrit du Vortex. Afin de le récupérer, vous avez été convoqués par la Reine et envoyés à la poursuite de son ennemi. Celui-ci est un elfe noir, un puissant Sorcier dont la magie seule a pu venir à bout du bouclier entourant le précieux manuscrit. Seuls de puissants aventuriers de votre stature peuvent espérer mettre en échec ses plans et l'arrêter avant qu'il n'ait le temps de se servir de l'objet pour bouleverser l'ordre du monde...*

## **Chapitre 1: Là où tout commença...**

On dit que les projets des hommes n'entravent jamais le Projet du divin Auteur, qu'ils le constituent plutôt, tels une mosaïque ou un vaste puzzle. Votre aventure forme l'une de ces pièces, vous le savez, mais vous en ignorez encore les couleurs... Vous voici donc. Devant vous, la forêt s'étend. Mystérieuse. Vaste. Labyrinthique, même. Les noirs sillons de l'écorce se tordent autour des branches dont la hauteur donnerait le vertige à tout écureuil capable d'en atteindre le sommet – en supposant que ces rongeurs existent, dans le monde où vous venez d'atterrir, car l'apparition d'une gargouille ou d'un feu-follet vous semblerait plus probable. Telle est du moins la pensée qui vous traverse l'esprit, en considérant l'étroit chemin rocailleux dont vous ne percevez que la première bifurcation entre les bosquets d'arbres et de fougères géantes. De fins rayons de soleil, annonçant peut-être quelque heureux dénouement à cette aventure, vous incitent à avancer...

Que faites-vous ?

Le trio d'aventuriers s'est lancé. Il ne craint pas ce qui l'attend – il n'en a pas la moindre idée encore – et pourtant il reste aux aguets, jetant des coups d'œil furtifs autour de lui, se méfiant de chaque ombre, de chaque mouvement, car on ne sait jamais, dans une quête de cette nature, ce qui peut nous tomber sur la tête. Soudain, nos héros se figent. Ils ont entendu des bruits d'épées et des cris. Là, un peu devant. Déjà, le nain se précipite, la hache levée et prête au combat. L'elfe et l'humain le rattrapent quand, au tournant, ils aperçoivent la charrette attaquée. Des marchands, sans aucun doute ! Et cette bande de scélérats vêtus de pourpoints sales sous leurs pièces d'armures hétéroclites... Que voilà un beau premier défi ! Le nain a chargé, sa hache a fendu le crâne d'un des voleurs qui tombe raide mort. Ses congénères ont à peine le temps de réaliser ce qui leur arrive que deux

flèches viennent réduire de nouveau leur groupe. Furieux, ils délaissent la charrette et se ruent vers leur nouvel ennemi. Les épées s'entrechoquent. Bang ! Bling ! Bling ! On frappe, les dés roulent, on est touché (« Arg ! Et pas de potions dans mon inventaire ! »). Mais alors que ces voleurs croient avoir le dessus, une étrange litanie s'élève autour d'eux. Ils ne comprennent que trop tard ce qui leur arrive : le sort du magicien est complété, trois d'entre eux se transforment en torches vivantes. Les autres capitulent, prennent leurs jambes à leur cou et disparaissent dans la forêt sans demander leur reste.

« Ouf ! On s'en est bien sortis » soupire le barde en rangeant son arc.

Le nain guerrier éclate d'un rire moqueur, poursuivant les dernières ombres des voleurs à grand coup de jurons :

« Bon débarras ! Trognons des marais ! Bouseux ! Pommes pourries ! ... »

« Assez ! crie le mage. Nous n'en avons pas terminé... »

*Il sent toujours une présence. Une puissance magique à l'œuvre. De fait, les marchands ne bougent toujours pas. Et comme il est fort peu probable de rester ainsi paralysés par la peur seule, la conclusion s'impose : on leur a jeté un sort.*

« Il nous faut les libérer, compagnons ! Fouillez cet endroit ! »

*Le mage n'a pas été nommé maître du groupe, mais comme sa proposition paraît noble, les deux autres s'exécutent aussitôt. On tâte le sol, la charrette, les arbres ; on scrute les alentours, on cherche un indice. « Et alors ? » Toujours rien. Fouillez encore. On secoue ses vêtements, on retourne les cadavres, on gratte le bois, on lance un jet de détection, puis d'intelligence...*

*Une rune miroite sur le front d'un marchand.*

« Euréka ! »

*Le mage pose sa main sur la tête de l'honnête homme – pour autant que nous considérons un marchand « honnête », peu importe le monde – et ses lèvres remuent sur des paroles naturellement incompréhensibles, autant pour vous que pour eux. L'instant d'après, le malheureux tousse, ferme les yeux, pour les rouvrir aussitôt en poussant un cri :*

« AU VOLEUUUUUUUUUUUUUURR !!! »

« Du calme, mon ami, du calme... tout va bien. Ils sont partis. »

*Alors que, tremblant, l'homme prend appui sur la charrette comme s'il allait défaillir, le mage s'empresse de délivrer ses compatriotes. Chacun d'eux pousse un hurlement plus ou moins*

*pathétique avant de s'écrouler au sol ou de se jeter frénétiquement sur leur chargement pour en vérifier l'état.*

« Pfff ! Et pas un merci ! La courtoisie et la gratitude se font plutôt rares ici. »

« Laisse-leur le temps, Carl, la Maître du jeu n'a pas terminé, c'est sûr... »

« Mon personnage est un bourru qui se plaint tout le temps, Mélo ; alors tu es mieux de t'habituer. »

« Avons-nous au moins gagné de l'expérience ? »

La partie commence plutôt bien, non ? Il faut dire que les trois joueurs se connaissent depuis assez longtemps, c'est pourquoi il règne entre eux une « chimie » remarquable. Néanmoins, quand on prend le jeu très au sérieux, comme ces trois-là, personne ne peut prévoir si l'amitié en sortira intacte...

« Hey ! J'y pense, on n'a même pas fouillé les corps des scélérats. »

« Ah ! Rien à faire ; les nains resteront toujours aussi cupides... »

D'ailleurs, le nain n'écoute déjà plus ce qu'il considère comme du babillage d'elfe – ce qui en fait une chose doublement sans importance, de par la nature du propos et la race du discoureur – et commence à chercher sur les dépouilles un quelconque objet de valeur. Il obtient une dague, un trousseau de clés, des noix, un brassard inutile et trois paquets de viande de rat séchée. Le gros bourru pousse un juron.

**C'est alors que le chef des marchands s'avance vers eux, le sourire aux lèvres.**

**« Je ne sais pas d'où vous venez, nobles guerriers, mais nous vous devons une fière chandelle ! Ces voleurs auraient tout emporté ! Tenez, prenez cette bourse en récompense. »**

**« Ah ! Voilà qui me plaît ! » glousse le nain en saisissant le gousset qui émet un tintement fort agréable à ses oreilles. Il se met à compter avidement les pièces d'argent.**

**« 1, 2, 3 pièces... 6... 36... 37... »**

**« Dites-moi, s'enquiert le mage en laissant son cupide ami à ses calculs, l'un de vous aurait-il entendu parler d'un sorcier dans la région ? »**

**Les marchands s'interrogent du regard.**

**« Il existe plusieurs amateurs de magie dans les cités que nous côtoyons, répond l'un d'eux, mais vous cherchez un être en particulier, je crois... »**

**«53...»**

**«Oui, cet homme a dérobé à la Reine du Désert – longue vie à ses courbes parfaites ! – un manuscrit bien précieux. Cet objet est placé sous le signe du Vortex. Tombé entre de mauvaises mains, il peut ouvrir au malheur des possibilités infinies ! Nous avons été chargés de le récupérer au plus vite.»**

**À ces mots, les marchands délibèrent un moment entre eux.**

**«Eh bien ! Voici ce que nous vous proposons, amis guerriers : escortez-nous jusqu'au prochain village, et de là, nous vous aiderons à poursuivre votre quête.»**

**Le mage réfléchit un moment, questionne le barde du regard, qui hoche lentement la tête.**

**«Marché conclu. Nous vous protégerons jusqu'à votre destination, et vous chercherez pour nous un moyen de retrouver le manuscrit du Vortex, dit-il enfin en serrant la main au marchand. En route ! Et que grand tROUBADoUr guide nos pas !»**

**Derrière eux, le nain s'exclame :**

**«200 ! Par Thorin, ça commence bien !»**

\*\*\*

Vous arrivez ainsi aux abords d'un village côtier, près d'une colline. Grâce aux marchands, vous y pénétrez aisément, car le garde de la palissade ne peut refuser l'accès à ceux dont les habitués de l'endroit rendent un si bon témoignage. Des maisons de pierre et de bois se dressent de chaque côté des rues étroites et sinueuses, si caractéristiques du Moyen Âge – terme qui, cependant, ne conviendrait pas à l'époque et au monde dans lequel vous vous trouvez, car en ces lieux, le temps se marque par les dynasties des Reines du Désert. Mais revenons au village. Vos bottes salissent les roches inégales des rues, et les roues de la charrette s'y heurtent, faisant cahoter le tout. Au-dessus de vos têtes, par moments, un panneau de bois peint signale les différentes échoppes qui attirent votre intérêt : là, une forge pour réparer les lézardes dans votre armure, là un cordonnier pour vos chaussures, un magasin de plantes magiques et de potions (il vous faudra bien faire le plein de potions de soin tout à l'heure), un autre pour les sorts ou les armes... et, bien sûr, une auberge coquette rappelant

« l'Étincelle » d'Eyhidiase, promesse de bons repas, de bière et de lits confortables. Les marchands qui vous ont guidés jusque-là semblent toutefois se diriger vers la place centrale.

Que faites-vous ?

– Moi, je les suis !

– Tu essuies quoi ?

Le mage lance un regard ennuyé au barde. Mais avant qu'il n'ait eu le temps de le traiter de nigaud ou de bouffon, le nain s'exclame :

– Entendez-vous ? Il y a des gens qui se battent par là-bas, ou je ne m'appelle pas Bogorf !

Enhardis par la nouvelle perspective d'un combat, nos trois héros se précipitent devant la charrette où une foule massée sur la place centrale encourage à grands cris deux hommes se prenant à bras-le-corps, tentant de déstabiliser l'autre à force de coups de poing et de crocs-en-jambe. Les vêtements déchirés et imbibés de sueur pendent sur leur torse et le sang brouille le teint de leur peau. Comme l'un des combattants, ayant réussi à jeter son rival à terre, empoigne un gourdin pour l'achever, le mage intervient. Un souffle puissant projette le vainqueur contre le sol. Alors qu'il se relève, le nain et le barde bondissent à leur tour vers lui ; Bogorf le frappe du plat de sa hache tandis que l'elfe entame son chant de fascination. Les héros s'apprêtent à poursuivre le combat lorsqu'une voix de stentor les arrête :

– Que faites-vous là, imbéciles !

*Surpris, nos aventuriers lèvent tous trois la tête vers le curieux personnage devant lequel la foule vient de se fendre. Il a tout l'air du seigneur de la ville, avec son pourpoint brodé, ses bottes bien cirées et sa lourde cape. À la rougeur de son visage, on devine qu'il est fort mécontent.*

– Qui êtes-vous ? clame-t-il.

*Quelle vile question ! Comme s'il était possible pour quiconque d'y répondre parfaitement... surtout dans ce monde. Mais le seigneur renchérit :*

– D'où venez-vous ? Et que venez-vous faire ici ?

– Mon nom est Éleazar Ait Oujouroy, déclare le mage avant que son compagnon nain ne lance une boutade grossière au seigneur. Je viens d'un royaume beaucoup plus à l'est d'ici, mais mon talent m'a amené à parcourir bien des terres et des villes. Ces deux-là, ajoute-t-il en

désignant le guerrier et le barde, je les ai rencontrés durant mes voyages dans les montagnes et les forêts de Lamay-Moire...

Autour de nos aventuriers, les villageois s'étaient tus, mais quelques murmures s'élèvent à la mention de ces contrées légendaires. L'elfe enchaîne :

– Je m'appelle Yloré Ussachens et voici...

– Vous ne le saurez pas ! grogne Bogorf, agacé par ces questions déplaisantes.

Étienne se tourne vers son ami, perplexe.

– Allons ! Ce n'est pas le moment ! Il peut certainement faire avancer notre quête.

– Où nous en détourner, qu'est-ce que tu en sais ? rétorque Carl. Je le trouve plutôt suspect de nous poser des questions aussi énigmatiques...

– Voyons ! Il n'y a rien d'énigmatique dans le fait de nous demander notre identité et nos intentions.

– Ah oui ? Et tu es capable de répondre à cette question, toi, Mélo : « Qui es-tu ? » Et d'abord, es-tu une fille ou un homme ? ricane-t-il.

– Hé ! J'ai bien le droit de jouer un personnage masculin si ça me tente !

Mais à la surprise de tous, le visage du seigneur s'éclaire alors d'un large sourire :

– Bienvenue à vous, nobles guerriers ! Votre réponse m'a plu, et en gage de ma bonne volonté, je vous déclare champions du village et grands défenseurs de son bien-être. Qu'on apporte les broches d'honneur !

À ces mots, un tonnerre d'applaudissements retentit dans la multitude. Nos héros se regardent, étonnés et quelque peu méfiants devant cette soudaine marque d'estime. Le seigneur leur fait signe de s'approcher et épingle à leur cape une pierre bleue et or marquée d'un triangle.

**Les deux combattants poussent un gémissement, observant la broche avec envie et déception. À ce moment seulement, l'idée vient en tête à nos héros que ces hommes devaient concourir pour la récompense même que le seigneur du village vient de leur offrir. Cependant, ils comprennent aussi que ce nouveau titre sous-entend des responsabilités, telles choses que nos héros ne sont pas certains de vouloir prendre sur leurs épaules. Ils ont tout de même une quête à accomplir ! Le seigneur ne semble toutefois pas se préoccuper de leurs obligations.**

**– Notre village est menacé, explique-t-il. Tout près d'ici, un troll a élu domicile. Il ne cesse d'attaquer notre bétail, et nous craignons pour la sécurité de nos enfants. Tuez**

**cette immonde créature, et vous recevrez une récompense à la mesure de notre gratitude.**

**– Nous devrions peut-être attendre un peu, suggère le nain. Le temps que leur gratitude grandisse encore.**

**– Bogorf !**

**Éleazar s'avance :**

**– Nous acceptons. Nous tuerons ce troll.**

**À ces mots, le barde saisit son arc.**

**– Bon, tant pis pour la quête du manuscrit, lance-t-il, elle attendra. En marche !**

\*\*\*

Vous voilà de ce fait parvenus à l'ancre du troll. Vous avez grimpé sur la montagne, vous écartant du chemin vers la gauche après quelques centaines de mètres, selon les indications des villageois. Toujours selon leurs dires, le monstre mesurerait plus de trois mètres, avec une tête difforme, enfoncée dans ses épaules et un cuir gris et dur. La caverne devant laquelle vous vous tenez à présent vous semble donc bien étroite pour un tel monstre. Les relents infects qui s'échappent du trou noir laissent présager quelque charogne oubliée, reste d'animal dérobé la veille. Jamais odeur aussi putride n'a frappé vos narines, excepté peut-être durant cet épisode où vous aviez dû affronter cette goule dans les caniveaux d'Agabath. Pataugeant dans la boue faite d'excréments, vous aviez poursuivi la terrible créature sur des kilomètres avant de l'atteindre et de l'abattre, endiguant du même coup l'épidémie de peste qui menaçait de décimer la population. Ce souvenir vous revient à la mémoire devant les vapeurs de cette grotte. Vous entendez bientôt un grognement sourd à l'intérieur.

Que faites-vous ?

**– Non, non, non, non, et renon ! Vous ne me servirez pas en faux amuse-gueule à cette immonde créature !**

Le troll ne sortira pas ainsi de sa tanière. Il faut un appât. Mais l'elfe Yloré se croise les bras d'un air catégorique. Il refuse de jouer ainsi sa vie. Les deux autres doivent se résoudre à aller chasser ; ils ramènent le premier lièvre qui s'est pris dans leur collet, allument un feu, et laissent l'animal rôtir doucement sur une broche, devant l'entrée de la grotte, attendant que l'odeur du repas allèche le monstre. Tapi dans un bosquet, le nain souffle à Éleazar :

**– J'y pense, le magicien... tu aurais tout simplement pu jeter une boule de feu dans l'ouverture...**

Un grognement l'interrompt. Le troll a humé le parfum de la chair rôtie. La vile créature sort la tête de son trou, ses crocs dégoulinants de venin. Il aperçoit le lièvre et rampe à toute vitesse vers lui.

Nos héros chargent ! Trois flèches filent vers le museau du troll, mais il les évite. La boule de feu du mage l'atteint, mais ne lui cause presque aucun dommage. Le monstre s'est redressé à toute vitesse, sifflant et crachant, fou furieux. Il frappe partout autour de lui, et les aventuriers ne peuvent tout éviter (jet d'agilité manqué). La hache de Bogorf tranche l'air par cinq fois (mais il a combien en jet de sauvegarde, ce monstre, bon sang ! Il est pire qu'un Défroqué du Premier Liturge !). Enfin, le nain entaille la poitrine du troll, qui hurle de rage. Tout s'enchaîne alors : coups de griffes, coups d'épée, coup de dés, boules de feu, fascination... le trio est à bout de force quand le monstre s'écroule enfin.

*Mais comme vous approchez pour l'achever, un rire terrible le secoue, entrecoupé des gargouillis du sang coulant de sa gueule :*

*– Ah ah ah... vous êtes pris au piège, serviteurs de la Reine ; votre quête est vouée à l'échec.*

*Bogorf pose sa hache sur son cou :*

*– Que dis-tu là !*

*Un nouveau rire fou le secoue.*

*– Mille et un chemins*

*Devant vous tournent et détournent.*

*Votre condamnation.*

*Quêtes nouvelles*

*Toujours à recommencer.*

*Le destin est joué. Ah !*

*Toussant, hoquetant, un filet noir coulant de sa bouche immonde, il meurt noyé dans son sang, le visage tordu d'un sourire effroyable.*

*– Bon débarras ! crie le nain en crachant sur le cadavre.*

*– Je me demande quand même ce qu'il voulait dire... on aurait dit un avertissement.*

*– C'est le Sorcier qui vient de parler ! s'exclame Mélodie. J'en suis certain.*

*– Certaine ?*

*– Certain. Un troll ne parlerait jamais en haïku, et d'ailleurs, comment aurait-il su que nous sommes au service de la Reine ?*

*– Cette fois, Mélo, je suis fier de toi ! acquiesce Étienne. Tu marques un point !*

Oui, bien noté.

– Mais... ça ne nous dit pas ce que l'énigme signifiait, remarque Carl.

Vous décidez de remettre le questionnement à plus tard. Tenant la tête du troll dans un sac de toile – l'odeur en était insupportable – vous, héros, rentrez au village, accueillis par une volée d'applaudissements, de louanges et de remerciements. Vous venez déposer votre immonde trophée devant le seigneur, qui ordonne aussitôt de lui dresser un bûcher. Ce soir, on festoiera à l'entour, dansant et buvant à la délivrance. En récompense, le seigneur du village verse à chacun des aventuriers cinquante-trois pièces d'argent et offre le gîte et toute la nourriture qu'ils désirent jusqu'à leur départ du village.

– Ah ! Bien ! fait Bogorf en se frottant les mains. Je veux cinq bons barils de bière froide et trois gigots de sanglier sur ma table ! Pressez-vous, par la barbe de Thorin !

**Tandis que la fête bat son plein, le regard du mage est attiré par un enfant, assis par terre non loin du bûcher. L'enfant s'amuse à dessiner dans le sable, et le mouvement spiralé de son doigt trace dans la terre un sillon provocateur. Éleazar, comme interpellé par cette forme singulière, se glisse hors de son siège pour venir auprès de l'enfant.**

**– Que dessines-tu ainsi, mon garçon ?**

**L'interpelé lève la tête et le regarde :**

**– Ne le vois-tu pas ?**

**Souriant, il reprend son jeu. Sans trop comprendre pourquoi, le mage devine que ce petit être a pour leur compagnie un message bien important, une clé qui leur permettra de cheminer vers l'accomplissement de leur mission.**

**– Vous ne devez pas rester ici, dit-il enfin. Votre quête doit continuer. C'est au nord que vous le trouverez.**

**– Que nous le trouverons ? Mais qui ? Le Sorcier ?**

**– Le Créateur.**

\*\*\*

*Pendant ce temps, dans la maison du Maître de Jeu...*

« Salut ! On est arrivés ! »

« Frédéric ! Tomy ! Valérie ! Il était temps. Désolé, on a commencé la partie sans vous ; vous êtes trois heures en retard.

« Ma faute, explique Valérie avec un sourire gêné. Des devoirs à finir. »

« Pas grave ! Installez-vous, on va vous concocter une belle histoire... »

\*\*\*

Un jour brumeux se lève pour vous. Vous vous éveillez en grognant. La grotte qui vous a servi d'abri pour la nuit trône au milieu d'une plaine marécageuse, où flottent des relents d'herbe pourrie et de grenouilles mortes. C'est là le seul endroit où vous saviez que les troupes à votre poursuite ne vous suivraient pas, car dans ces dédales humides et glissants, il est facile de se perdre. Cet obstacle, toutefois, ne vous a pas arrêtés, habitués que vous êtes, vous, mercenaires, à supporter les pires conditions de vie. Pour mener à bien la mission que votre nouvel employeur vous a confiée, vous devez affronter une autre journée : les sentiers tortueux des marais paraissent à peine à travers le brouillard devant vous, mais vous savez que la terre ferme est proche.

Que faites-vous ?

**Gârolin le halfelin s'engage le premier dans le sentier. Habitué, par son métier de voleur, à détecter les pièges, il ouvre la voie aux deux autres, cherchant des passages plus solides qui ne s'effondreront pas sous les lourds pas de Kroum, la barbare demi-orque, et de Menac El Quepahr, le rôdeur demi-elfe. Lorsque les trois mercenaires parviennent enfin aux abords de la forêt (sentant avec soulagement le sol redevenir dur), des silhouettes en armure les alarment. Un groupe de soldats, portant épée et torches, pointent dans leur direction. Ils sont démasqués. Les soldats s'élançant déjà dans leur direction en criant. Le rôdeur sort ses deux épées courtes, affichant un sourire moqueur : « Prêts, mes amis ? » En guise de réponse, la barbare fonce vers ses attaquants ; sa masse envoie l'un se briser contre un arbre, fracasse le crâne d'un autre, tandis que le rôdeur se faufile derrière le bataillon pour les poignarder dans le dos (attaque d'opportunité !). Le lance-pierre du halfelin ne dérougit pas : ses projectiles atteignant toujours un poignet, un front, une dent. Quelques minutes à peine après leur assaut, tous les soldats sont étendus, face contre terre, baignant dans leur sang.**

*Les trois mercenaires poursuivent leur route bonnement, habitués à ce genre de contretemps. Ils sortent de leur poche la missive qu'un curieux petit personnage – serviteur de leur employeur disant descendre du grand Prince Maspalio et de la lutine Cyre – leur avait remise, quelques jours auparavant :*

Le second trésor est caché dans la montagne, mais vous ne pourrez le découvrir seuls. Retrouvez les envoyés de la couronne et ne laissez pas le Sorcier triompher.

« Qui sont ces "envoyés de la couronne" ? »

« C'est précisément ce que nous devons découvrir. »

« Ah ! Il fallait le dire. »

« Hé! Amélie ! Tu dois vraiment nous faire passer par tout ce chemin ? »

Je dois bien inventer une explication à votre arrivée soudaine dans le groupe !

« Bon... Dans ce cas, allons-y ! »

Vous récupérez les quelques armes trouvées sur les cadavres des soldats, une carte des environs et quelques provisions, et vous partez, continuant votre route vers la montagne. **De village en village, vous interrogez les passants, tendez l'oreille à toutes les tavernes, dans l'espoir de glaner quelque information sur ces fameux «envoyés de la couronne». Arrivés dans une ville, vous surprenez une conversation entre un marchand et son client. Il parle de trois «héros», capables – il en est témoin – de triompher des bandits et des trolls les plus farouches ! Intrigués, vous «empruntez» trois chevaux à quelques seigneurs obligeamment généreux et filez vers la forêt.**

\*\*\*

Quelques jours après la fête donnée en votre honneur, vous prenez le chemin de la montagne. En effet, vous avez appris des villageois que d'étranges volutes de fumée ont fait leur apparition dans la forêt il y a quelques jours, moment que vous avez identifié comme correspondant à celui du vol chez la Reine du Désert. Décidés à percer ce mystère, vous avancez entre les arbres, écrasant les fougères, quand de petits cris s'élèvent non loin.

Que faites-vous ?

Nos aventuriers s'approchent prudemment, jettent un œil à la clairière, où une troupe de gobelins danse autour d'une fumée violette.

« Premier indice, souffle Yloré. On attaque ? »

« Bah ! Pourquoi pas. Ils doivent bien avoir quelques piécettes sur eux, ces petits détrousseurs, lance le nain en reniflant. »

Mais alors que nos aventuriers commencent à frapper les créatures grogneuses, trois guerriers surgissent de la forêt, prenant leurs adversaires en tenaille. En quelques tours, toute la horde est massacrée.

Loïn d'être reconnaissant, le guerrier fulmine et trépigne :

« Non, mais, vous n'avez pas de manières ! Pas question de partager le butin avec vous ! Qui vous a demandé de nous aider, hein ? Je reconnais ces vêtements... des mercenaires ! Pfff ! Allez vous occuper de vos affaires ! »

« Je m'attendais à un meilleur accueil, je l'avoue... »

« Du calme, Bogorf, fait Éleazar. »

Puis, se tournant vers le rôdeur.

« Comme on se retrouve, Menac, mon vieil ami ! »

Après les accolades et les présentations – le demi-elfe et le mage avaient fait route ensemble, lors d'une précédente quête – les trois nouveaux venus expliquent pourquoi ils se sont mis à leur recherche, proposant de poursuivre la quête ensemble.

« Certainement ! Nous aurons besoin de toute l'aide disponible. »

Pendant que le nain grogne, les cinq compagnons inspectent la volute de fumée. Elle provient d'une étrange lézarde dans le sol.

« On dirait que cette partie du pays a subi une onde de choc... remarque le rôdeur en plissant le front. »

« Alors nous devons en retrouver la source. »

Encouragés par cette nouvelle énigme à résoudre, ils se dirigent dans la direction d'où le coup semble être venu.

« Au fait, j'étais sérieux pour le butin, tout à l'heure... »

« Allons, Carl, ne sois pas si radin ! Tu auras plein d'autres occasions de gagner de l'argent durant cette partie.

« Mon personnage EST radin, Mélo. »

Assez, continuons.

Cherchant la cause de toutes ces failles dans le sol, nos aventuriers s'enfoncent plus profondément dans les bois, là où la lumière se raréfie, avec le désagréable sentiment de tourner en rond. Pourtant, vous approchez du centre. Près d'une quatrième volute de fumée, vous découvrez de petites gouttes cristallisées et les ramassez. **Bientôt, l'entrée d'une grotte apparaît devant vous. Aussi fébriles que si vous veniez de percer à jour l'assassin d'un ami grâce à son journal intime, vous décidez d'y pénétrer. À votre approche, trois hommes diaphanes apparaissent brusquement. Vous portez la main à vos armes, mais les spectres se tiennent immobiles. Leurs paroles résonnent dans votre crâne, vous transpercent, vous sondent, sans que vous ne parveniez à comprendre ce qu'ils disent. Mais ce qu'ils découvrent en vous semble les satisfaire, car ils s'écartent bientôt, vous ouvrant le passage dans la montagne.**

\*\*\*

Presque aussi sonnés que le fut Madoquiel après avoir subi un traitement semblable pour pouvoir pénétrer dans la caverne du Keshite Haïm, vous avancez prudemment dans le sombre couloir et vous parvenez bientôt au cœur même de la montagne. Là, une salle en dôme aux murs plus lisses que le marbre poli s'ouvre devant vous. Au centre, sur un large piédestal circulaire à trois marches, se dresse une jatte remplie d'eau. Que faites-vous ?

**L'elfe s'approche prudemment ; quand il gravit la première marche, deux spectres armés se jettent sur lui. Ses compagnons accourent aussitôt à son aide, et le fer perce heureusement la matière ectoplasmique dont sont formés les spectres. Les dés roulent. Les incantations fusent. Et leurs adversaires tombent enfin en poussière.**

*« Hmm... on dirait qu'ils protégeaient quelque chose, lance Garrôlin en se penchant au-dessus de la jatte. »*

*Tout en réfléchissant à ce à quoi peut servir cette eau, le halfelin y laisse tomber quelques-unes des pierres cristallisées, trouvées près des volutes, admirant les cercles concentriques allant s'éteindre sur le bord du récipient. Mais soudain, des images se forment à la surface. L'eau devient noire, profonde, puis des formes et des couleurs s'agitent. Stupéfait, le voleur assiste à la fin du monde ; des guerres sans merci, des cataclysmes sans nombre ; il voit ses amis mourir, et tous les peuples disparaître. Au centre de ce tourbillon d'horreurs, un parchemin apparaît ; parchemin portant le signe du Vortex : une spirale violette. Il est placé sur un autel de pierre, dans une grotte aux parois striées...*

*Une main tire le halfelin en arrière avant qu'il ne soit aspiré par la vision.*

**Voilà ce qui arrivera si vous échouez, si vous ne parvenez pas à arrêter le Sorcier.**

**« Fiiiiiouuu... je ne pensais pas que c'était si sérieux ! »**

**« Mais nous tenons le manuscrit, se réjouit Mélodie. Le Sorcier a dû le déposer dans cette grotte que Tomy-Garrôlin a vue. Il nous suffit d'y pénétrer et de le lui dérober. »**

**« Facile à dire ! Nous ne savons même pas dans quelle région du pays cette grotte se trouve ! maugrée Carl. Et puis, comment un manuscrit peut-il conduire à l'Apocalypse, vraiment ? »**

**Les pouvoirs de cet objet ne vous ont pas encore été totalement révélés. Plus tard, vous comprendrez.**

**« Alors il faut se dépêcher et trouver rapidement un moyen de nous rendre à cette cachette pour reprendre le manuscrit au Sorcier ! »**

**« Hmm... C'est trop simple, remarque Étienne, sceptique. Ça sent le piège à plein nez ! »**

« Mais c'est notre seule piste pour le moment, rétorque Frédéric. Tomy, ajoute les dernières pierres violettes, juste pour voir... »

Les gouttes de cristal tombent de la main du halfelin au fond de la jatte avant de s'agglomérer pour former une carte, marquée d'une spirale.

« Victoire ! déclare Garrôlin enthousiaste. Regardez, elle indique l'emplacement de la caverne du Sorcier ! »

**À ce moment, une femme habillée d'un vêtement immaculé et parée d'argent apparaît à nos aventuriers.**

**« Votre destin vous attend, envoyés de la Reine, déclare-t-elle. »**

**Alors que les six compagnons se remettent encore de leur surprise, l'inconnue s'avance, plongeant six coupes dans l'eau et tendant chacune d'elle à l'un des aventuriers.**

**« Buvez, leur intime-t-elle, buvez, vous en aurez besoin. Votre quête ne sera pas de tout repos... mais si vous la menez à bien, vous gagnerez le monde en héritage. »**

**Ahuris, mais devinant rapidement que ce personnage – une prophétesse sans doute – ne vous veut aucun mal, vous lui obéissez. Vidant chacun votre coupe d'un trait, vous sentez tous vos membres s'engourdir et tombez évanouis.**

\*\*\*

## **Chapitre 2 : La quête du Créateur**

**« N'avez-vous pas entendu parler du culte au Créateur ? souffle l'aubergiste en se penchant vers vous. Des rumeurs troublantes circulent à ce sujet. Pour certains, les moines nous viendront en aide, pour d'autres, ils ne nous causeront que des problèmes. Demandez à n'importe qui ici, vous verrez ce que je veux dire. »**

**Vous vous êtes tous éveillés à la porte d'une taverne, avec un sérieux mal de crâne, qui vous amène à remettre en question la réalité de cet épisode dans la grotte circulaire. Cependant, la carte est toujours entre vos mains... D'ailleurs, après vous être décidés à entrer dans le bâtiment pour questionner l'aubergiste et les buveurs, aucun doute ne vous sembla plus possible: l'œuvre du Sorcier a commencé.**

**On vous parle d'une armée se mobilisant à la frontière, un mage échevelé fait état de mystérieuses apparitions dans les campagnes de la région, un marchand se plaint des difficultés financières de la ville dues aux pillards de plus en plus nombreux sur les routes, et un enfant vous demande de l'aide pour retrouver son ours. Mais vous apprenez aussi l'existence d'un monastère secret, situé à l'est de la ville. Autrefois abandonné par ses adeptes, ses mystérieuses activités auraient repris, sous le nom du «culte au Créateur».**

Pressentant un complot diabolique plus terrifiant que celui de la Romance au temps de Maspalio, vous partez donc, décidés à découvrir si ces événements entretiennent un lien quelconque, en dehors de leur apparente synchronisation. Les rues de la ville sont encore sombres, un peu brumeuses, et la route se sépare en plusieurs ruelles sinueuses. Que faites-vous ?

Après délibération, nos aventuriers partent vers l'est, sillonnent les différentes avenues possibles, se perdent, reviennent, récupèrent le toutou perdu de l'enfant, combattent l'ours véritable

en lequel il se transforme (maudites soient ces quêtes secondaires d'apparence trompeusement facile !) et se reposent un instant.

« Attendez ! Où allons-nous déjà ? » demande le jeune Tomy, qui a visiblement perdu le fil de leurs aventures.

Vers le monastère secret, où vous espérez retrouver les adeptes de ce fameux culte au Créateur.

« Ah d'accord... Je croyais que nous devions retrouver une grotte et un manuscrit... »

« Les quêtes secondaires s'accumulent, note Étienne. Il faudra que quelqu'un tienne notre journal de bord à date pour pouvoir les distinguer de la principale. »

« Je m'en charge ! déclare Valérie. »

« Inscris aussi le détail concernant l'enfant du village. C'est lui qui nous a parlé du Créateur en premier... on doit savoir pourquoi. »

*Lorsque vous entrez dans la ville voisine, un héraut vient tout juste d'installer un placard sur la place publique. Vous vous hâtez de le rejoindre et lisez :*

Ils viennent, Ils viennent, les champions du Créateur

Sauver le monde de la grande noirceur.

« Hiik Hiik Hiik, Graaha'm dhour im nargoth ! »

*Quatre têtes se retournent vers la demi-orque, interloquées.*

« Elle a dit : On dirait bien que ces moines se prennent pour les Sauveurs du monde ! traduit Menac. »

*Tout le monde éclate de rire, estimant que la barbare devait avoir visé juste quant à l'explication de cette énigmatique prophétie. Alors qu'ils s'éloignent, cependant, le mage réfléchit :*

« Je me demande tout de même pourquoi ce culte a repris vie si soudainement. »

\*\*\*

**« Il existait jadis une école, Préceptorale, qui envoyait ses adeptes enseigner l'écriture dans les villages d'alentours. Aujourd'hui, ces curieux moines ont plagié leur manière d'agir, mais avec un autre objectif. Ils parlent d'un certain «Créateur», envoyant ses messagers pour sauver le monde. Ils sont partout ! »**

**Les chevaliers qui vous renseignent ainsi sur la place publique piquent absolument votre curiosité et vous convainquent d'aller jeter un œil de plus près à l'un de ces monastères secrets. Quand vous leur demandez où ils pourraient le trouver, les soldats éclatent de rire :**

**« Ah ! Ah ! Vous ne les trouverez jamais ! Personne n'a jamais réussi à dénicher leur repaire. »**

**« Par contre, ajoute un autre, si vous voulez en savoir plus, je vous conseille de vous rendre au sanctuaire, près de la muraille nord. Les moines y viennent parfois. »**

Forts de cette information, vous repérez rapidement le sanctuaire. Malheureusement, il est fermé à clé, impossible de l'ouvrir. Les rues sont presque désertes, et un muret, derrière le bâtiment, dissimule ce que vous croyez être un jardin. Que faites-vous ?

Après s'être assurés que personne ne les voyait, nos aventuriers escaladent le muret, se retrouvant dans un vaste jardin. Comme ils se dirigent vers la porte arrière, Garrôlin dérobe quelques plantes fleuries au passage : « Elles sont jolies, non ? ». Avançant prudemment, les compagnons remarquent enfin, affichée sur le mur, une carte semblable à la leur, mais plus détaillée. Sans perdre un instant, le rôdeur se met à copier certains éléments... dont l'emplacement du monastère.

Un cri interrompt sa manœuvre. Les aventuriers relèvent la tête : un homme vêtu d'une longue tunique gesticule comme un fou en hurlant.

**« Qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ? Vous n'avez pas le droit d'être ici ! Gardes ! GARDES ! À L'AIDE !!! »**

**« Nous sommes repérés ! Fuyons ! »**

À cet instant, tout un bataillon de gardes envahit le jardin. Nos héros se défendent corps et âme, les coups d'épée et les flèches pleuvent, mais comme leurs adversaires sont trop nombreux, le barde jette son sort de fascination, donnant, à lui-même et à ses compagnons, tout juste le temps de sauter le muret et de s'éclipser.

« Ouf ! C'était moins une... »

L'alerte est cependant donnée dans la ville. Si les soldats qui vous poursuivent atteignent les portes, ils les fermeront jusqu'à ce qu'ils vous aient trouvés.

« Alors on sort, le plus vite possible ! »

« Mais s'ils savent que nous sommes sortis, ils nous pourchasseront... fait remarquer Valérie. Est-ce qu'il y a quelque chose qui pourrait nous permettre de sortir incognito ? Des charrettes avec du foin ? Ou des barils vides ? N'importe quoi ! »

En regardant à votre droite, vous voyez deux pêcheurs remplir leur barque de matériel de pêche. Ils se préparent à quitter la ville par la grille levée sur la rivière.

« Ok ! Parfait ! déclare Frédéric. Je m'approche et les soudoie pour qu'ils nous laissent nous cacher dans leur barque. »

Ils hésitent un peu, mais acceptent (ton charisme est assez élevé). Ils vous cachent sous leur toile, et vous passez la grille sans problème. Vous voilà hors des murailles.

« Ouf ! Super ! On débarque une fois qu'on est hors de vue. »

« Et on se dirige vers le monastère secret ! s'écrie joyeusement Mélodie. »

*Nos aventuriers prennent donc la route indiquée par la carte. Cependant, après quelques heures de marche dans la plaine, un brouillard épais s'élève autour d'eux, leur cachant la route, et entre ses volutes, ils aperçoivent une porte. Pendant un instant, les aventuriers hésitent à s'approcher plus avant. Personne ne leur a parlé d'un château dans les environs, et celui-ci ne peut passer inaperçu. De quoi s'agit-il donc ? À quel seigneur ce domaine appartient-il ? Un rapide coup d'œil leur indique que les murs de cette forteresse semblent s'étendre à l'infini et leur bloquent complètement la route, les*

*forçant à fouiller la structure de pierre à la recherche d'un indice. Sous leurs doigts, ils découvrent ainsi sur le portail des runes, écrites en langage elfique, qu'Yloré parvient à traduire. L'énigme cause cette fois plus de difficulté à nos héros, mais après plusieurs heures de méditation, quelques disputes sur l'orthographe et un possible début de traité philosophique, la porte du donjon s'ouvre enfin.*

\*\*\*

**À la minute où vous foulez le hall du château, la porte se referme en un bruit sourd, comme emportée par un coup de vent, alors qu'une voix grinçante éclate dans l'obscurité des voûtes :**

**« Qui donc onc onc ose se se se se présenter zenter ici ci ci ! »**

**Sur le qui-vive, vous portez tous la main à votre arme. Quelques gargouilles, animées magiquement, sifflent et volent au-dessus de vous d'un air menaçant, suivant la trajectoire un peu aléatoire des chauves-souris. Leurs râles se répercutent en écho sur les parois de pierre.**

**« Sommes-nous parvenus au monastère voué au Culte du Créateur ? » demande le mage en guise de réponse.**

**Un râle, et les créatures rétorquent: « Pauvres vres vres fous ous ous ! Vous ne sortirez rez rez pas vivant d'ici ci ci ! Drasah ah ah, notre Maître, ne vous ous ous laissera plus us us partirrr. »**

Espérant que les gargouilles ne se décident pas à plonger vers vous, et appréhendant la nature de ce mystérieux seigneur Drasah, probablement beaucoup plus dangereux que ses gardiennes graniteuses, vous jetez un œil aux alentours. Impossible de faire demi-tour : la porte s'est verrouillée derrière vous. Le hall du château forme un vaste espace au bout duquel s'élève un escalier et deux autres battants de bois massifs, décorés de runes étranges dont la signification vous échappe. De chaque côté, un corridor menant à deux séries de portes de tailles diverses.

Que faites-vous ?

« Qui dit château, dit trésor, par la grande barbe de Thorin ! lance un Bogorf joyeux. On peut bien mettre de côté un moment le monastère secret pour fouiller un peu par ici. »

« De toute façon, nous n'avons pas le choix. Allons saluer le maître des lieux, propose le rôdeur en caressant son arme. »

Avançant prudemment, notre troupe emprunte donc le corridor occidental, tentant de briser tous les loquets qu'ils croisent, quand une porte s'ouvre d'elle-même. Nos aventuriers pénètrent donc dans les dédales d'une bibliothèque immense – si toutefois le nom de bibliothèque peut convenir à des milliers de volumes déposés aléatoirement, sans système de classement visible, sur toutes les surfaces planes possibles, ou empilés les uns sur les autres en d'incroyables monticules de savoirs. Un jet de détection est lancé.

« Hé ! Regardez par ici. »

Dans une caisse de bois, déposée sous une pile de volumes, les compagnons découvrent une série de fioles jetées là, éparses, et contenant des liquides de toutes les couleurs.

« *Philtre d'amour*, lit le mage sur l'étiquette d'une fiole violacée, *composée selon l'art des Opalins, à base de phrases à l'eau de rose lues et aimées...* »

Le rôdeur en saisit une autre, bleue :

« *Attention ! DANGER ! Calcul et combinatoire - Pures Mathématiques. À manipuler avec soin.* »

Nos aventuriers échangent un regard d'incompréhension. Dans quel endroit insensé sont-ils tombés ? Refusant toutefois de croire à l'inutilité des potions, ils les prennent toutes. **Au même moment, un grondement terrible fait trembler les murs du château. Sans prévenir, les pierres d'une paroi volent en éclat, brisées sous l'impact, quand la tête d'un dragon hideux apparaît dans l'ouverture. Au lieu de flammes, un millier de langues jaillissent de sa gueule, fouettant sans pitié les intrus. Les aventuriers cherchent à fuir, mais ne**

le peuvent pas ! Tant pis ! Menac et Kroom s'élancent sur le côté du monstre. Armes inefficaces. (Bon sang !) Le monstre Drasah attaque sans pitié, protégeant son trésor. Ses langues, toujours plus nombreuses, happent presque le mage.

« Nous n'y arriverons jamais ainsi ! crie Éleazar, désespéré, après avoir lancé un jet de glace également inefficace. Il doit y avoir un autre moyen. »

Alors, dans un coup de génie, Garrôlin saisit la fiole « *Calcul* », et la lance de toutes ses forces vers le dragon. Le verre se fracasse, explose en six cent soixante-six volutes de fumée bleue, arrachant à Drasah un gémissement terrible. Il s'écroule et disparaît... comme son château.

« Quoi ?! Tout a disparu ? Absolument tout ? »

Autour de vous, le paysage a repris l'aspect vallonné qu'il avait avant l'apparition du château et cette aventure insolite. L'immonde bibliothèque de Drasah gît au sol, les volumes entassés, pêle-mêle, tel un reste de bûcher.

« J'y fouille, déclare Étienne. Je prends le premier bouquin qui me tombe sous la main.

Y a-t-il une signature, une maison d'édition ? demande-t-il encore, sans prendre garde à l'anachronisme de sa question. »

Le livre est signé par les *Maîtres de l'Observatoire*. Sans perdre un instant, les aventuriers fouillent le reste des livres. Ils trouvent, entre autres, *La guerre, jeu des nations civilisées*, par Njaho Ahguinzi et *Six étapes pour bien réussir un clafoutis poétique*, d'Arnault Danieldzoï. Enfin, dans un journal en cuir, dont le halfelin doit crocheter la serrure – étonnamment compliquée – une carte leur indique comment se rendre à la demeure des « Maîtres ». Un nouvel élément vient de s'ajouter à leur Quête.

« Compagnons, en route ! clame Éleazar. Allons percer ce mystère ! »

\*\*\*

***Bien loin de là, enfermé dans sa tour au cinquante-troisième étage, un personnage à l'œil sombre les regarde. Au moyen d'une sphère de vision, il assiste au voyage des aventuriers, les suivant de village en village alors qu'ils interrogent tous les passants, paysans ou chevaliers. En les voyant converser avec le marchand ambulat qu'il a lui-même envoyé sur leur route, un vague sourire tire les lèvres du Sorcier. Son plan fonctionne comme il l'avait prévu. Dans peu de temps, il tiendra dans ses mains le septième manuscrit du Vortex...***

***« Pauvres aveugles, murmure-t-il, vous croyez m'arrêter et me conduisez vous-mêmes à la pièce manquante du puzzle. »***

*Après plusieurs jours de marche, les six compagnons, éreintés, se retrouvent dans un pays où la neige s'installe plus rapidement. De grands menhirs parsèment les collines blanches, où seuls quelques arbres rachitiques survivent encore. Le Sorcier plisse les paupières :*

*« Que faites-vous donc, envoyés de la Reine...? »*

La carte indique que vous arrivez tout près de votre destination. Songeur, Yloré fait passer entre ses doigts gantés la magnifique plume qu'il s'est acquise auprès du marchand ambulat. Selon les dires de celui-ci, elle aurait autrefois appartenu à une fée mauve, chargée par les dieux d'écrire l'histoire des peuples vaincus.

*« Si je m'écoutais, je dirais que tu t'es fait rouler, l'elfe ! ricane Bogorf. »*

*« Pourquoi donc ? Je suis certain que cet objet nous servira. Nous n'avons pas croisé ce marchand par hasard. »*

*« Bien sûr ! Ramassons toutes les bagatelles sur le sentier ! ironise le guerrier. Tout peut servir ! »*

*« Je ne perdrai pas mon temps avec une créature pour qui toute pièce d'or dépensée est une pièce gaspillée ! »*

Le conflit habituel éclate entre le nain et l'elfe, mais leurs compagnons interviennent avant que tout s'envenime et qu'ils en viennent aux poings.

*« Ce n'est pas le moment de vous battre ! leur intime le mage, agacé. »*

Les remparts de votre destination apparaissent à l'horizon.

« Minute... n'étions-nous pas censés retrouver une grotte... et un monastère secret ? » note subitement Frédéric avec justesse.

« Ces quêtes-là devront attendre, apparemment, lance Étienne. Val... euh Kroom, inscris-les dans le journal pour ne pas les oublier. »

Valérie griffonne aussitôt quelques lignes : « C'est bon ! Va pour l'Observatoire. »

« C'est un peu étrange que ce soit toi qui tiennes le journal, non ? lance Carl, taquin. Théoriquement, tu ne sais même pas écrire en langage commun... »

*Parvenus aux abords de l'étrange bâtiment circulaire, vous devez passer six portes, toutes munies de puissants mécanismes et pièges desquels Menac et Garrôlin parviennent heureusement à venir à bout et à désarmer, avant d'atteindre l'entrée. Au moment où ils s'apprêtent à frapper, la porte s'ouvre.*

\*\*\*

**«Le château de Drasah apparaît et disparaît comme il le veut pour piéger les voyageurs, explique le personnage qui vous a accueilli, après avoir entendu votre récit. Il n'y a aucune logique dans ses apparitions, et on ne peut jamais prévoir la prochaine montée de brouillard annonçant son arrivée. Vous avez eu de la chance de vous en sortir vivants ! Cette créature est notre pire ennemie. Heureusement, nos membres ont depuis longtemps trouvé le moyen de la dompter pour qu'elle ne s'approche pas d'ici. C'est le Système, que nous vénérons, qui l'a enfermée dans son château pour limiter son action. »**

**Ce discours surprend quelque peu nos aventuriers, encore frustrés de s'être laissé emporter loin de leur quête un moment. Intrigués, ils observent autour d'eux.**

Différents tableaux ornent les murs, chacun représentant un guerrier ailé, à l'armure ornée d'un boulier, terrassant un monstre aux allures reptiliennes. Votre guide, vêtu d'une tunique à six teintes de vert, vous invite à le suivre dans les galeries intérieures du vaste édifice, soutenues par des colonnes de marbre coiffées de chapiteaux doriques. Des escaliers en colimaçon donnent accès aux étages inférieurs et supérieurs à différents points des couloirs. Tout au fond de la salle, une roue gigantesque, couverte d'engrenages complexes et munie d'appareils mécaniques élaborés, forme le point de ralliement de tous les éléments de la bâtisse. Le guide s'y dirige. Que faites-vous ?

Le rôdeur, suivi de ses compagnons, se hâte de rattraper le Maître de l'Observatoire alors que celui-ci poursuit son discours : « Je sais que vous voulez récupérer le manuscrit du Vortex, continue le Maître. Cet objet est très précieux pour le Système, c'est pourquoi je veux vous aider. »

Tout en parlant, il décroche de la machine qu'il a nommée « le Système » une plaque transparente, dont la forme spiralée vous convainc aussitôt que votre quête progresse.

« Voilà pourquoi je vous offre ceci. L'Équerre fondatrice, explique le Maître en leur remettant l'objet. Symbole absolu de l'univers créé par le Vortex. Qu'il vous soit utile. »

**Nos aventuriers, troublés par l'atmosphère solennelle de cette scène et un grondement soudain au-dessus de leur tête, lèvent les yeux vers l'imposante machine qui s'est mise en mouvement. Pendant un moment, ils la croient sur le point de réagir, de protester, de lancer des éclairs, des boules de feu, des flèches acides, des jurons, n'importe quoi pour leur interdire d'utiliser cet outil de construction qu'ils viennent de prendre des mains du Maître. Ils se voient presque combattre les engrenages décrochés soudainement du Système pour rouler, enragés, vers les intrus, ou recevoir en plein visage des éclats de métal, ripostant de leurs sorts et leurs épées... mais rien de tel ne se produit.**

Le mécanisme du Système fait s'ouvrir le toit rond de l'Observatoire. Le ciel apparaît soudain, comme au travers d'une loupe énorme. La voûte céleste et ses galaxies s'étendent sous vos yeux, tournant lentement.

« D'accord... et que fait le Maître ? Peut-il nous donner plus d'informations ? »

Il vous observe d'un air amusé, comme s'il attend quelque chose.

« Il se moque de nous ! »

Carl bougonne, les bras croisés, lui et son avatar étant prêts de perdre patience.

« Moi, je monte à l'étage supérieur, décide Tomy. Est-ce que j'y trouve quelque chose ? »

Juste en dessous de la loupe géante où les galaxies brillent toujours, tu aperçois une table sur laquelle sont posés trois parchemins roulés. Des écritures, illisibles pour toi, ornent leur bord inférieur.

« Mélo ! Euh...Yloré, viens me rejoindre ! J'ai besoin de ton don de compréhension des langages ! »

*L'elfe grimpe les marches six par six à l'appel du halfelin. Sur l'un des parchemins, il déchiffre ce titre : Le Traité des Angles, ou L'art de calculer la trajectoire d'un carreau à la perfection, de Pertuis.*

*« Rien d'intéressant là-dedans, lance Garrôlin. Essaie les autres ! »*

*Mais cette fois, lorsque le barde jette son sort, rien ne se produit. Ses gribouillis ne correspondent à aucune langue connue ! Bogorf commence à s'énerver quand Éleazar (plus intelligent que les autres) se met en tête de coller les deux parchemins ensemble... les runes correspondent, formant une phrase :*

*« L'œuvre du Vortex, toujours, est multiple, lit-il. »*

*Mystifiés par cette nouvelle énigme, nos aventuriers échangent un regard. Après un court moment de silence, la petite voix de Garrôlin s'élève, hésitante :*

*« Le... le manuscrit... c'est une œuvre du Vortex, n'est-ce pas ? »*

*Un coup de foudre n'aurait pas stupéfié davantage nos aventuriers. Le Vortex : le principe créateur de tous les mondes. Le manuscrit (SON manuscrit, celui qu'il a lui-même rédigé) serait donc... multiple ? (Ah, la poisse ! Nous ne sommes pas sortis du bois !) Mais s'il existe plusieurs parchemins magiques, comment savoir combien le Sorcier en possède à cette heure ? Soudain, nos héros comprennent avec désarroi une triste vérité : le manuscrit aperçu dans la grotte striée, celui qu'ils poursuivent depuis presque un chapitre, n'est pas celui de la Reine, mais un autre, que l'ennemi n'a sans doute pas encore déniché...*

*« Par le grand Thorin !!!!... »*

*Bogorf, les dents serrées, ne trouve rien à ajouter.*

\*\*\*

**Cette soirée-là, nos six héros s'entretiennent longuement avec le Maître de l'Observatoire. Celui-ci salue leur perspicacité durant l'épreuve à laquelle le système les a soumis et leur confirme que le manuscrit du Vortex n'est pas unique, mais bel et bien multiple :**

**« Il en existe six, pour être plus précis, déclare-t-il. Mis ensemble, ces parchemins magiques permettent de générer un tout nouveau monde. »**

**« Un autre monde ? Comment est-ce possible ?**

**« Tout univers est mécanique, leur explique-t-il, possédant des lois grâce auxquelles tous ces éléments tiennent en place. Le nôtre ne fait pas exception. Or, en modifiant ces lois, vous modifiez le monde entier... ou vous le détruisez. »**

**Sur ce, Maître de l'Observatoire les presse de retrouver tous les manuscrits du Vortex avant qu'il ne soit trop tard, leur peignant les conséquences désastreuses de leur réunion par un être aussi perfide que le Sorcier. Aussi leur conseille-t-il d'achever prestement la quête qui a débuté dans la grotte circulaire, là où Garrôlin s'était penché sur la jatte à l'eau prophétique.**

**« Dirigez-vous vers l'est, c'est là que vous la trouverez. »**

**Cette dernière recommandation du Maître accompagne nos aventuriers alors qu'ils se lancent à la recherche de la grotte striée, où, ils l'espèrent, repose l'un des manuscrits du Vortex.**

**Guidés par la carte, et prenant garde de ne pas être suivis, nos six héros s'enfoncent donc dans les contrées sauvages.** Après trois jours de marche, vous parvenez enfin devant une falaise imposante percée d'une large faille. Au bout de ce détroit, où ne pousse aucune végétation, une ombre entre les rochers indique l'entrée de la grotte recherchée. Que faites-vous ?

Prudemment, nos aventuriers descendent dans l'ombre vers les profondeurs de la terre. Quand ils parviennent enfin en bas, ils se retrouvent dans une caverne couverte de stalactites et de stalagmites. Sur l'une de ces dernières, un parchemin roulé flotte dans le vide, baigné d'étincelles violettes. Craignant un piège, vous approchez prudemment (oui, je parle au « vous » maintenant, puisque moi –Amélie, Maître du jeu– je m'adresse à vous, joueurs), jetant de vifs regards aux alentours. Éleazar arrive enfin tout près, tend la main, et referme ses doigts sur le précieux objet.

Aussitôt, deux golems rageurs se détachent des parois, fonçant sur les intrus. La magie n'a pas de prise sur eux. Les dés roulent avec ardeur, des potions de soins, de force et de vitalité, sont avalées, tout pour donner aux combattants la chance de réussir. L'un des golems s'effondre enfin devant la porte. L'accès est condamné. Nos héros redoublent d'ardeur dans le combat. Le second monstre lance un sort : les voilà ralentis. Une douleur immense, semblable à la peste de l'âme qui rongea Pénombre, submerge les aventuriers jusqu'à ce qu'enfin, après plusieurs coups essayés et donnés, ils jettent le dernier monstre à terre.

Les restes du Golem bloquent le tunnel. La voie est close. Par contre, le manuscrit du Vortex est maintenant bel et bien en votre possession.

« Super ! Allez, on trouve une façon de sortir d'ici, on le ramène à la Souveraine désertique, on empoche le butin et on file ! »

« On ne peut plus retourner vers la Reine, déclare Étienne. Nous savons maintenant qu'il existe cinq autres manuscrits... et rien nous dit que le Sorcier ne les a pas déjà trouvés et qu'il n'attend que de reprendre celui-ci pour détruire notre monde. »

« Justement ! Le manuscrit sera plus en sûreté avec la Reine qu'avec nous ! Nous n'avons pas la mission de sauver le monde, mais de ramener cet objet maudit ! proteste Carl, dont l'avatar imagine déjà la forte récompense qui l'attend au Désert de Keshe. »

« Moi, j'examine le parchemin magique, déclare Mélodie. Qu'est-ce que j'y vois ? »

Tu y aperçois un sceau représentant une citadelle : Tournefer. Des lignes apparaissent aussi, formant un panneau annonçant une échoppe, celle du mage-alchimiste De Blopé Chardraa.

« On y va, propose-t-elle. Cet homme connaît probablement l'emplacement du prochain parchemin. »

« Et tu veux qu'on garde le manuscrit du Vortex avec nous pendant tout ce temps ? s'exclame Frédéric. C'est très risqué ! »

« Et si on commençait par sortir d'ici ? Je n'aime pas cet endroit. »

La suggestion de Valérie est acceptée à l'unanimité. En explorant la grotte, vous remarquez un rayon de lumière qui filtre par le toit.

« Bon, un petit travail pour moi, grogne Val-Kroom avec satisfaction. Tassez-vous, ma masse va vous frayer un chemin ! »

*Pendant que la demi-orque s'évertue à fracasser la pierre pour former un escalier montant jusqu'à la faille, le nain, resté un peu en arrière, scrute les alentours de la stalagmite (il ne faudrait surtout pas passer à côté d'un petit trésor dissimulé ici n'est-ce pas?). Dans ce mouvement, il remarque une phrase, gravée sur le côté du socle :*

La vie n'a-t-elle qu'un sens ?

*Mais alors que le guerrier reste ahuri, cherchant le « sens » caché de cette inscription, ses compagnons l'interpellent : Kroom a terminé son escalier sommaire. L'un après l'autre, nos aventuriers remontent à la surface, ne mesurant pas la valeur et le danger de ce qu'ils tiennent maintenant dans leur poche...*

\*\*\*

### **Chapitre 3 : Tournefer**

*« Lorsque vous aurez récupéré ce manuscrit, partez à la recherche des cinq autres, et surtout, du septième d'entre eux. Lui seul a le pouvoir de tous les réunir... Il est la clé de votre quête. »*

*Bien après leur départ de la grotte striée, les paroles du Maître de l'Observatoire résonnent encore et tourbillonnent dans la tête de tous nos aventuriers. Enfin, de presque tous.*

*« La vie n'a-t-elle qu'un sens... La vie n'a-t-elle qu'un sens... Mais qu'est-ce que cela voulait dire ? Et comment voulez-vous que je le sache, par le grand Thorin !?! »*

*Prêt à s'arracher les nattes de la barbe – ce qui en dit long sur l'état psychologique dans lequel cette question existentielle et énigmatique a plongé notre héros nain –, Bogorf ne cesse de grommeler, tout aussi incapable d'oublier cette petite phrase que d'y répondre.*

*« Arrête un peu de geindre, crache le rôdeur excédé, on croirait entendre un enfant. »*

*« Tu veux savoir ce qu'il peut te faire, l'enfant ! »*

*« Assez ! Nous avons suffisamment de problèmes ainsi. »*

**Après avoir apaisé les deux querelleurs, le mage attire leur attention sur une ombre bleutée à l'horizon. Les aventuriers approchent de Tournefer. Sur une colline non loin, notre troupe rencontre un paysan occupé à labourer ses terres au moyen d'une charrue que deux bœufs tirent lentement.**

**« Bonjour, l'ami ! lance Yloré en s'avançant. Nous cherchons le moyen le plus sûr d'atteindre la citadelle. Auriez-vous l'amabilité de nous l'indiquer ? »**

**Le paysan reste coi, dévisageant avec méfiance ce groupe hétéroclite. L'elfe redouble de charme, présentant chaque héros par leur nom, tentant d'atténuer la laideur de la**

**barbare et s'efforçant de rendre même le nain attachant, jusqu'à ce que l'homme dise, du bout des lèvres :**

**« Vous v'lez pas la route principale, vous, hein ? Vous v'lez pas être vus, j'présume. »**

**« Ce serait préférable, en effet. »**

**L'homme semble réfléchir. Le nain s'impatiente. Au diable la persuasion du barde ! Cette méthode n'a jamais été aussi efficace qu'une bonne lame sur le cou ! Les langues se délient, à l'approche du fer.**

**« J'vais vous dire, si vous v'lez aller à la citadelle, v'zaller vous faire r'garder d'travers. Ya une armée, pas mal grande, j'vous dirais, qui campe devant les portes. Pas moyen d'y entrer librement. V'zallez vous faire fouiller, arrangés comme ça. »**

**« Et cette armée, savez-vous pourquoi on l'a rassemblée ? Qui la dirige ? »**

**« Bah ! Et pourquoi vous v'lez le savoir, hein ? V'zêtes des curieux, vous... »**

**Jugeant qu'à ce point-ci la conversation devenait dangereuse, l'elfe remercie le paysan et fait signe aux autres.**

**« Que fait-on maintenant ?... »**

**Carl ne prête pas même attention à la question tant il est irrité.**

**« Je te gage ce que tu veux qu'il nous aurait tout révélé si je lui avais placé ma hache sous les yeux ! »**

**« Pourquoi ne l'as-tu pas fait, alors ? » rétorque Mélodie, vexée.**

**« Tu ne m'aurais pas laissé faire, avoue. Tu as toujours été une tête de mule, sœurette, même à la maison. »**

**« Hey ! Ce n'est pas du jeu, ça ! Je m'appelle Yloré ! Souviens-toi en ! »**

**« Parlant de cela, je n'ai toujours pas compris pourquoi tu as voulu incarner un personnage masculin... »**

Je (c'est-à-dire moi, Amélie, la Maître du Jeu) me sens obligée d'intervenir, si je veux maintenir le calme dans l'équipe... et si nous voulons garder l'elfe avec nous jusqu'à la fin de la partie. Je m'apprête à parler, mais Étienne me devance, ramenant la discussion vers leur décision.

« Bon, réfléchissons, nous pouvons passer par le chemin longeant le boisé, ou descendre les rochers et traverser la plaine, à découvert, où nous risquons fort de nous faire remarquer...

« Pas question ! Ce maudit sorcier se jouera encore de nous si par malheur il se trouve dans la citadelle. Il nous apercevra. »

« Nous pourrions tout autant rebrousser chemin... »

« Tomy !!! » grondent-ils en chœur.

LA PLAINE S'ÉTEND SOUS VOS YEUX, EN CONTREBAS, ALORS QUE LE PIED DE LA MONTAGNE, RECOUVERT DE CETTE FORÊT VERT SOMBRE DE LAQUELLE VOUS VENEZ DE SORTIR, LUI CÈDE LA PLACE. À L'HORIZON, UNE CHAÎNE DE MONTAGNES SEMBLE PLAQUÉE SUR LE CIEL PÂLE, PORTANT UN PEU PLUS LOIN LA CITADELLE DU SORCIER. VOUS IGNOREZ ENCORE QUELS DANGERS PEUVENT SURGIR EN CHEMIN. LA PETITE FERME AU TOIT DE CHAUME, LE CHAMP DE BLÉ FRAÎCHEMENT LABOURÉ, LE POTAGER ET LA BASSE-COUR VOUS RAPPELLENT CETTE EXISTENCE TRANQUILLE À LAQUELLE VOUS AVEZ TOUS RENONCÉ LE JOUR OÙ LA REINE VOUS CONFIA CETTE MISSION. UN NOUVEAU LABYRINTHE S'OFFRE À VOUS, PAR LE CHEMIN DÉROBÉ QUI S'ENFONCE DANS LE BOISÉ ET DESCEND VERS LE FLANC OUEST DE LA VILLE FORTIFIÉE. QUE FAITES-VOUS ?

Durant ce trop long entretien entre le mage, le rôdeur, l'elfe et le nain, la demi-orque a visé quelques poules se promenant bonnement dans un petit enclos. Elle s'approche et enjambe la clôture pour frapper l'une des volailles. Le poulet riposte, attaque de son bec les mollets poilus, tourne, vire, volette, bat de l'aile, évite les coups de

massue avec une agilité phénoménale avant de bondir sur son adversaire pour lui lacérer le visage de ses griffes et le souffleter de ses plumes tachetées. Il va triompher, quand soudain...

Je rigole (moi, Amélie, Maître de Jeu). Un coup sur la tête, et le pauvre animal s'écroule, mort, sans même un gloussement.

« Quoi ? fait la barbare devant les regards ahuris de ses compagnons. Moi faim. Manger.»

Au même moment, le halfelin sort de la fermette en sifflotant, les deux mains bien enfouies dans ses poches. Le rôdeur reconnaît tout de suite l'expression de son visage : la fierté de celui qui vient de réussir un bon coup.

« Qu'est-ce que tu as encore fait, petit garnement ? »

« Mais rien, mais rien, voyons. »

À peine a-t-il prononcé ces mots que la femme du paysan ouvre la porte à la volée en gesticulant comme une démente :

« Mes bijoux ! Mes bijoux ! Ce sacripant m'a volé mes bijoux ! »

Tous les regards se tournent vers le halfelin, qui esquisse un sourire en coin.

« Hé hé... nouvel objet acquis...? »

Nouvelle rafale d'insultes.

« Fuyons ! » crie le mage.

\*\*\*

*Ainsi, nos compagnons descendent rapidement dans la plaine, prenant garde de rester à couvert. Parvenus aux abords de la citadelle, nos héros se retrouvent toutefois confrontés à un problème plus délicat que celui d'une fermière hystérique : comment traverser les remparts sans se faire remarquer ? Différentes solutions se proposent, les plus belliqueux prônant une*

*attaque de front, tandis que le mage Éleazar, le barde et le halfelin optent pour la prudence. En vous approchant, cependant, un frisson vous parcourt l'échine.*

*« Je pressens une aura magique, souffle le rôdeur, nous ne pourrons pas nous approcher des remparts aussi aisément. »*

*En effet (vous dis-je, moi, Maître du jeu, à vous aventuriers), il ne vous faut pas plus de cinquante-trois pas avant que le piège ne soit détecté : une barrière magique vous empêche d'avancer.*

*« Ce maudit Sorcier ! grogne le nain. Si je l'attrape... »*

*« Cela prouve que nous sommes sur la bonne voie, remarque le barde plus optimiste. »*

*Le mage ne perd pas de temps : il longe la barrière jusqu'à ce que vous parveniez à un amoncellement de rochers au pied d'une falaise.*

*« Je me demande... fait-il tout bas. Oui... voilà notre chance. Kroom ! »*

*Il lui chuchote quelque chose à l'oreille. La barbare comprend rapidement le plan et, usant de son pouvoir spécial rage, elle démolit la pierre de ses mains nues. Lorsqu'elle parvient au niveau de la protection magique, Éleazar lance son sort de dissipation magique, voyant avec satisfaction la barrière se trouer.*

*« Allons-y, vite ! »*

*Et tandis que la barbare détruit le reste du rocher, vous passez tous les six par la faille de la barrière, dont la magie était suffisamment affaiblie par l'élément à cet endroit pour vous permettre de vous faufiler. À peine Garrôlin a-t-il sauté par le trou que la protection se reforme derrière vous.*

*« Ouf ! Il était moins une... »*

**Évitant les sentinelles grâce à un sort d'invisibilité, vous contournez la citadelle à la recherche d'un endroit moins surveillé quand vous tombez nez à nez avec une foule d'hommes et de femmes miséreux.**

**«Wo !! Mes vieux yeux me jouent des tours, parjeu !»**

**Près de vous, le clochard édenté qui s'est ainsi exclamé vous regarde, bouche bée. Après vous être assuré de son silence (la menace du fer est cette fois efficace), il vous confie avec amertume que ces pauvres gens, dont il fait partie, ont été jetés hors de la ville afin de laisser toute la place aux soldats toujours plus nombreux. Une grande guerre se prépare.**

« Sait-il qui est responsable de cette armée ? »

*Oui... C'est le général Morne-Acier. Personne ne connaît le nom de celui qu'il sert... mais on raconte qu'il s'agit d'un Sorcier très puissant et dangereux.*

« Ça y est ! s'exclame Frédéric. On tient notre ennemi ! »

« Connaît-il un endroit où nous pourrions entrer sans être vus ? demande Mélodie »

*Je réfléchis. Oui, il y a bien un passage, mais si vous voulez le savoir, je veux de la nourriture, deux vêtements propres, et une arme.*

« Ah ! Il marchandise en plus, le misérable ! On n'a pas de temps à perdre avec lui ! »

« Relaxe, Carl-Bogorf. D'accord, on les lui donne. Où se trouve le passage ? »

*Je vous remercie. Il est situé dans une tour de garde, au nord de la ville, et il conduit dans les souterrains de la Citadelle. La porte secrète se trouve à six pierres de distance, à partir du rempart.*

« Parfait ! »

ENTHOUSIASTES, VOUS FILEZ VERS LA TOUR DE GARDE. PRÉFÉRANT ATTAQUER DE NUIT, VOUS ATTENDEZ LE COUCHER DU SOLEIL. VOUS PARVENEZ AINSI APRÈS QUELQUES HEURES PRÈS

D'UNE STRUCTURE CIRCULAIRE, AUX ABORDS DES REMPARTS, ET ENTOURÉE DE MINOTAURES RIVALISANT SANS AUCUN DOUTE PAR LEUR TAILLE ET LEUR IMPRESSIONNANTE MUSCULATURE AVEC LES ANCIENS MERCENAIRES DE L'ÉPERON. QUE FAITES-VOUS ?

« Rappelez-moi d'étriper ce clochard, quand nous le reverrons. Chaaaaaargez !!! »

Après avoir, le plus silencieusement possible, massacré les Minotaures patrouillant à l'extérieur, nos héros enfoncent la porte secrète et terminent le ménage à l'intérieur, éliminant la garde, ne laissant que la tour. Certains parviennent cependant à s'enfuir. Les aventuriers ont peu de temps.

« Vite ! Dépouillez les cadavres de leurs vêtements et revêtez-les ! Ils nous serviront. »

Sitôt dit, sitôt fait.

\*\*\*

*Au moment où Garrôlin, après une inspection fructueuse des aspérités de la pierre pouvant servir de levier, pousse un cri de victoire en entrebâillant la porte du passage secret, Bogorf s'écrie :*

« Hé ! Il en reste encore un ici ! »

**Le pauvre soldat échappé du combat, n'ayant pas eu la chance de fuir, s'était réfugié, tremblant, derrière un tonneau. Le nain bondit vers lui, le forçant à s'accroupir. Le soldat lâche aussitôt ses armes, le suppliant de l'épargner.**

**« Et ça ose se dire soldat ! crache le guerrier avec mépris. »**

**« Ligote-le, Bogorf, il nous servira de guide. »**

**« Ou de bouclier, ricane le nain en s'exécutant. »**

Ainsi, forçant le pleutre à avancer le premier dans le passage sombre, vous vous engouffrez dans les profondeurs de la terre. L'escalier semble interminable. La noirceur est totale.

« J'allume une torche ! déclare Étienne. Que voit-on ? »

Différents tunnels s'enfoncent sous la citadelle. Sur l'une des parois, vous remarquez une gravure étrange : treize femmes siamoises, reliées par les épaules.

« Qu'est-ce que c'est que ça ? Je demande au prisonnier s'il sait de quoi il s'agit, et il est mieux de me répondre ! »

Il vous raconte une légende, celle de la duchesse de Boldia. Bien que tout le monde s'adressât à elle par ce titre singulier, il ne s'agissait pas d'une seule femme, mais de treize, treize sœurs siamoises. Et aux dires du Prince Maspalio, elles étaient toutes plus sensuelles les unes que les autres, ce qui posait un grand problème. C'est pourquoi on confia sa garde à un démon de la race des Opalins.

« D'accord... et à quoi ça nous sert dans notre quête, cette histoire ? À rien ! Alors, passons. »

« Attends, Carl, c'est peut-être un indice. Treize femmes en une seule... Six manuscrits... Et si... »

« N'importe quoi ! Moi je continue ! »

Vous avancez sous la ville, comprenant bientôt que vous pataugez dans les égouts. Vous parvenez cependant à une porte. Que faites-vous ?

« Qui ne tente rien n'a rien. »

Au moment où le nain pose la main sur le bois vermoulu, un jet d'étincelles vient frapper le soldat prisonnier, qui se tord de douleur. Son corps se transforme sous les yeux des héros, il grandit, son dos se cabre, des griffes puissantes remplacent ses mains alors que son visage s'étire en une bouche hideuse, reptilienne. Une onde de son terrible leur vrille les tympan ; le destrakhan a attaqué sans prévenir. Les aventuriers poussent un juron, évitant de justesse les coups de griffe du monstre et ripostant avec toute la force dont ils sont encore capables. Un combat interminable se joue. Quand le reptile s'écroule enfin, le groupe est à demi mort.

« Par Thorin... » siffle le nain sans pouvoir achever sa phrase et en se laissant glisser au sol, sans force, du sang coulant de tous ses membres.

Après avoir arraché une griffe du monstre, vous l'imitiez tous, perdant connaissance.

\*\*\*

*À l'intérieur de la citadelle, la frénésie règne. Le général Morne-Acier, serviteur du Sorcier, a sans doute été alerté de votre présence, ce qui ne vous rassure aucunement. Votre état vous ordonne cependant de vous reposer, et vous espérez que ce délai suffira à vous faire oublier. Vous passez donc le reste de la nuit étendus dans les égouts, reprenant des forces. Après plusieurs heures et quelques potions de soins avalées, vous tentez à nouveau de pousser la porte, prenant garde, cette fois, de désarmer tous les pièges magiques qui s'y trouveraient encore. Vous remontez l'échelle d'un puits, entouré d'arbres noirs dont les branches oscillantes y jettent une lumière rongée, crépusculaire. Constatant l'endroit désert, vous partez à la recherche du mage-alchimiste. **Quand vous trouvez enfin le panneau annonçant son échoppe, il est trop tard. À l'arrière-boutique, le vieil homme baigne dans son sang, le regard terrifié et les lèvres entrouvertes comme sur un avertissement d'outre-tombe : *Quittez cet endroit !****

« Tout est perdu ! déclare Mélodie. Quelqu'un devait savoir le motif de notre visite, et il a mis l'alchimiste hors d'état de nuire. »

« Le meurtrier est peut-être encore ici... remarque Valérie, sur le qui-vive. Quelqu'un peut sonder les alentours ? »

LES FIOLES, LES DISTILLATEURS ET LES BÉCHERS SE SONT FRACASSÉS AU SOL, AU MILIEU DE LIQUIDES BLEUÂTRES ET D'UNE TOUR DE PARCHEMINS EFFONDREE PRÈS DU CORPS. LA MAIN DU MORT EST RESTÉE FERMÉE SUR UN OBJET SEMBLABLE À UNE PETITE CLÉ, TANDIS QUE L'AUTRE EST VAGUEMENT TENDUE VERS UN PETIT COFFRE EN BOIS. QUE FAITES-VOUS ?

La créature ailée fond sur nos héros au premier pas fait en direction du coffret. Reconnaisant le méphite salin, le mage riposte par un sortilège d'eau, faisant tomber le monstre près de sa victime. En quelques coups d'épée et de dague, le guerrier et le demi-elfe taillent le monstre en pièces, mais le mal est fait. Le bruit du combat s'est répercuté à l'extérieur. Sans perdre un instant, le rôdeur saisit le coffre, Garrôlin s'empare de la clé, et tous détalent.

\*\*\*

*Ayant trouvé un lieu sûr, le halfelin désarme le piège dans la serrure du coffre et y fait tourner la clé. **Une fois le couvercle rabattu, un fantôme vous apparaît, parfaite image du mage-alchimiste (il a dû trouver le moyen d'enfermer son âme à l'intérieur du bois...)***

**Le vieux spectre vous fixe de ses yeux brillants comme une flamme et déclare :**

***« Je savais que vous cherchiez à me trouver, envoyés de la Reine... mais le temps joue contre vous. Si vous désirez contrecarrer le Sorcier avant qu'il ne soit trop tard, récupérez le parchemin des dieux. Vous le reconnaîtrez à ses enluminures : vous y verrez le cistre des Accordés, dessiné en mémoire d'Agone qui combattit avec sa musique magique les clavecinistes et faux-accords. Il est gardé dans la bibliothèque du château, ici même à Tournefer. Combiné à certains éléments de votre inventaire, il vous ouvrira la voie vers les manuscrits que vous recherchez... »***

« Quels éléments ? s'étonne Frédéric, en regardant la MJ. »

C'est ce qu'il vous faut découvrir.

« Mais, on n'a pas le droit à un petit indice ? plaide-t-il encore »

Non.

« D'accord, lance Étienne, allons trouver ce fameux parchemin des dieux. »

« Mais comment allons-nous y parvenir ? Toute la garde nous cherche... »

VOUS DÉCIDEZ TOUT DE MÊME DE VOUS DIRIGER VERS LE CENTRE DE LA CITADELLE. CURIEUSEMENT, LES SOLDATS COURENT DANS TOUS LES SENS SUR LES RUES PAVÉES, MAIS SEMBLANT ALARMÉS PAR AUTRE CHOSE QUE VOTRE INTRUSION DANS LA VILLE. LES ARCHERS SE PRÉCIPITENT VERS LES REMPARTS, AUX AGUETS, TANDIS QUE DES BATAILLONS SE FORMENT AUX PORTES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX. QUE FAITES-VOUS ?

Nos aventuriers se faufilent jusqu'au château, utilisant un grappin pour se hisser jusqu'à une fenêtre que Menac parvient à ouvrir. De loin, des bruits de combats confirment leur impression : un ennemi extérieur a attiré l'attention des troupes du Sorcier.

« Parfait ! Profitons-en ! murmure le rôdeur en se glissant dans la pièce vide. »

Sans un bruit, vous emboîtez le pas à votre compagnon. En passant près d'une table où trône un bol de fruits bien juteux, la petite main de Garrôlin en fait disparaître un dans sa besace. Toutes ces aventures donnent faim, après tout.

\*\*\*

*Il vous faut un certain temps avant de découvrir la bibliothèque, évitant les domestiques paniqués et les soldats se précipitant vers les points stratégiques du château pour le protéger.*

**En parcourant les rayons, vous êtes tout de même interpellés par un libraire hystérique (« Qui êtes-vous ?! Que faites-vous ici ?!») que vous abandonnez, bâillonné et ligoté, dans une grande armoire.**

« Bon, je fouille tous les rayons, je cherche les enluminures dont le spectre parlait... »

Laisse-moi, (moi, Amélie) en bonne Maître du jeu que je suis, te décrire ce que tu vois... Les rayons sinueux te laissent avec l'impression d'avancer dans le réseau dédaléen des Trabouliennes, où se dissimulait anciennement la guilde du Prince farfadet. Tu regardes sans

succès sur les étagères, entre les volumes divers. Parvenu à ce qui te semble le sixième corridor, un jet de détection est lancé. Tu le réussis.

« Génial ! s'enthousiasme Tomy. J'ai donc trouvé le parchemin ? Je l'ouvre !! Qu'est-ce que je vois ? »

Quelques lignes, écrites dans une langue que tu ne connais pas.

« Je m'empresse de jeter un sort de *Compréhension des langages*, déclare Mélodie »

Ton sort réussit. À votre grande satisfaction, le parchemin des dieux explique, sans détour, l'art de fabriquer une copie des manuscrits du Vortex.

« Euréka ! Vite ! Éleazar, prend la plume de la fée historienne et l'Équerre de l'Observatoire... »

COMME LE MAGE S'APPRÊTE À S'EXÉCUTER, TOUTEFOIS, LA PORTE DE LA PIÈCE S'OUVRE À LA VOLÉE ET UN FLOT DE SOLDATS S'ENGOUFFRE ENTRE LES RAYONS. ILS SONT DES DIZAINES, DES CENTAINES PEUT-ÊTRE, À L'EXTÉRIEUR, ET VOUS ENCERCLENT. VOUS IGNOREZ ENCORE QUI A REMARQUÉ VOTRE PRÉSENCE ET DONNÉ L'ALERTE. DEVANT VOUS, UN HOMME AUX ATOURS DE GÉNÉRAL S'APPROCHE, VOUS MENAÇANT DE SON ARME. QUE FAITES-VOUS ?

« Eh bien ! crache le nain. Peu importe ce qui les détournait de nous, cette cible ne les intéresse plus. Prêts, compagnons ? »

« Mais... nous ne pouvons pas les combattre, proteste l'elfe, ils sont beaucoup trop nombreux. »

« Avons-nous le choix ? Éleazar, je te conseille de t'activer ! Nous les retiendrons le plus longtemps possible. À l'attaaaaaaque !! »

Et alors que les épées s'entrechoquent dans un combat qu'ils n'auraient probablement jamais dû commencer, le mage place l'Équerre sur le parchemin, traçant au moyen de la plume une spirale parfaite. Quand le manuscrit se met à luire, indiquant sa réussite et votre acquisition d'un objet magique précieux, une fumée violette vous enveloppe brusquement... et vous disparaissent.

\*\*\* Entre-deux chapitre \*\*\*

*Entraînés par le parchemin des dieux, nos aventuriers sont transportés dans un monde étrange. Une caverne immense, aux parois anormalement hétéroclites : un agencement de pierres bleues, vertes, orangées striées de noir et de gris, parfois brillantes, parfois mates et semblant s'étendre dans toutes les directions. Près d'un kilomètre au-dessus de leur tête, le plafond plusieurs fois voûté de ce réseau souterrain donne la vague impression de contempler une cathédrale de géants. C'est en ces terres inconnues que la quête de nos héros se poursuit...*

\*\*\*

## **Chapitre 4 : Au royaume des Muses**

« Aaahhhwwgg..... où sommes-nous ? »

Vous vous êtes éveillés au centre d'un cercle de menhirs soigneusement disposés. Alors que vous reprenez à peine vos esprits, une explosion retentit, semblant provenir du tréfonds de ce royaume souterrain. Des éclats de lumière ont jailli d'un même point, très loin derrière les dents de rochers. L'un d'eux atterrit avec fracas près de vous, et à votre grande surprise, la barbare s'y précipite, revenant bientôt avec, dans ses mains, un morceau de miroir.

*« Ça alors... fait Garrôlin en s'approchant pour l'admirer.*

*« N'y touchez pas, les prévient le mage, je perçois en cet objet un aura magique puissant. »*

*À ces mots, des images, d'abord floues, comme entourées d'une fumée blanche, puis de plus en plus claires, vacillent dans le miroir. Des images de tremblements de terre et de volcans, ravageant les villages. Celles-ci disparaissent bientôt, laissant apparaître celle du parchemin des dieux. On peut maintenant y lire ces mots : Par moi vous les trouverez ; Par moi vous les gouvernez ; Par moi vous les amènerez tous, et dans les ténèbres, les lierez. Circonspects, vous échangez un regard, vous demandant ce que signifie cette nouvelle énigme.*

*« Peu importe où nous sommes, déclare enfin le mage, nous venons de découvrir la clé qui nous mènera au Sorcier et aux cinq autres manuscrits du Vortex ! »*

*« C'est étrange tout de même, murmure l'elfe, cette énigme me donne un vague sentiment de déjà vu... »*

**Des hurlements les font sursauter. Bientôt, une meute de worgs apparaît entre les rochers, montrant les crocs, avançant féroce­ment. Nos héros dégainent aussitôt leurs armes contre l'ennemi qui les encercle. Les monstres**

canins bondissent tour à tour, leurs gueules claquent, mais ils s'éloignent rapidement sous la menace du fer. Le combat s'intensifie, le sang coule et les dés roulent des deux côtés... Jusqu'à ce qu'une boule de feu tourbillonnante lancée par Éleazar achève les derniers spécimens qui s'écroulent au sol, la fourrure roussie.

« Bien fait ! grogne le nain en rangeant sa hache. »

**« Mais dans quelle contrée maudite sommes-nous tombés... »**

**« Si vous voulez le savoir, dévoilez votre identité, étrangers ! »**

**Nos aventuriers se retournent, surpris, vers la voix de stentor qui a répondu au grognement du rôdeur. Décidément, ce pays ne leur accorde pas un instant de repos !**

**Un groupe de centaures, aux yeux brillants comme du bronze en fusion, les dévisage.**

**« Qui êtes-vous ? demande le rôdeur demi-elfe, méfiant. »**

**« Répondez d'abord. »**

**« Nous sommes des voyageurs... dit le mage en calmant de la main ses compagnons. Nous sommes à la poursuite d'un voleur... »**

**Lorsqu'il eut fini de leur expliquer la situation, les centaures baissent leur garde.**

**« On nous appelle les Patrouilleurs, commence l'un d'eux. Nous sommes chargés par les grands Esprits de veiller sur ces terres. Si vous venez en paix, suivez-vous, nous vous conduirons à la reine harpie. Elle décidera de votre sort. »**

COMPRENANT QUE VOUS N'AVEZ GUÈRE LE CHOIX, ET ESPÉRANT OBTENIR DAVANTAGE D'INFORMATIONS SUR CE PAYS SOUTERRAIN, VOUS VOUS LAISSEZ ESCORTER PAR LES PATROUILLEURS. ALORS QUE VOUS CIRCULEZ PARMIS LES IMMENSES ROCHERS, PARVENANT PARFOIS DEVANT DES GOUFFRES OÙ VOUS POUVEZ CONTEMPLER LES CHEMINS SINUEUX MENANT À CE QUE VOUS DEVINEZ ÊTRE DES VILLAGES, LES REPAIRES DE MILLE ET UNE TRIBUS INCONNUES, TOUTES LES PAROIS DE CE MONDE SOUTERRAIN SE METTENT À TREMBLER. VOUS EN

IGNOREZ LA CAUSE. VOUS IGNOREZ D'AILLEURS ENCORE OÙ VOUS VOUS TROUVEZ, ET L'ON VOUS CONDUIT VERS UN MONTICULE SEMBLABLE À UN ORGUE COLOSSAL D'OÙ PROVIENNENT DES BRUITS DE VOLIÈRE. QUE FAITES-VOUS ?

« Sort le journal, Val ! On a quelques petites choses à y inscrire... »

La joueuse sort prestement de son sac un carnet de cuir noir, avec un fermoir à lacet.

« O.K. résumons... le parchemin des dieux nous a fait échapper aux gardes de Tournefer pour nous transporter dans un monde souterrain inconnu, répète Étienne. Il existe des centaures nommés Patrouilleurs, et des Esprits, dont nous ignorons tout encore.

« Je mets ma main au feu que c'est encore l'œuvre du Sorcier, note Carl en grimaçant. »

« Croyez-vous qu'il ait déjà trouvé les cinq autres manuscrits? demande Valérie. On était censés les débusquer avant lui, mais on dirait que le parchemin des dieux nous en a empêchés. »

« Et impossible de nous inciser la paume de manière à conjurer un démon ailé capable de nous libérer de cette prison, n'est-ce pas ? lance Tomy d'un air taquin. »

Non, en effet. Aucun de vous ne possède les qualités d'un conjurateur. Et vous n'êtes pas dans les *Chroniques des Crépusculaires*.

« En tout cas, on ne peut plus reculer, note Frédéric. Alors, espérons qu'on arrive à temps et que ces harpies puissent nous aider... »

\*\*\*

Les centaures vous ont laissé entre les mains des guerrières harpies, dames mi-oiseaux plutôt agressives qui vous fouillent et vous obligent à retirer armes et armures (pures mesures de sécurité), avant de vous revêtir de ce qu'elles nomment « la tunique des visiteurs », objet que vous pourrez conserver. *Ce n'est qu'ainsi accoutrés, et après avoir reçu l'assurance que tous*

*vos effets vous seraient rendus par la suite (le nain était en effet au bord de l'hystérie en les voyant emporter sa hache), que vous êtes introduits devant la reine. Une série d'énigmes vous est chantée, afin de vérifier vos motifs ; certaines mélodies vous embrouillent l'esprit, mais heureusement, vous parvenez à répondre à chacune d'elle justement. Après quoi, satisfaites, les Oiseaux-Musiciennes vous sifflent d'entrer.*

En pénétrant dans la vaste pièce, le morceau de miroir dans la besace du voleur s'illumine à nouveau. Lorsque nos héros y jettent l'œil, ils en demeurent pétrifiés de stupeur : tous aperçoivent des villes assiégées, des plaines remplies de soldats parés pour la guerre. Des combats éclatent en tous lieux, des massacres plus terribles que ceux du temps d'Agone, à la cathédrale d'Adelguène. Des armées de toutes les races – hommes, elfes, nains, ogres, dragons et gobelours – se sont soulevées les unes contre les autres. Si certains royaumes résistent aux assauts de leurs envahisseurs, d'autres citadelles deviennent la proie des flammes. Horrifiés, les aventuriers reconnaissent avec horreur leur monde, leur pays... et leurs familles.

**« Le monde de la surface est en train de s'écrouler. »**

**Le croassement de la reine harpie vous arrache à cette alarmante vision. Imposante, elle darde sur vous ses grands yeux noirs. Des pattes griffues remplacent ses mains, et des plumes d'aigles couvrent ses ailes, sa taille et sa tête, sur laquelle brille une gemme rouge.**

**« La musique a pris des accents militaires, et le royaume des Muses se détruit. Qui êtes-vous, étrangers ? Que voulez-vous ? »**

**« Empêcher un bouleversement plus grand de notre univers... et du vôtre. »**

**Le mage a opté pour une tactique directe. La scène apocalyptique à laquelle vous venez d'assister vous a convaincu : le Sorcier est tout près d'atteindre son but. Le**

**temps joue désormais contre vous ! Après un instant de surprise, un sourire narquois tire les lèvres de la reine**

**« Et comment comptez-vous vous y prendre ? siffle-t-elle »**

**Le mage ouvre la bouche, mais la referme aussitôt. Vous ignorez tout de ce lieu, et vous n'avez aucune idée de l'endroit où peut se cacher le Sorcier, en supposant qu'il soit toujours quelque part ici. Profitant de votre silence, la reine s'envole et vous montre de la griffe son royaume.**

**« Si vous désirez sauver mon peuple, je vous propose un marché. Regardez ! Regardez ces roues, semblables à celles des vieilles. Elles ne tournent plus depuis que les tritons nous refusent leurs flots. Je veux savoir pourquoi. Mais notre peuple craint de voler hors de la cité désormais. Le royaume des Muses est devenu dangereux. Ramenez-nous l'eau, et nous vous aiderons à achever votre quête. »**

LA REINE HARPIE SE TIENT DEVANT VOUS, ATTENDANT VOTRE RÉPONSE. VOUS OBSERVEZ LE RÉSEAU DE CANAUX, MAINTENANT À SEC, QUI SILLONNENT LA VILLE. QUE FAITES-VOUS ?

« Attendez une minute ! Est-ce qu'elle peut répondre à quelques-unes de nos questions ? s'enquiert Valérie. Le royaume des Muses, c'est son pays ? Et l'explosion de tout à l'heure, ça venait d'où ? »

La reine ne répondra à aucune de vos questions. Son marché est à prendre ou à laisser ; elle vous dira où se trouvent les tritons, mais rien d'autre avant que l'eau ne soit revenue dans sa ville.

« La garce ! Moi, je dis qu'on s'en va et qu'on trouve quelqu'un d'autre pour nous aider ! propose Carl. »

« Ton avatar partirait sans sa hache ? demande Mélodie, moqueuse. »

« De toute façon, note Étienne, c'est le seul moyen de savoir si le Sorcier se promène encore par ici. »

« Arg ! C'est vrai... Bon ! On y va ! En espérant que ce royal volatile ne se joue pas de nous... »

\*\*\*

Après avoir été raccompagnés par les harpies à la porte de la citadelle, et les gardes vous ayant rendu vos armes, vous repartez explorer ces contrées rocheuses, empruntant d'étroits sentiers souvent envahis par les ténèbres, d'autres fois éclairés par quelques champignons phosphorescents. *Vous errez ainsi longuement, cherchant un indice pour l'avancement de votre quête, quand vous croisez un second cratère, dans lequel brille un autre éclat de miroir. Le lien possible entre les morceaux de verres brisés et l'explosion inexplicquée à votre arrivée commence à se profiler en votre mémoire. Progressant depuis plusieurs heures entre les plateaux rocheux et les stalagmites, vous ne remarquez pas le mécanisme incrusté dans la paroi d'un détroit. Le piège se déclenche.*

« Attention ! »

*Une grêle de feu se précipite de la falaise en votre direction. Vous évitez de justesse les projectiles brûlants, certains vous frôlant tout de même, laissant vos vêtements un peu mal en point.*

« Mais d'où venaient-ils donc ? »

*Vous levez les yeux. Sur les deux versants du détroit, deux sculptures sont apparues : des hommes casqués, l'un jeune, l'autre vieux, vêtus de longues tuniques, le bras levé présentant la paume en signe d'interdiction de passage.*

« Je ne sais pas pour vous, lance l'elfe, mais moi, je ne me risque pas dans ce passage ! »

« Et pourquoi pas ? réplique le nain en se frottant les mains. Il pourrait y avoir de l'action là-bas. »

Un cri s'élevant à leur droite convainc les aventuriers d'abandonner le détroit pour se précipiter vers la source de la voix. Ils frissonnent en découvrant une horde de worgs entourant ce qui ressemble à un enfant perché sur une saillie rocheuse. Sans perdre un instant, nos héros se lancent dans la bataille, les épées tournant en moulinet au-dessus des têtes. Délaissant leur proie effrayée pour les intrus, les loups des enfers bondissent, crocs devant, s'élançant vers le combat et la mort. **Quand la fourrure de la dernière bête retombe au sol, l'enfant observe ses sauveurs avec émerveillement et gratitude. Il descend prestement. Vous remarquez à ce moment votre méprise: il s'agit d'un gnome. La taille vous avait trompée.**

« **Vous... je vous dois la vie ! déclare la petite créature en se prosternant.** »

« **Que faisais-tu ici ? Je croyais que tous les habitants de ce pays craignaient de sortir de leur cité...** »

**Le gnome hoche la tête.**

« **J'étais venu prier...** »

« **Seul ?? Ce n'est pas prudent.** »

« **Il n'y a plus d'eau sur ces terres. Les Esprits nous ont quittés. Je devais au moins tenter de les ramener. Mais venez ! ajoute-t-il d'un air enthousiasme. Je vous conduis chez les miens.** »

VOUS SUIVEZ LE GNOME JUSQU'À SA CITÉ. VOUS DÉCOUVREZ AINSI DES MACHINERIES COMPLEXES, ÉTRANGEMENT SEMBLABLES AU SYSTÈME DE L'OBSERVATOIRE, ET PLUS ASTUCIEUSES ENCORE QUE L'ORGUE D'ARAKNIR, POURTANT MAGIQUE. POUR AVOIR SAUVÉ LA VIE AU PRÊTRE DE LA VILLE, LE ROI DES GNOMES VOUS OFFRE SA RECONNAISSANCE ÉTERNELLE.

IL VOUS DEMANDE CE QUE VOUS DÉSIREZ, ET S'IL PEUT VOUS AIDER D'UNE MANIÈRE QUELCONQUE. QUE FAITES-VOUS ?

« On lui demande s'il a aperçu un Sorcier dans les environs. »

« Attends, Carl. Il ne faut pas gaspiller notre chance. Peut-on lui poser certaines questions ? Où menait le passage devant lequel on s'est arrêté tout à l'heure ? »

Bien sûr. C'est l'entrée du domaine des salamandres. Les deux peuples s'entendent très bien. Ils n'hésitent jamais à allier leurs forces et à faire du commerce.

« Et a-t-il entendu une explosion récemment ? »

Oui, elle provenait de l'îlot central... là où se dresse le portail menant aux abysses inférieurs.

« Un portail ??? s'écrit Tomy. C'est sûrement par là que le Sorcier est parti !! »

« Du calme. Et le roi des gnomes, sait-il comment l'ouvrir, ce portail ? »

Si vous désirez y passer, les neuf muses doivent vous donner leur bénédiction. Si les peuples qui les révèrent prient en votre faveur, alors vous n'aurez aucun problème.

« Bon ! Des prières ! Et puis quoi encore ! soupire Carl. »

« En tout cas, nous avons un allié ici, remarque Étienne. J'ignore comment le Sorcier a pu passer, mais nous, nous avons encore du pain sur la planche ! En route ! »

Vers les tritons.

\*\*\*

Les gnomes ont tenu à leur fournir une escorte jusqu'à la citadelle des tritons, mais les aventuriers espèrent fort ne plus tomber sur d'autres hordes sanguinaires... Sur la route, un troisième cratère attire leur attention, et nos héros ne mettent que peu de temps à dénicher l'éclat de verre logé dans la pierre. L'ayant enfoui dans leur besace, ils en ressortent

prestement le parchemin des dieux, sur lequel ils trouvent dévoilée une autre portion de l'énigme.

*« Il nous manque encore plusieurs morceaux avant de pouvoir envisager de résoudre ce mystère », note le mage.*

*Ils marchent ainsi, interloqués, près d'un cours d'eau, sans remarquer les douze paires d'yeux globuleux qui les fixent.*

*« Mais... j'y pense, peut-être pourrions-nous... »*

Le halfelin est coupé au beau milieu de sa phrase, quand un tentacule s'enroulant autour de sa cheville le soulève brusquement dans les airs.

**« AHHHHHHHHHHH !!!! Aidez-moi !!! »**

Alarmés, tous les compagnons dégainent leurs armes.

**« Compagnons, chargez !! »**

Les épées sifflent, frappent violemment les tentacules du monstre, dont la gueule vient de percer la surface. Les flèches se logent dans la chair visqueuse. Un hurlement, et les membres dégoulinants de sang noir tentent d'écraser nos héros. Quand l'un des projectiles du barde l'atteint en plein œil, le monstre s'effondre. Haletants, nos aventuriers se laissent glisser par terre. **Ils peuvent à peine reprendre leur souffle qu'un bataillon de créatures humanoïdes et amphibiennes sortent de l'eau et les entourent.**

**« Vous réussirez à tuer grande pieuvre ! s'exclame l'un des tritons. Vous très braves ! »**

**« Eux reproduire scène du grand Esprit » murmure un autre à son compagnon. Eux certainement pouvoir aider nous. »**

**Les aventuriers restent un moment ébahis quand le mage décide de répondre.**

**« Que dites-vous ? De quel esprit parlez-vous ? »**

**« Vous venir avec nous. »**

SANS TROP COMPRENDRE, VOUS SUIVEZ LES TRITONS JUSQU'À L'EMBOUCHURE D'UNE RIVIÈRE. MALGRÉ L'ÉROSION DE LA FALAISE, TÉMOIGNANT DE LA PRÉSENCE, JADIS, D'UNE CHUTE ABONDANTE, UN SIMPLE FILET D'EAU EN COULE, BIEN INSUFFISANT POUR ALIMENTER LES CONTRÉES PLUS BASSES. SUIVANT LE DOIGT POINTÉ DU CHEF TRITON, VOUS L'APERCEVEZ ENFIN. UNE MASSE GLUANTE, MOUVANTE, ÉNORME, SE VAUTRE DANS LA RIVIÈRE, ASPIRANT L'EAU À GRANDE LAPÉE, TELLE UNE CHARYBDE IMMONDE. ON AURAIT DIT UNE VERRUE, UN ABCÈS GIGANTESQUE, MENAÇANT D'ÉCLATER ET D'INFECTER DE SON PUS L'UNIVERS ENTIER. VOUS SAVEZ QU'UN COMBAT AVEC CETTE CHOSE VOUS LAISSERA PLUS MAL EN POINT QU'UNE ÂME DANS LA FUSÉE DE L'ARTIFICIER. QUE FAITES-VOUS ?

« C'est sûrement pour ça que les harpies n'ont plus d'eau » comprend Tomy.

« Alors... nous devons la détruire, n'est-ce pas ? »

Ce serait une déduction plus que logique.

« Mais on n'arrivera jamais à bout de cette horreur ! »

« Du calme, Mélo. Réfléchis. Il faut trouver un moyen... »

« Peut-être que les gnomes et les salamandres pourraient nous aider, propose Frédéric. Moi, je dis qu'on retourne les voir. »

Est-ce là la décision du groupe ?

« Oui ! » s'écrient-ils en chœur.

Alors, allons-y.

\*\*\*

« Voilà qui vous sera utile. »

Les gnomes ont envoyé une délégation chez les salamandres pour leur demander leur feu le plus efficace. Ce que les petites créatures ont fabriqué avec celui-ci semble plus meurtrier que

les flammes ayant ravagé le collège du Souffre-Jour, le jour où Diurne se laissa mourir. Vous prenez l'arme en remerciant vos alliés et repartez avec votre butin vers la rivière des tritons.

*« Mais comment pourrons-nous la détruire sans qu'elle ne répande partout les morceaux de sa carcasse putréfiée ? »*

*« Qu'est-il écrit sur les sphères que les gnomes nous ont données? » demande Garrôlin, qui a remarqué les petites inscriptions sur les armatures. Le demi-elfe, qui les transporte, y jette un œil. Il y voit les symboles suivants :*

*panta purw katarsia*

*Les lèvres du barde remuent aussitôt sur l'incantation qui lui révélera la signification de cette langue étrange...*

*« Tout sera purifié par le feu ! » déclare-t-il*

*Échangeant un sourire, vous accélérez le pas jusqu'au rivage où l'eau se fracasse contre la masse gluante.*

*« Il faut nous trouver un point d'attaque... »*

**Mais déjà, Garrôlin a visé une protubérance rocheuse, en haut de laquelle se tord un arbre presque sec, et a commencé à l'escalader. Il se suspend d'une main : la créature se meut au-dessous de lui. Ayant hurlé à ses compagnons de lui donner l'une des sphères brûlantes, il la laisse tomber sur le crâne du mollusque. En un hurlement sourd et terrible, le monstre se tord de douleur. L'arme des salamandres a percé dans son cuir un trou béant dont le fond rougissant encore comme des braises le ronge apparemment de l'intérieur.**

**« Encore ! »**

**Les compagnons redoublent d'ardeur. Les sphères pleuvent sur la masse immonde, dont les tortillements et les gargouillis redoublent. Les plaies laissent bientôt apparaître des vers livides et des liquides purulents dont l'odeur**

vous soulève le cœur (Vite ! Une potion antipoison !). Quand la dernière sphère heurte enfin le crâne du mollusque infâme, toute la carcasse prend soudainement feu. L'incendie continue bien après que le corps se soit affaissé, perdant, en un bruit de succion, toute prise sur les rochers... et allant éclater au bas de la chute. **En voyant le monstre se désagréger et libérer le flot de la rivière, coulant à nouveau vers les terres basses, tous les tritons massés sur la rive poussent un cri de victoire, saluant de loin les aventuriers de leurs «vivats !»**

**«Nous redevables à jamais envers vous, étrangers. Faites bonne route.»**

VOUS JETEZ UN ŒIL EN CONTREBAS. LA MONSTRUEUSE INFECTION S'EST DÉSINTÉGRÉE, BRÛLÉE PAR LES FLAMMES DES SALAMANDRES. LE POISON QUI EN SORTAIT A ÉTÉ NEUTRALISÉ PAR LA PUISSANCE DU FEU. SUR LES ROCHERS, LES MEMBRES ÉCARTELÉS DE LA BÊTE ONT LAISSÉ À JAMAIS UNE MARQUE DORÉE, TANDIS QUE PLUS LOIN, AU CENTRE DU ROYAUME DES MUSES, VOUS APERCEVEZ ENFIN L'ÉCLAT DE VOTRE DESTINATION. QUE FAITES-VOUS ?

« Nous retournons voir les harpies, propose aussitôt Carl, et nous la forçons à nous aider à ouvrir ce fichu portail ! Elle ne pourra plus refuser maintenant ! »

« Et on court derrière le Sorcier, qui doit déjà être rendu assez loin. Je parie qu'il a fait exprès de nous ralentir. Il a empoisonné les muses pour nous empêcher d'avancer. Grrrrrr, grogne Valérie. »

« Tu crois vraiment que c'est lui qui a placé cette... chose-là ?

« En tout cas, j'ai fichtrement hâte de lui donner une volée à celui-là ! grince Mélodie. »

\*\*\*

Avec l'aide des harpies, des tritons, des gnomes et des salamandres, qui ont finalement accepté de se joindre à vous, les quelques éclats de verre encore dispersés dans le royaume entrent rapidement en votre possession. *Vos alliés vous conduisent alors sur l'îlot central, où*

*se dresse un miroir immense, dont la surface craquelée semble avoir été victime d'un coup terrible. Mais sur le cadre sont gravés des mots qui ne vous laissent aucun doute sur sa véritable utilité : vous contemplez le portail pouvant vous amener aux abysses inférieurs.*

*« Nous y voilà... murmure Éleazar »*

*L'un après l'autre, vous vous avancez, portant l'une des pièces manquant du miroir, insérant chacune d'elle à sa place, tel un grand puzzle, tandis que derrière vous, les représentants des quatre peuples élèvent une prière à leurs muses. Quand la surface s'illumine enfin, les éclairs qui en sortent surprennent les compagnons. Ils cherchent aussitôt, par réflexe, à combattre la magie du miroir, mais comprennent rapidement que la lutte est inutile : la transformation a commencé. Les héros se sentent enveloppés par cet éclat toujours plus intense, toujours plus dense, quand plusieurs figures fantomatiques se mettent à danser autour d'eux. Les Muses.*

**« N'ayez crainte, grands voyageurs, souffle l'un des spectres. Votre quête tire bientôt à sa fin. Celui que vous recherchez n'est pas loin... »**

**« Mais il ne se laissera pas déjouer aisément, les prévient une voix grondante, soyez prudents. Si vous échouez, le monde sombrera dans les ténèbres... et le chaos. »**

ET ALORS QUE LES MUSES VOUS QUITTENT, VOUS OUVRANT LE PASSAGE VERS LES ABYSSES OÙ VOTRE COURSE CONTINUERA, TOUT AUTOUR DE VOUS, LE PAYSAGE COMMENCE À BASCULER. LES COULEURS S'EMBROUILLENT, VOTRE CORPS SEMBLE SE LIQUÉFIER.

ET LE PARCHEMIN, QUE VOUS AVIEZ CONFONDU AVEC LE SEPTIÈME MANUSCRIT DU VORTEX, CAPABLE DE RÉUNIR TOUS LES AUTRES, SE DÉSINTÈGRE. QUE FAITES-VOUS ?

**« Quoi ??? C'est une blague !! On s'est fait rouler ?? »**

Comme des dés, oui.

**« Tu n'es pas drôle, Amélie. »**

« Mais alors, s'inquiète Frédéric, si le parchemin des dieux n'était pas le septième manuscrit, comment allons-nous récupérer les cinq autres manuscrits ? Comment pourrions-nous savoir où se cache le Sorcier ? »

Vous le saurez bientôt. Les jeux sont faits. Vous tombez.

## **Chapitre 5 : Le temple des deux Héros**

« J'arrive pas à y croire ! Tout ce temps-là, on aurait suivi un parchemin bidon ? lance Carl, hébété. »

« Mais... note Valérie, si on s'est fait rouler, pourquoi le parchemin des dieux nous a-t-il conduits ici ? Cette histoire me paraît louche. Et si on fonçait droit dans un piège ? »

« Kroom a raison ! lance Tomy. Comment pouvons-nous savoir si le Sorcier est vraiment par ici ? Et s'il ne nous prépare pas quelque mauvais coup ? »

« Peu importe ! On ne peut plus reculer. Où sommes-nous maintenant ? demande Étienne à la Maître de Jeu. Est-ce qu'on a atteint les abysses ? »

C'est ce dont vous avez l'impression, oui.

L'endroit où nos aventuriers ont atterri est aussi rocheux que le royaume des Muses, mais une lueur rougeâtre paraît à l'horizon, témoignant de la présence de flammes. Après avoir fait quelques pas, les héros aperçoivent, au sol, un délicat pendentif en cristal.

« Wow ! Mais c'est magnifique ! lance Garrôlin en se jetant dessus pour le prendre. Je me demande à qui il appartenait... »

COMME VOUS N'APERCEVEZ PERSONNE, VOUS DÉCIDEZ D'EMPRUNTER LE SEUL CHEMIN PRATICABLE QUI SE DÉROULE DEVANT VOUS. AINSI, VOUS VOUS RETROUVEZ BIENTÔT SUR LA RIVE D'UNE RIVIÈRE DONT LE FLOT VERDÂTRE NE VOUS INSPIRE PAS CONFIANCE. LE COURS

D'EAU SEMBLE BIFURQUER, LOIN SUR VOTRE DROITE, SE PERDANT DANS LA BRUME, TANDIS QU'À VOTRE GAUCHE, DES ROCHERS SE DÉCOUPANT SUR L'HORIZON FLAMBOYANT PARRAISSENT OBSTRUER LA VOIE. QUE FAITES-VOUS ?

*Vous scrutez la plage un instant. Des traces sur le sable attirent votre regard. Elles mènent à un rocher à moitié immergé, puis disparaissent.*

*« Quelqu'un est venu ici, et il a réussi à traverser, remarque le mage en réfléchissant »*

*« Ou il s'est noyé ! »*

*Le rôdeur ne les écoute plus. Il s'est penché vers le rocher et l'examine attentivement, glissant ses doigts sur toutes les aspérités. Soudain, il se tourne vers le halfelin :*

*« Vite ! Prête-moi le pendentif que tu viens de trouver. »*

*À contrecœur, Garrôlin le lui tend, alors que Menac El Quehpar s'empresse d'en incruster la pointe dans un trou percé dans la pierre. Aussitôt, une lumière se met à courir sur celle-ci, se jetant à l'eau jusqu'à former un pont bien réel. L'elfe, le nain et la demi-orque félicitent leur compagnon et s'avancent prudemment sur la structure magique, espérant qu'elle ne disparaisse pas à mi-chemin. Garrôlin a tout juste le temps de récupérer le pendentif et de traverser.*

**« Alors, où allons-nous à présent ? »**

**« Si nous avons à notre disposition tout un orphelinat de petits espions pour retrouver la personne que nous cherchons, la tâche serait plus aisée, ricane Bogorf. Mais j'ai bien l'impression qu'il nous faudra trouver un autre moyen de rejoindre le Sorcier... »**

**À cet instant, vous vous arrêtez net. Un homme encapuchonné vient d'apparaître sur le sentier et vous dévisage.**

**« Vous ne devriez pas être ici, gens de la surface... »**

**Sa voix sifflante vous glace le sang. Sans vous laisser le temps de vous défendre, il lève les bras en criant :**

**« Préparez-vous à mourir. Pour le Créateur ! »**

Le sort lancé frappe de plein fouet la demi-orque, qui tombe à la renverse en un cri de rage. Mais Éleazar et Yloré préparent déjà leur riposte. Bogorf le nain, Menac et Garrôlin, quant à eux, se jettent sur l'inconnu, ignorant s'ils se hâtent vers leur mort. Leurs épées rencontrent une protection magique. Les dés roulent sans fin, nos héros encaissent les coups... jusqu'à ce que le bouclier magique de l'inconnu vacille enfin. Profitant de sa faiblesse, le barde lance une flèche empoisonnée qui jette son adversaire à terre, vaincu. Poussant un cri de rage, l'homme s'effondre sur le sol.

\*\*\*

« Est-ce que c'était le Sorcier ? Est-ce que vous pensez que c'était le Sorcier ? »

« Calme-toi, Tomy. C'est impossible qu'on ait réussi à triompher de notre principal ennemi aussi facilement. D'ailleurs, la quête aurait été terminée. »

En effet.

« Je l'observe. Y a-t-il un signe particulier sur lui ? »

Sa tunique à capuchon est brodée de petites spirales violacées. Son vêtement est retenu par une corde brute.

« Il est habillé comme un moine, remarque Valérie. »

« L'un des adeptes de ce mystérieux culte au Créateur peut-être ? suggère Frédéric. Il l'a mentionné avant de nous attaquer. »

« Je me demande de qui il s'agissait... s'interroge Étienne. Il a peut-être un objet intéressant sur lui ! Je le fouille. »

Le mage se penche vers la dépouille, écartant les pans de la robe sombre et vidant les larges poches de leur contenu. Il y découvre un escargot de marbre vert et un palanthir – une pierre de vision, qui lui a sans doute permis de retrouver nos aventuriers – et une petite missive.

AUTOUR DE VOUS, LE PAYSAGE S'EST MODIFIÉ. LES OMBRES VACILLEN, MENAÇANTES. DE LÀ OÙ VOUS ÊTES, VOUS POUVEZ APERCEVOIR UN PEU PLUS DU PAYS, EN CONTREBAS. LA RIVIÈRE QUE VOUS AVEZ TRAVERSÉE N'ÉTAIT QUE LA PREMIÈRE : TROIS AUTRES COURS D'EAU – PEUT-ÊTRE PLUS, CAR LE RESTE EST PERDU DANS LE BROUILLARD – SILLONNENT LE TERRITOIRE, SUIVANT LA COURBE D'UN ARC. DEVANT VOUS, LE CHEMIN SE SÉPARE EN TROIS BRANCHES. QUE FAITES-VOUS ?

*Avant d'aller plus loin, le mage propose de jeter un œil au bout de parchemin trouvé dans la poche du moine. Ces mots y sont écrits en langue commune :*

Le Projet du Créateur se réalisera bientôt.

Empêchez-les de découvrir le véritable septième manuscrit ! Ils ne doivent pas franchir l'enceinte du temple.

*« Je mettrais ma main au feu que cet assassin a été mandaté par notre principale cible ! lance le rôdeur. »*

*« Et à ce que je vois, il veut nous empêcher d'avancer, déclare le barde en balayant du regard les alentours. C'est bon signe, compagnons ! »*

*« Alors, que fait-on ? redemande Garrôlin. La route se divise, et nous ne savons pas où chaque sentier mène... »*

*« Moi j'avance tout droit ! clame Bogorfen s'engageant sur la voie du centre. Qui m'aime me suive ! »*

*Les autres lui emboîtent le pas, prudents. Nos aventuriers se retrouvent bientôt à patauger dans des marécages, prenant garde de ne poser le pied que sur un endroit solide.*

« Mais c'est un véritable labyrinthe ! s'exclame l'elfe en retirant prestement sa botte d'une motte visqueuse. »

Le rôdeur, lui, devient soudain livide.

« Non... c'est un piège ! Fuyez ! »

Jaillissant soudain des étangs nauséabonds, des algues s'élancent vers les voyageurs, cherchant à leur enserrer les jambes pour les faire trébucher. L'un des aventuriers a dû poser son pied au mauvais endroit, déclenchant le sortilège. Vous vous éloignez le plus rapidement possible de cet endroit, laissant derrière vous un nid de lianes remuantes qui ne peuvent vous suivre. **À bout de souffle, vous vous asseyez sur un monticule. Vous avez plus d'une fois failli perdre pied et glisser dans les mares, sans réaliser les conséquences d'une chute et le danger que vous avez évité. À peine avez-vous repris vos esprits qu'une voix s'élève à vos oreilles :**

**« Ne... suivez pas... les lumières !! »**

**Surpris, vous cherchez à identifier la source de cette voix, et apercevez deux petites silhouettes, semblables à des enfants, avançant péniblement dans les marais.**

**« Hé ! Oh ! clame le nain. Vous là-bas ! Pouvez-vous nous aider ? »**

**Mais les deux créatures ne vous entendent pas. Ils poursuivent leur chemin en titubant, s'enfonçant de plus en plus profondément dans les marais.**

**« Pff ! La courtoisie n'est pas très forte par ici. »**

**« Chut ! Bogorf, silence ! J'ai cru entendre un sifflement... »**

Yloré a raison : sortant du brouillard, six spectres encerclent l'îlot où nos héros se tiennent. Le combat s'engage. L'ennemi a jailli de tous les côtés, il tient les guerriers en tenaille et réussit plusieurs attaques d'opportunité. Si les compagnons restent positionnés ainsi, ils n'y arriveront jamais ! Le nain et la demi-orque se lancent en avant, protégeant l'elfe et le mage, les épées s'abattent, les incantations fusent, et les aventuriers reprennent le dessus.

Encouragés, ils frappent toujours plus fort, avalent quelques potions, fendent l'air, roulent les dés, et au moment même où le dernier spectre s'évanouit, les marécages s'envolent aussi.

\*\*\*

« Les marécages ont disparu ? répète Frédéric. Alors... ce n'était qu'une illusion ? »

Apparemment.

« Que voit-on maintenant? »

Le sol est devenu dur. Vous vous trouvez au milieu d'un endroit désert, mais des ombres se profilent à l'horizon à travers le brouillard.

« Au fait, Amélie, as-tu le droit de reprendre ainsi des scènes du *Seigneur des Anneaux* ? demande Mélodie, soupçonneuse. »

En ces lieux, oui. Vous comprendrez plus tard.

En explorant la plaine rocheuse, nos aventuriers aperçoivent enfin plusieurs colonnes, ne soutenant apparemment aucun toit, et portant chacune une lettre. Alors que ses compagnons se dirigent vers une colonne plus grosse que les autres, le halfelin voleur avise un pilier dont la lettre – E – est tombée. Réfléchissant, il la prend et la glisse dans sa besace.

*Ça peut toujours servir, se dit-il.*

PEU À PEU, LE SOL SOUS VOS PIEDS RECOMMENCE À SE TRANSFORMER. DES DALLES APPARAISSENT, PRENANT UNE TEXTURE PARCHEMINÉE, TANDIS QUE DES MOTS ET DES CHIFFRES S'Y DESSINENT, INSCRITS PAR UNE PLUME INVISIBLE, FORMANT MILLE MILLIARDS DE COMBINAISONS ET VOUS DIRIGEANT DANS MILLE ET UNE DIRECTIONS. QUE FAITES-VOUS ?

*De peine et de misère, évitant de vous laisser déconcentrer par toutes ces formules inquiétantes, vous avancez toujours vers le pilier géant, dans lequel se trouve une niche. Vous y remarquez un bocal, sur lequel on a écrit la sentence suivante :*

« fantastikoj » pragmatikoj : le réel n'est pas toujours ce que l'on croit. »

*Les aventuriers l'examinent avec méfiance. Un étrange tourbillon s'agite à l'intérieur...*

« Devrions-nous l'ouvrir ? »

« C'est risqué... »

« Peut-être un piège... Nous devrions plutôt... »

*Trop tard. Décidant de jouer le tout pour le tout, Éleazar a brisé le bouchon. L'ouragan libéré vous entraîne dans ses anneaux, vous soulève du sol, et vous emporte. Quand vous sentez à nouveau la pierre sous vous, le vent se dissipe.*

**« Aïe ! Ma tête... gémit Garrôlin. »**

**« J'ai mal au cœur... »**

**« Tout le monde va bien ? demande le mage en se relevant péniblement. »**

**« Nulle importance: vous n'irez pas loin, étrangers ! Vous avez foulé une terre sacrée. Et allons-nous le leur permettre, ma belle ? Tu as raison: certainement pas ! »**

**Nos aventuriers se retournent d'un mouvement vers le soldat casqué qui parle à son épée comme si elle était dotée d'une âme, à l'instar de Pénombre, la rapière d'Agone fabriquée par une fée noire.**

**« Du calme, l'ami ! Nous ne voulions offenser personne... »**

**Mais à l'allure du guerrier, le mage interrompt sa défense, médusé par ce sentiment de familiarité qu'il perçoit en son adversaire. Ses compagnons ne comprennent pas.**

**« Qui êtes-vous ? murmure le mage. »**

Le guerrier siffle, cinq autres images de lui-même jaillissant de sa personne, puis tous braquent leur épée :

« Votre pire contrainte ! »

À ces mots, les gardes s'élancent sur le groupe d'aventuriers. Le combat est terrible. Six épées tintent à l'unisson contre six boucliers, magiques ou non. Six pas de côté, six coups d'épée, six sorts et six jets de sauvegarde réussis. Les ennemis semblent partout à la fois, tourbillonnant jusqu'à étourdir les compagnons. Les coups portés contre les cinq acolytes ne semblent jamais leur causer de tort. Alors, comprenant soudain la cause de leur invulnérabilité, tous nos héros s'acharnent sur le chef de la bande. Quand il s'effondre enfin, noyé dans son sang, les autres disparaissent en poussière.

\*\*\*

« Ouf ! Si on rencontre autant d'opposition, c'est qu'on doit certainement approcher de notre objectif ! dit Carl en se frottant les mains »

Le garde qui vous bloquait l'entrée des tunnels git morts à vos pieds. Ses doublures se sont évaporées. La voie vous est ouverte.

« Et que voit-on ? » demande Étienne.

Vous vous trouvez au milieu d'une cour, fermée d'une muraille mystérieusement translucide. Trente-six tunnels la percent, menant chacun à trois bifurcations.

« Mais c'est beaucoup trop de choix !! » s'exclame Mélodie.

Vous devez tout de même vous décider.

Après maintes délibérations, les aventuriers se décident à plonger dans le labyrinthe de verre. Une fouille du corps de feu votre adversaire vous donne un anneau d'or gravé d'étranges symboles. Un jet de détection révèle qu'il est magique, mais comme vous ignorez encore à quoi il peut servir, et si son pouvoir vous sera ou non bénéfique, vous le rangez dans votre inventaire.

LES CHEMINS QUI S'ÉTENDENT DEVANT VOUS SEMBLENT TOUJOURS PLUS NOMBREUX QUE CEUX QUE VOUS LAISSEZ DERRIÈRE. VOUS PERSÉVÉREZ, JETANT FURTIVEMENT UN ŒIL AUX

ALENTOURS, CROYANT À CHAQUE TOURNANT APERCEVOIR UN PERSONNAGE FAMILIER, LES MÊMES SCÈNES, LA MÊME HISTOIRE, REPRODUITE À L'INFINIE DANS SES MIROIRS, MAIS DIFFÉRENTE CHAQUE FOIS... PUIS, VOUS PARVENEZ DANS UN CUL-DE-SAC. UNE PORTE RONDE, SUR LAQUELLE FIGURENT DES TROUBADOURS, FAISANT PAR LEUR MUSIQUE TOURNER UNE SÉRIE D'HOMMES ET DE FEMMES. QUE FAITES-VOUS ?

*Garrôlin se penche vers la porte, découvrant un nouveau piège, cette fois sans doute plus meurtrier que l'infâme instrument d'Essyme, où chaque mouvement d'un Danseur, prisonnier de la mécanique, en torturait un autre, créant la plus horrible des magies noires. Le halfelin retient son souffle et s'attelle à la tâche. Avec une infime précaution, il défait tous les nœuds, un après l'autre, jusqu'à ce qu'un heureux dé clic se fasse entendre. Le piège est désarmé. La porte s'ouvre.*

**Après avoir longé un étroit tunnel, vous parvenez à l'endroit précis où votre ennemi ne voulait pas vous voir mettre les pieds. Des hommes encapuchonnés – des moines, comprenez-vous – semblables à celui qui vous avait si bien accueilli à la porte des abysses, tournent la tête vers vous. L'un d'eux vous pointe du doigt :**

**« À moi, mes frères ! Ne les laissez pas souiller le sanctuaire des deux Héros ! »**

**Les ecclésiastiques lèvent d'un même mouvement les mains vers le ciel.**

En sortant sa hache, le nain maugrée dans sa barbe :

« S'ils sont ce que je crois, je comprends pourquoi personne ne trouvait leur maudit monastère... Dans les abysses ! Pff... À l'attaque ! »

Au moment où l'ennemi commence à incanter, nos héros s'élancent vers lui. Deux cases seulement les séparent des premiers : les coups dérangent leur concentration. Sort échoué ! Mais les compagnons ne peuvent arrêter les trois derniers. Leurs sorts les heurtent de plein fouet... Les aventuriers se relèvent rapidement. La demi-orque entre en rage et fonce. Ses ravages sont dévastateurs.

\*\*\*

Quand le dernier moine tombe à vos pieds, vous sentez une puissance mystérieuse vous entourer. Elle n'est pas menaçante, mais vous intime tout de même un silence révérencieux. Malgré le massacre que vous venez de perpétrer, vous avez l'étrange sentiment d'être « attendus » par le Maître des lieux.

« De quoi parlaient-ils selon vous, en disant "le sanctuaire des deux Héros" ? demande soudain Mélodie. »

« La missive que le moine avait dans sa poche, à l'entrée des abysses, parlait aussi d'un temple, remarque Tomy. Est-ce qu'on y serait parvenus ? »

« Je crois qu'on va bientôt le savoir, fait Frédéric. Que voit-on autour de nous ? »

Vous marchez sur une allée de pierre, bordée de rochers couverts de mousse et de vignes. La muraille qui clôt le sanctuaire semble couverte de reliefs plutôt étranges.

« Je vais voir ça de plus près. »

En vous approchant, vous remarquez un phénomène extraordinaire : ce que vous aviez pris pour des pierres se révèle en fait être des milliers de livres, comme installés sur des bibliothèques.

« Ça alors ! »

Yloré s'approche pour les contempler, tirant sur l'un des volumes, qui dépassait d'un pouce. Lorsqu'il le retire – révélant un dictionnaire qu'il se hâte de mettre dans son sac – un grincement sourd se fait entendre.

VOUS VOUS RETOURNEZ PRESTEMENT VERS LA SOURCE DU BRUIT, DÉCOUVRANT ALORS LA FAÇADE DU TEMPLE AUX DEUX HÉROS. AU LIEU DE LA BÊTE SUR SON TRÔNE ET DU CONSEIL DES HAUTS-DIABLE QUE L'ON S'ATTENDRAIT À DÉCOUVRIR EN CES BAS LIEUX, VOUS VOYEZ S'ÉLEVER UN PORTAIL MAJESTUEUX. SUR CELUI-CI FIGURENT DES REPRÉSENTANTS DE TOUTES LES RACES, ELFES, NAINS, DRAGONS, EN CERCLÉS DE MILLE MILLIARDS DE VERS ET MILLE MILLIARDS CALCULS. DE CHAQUE CÔTÉ, DEUX STATUES IMMENSES, REPRÉSENTANT DES HOMMES D'ÂGE MÛR, SE DRESSENT

MAJESTUEUSEMENT. L'UN D'EUX, ARBORANT UNE BARBE FOURNIE, TIENT DANS SA MAIN LE GLOBE D'UN MONDE ET UNE CARTE MARQUÉE D'UN GRAND T ; L'AUTRE, SEMBLANT RIRE AUX ÉCLATS, PORTE UN LIVRE RELIÉ SUR LEQUEL ON VOIT CLAIREMENT LA LETTRE Q. LE PORTAIL S'OUVRE DE LUI-MÊME.

QUE FAITES-VOUS ?

*Craignant un piège, vous avancez prudemment, pénétrant dans la vaste salle de culte.*

*« Est-ce là le temple du Créateur ? demande le barde à ses compagnons tout aussi ébahis.*

*Nous venons peut-être de massacrer les adeptes du Culte mystérieux... »*

*« Je l'ignore, fait le mage en arrêtant toute la bande, mais ces lettres sur le sol ne me disent rien qui vaille. »*

*En effet, sur les dalles devant vous sont gravées neuf lettres, et ces curieuses indications :*

*« - 14, - 1 ». Garrôlin les analyses un instant seulement avant de se lancer d'un air résolu vers les lettres G et P. Un tremblement secoue toute la salle alors que deux figures prostrées apparaissent près de l'autel.*

**« Disparu... dit l'un... il a disparu... pour toujours... »**

**« Ahhh... mon précieux... perdu ! Perdu... voleur... »**

**Stupéfait, vous les observez en silence. Une créature chétive, aux yeux globuleux, se tient la tête en se balançant d'avant en arrière, l'air atterré. Son vis-à-vis, un vieil homme à barbichette, reprend de plus belle, profondément absorbé par le cahier qu'il tient dans sa main :**

**« Des listes, des listes... encore plus de listes ! Le monde entier doit tenir en une liste... »**

**« Ils nous l'on volé ! l'interrompt la créature. Mauvais ! Perfide ! Faux ! »**

**« Ils ne nous voient pas, chuchote Éleazar. Essayons d'avancer... »**

**Mais à peine avez-vous fait un pas que les deux personnages tournent vers vous leur regard pétillant d'intelligence, et dans un rire, se volatilisent.**

À la place où ils se tenaient, des *Revenentes* s'élèvent. Un tourbillon de vent se forme entre eux.

« Encore des fantômes ! rage Bogorf. Mais ils n'ont donc pas compris leur leçon ? »

L'écho des coups se répercute longtemps sur les parois du temple, qui semblent vibrer sous chaque rafale.

\*\*\*

« Qui c'était ?? s'exclame Valérie une fois la tempête calmée. Ces deux personnages... il me semble que je les connais... »

« Allez ! On ne doit pas perdre de temps maintenant. Je sens qu'on est vraiment tout près du but. »

Étienne-Éleazar a raison. Quand les fantômes se sont dissipés, ils ont laissé derrière eux des pièces d'or et des potions de soin, d'endurance, de force et de vitesse. Un grand combat se prépare, vous le sentez.

Nos aventuriers ramassent les potions et les pièces pour les glisser dans leur besace avant de jeter un œil autour d'eux...

DEVANT VOUS SE DRESSE L'AUTEL. SIX FORMES, TOUTES DIFFÉRENTES, EN ENTOURENT UNE SEPTIÈME. QUE FAITES-VOUS ?

*Considérant la silhouette particulière des encavements, nos aventuriers sortent avec frénésie les quelques objets qu'ils ont grappillés tout au long de leur traversée des abysses. Ainsi, l'elfe dépose sur l'autel le pendentif d'Arwen, le mage dépose l'anneau, et le rôdeur le palanthir. Le nain s'approche à son tour avec le dictionnaire, le halfelin prend la lettre « E » tombée du pilier, et la barbare dépose le tout petit escargot de pierre. Au moment où le dernier objet se glisse dans la fente qui lui correspond, l'autel se met à vibrer... et s'ouvre en deux.*

**« Eh bien ! fait Bogorf pour briser le silence tendu. Y allons-nous ? »**

**Vous vous approchez. L'autel a laissé place à un escalier de pierre s'enfonçant dans les profondeurs du temple. Quand le nain pose un pied sur la première marche, de petites créatures translucides semblables à des fées s'envolent brusquement. Vous comprenez rapidement pourquoi : des chats les poursuivent, cherchant leur mort. Vous tentez de ne pas y voir un mauvais présage, et entamez votre descente. L'escalier vous mène à une porte de fer.**

**« Arrêtez-vous, étrangers. Vous courez à votre perte. »**

**Nos aventuriers se retournent brusquement. Le moine qui leur parle a retiré son capuchon, les regardant droit dans les yeux.**

**« Encore ! souffle Menac. »**

**« Vos amis ne nous ont pas résisté, le prévient Éleazar, je vous conseille de ne pas vous mettre au travers de notre route. Nous sommes venus pour le Sorcier. »**

**Le moine esquisse un sourire narquois.**

**« Oui... vous êtes venus pour le Sorcier, répète-t-il lentement. Vous accomplissez ainsi la volonté du Créateur. Nous avons tenté de vous prévenir, à la surface. Vous avez été inquiétés par les combats, par les cataclysmes... mais il ne s'agissait que d'une mise en garde, un écho de ce qui nous trouble, ici, au royaume abyssal. »**

**« Que voulez-vous dire ? réplique le barde, inquiet. »**

**Désignant le temple de la paume, le moine reprend :**

**« Tout ce qui se déroule en ces lieux... et particulièrement derrière cette porte, se répercute dans ce que vous appelez "votre monde". Si vous y engagez un combat, sachez que l'univers entier en ressentira les effets. Vous détenez le pouvoir de tout restaurer... ou de tout détruire. Prenez garde. »**

**Et sur ces paroles inquiétantes, il tourne les talons et disparaît. Troublés, nos aventuriers échangent un regard.**

**« Qui croirait à ces balivernes ? » jette le nain d'un air qu'il veut assuré.**

Décidé à ne plus reculer devant le destin, mais soucieux de l'avertissement qu'ils viennent d'entendre concernant leur impérieuse responsabilité, nos aventuriers poussent la porte, qui s'ouvre presque d'elle-même.

De l'autre côté, un homme aux yeux dorés se met à incanter.

Le Sorcier a attaqué le premier.

## **Chapitre 6 : Le visage du Créateur**

Le sort du Sorcier les a frappés de plein fouet. Le filet tentaculaire jaillissant de sa main s'est déployé à une telle vitesse qu'aucun d'eux n'a eu le temps de même dégainer son épée. Les liens capturent chevilles et poignets, clouant nos aventuriers au sol dans un juron. Le combat n'a guère été long.

Aucun jet de sauvegarde possible.

« Ah le bougre !!! explose Carl. Que faisait-il juste derrière cette porte, il nous attendait ou quoi ?! Et puis, c'est quoi cette espèce de sortilège niveau 36 000 ?!

« Un Enchevêtrement, grimace le barde Mélodie, mais beaucoup plus puissant que le mien. »

Étienne a pris un air grave.

« Nous y voilà, compagnons, nous voyons enfin notre ennemi face à face ! »

« Attendez... dit Valérie. Il ne nous a pas encore tués... nous avons encore une chance. »

**« Vous voilà enfin, envoyés de la Reine. »**

**Le timbre ironique de cette voix déclenche un frisson qui parcourt tout votre corps. Vos têtes se tournent vers la source ; habillé d'une robe de velours sombre, brodée de fil d'or, un elfe noir se tient seul à quelque distance, l'air satisfait. La demi-orque pousse un grognement en essayant de libérer la main qui tient sa massue, tandis que le Sorcier continue son discours déroutant:**

**« Vous avez mis du temps à me retracer ; je désespérais presque de vous voir franchir cette porte. Mais après tout, la Reine avait raison de vous accorder sa confiance !  
Dommage, par contre, qu'elle m'ait sous-estimé, moi.**

**« Vous... vous saviez que nous viendrions ici ?**

**« Je vous y ai attiré, rétorque le Sorcier. Et maintenant que votre présence est assurée, ma cérémonie peut commencer. »**

**S'il eût possédé un de ces petits êtres danseurs par lequel la magie se génère, selon les légendes, le Sorcier aurait certes été de ceux qui lui enserrant la jambe d'un fil pour mieux le torturer. La magie noire suinte de tous ses pores, de sa peau bleu nuit, de ses doigts fuselés, de ses yeux rappelant le rougeolement des braises de la ruse et de la cruauté. D'un geste, il fait disparaître la porte par laquelle nos aventuriers étaient entrés.**

**« Tu ne perds rien pour attendre, sale rat ! siffle le barde. Où sont les manuscrits ? »**

**Sans répondre, l'elfe noir se retourne et s'éloigne.**

Le sortilège d'enchevêtrement s'estompe de lui-même, soudainement. Ahuris, les compagnons réalisent que le Sorcier a profité de leur immobilité pour s'emparer du seul manuscrit qu'ils avaient réussi à récupérer. Désormais, aucun obstacle ne se dresse plus sur sa route. Furieux, les six confrères se lancent à la poursuite de leur adversaire.

*« Il nous capturera à nouveau si nous nous approchons de lui, fait remarquer le barde. Nous fonçons dans un piège ! »*

*« Nous sommes déjà piégés, crétin ! répond Menac. La porte s'est évaporée ; il nous garde prisonniers. Mais s'il ne nous a pas tués, c'est probablement que, pour une raison que j'ignore, ce fou nous veut vivants... ce détail peut jouer à notre avantage. »*

*Alors que les aventuriers parviennent au pied de la montagne où le Sorcier s'était dirigé, ils restent figés de stupeur. Six colonnes de pierre, plus imposantes et effrayantes que la vie elle-même. Les fondations de l'univers. Au pied de l'une d'elles, l'elfe noir se tient debout.*

*« Mais que fait-il ? » murmure Garrôlin.*

*Le mage blêmit.*

*« Le manuscrit du Vortex... le premier... il va le lire. »*

Devant vous, une haute falaise vous bloque tout accès à la montagne où l'ennemi de la reine s'est transporté. Grâce aux connaissances rassemblées tout au long de votre quête, vous évaluez le danger auquel vous faites maintenant face : au terme de la lecture du sixième manuscrit du Vortex, le monde disparaîtra, métamorphosé. Chaque élément du monde présent sera bouleversé, engendrant la création d'un autre monde, et causant du même coup la perte de celui que vous connaissez. Là-haut, le Sorcier profère l'une après l'autre les paroles ineffables inscrites sur le parchemin magique. Dès les premières syllabes, des golems s'éveillent. D'un même mouvement, ils frappent le sol de leurs poings ; la terre se met à trembler. À la surface, la guerre a commencé. L'armée du Sorcier s'est mise en marche, suivant le rythme abyssal imposé par les poings de pierre, envahissant le pays.

Que faites-vous ?

\*\*\*

**« Laissez-moi faire, je vais régler leur compte à ces golems ! »** rage Bogorf en s'élançant.

**Une main le rattrape au collet.**

**« As-tu perdu la tête ? Ces créatures sont dix fois plus puissantes que nous ! »**

**« Mais nous n'avons rien d'autre à faire ! Le Sorcier est inaccessible ! Et si nous ne tentons rien, nous mourrons de toute façon ! »**

**« Le nain a raison, réplique Éleazar à la surprise générale, n'avez-vous pas lu ce que fit un héros des anciens temps pour sauver son ami poursuivi à tort ? Il le prit sur son dos, se jeta dans le vide, et de son corps immense, il encaissa la mort... Si c'est là le sacrifice qu'on nous demande pour sauver ce monde, acceptons-le avec dignité ! À l'attaque ! »**

Le barde soupire : *À la mort...*

Toutes les armes et tous les sorts, les flèches, les éclairs et les jets d'acide déferlent sur le monstre de pierre sans pour autant arrêter son mouvement tapageur. Alors que le nain et la barbare cherchent vainement à attirer son attention ailleurs, ou à l'atteindre par une faille de sa cuirasse naturelle, les dés roulent, mais même les coups critiques ne portent pas.

« Ce combat ne mène à rien ! gémit Mélodie en intimant aux autres de se retirer. Nous n'avons certainement pas la bonne tactique, et je ne suis pas du tout partante pour sacrifier mon personnage ! Surtout si près du but ! »

« Il faudrait fouiller les alentours, trouver une brèche dans la falaise pour nous rapprocher du Sorcier, propose Tomy. »

Il n'y en a pas, je vous l'ai déjà dit. La falaise est également trop lisse pour y grimper.

« Amélie, c'est pas juste, on a besoin d'un indice. Il doit y avoir une autre façon de l'arrêter... »

***Oui, trouvez le portail...***

**« Hein ? Quoi ? Qui va là ? Qui a dit ça ? »**

**La voix semble avoir résonné dans la tête des aventuriers. Ils observent aux alentours, sur leurs gardes, mais la voix reprend, rassurante :**

***Je suis Celui que vous cherchez depuis le début, je suis votre guide.***

**« Le Créateur, comprend le barde. Il est ici. »**

**« Attendez... fait le nain, je croyais que vous étiez de mèche avec le Sorcier. »**

***Le Sorcier est mon ennemi autant qu'il est le vôtre. Il espère me réduire à l'impuissance, me jeter dans l'oubli ; si les colonnes se brisent, son entreprise aura réussi... Mais il n'est pas trop tard pour l'en empêcher, poursuit la voix, c'est pourquoi je vous ai choisis et vous ai attirés ici.***

**«Allons ! Vous nous avez «attirés» ? L'elfe noir vient juste de nous servir le même discours !»**

***L'elfe noir ignore tout de mon pouvoir. Mais j'ai besoin de vous autant que lui. Arrêtez-le, ou vous disparaîtrez avec lui.***

**«Hé ! Ho ! Et vous ? demande Yloré. Ne pouvez-vous rien faire pour nous aider ? C'est votre temple et votre monde après tout, non ?**

En guise de réponse, le Créateur – car il s'agit bien de lui – leur montre près d'un éboulement une dague brillante, coincée entre les rochers. Avec celle-ci, ils vaincraient le Sorcier ; et comme Garrôlin s'aperçoit à cet instant qu'il a perdu sa propre dague lors du précédent combat, il la réclame.

« Je la planterai dans le cœur de ce Sorcier, vous verrez ! »

« Encore faut-il qu'il soit à ta portée... »

*Une nouvelle secousse ébranlant les abysses rappelle aux aventuriers l'urgence de la situation. Sans perdre un instant, ils se mettent à arpenter la falaise et les alentours, évitant la poigne des golems et cherchant frénétiquement le portail dont parlait la voix, jusqu'à ce qu'enfin, le mage ressente une faible aura, près du lit de la rivière.*

« C'est ici, dit-il, j'en suis sûr. »

*Mais le précédent voyageur semblait déterminer à rendre les prochaines traversées plus pénibles, car les signes d'un piège magique percent le portail. Il faut réunir les magies d'Éleazar, Yloré et Menac pour parvenir à le désamorcer. Quand les dernières volutes empoisonnées disparaissent, le mage s'engouffre dans le portail, ses compagnons à sa suite.*

Tout votre corps est aspiré vers le haut, longeant l'une des trente-six rivières s'écoulant au fond des abysses, provenant sans doute du fleuve qui, là-haut, enlace six fois le temple aux

deux héros. Lorsque vos pieds retrouvent enfin la terre ferme, vous vous trouvez plus près des colonnes fondatrices, mais le Sorcier n'est nulle part en vue. Seules quelques créatures à l'allure malfaisante vous observent...

Que faites-vous ?

\*\*\*

*Pendant ce temps, au sommet de la montagne...*

Le Sorcier a senti la présence des aventuriers sur le plateau, mais il est fermement décidé à ne pas les laisser perturber sa concentration. L'elfe noir dresse autour de lui un labyrinthe, faisant jaillir du sol des créatures infernales : « Allons mes sbires, partez à leur recherche, trouvez-les et amusez-vous.

Mais souvenez-vous : je les veux vivants. »

\*\*\*

Les trois tigres apparus sur la rive se sont aussitôt jetés sur nos héros en rugissant. Comme la traversée du portail a suffisamment ébranlés ces derniers pour diminuer leurs réflexes, ils subissent une attaque d'opportunité, mais se ressaisissent rapidement. En quelques coups d'épée, les compagnons ont jetés les félins à terre et leurs corps éventrés baignent dans une mare de sang.

« Allons-y ! Approchons-nous des colonnes ! »

Soudain, des murs de pierre s'élèvent du sol, et les cris lointains de créatures inquiétantes vous fait rager.

« J'essaie de passer entre les murs, fait Tomy, de l'escalader... »

Jet d'agilité réussi. Tu grimpes de peine et de misère sur la paroi et tu t'aperçois que le Sorcier a dressé entre lui et vous un large labyrinthe. Tu discernes de l'agitation, des ombres mouvantes

dans les corridors. Des monstres de toutes sortes vous attendent, peu importe la direction que vous choisirez.

Étienne se prend la tête entre les mains :

« Ce n'est pas possible... nous sommes au plus profonds des abysses, en face des fondements du monde, nous avons trouvé le Sorcier et les manuscrits, mais uniquement pour nous rendre compte que nous avons foncé tête première dans son piège... »

« Pas tout à fait... Le Créateur a dit que c'est lui qui nous a conduits ici. »

« ...Pour tout simplifier, poursuit Étienne sans relever le commentaire, et pour une raison encore inconnue, il ne veut pas nous tuer, mais il nous jette tout de même dans une sorte de fosse aux lions dédaléenne pour nous inciter à courir dans tous les sens en cherchant la sortie ! »

« Il veut nous tenir à distance avant que sa petite cérémonie soit complétée, comprend Carl en grommelant. »

« Cérémonie qui, selon ce que nous avons compris, nous conduira à la fin du monde... »

« Rien de moins. »

« C'est désastreux ! s'exclame Mélodie.

**Alors que les compagnons s'enfoncent dans les étroits couloirs, prudents à chaque tournant, et pestant contre leur malchance, un cristal apparaît contre un mur, duquel une voix se fait entendre : *Il a commencé la lecture du troisième manuscrit...***

**Les aventuriers sursautent, puis reconnaissent le Créateur :**

***Le Sorcier cherche à faire avorter mon Projet... s'il termine la lecture du sixième manuscrit, la voie vers le septième lui sera ouverte. S'il l'atteint, tout disparaîtra.***

**« D'accord, mais comment peut-on l'en empêcher ? Il nous tient à distance ! »**

***Plus Il avancera dans sa cérémonie, plus ce monde se défendra. Je l'ai bâti ainsi. Mes spectres vous viendront en aide. Vous ne triompherez pas de lui, cependant, hormis par la dague que***

***je vous ai remise, car elle a été forgée dans mon temple. Frottez-la avec les herbes que vous avez dérobées dans l'un de mes sanctuaires, ajoute-t-il, elles l'empoisonneront. Dépêchez-vous !***

**« Au fait... le septième manuscrit... de quoi s'agit-il exactement ? »**

***Le temps presse. Arrêtez-le, vite !***

Le cristal se détache comme une pièce de puzzle. Au même instant, vos pièces d'or se volatilisent avec une volée de jurons du nain – bientôt, il ne vous restera que le vêtement sur votre corps ! *Par le trou ainsi formé, vous apercevez un mécanisme. Remerciant le Créateur pour son aide, Garrôlin y glisse le bras, trouvant rapidement comment l'actionner. Le pan de mur se déplace un peu, mais reste coincé. Des bruits de dragon s'approchent de vous ; Kroom fait voler le mur en éclats et vous vous engouffrez dans les ténèbres.*

La terre s'ébranle à nouveau. La cérémonie progresse. Les colonnes, jusqu'à maintenant plus droites qu'un chêne, commencent à vaciller, telles des chenilles monstrueuses. À la surface, l'ébranlement des abysses produit une secousse dont l'écho se meut en tornades, en raz-de-marée, en éboulements des montagnes, alors que les villageois s'enfuient en hurlant pour préserver leur vie. Des milliers tombent. L'espoir se meurt. Que faites-vous ?

\*\*\*

**« Mais où est-elle, cette maudite sortie !! »**

**Nos compagnons avancent promptement dans les corridors anguleux, combattant chaque sbire du Sorcier qu'ils rencontrent, avec la désagréable sensation de ne jamais se rapprocher de leur objectif.**

**« Braaak ouhm dhar quom ? »**

**« Qu'est-ce qu'elle dit, la barbare ? »**

« Que notre ennemi n'est pas assez stupide pour nous ouvrir un chemin vers lui ! grimace Menac. Et elle a raison : nous tournerons en rond jusqu'à notre mort... à moins de pratiquer une voie nous-mêmes ! »

Sitôt dit, le mage s'acharne sur la pierre, la fissurant. Kroom fait joyeusement aller sa massue contre la paroi, assommant au passage quelques gobelins se trouvant de l'autre côté du mur. Les jets de force réussissent.

« À ce rythme-là, on aura rejoint le Sorcier dans trois jours ! »

« Alors, aide-nous ! »

« D'accord, d'accord, je joins ma hache à la destruction des murs, fait Carl. »

Vous progressez plus vite, et vous parvenez bientôt à une muraille plus haute que les autres. Les sorts ne fonctionnent plus. La pierre ne se désagrège pas.

« Je prends une potion de force – il m'en restait une. J'essaie de briser la pierre. »

Tu donnes plusieurs coups, cela ne change rien. Mais il y a bien un petit trou dans le mur.

« Alors on l'a affaibli, non ? »

« Attendez, croit comprendre Tomy, j'insère la dague du Créateur dans le trou »

Le mur s'ouvre. Vous débouchez sur le plateau où le monde livre son combat.

**Le Sorcier constate enfin votre présence.**

**«Vous arrivez trop tard ! Vous ne pouvez plus m'arrêter. La fin du monde a déjà commencé. Même si vous parveniez à me détruire, vous ne retrouveriez qu'un monde en désolation, un amas de ruines, de marais empoisonnés et de déserts que vous vous tuerez à reconstruire...»**

**La cérémonie ne s'arrête pas ; un cercle de feu vous empêche de traverser. Cependant, vous remarquez que le Sorcier ne s'adressait pas seulement à vous. Des fantômes s'échappent des lézardes apparues dans les colonnes. Des milliers d'hommes et de femmes, d'enfants et de vieillards, de toutes les races et les classes possibles,**

**tournent autour du Sorcier comme s'ils cherchaient à l'empêcher de poursuivre sa lecture.**

**« Mais d'où viennent-ils, ces fantômes ? s'étonne le halfelin. Qui sont-ils ? »**

**Un farfadet s'approche alors d'eux et leur explique : « Il y a très longtemps, mon Double, une image de moi sortie d'un cube magique, se nourrissait de mes souvenirs pour renaître entièrement... Ici, un phénomène semblable se produit: l'imagination des deux héros engendre une foule de personnages dont plusieurs ont déjà pris naissance à la surface, tandis que d'autres attendent leur heure... »**

« Pour l'instant, l'heure est à trouver un moyen d'éteindre ou de contourner ces flammes. »

« Oh non ! s'écrit Yloré. J'ai perdu mon gant... »

Il ne remarque pas les regards ahuris de ses compagnons.

*Bientôt, le rôdeur avise la cascade dont le remous se jette au centre des colonnes, là où la vapeur s'est mise à tourbillonner. Il fouille dans ses poches, trouvant l'une des fioles qu'ils avaient dérobées au château de Drasah ; la fixant à une flèche en piquant le bouchon dans la pointe de fer, il l'envoie tracer une longue parabole vers l'endroit où coule la cascade. Lorsque le verre frappe la pierre, une explosion terrible se fait entendre. L'effet est instantané ; le flot de la rivière, détourné par cette nouvelle ouverture, se précipite vers le cercle en flammes. Les aventuriers, pataugeant dans un pied d'eau, avancent vers leurs cibles. Il règne à cette hauteur une tension insoutenable, la voix des spectres agonisants redouble quand se termine la lecture du quatrième manuscrit. Le parchemin s'effrite sous les doigts de l'incantateur. Au centre, le vortex gronde plus fort. Que faites-vous*

?

\*\*\*

Avant que les aventuriers n'aient pu approcher davantage, le Sorcier se retourne, lançant un nouveau sort d'enchevêtrement. Cette fois pourtant, le mage et le barde parviennent à l'éviter. Éleazar sent alors ses forces grandir, de nouveaux sorts lui viennent à la mémoire, il possède maintenant le pouvoir d'isoler les combattants du reste du monde : les sbires du Sorcier ne peuvent plus les atteindre. Les voilà enfermés dans une bulle de protection.

« Ouf ! Mon mage a monté de niveau juste à temps ! » souffle Étienne.

**L'elfe noir peste :**

**« Imbéciles ! Ne comprenez-vous pas ? Ce monde est déchu, il a accompli son but ; pourquoi vouloir encore le sauver ? Pourquoi persévérer sur une terre usée et sèche, sous le soleil duquel rien de nouveau de se fera jamais ? Votre monde a mené à bien l'œuvre à laquelle il était destiné. Notre espoir ne réside plus que dans sa destruction, son parfait remodelage. Ne voyez-vous pas que je vous offre la vie ? Dans ce nouveau monde que je créerai, où je serai le Maître, vous aurez droit à un nouveau départ. »**

**« Il veut prendre la place du Créateur, comprend Yloré, créer un nouveau monde sur les cendres du premier ! »**

**« Il faudra d'abord nous passer sur le corps ! »**

**Son sourire ne vous dit rien qui vaille.**

**« Non, vous resterez tous en vie. Dans ce nouveau monde, tout votre être sera transformé ; vous deviendrez les premiers éléments d'une civilisation parfaite. Votre essence peuplera mon univers. »**

**« Il est complètement cinglé ! »**

**« Je ne suis que la trace de l'un de vos héros, remarque-t-il avec ironie. Agone lui-même ne forgea-t-il pas un nouveau monde de celui qu'il avait contribué à détruire ?**

**À partir d'un Cil, il fit renaître les arbres noirs au moment où tout autour de lui semblait désespéré, où sa vie même lui échappait... Ne comprenez-vous pas que j'agis de la même manière, pour notre bien à tous ? »**

Désemparés par ce discours d'illuminé, nos aventuriers ne remarquent pas la vapeur qui les entoure... ni les derniers objets de leur inventaire s'envoler à son contact.

*Nos aventuriers se sentent piégés. Pris entre le Sorcier d'un côté et ses sbires de l'autre, ils ne voient pas tout de suite comment ils peuvent se tirer du pétrin. Yloré a sorti sa lyre, jouant pour donner de la force au mage...*

Et tandis qu'Éleazar maintient le bouclier en place et que les monstres s'échinent contre la protection magique, le cinquième manuscrit tombe en cendres au pied du Sorcier. Les colonnes ont pris l'apparence de mous tentacules ondulant sous la douleur. Votre monde est ravagé, vous le savez ; il ne reste que peu d'espoir de le sauver. **Que faites-vous ?**

\*\*\*

Voyant leurs forces diminuer, les aventuriers jouent le tout pour le tout. Pendant que la défense tient encore, empêchant les monstres au service du Sorcier de nuire à leur attaque, le guerrier et la barbare tentent désespérément de lui porter un coup fatal. Jamais le groupe n'a affronté plus coriace adversaire ! Tous leurs coups semblent tomber dans le vide, ou causer si peu de tort face à ce que l'ennemi leur inflige qu'ils craignent d'en avoir tous les os brisés avant de parvenir à le blesser assez grièvement. Jusqu'au moment où, par un heureux coup critique en tenaille, Bogorf et Kroom atteignent leur adversaire au genou. Fou de rage, jeté à terre, le Sorcier lance un dernier sort qui ligote les héros et met définitivement fin au combat.

« Merde ! Mais qu'est-ce qu'on fait maintenant ? Il nous tient ! »

Tomy paraît réfléchir. « Est-ce que la dague du Créateur peut trancher des liens magiques ? demande-t-il à mi-voix. »

...Peut-être.

**« Assez joué. Finissons-en. »**

Comme les élèves du Souffre-Jour regardaient, impuissants, les ravages des mercenaires, alors que le créateur du domaine rendait son dernier souffle, nos aventuriers observent avec horreur le Sorcier commencer la lecture du sixième et dernier manuscrit.

Et alors que les colonnes du monde vacillent toujours plus dangereusement au-dessus du Vortex de plus en plus dense, toutes vos armes disparaissent.

Toutes, excepté la dague du Créateur.

*Alors, Garrôlin, plus discret que jamais, tranche les liens du piège retenant son bras et son torse.*

*Quand le dernier fil tombe, il se redresse d'un bond, lançant la dague de toutes ses forces.*

Le sifflement du métal a alerté l'elfe noir. Il se retourne, s'armant du manuscrit comme d'un bouclier. L'impact fait tressaillir les abysses eux-mêmes, les rivières et les colonnes en ruines. Un éclair aveuglant ; le bruit d'une explosion. Le Vortex pousse un grondement terrible. Le destin de nos héros est presque scellé, et cette quête tire à sa fin. Si la dague a percé le manuscrit, elle a atteint sa cible. Le Sorcier est tombé, et le Vortex s'est refermé, laissant derrière lui un pays ravagé et des habitants endeuillés. Mais le parchemin est magique... il peut avoir arrêté le coup. Et dans ce cas, les derniers mots du manuscrit ont été prononcés, et le monde que vous venez de parcourir n'existe déjà plus. Mais il y a plus : en réfléchissant, le halfelin peut avoir compris que sa mort mettrait en échec le plan de son ennemi... et avoir retourné la dague contre lui ! Pour ce dernier cas, il faudrait tout un roman pour raconter ce qui s'est passé par la suite... Ou tout recommencer.

Ces trois choix s'offrent maintenant à vous.

**Que faites-vous ?**

\*  
\*\*  
\*\*\*  
\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*  
\*\*\*  
\*\*  
\*

## Épilogue 1

Les chants des troubadours et les rires des buveurs emplissent la taverne, dont le foyer grésillant jette un voile d'or et d'ombres sur les murs. Comme une oasis où tous les souvenirs se dissipent, la petite auberge est restée seule debout près des ruines de Duürlick. Après la mort du Sorcier, nos aventuriers se sont éveillés au bord d'une rivière épargnée par les cataclysmes ; éreintés, ils ont péniblement suivi la route qui les a menés à cet endroit, où ils ont goûté enfin au repos. Le monde a échappé à sa fin, et tous ceux entourant la petite table où les six compagnons se sont installés, quelques jours plus tard, semblent tout à la fois célébrer leur survie et pleurer leurs pertes.

« Je ne suis pas fâché que cette aventure soit terminée, fait Carl-Bogorf en grognant de plaisir. »

« J'y pense, lance soudain Yloré en reposant sa chope, nous n'avons pas de manuscrit à rapporter à la Reine du Désert... et puis, ne savons toujours pas ce qu'était le septième manuscrit. Il faudra recommencer... »

À sa grande surprise, ses confrères éclatent tous d'un grand rire.

« Eh non, ma chère Mélodie, dit Éleazar-Étienne en posant une main indulgente sur son épaule, nous n'avons plus de manuscrit. Mais le septième est sous tes yeux. »

« Quoi ? Que... »

« Levons nos verres, compagnons ! déclare le mage. Au Créateur ! »

« Au Créateur !! »

\*\*\*

\*\*

\*

## Épilogue 2

Dans la nuit froide du désert, une caravane arpente les dunes. Douze personnages, dont trois prêtres et un druide, cherchent l'oasis où ils pourront se protéger des rayons ardents du lendemain. Quand un éclair éblouissant surgit juste devant eux, ils reculent, stupéfaits, chacun portant la main à son arme.

« Qu'est-ce que c'était ?! »

L'un des guerriers plisse les yeux, distinguant la silhouette d'un cavalier.

« Qui va là ! crache-t-il »

L'inconnu ne répond pas. Mais lorsque le soldat s'approche, son épée pointée vers lui, le cavalier, d'un geste de la main, fait voler l'arme qui va se ficher dans le sable.

« Un sorcier ! s'écrit-il paniqué. »

« Non »

Le nouveau venu retire le capuchon qui lui couvrait le visage. Voyant qu'il porte l'emblème des paladins, les douze caravaniers s'approchent, intrigués.

« Mon nom est Kirin-Ethalsan, déclare-t-il, je vous ai longtemps cherchés, héros d'une nouvelle ère. Je suis venu vous confier une quête ; vous seuls pouvez nous aider... »

Et comme le paladin leur parle de gloire, de villages à sauver, d'ennemis à combattre et de défis à surmonter, nos douze aventuriers de plus en plus attentifs s'enthousiasment et acceptent de le suivre vers son pays, à l'est du désert.

Dans le ciel, les deux lunes brillant sur ce monde rappellent le rougeoiement des braises.

\*\*\*

\*\*

\*

## **Épilogue 3**

Les ravages causés par l'action du Sorcier ne peuvent se dépeindre. L'horreur des villages ensevelis sous les coulées séchées de lave avec leurs habitants, des champs autrefois verts et fertiles changés en déserts et en cratères salins, encore couverts des carcasses d'animaux, d'elfes ou d'humains... Le pays entier est à reconstruire ! Mais pour les générations qui suivirent celles de nos braves aventuriers, un espoir commun a pris racine. Là-bas, près d'un ruisseau épargné par les cataclysmes, on a dressé une tombe en mémoire du courageux halfelin Garrôlin, dont le sacrifice a permis au monde de perdurer.

Endeuillés par la perte de leur ami, les cinq autres aventuriers lui ont fait cet honneur, se promettant de dédier le reste de leur vie à propager le récit de son histoire, pour garder vivace le souvenir d'un monde qu'il désirerait voir renaître.

C'est ce qu'ils viennent de faire.

\*  
\*\*  
\*\*\*

## Annexe 1 : Cahier des charges – Chapitre 1

### Explication des éléments permutants :

LÉGENDE		Police
1	Description des lieux par le Maître du Jeu (terminant par « Que faites-vous? »)	Ar Julian
2	Combat	Rochwell Condensed
3	Résolution d'une énigme ou question philosophique	Book Antiqua - italique
4	Métalepse (regard sur les 2 trios de joueurs)	Estrangelo Edessa
5	Découverte d'un trésor ou acquisition d'un objet (sauf au 6 <sup>e</sup> chapitre, où les aventuriers perdent un objet au lieu d'en acquérir un)	Ar Cena
6	Interaction avec un/des Personnage(s) Non Joueur(s)	Berlin Sans FB Demi

*\*Chaque série se retrouve 6 fois par chapitre (selon le nombre de joueurs présents dans l'histoire) et permute suivant le mouvement de la sextine.*

*Chapitre un : 1-2-3-4-5-6*

***Chapitre deux : 6-1-5-2-4-3***

*Chapitre trois : 3-6-4-1-2-5*

***Chapitre quatre : 5-3-2-6-1-4***

*Chapitre cinq : 4-5-1-3-6-2*

***Chapitre six : 2-4-6-5-3-1***

*\*\*De plus, des références aux 6 tomes des Chroniques Crépusculaire tourneront selon ces mêmes séries. Soit :*

*Tome 1 : Le Souffre-Jour*

*Tome 2 : Les Danseurs de Lorgol*

*Tome 3 : Agone*

*Tome 4 : Aux ombres d'Abyme*

*Tome 5 : Renaissance*

*Tome 6 : La Romance du Demiurge*

### Liste des personnages :

Nom du joueur	Nom de l'avatar	Race	Classe
Étienne	Éleazar Ait Oujouroy	Humain	Mage
Carl	Bogorf	Nain	Guerrier
Mélo die	Yloré Ussachens	Elfe	Barde
Frédéric	Menac El Quepahr	Demi-elfe	Rôdeur
Valérie	Kroom	Demi-orque	Barbare
Tomy	Garrôlin	Halfelin	Voleur

## **Chapitre 1 : Là où tout commença... (1-2-3-4-5-6)**

~~1-Souffre-Jour~~/ 2-Les Danseurs de Lorgol /3-Agone/ 4-Aux ombres d'Abyrne /  
5-Renaissance/ 6-La Romance du Demiurge

Référence à mon Projet, remplaçant celle au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : On dit que les projets des hommes n'entravent jamais le Projet du divin Auteur, qu'ils le constituent plutôt, telle une mosaïque ou un vaste puzzle. Votre aventure forme l'une de ces pièces, vous le savez, mais vous en découvrirez bientôt les couleurs...

\*\*\*

Référence au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : bien sûr, une auberge coquette rappelant « l'Étincelle » d'Eyhidiase

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Au bout de quelques jours, les Éclipsistes m'avaient totalement accepté. Au même titre qu'Eyhidiase, j'étais reconnu comme le maître d'œuvre des soirées de « L'Étincelle ». Lorsque deux invités en venaient aux mains, et l'expression prenait tout son sens en parlant des Danseurs, j'intervenais seul, ou avec l'aide de Drom, pour séparer les auteurs de la dispute » (2<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « Les Danseurs de Lorgol », page 134)

\*\*\*

Référence au 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : **Il est pire qu'un Défroqué du Premier Liturge !**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Ceux qui chevauchaient à sa rencontre étaient les véritables guerriers de la foi, les maîtres de l'ordre Défroqué. Ils étaient nés des bûchers de l'Inquisition, prêtres adonnés à des vices inavouables que la Liturgie avait condamnés à mort. Brûlés vifs, ils avaient été sauvés des brasiers au dernier moment par des Éclipsistes à la solde du Premier Liturge. » (3<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Agone », page 243)

\*\*\*

Référence au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d’Abyrne* : un curieux petit personnage, serviteur de leur employeur disant descendre du grand Prince Maspalio et de la lutine Cyre,

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : (c’est le farfadet Maspalio qui parle) « Cyre. Une lutine au visage rond avec des lèvres pleines et roses, des yeux en amande couleur de jais et des cheveux châains en broussaille. Une princesse que j’ai follement aimée, qui a traversé ma vie comme une étoile filante, qui m’a laissé le souvenir de longues nuits de silence, d’un respect mutuel sublimé dans des étreintes qui ne finissaient jamais. » (4<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Aux Ombres d’Abyrne », page 331)

\*\*\*

Référence au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* : **Aussi fébriles que si vous veniez de percer à jour l’assassin d’un ami grâce à son journal intime, vous décidez d’y pénétrer.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : (Le farfadet Maspalio parle avec le faune Rosiacre) « –Tu l’as tué? soufflé-je.

–Non, Prince, je ne l’ai pas tué. Mais je connais l’assassin.

Il marque un silence et soupire.

–C’est vous, Maspalio, qui l’avez tué.

–Trouve autre chose, l’ami. En ce moment, je manque cruellement d’humour.

–Laissez-moi vous montrer quelque chose, dit-il en extirpant d’une poche intérieure un mince carnet de cuir noir fermé par une cordelette de soie. Vous le connaissez, je crois.

–Le journal d’Adiphose, oui. Il m’en lisait parfois des passages.

–Les dernières pages, Prince. Lisez-les. Vous comprendrez ce qui s’est passé. » (5<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Renaissance », page 417)

\*\*\*

Référence au 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Demiurge* : Presque aussi sonnés que le fut Madoquiel après avoir subi un traitement semblable pour pouvoir pénétrer dans la caverne du Keshite Haïm

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Un crépitement, un cri. Madoquiel est terrassé par la décharge. Ses mains se referment en étau sur ses genoux, ses muscles se tendent comme les cordes d’un arc. Ses dents serrées l’empêchent de respirer. (...) Les étincelles se retirent

brusquement : il s'écroule comme une marionnette (...) Un moment passe avant qu'il ne soit en mesure de se hisser sur les coudes, le crâne bourdonnant, la bouche sèche. Il entend un déclic, celui de la porte, qui s'ouvre dans un raclement.

La morsure de ses gardiennes ne cesse d'augmenter à chaque visite. Haïm fait semblant de ne rien remarquer, mais le sénéchal le soupçonne de prendre du plaisir à faire souffrir son visiteur. » (6<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « La Romance du Démon », page 431)

\*\*\*

**La quête du Créateur / Le culte secret (ou mystérieux?) du Créateur –  
La traversée des montagnes... jusqu'aux abords de la citadelle Tournefer)**  
6-La Romance du Démiurge/ 1-Souffre-Jour /5-Renaissance / 2-Les Danseurs de Lorgol /  
4-Aux ombres d'Abyme/ 3-Agone

*Note à propos du Château de Drasah, page 56 : Queneau et les Oulipiens cherchaient à abolir ou du moins contrôler le hasard par les contraintes. Par ailleurs, le nom de « Drasah », ou « hasarD » en conservant le « D » majuscule, est une référence à une chanson de Pierre Lachat qui, en parlant de Dieu comme du Créateur (en opposition avec la théorie voulant que tout soit issu du hasard), déclare : « J'écris hasard avec un grand D... ». (HasarD - Paroles et musique : Pierre Lachat (album Apologie 1990) (page consultée le 25 mars 2014 [en ligne] adresse URL : <http://www.carteautresor.info/>)*

Référence au 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Démiurge* : Présentant un complot diabolique plus terrifiant que celui de la Romance au temps de Maspalio

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « La Romance s'efforce d'installer nos démons en surface. Afin, qu'à terme, nous nous en emparions » (6<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « La Romance du Démiurge », page 445)

\*\*\*

Référence au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : **Il existait jadis une école, Préceptorale, qui envoyait ses adeptes enseigner l'écriture dans les villages d'alentours.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « il haïssait Préceptorale autant que je la chérissais. Cette puissante fraternité, initiée par des échevins des lointaines Provinces Lithurgiques, formait des *itinérants* capables d'enseigner l'écriture dans les campagnes. Nos valeurs étaient celles de l'honneur et de la fraternité. » (1<sup>er</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « Le Souffre-Jour », page 10)

\*\*\*

Référence au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* : « *Philtre d'amour*, lit le mage sur l'étiquette d'une fiole violacée, composée selon l'art des Opalins, à base de phrases à l'eau de rose lues et aimées... »

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Ma voix réveille ces histoires, intervient l'Opalin. Ces perles, devant toi, sont des passages qui m'ont marqué, qui m'ont ému. Une ligne, un paragraphe, une strophe, qu'importe. La magie les façonne comme un bijoutier. Lorsque la coupelle sera pleine, le philtre contiendra mes émotions, mon cœur »  
(5<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « Renaissance », page 390)

\*\*\*

Référence à mon Projet, remplaçant celle au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : ***Son plan fonctionne comme il l'avait prévu. Dans peu de temps, il tiendra dans ses mains le septième manuscrit du Vortex...***

(Puisqu'il s'agit du chapitre 2, il n'y a pas de référence au tome 2 des *Chroniques Crépusculaires (Les Danseurs de Lorgol)*. C'est là le symbole de la quête inachevée. Je fais donc plutôt référence à mon propre « Projet » ou au « septième manuscrit », le récit en train de s'écrire.)

\*\*\*

Référence au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d'Abyme* : *L'elfe grimpe les marches six par six à l'appel du halfelin. Sur l'un des parchemins, il déchiffre ce titre : Le Traité des Angles, ou L'art de calculer la trajectoire d'un carreau à la perfection, de Pertuis.*

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Lorsque Pertuis se persuade que vous pourriez l'aider, les mots lui viennent en cascade. (...) Son *Traité des Angles* le maintient en vie. (...) Le carreau, travaillé comme une pièce d'orfèvrerie, doit pouvoir *rebondir*, aux angles des rues pour finir sa course à l'endroit choisi. » (4<sup>e</sup> tome des *Chroniques Crépusculaires*, « Aux ombres d'Abyme », page 320)

\*\*\*

Référence au 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : **Une douleur immense, semblable à la peste de l'âme qui rongea Pénombre, vous submerge**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Je la découvris enfin. Elle s'était recroquevillée dans l'angle d'un couloir sous la forme d'une femme au corps souple et laiteux. Sur son visage diaphane se détachaient ses yeux, des globes écarlates qui pleuraient des étincelles rougeâtres. Des rainures noires et mouvantes la zébraient de la tête aux pieds et lui arrachaient des plaintes sourdes. Je m'agenouillai auprès d'elle et pris son visage entre mes mains :

–Qu'est-ce qu'il t'a fait, dis-moi !

–*La peste de l'âme.*

–Qu'est-ce que c'est?

–*Un mal sournois, une maladie de l'âme. Elle grignote ton esprit, elle rend fou, elle... »* (3<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Agone », page 231)

\*\*\*

Annexe : 3 Cahier des charges – Chapitre 3 (3-6-4-1-2-5)  
**Sur le chemin de la guerre... (vers la citadelle + entrée)**

~~3-Agone~~/ 6-La Romance du Demiurge/ 4-Aux ombres d'Abyrne /1-Souffre-Jour/ 2-Les  
Danseurs de Lorgol /5-Renaissance

Référence à mon Projet, remplaçant celle du 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : « Lorsque vous aurez récupéré ce  
manuscrit, partez à la recherche des cinq autres, et surtout, du septième d'entre eux. Lui seul a  
le pouvoir de tous les réunir... Il est la clé de votre quête. »

\*\*\*

Référence au 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Demiurge* : ENTOURÉE DE MINOTAURES RIVALISANT  
SANS AUCUN DOUTE PAR LEUR TAILLE ET LEUR IMPRESSIONNANTE MUSCULATURE AVEC LES  
ANCIENS MERCENAIRES DE L'ÉPERON.

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Les premiers invités franchissent les portes  
sous l'œil avisé des Minotaures de l'Éperon et commencent à se répandre dans les jardins. »  
(6<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « La Romance du Demiurge », page 467)

\*\*\*

→Souterrain pour atteindre la Citadelle : Le prisonnier se transforme en destrakhan :

Sons destructeurs (Sur). Le destrakhan émet des sons destructeurs dans un cône de 24 mètres  
de long. Il peut également affecter toutes les créatures se trouvant à 9 mètres ou moins de lui.  
Le réglage qu'il choisit lui permet d'affecter des cibles différentes. Tous des DD de sauvegarde  
sont liés au Charisme.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Auteurs multiples, *Manuel des monstres – Livre de règles III v.3,5*, Spellbook, novembre 2003, p.58



82

Référence au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d'Abyrne* : vous remarquez une gravure étrange : une femme, ou plutôt treize, reliées par les épaules.

« Qu'est-ce que c'est que ça ? Je demande au prisonnier s'il sait de quoi il s'agit, et il est mieux de me répondre ! »

Il vous raconte une légende, celle de la duchesse de Boldia, treize sœurs siamoises, toutes plus sensuelles les unes que les autres, ce qui posait un grand problème. C'est pourquoi on confia sa garde à un démon de la race des Opalins.

---

<sup>82</sup> *Aventure du 2 mars 2006*, (Page consultée le 28 mars 2014) [En ligne] adresse URL : [http://www.dwarvenforge.info/lesaventures/destrakhan/aventure\\_du\\_2\\_mars\\_2006.htm](http://www.dwarvenforge.info/lesaventures/destrakhan/aventure_du_2_mars_2006.htm)

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Le temps d'un battement de cil, je suis saisi d'un vertige. Je me raccroche au chambranle de la porte et, le souffle court, observe la prétendue duchesse de Boldia.

Treize femmes. Parfaitement identiques. »

(4<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Aux Ombres d'Abyme », page 355)

\*\*\*

→ Dans la citadelle. Rencontre avec le mage-alchimiste. Il vous attendait... mais vous le retrouvez mort. Il a été tué par un méphite salin :

*Cette creature ailée ressemble à un humain miniature à la peau cristalline et aux yeux voilés de rouge.*

Le méphite salin vient du plan élémentaire de la Terre. Très sarcastique, il déteste l'humidité et l'eau sous toutes ses formes. Haut de 1,20 mètre, il pèse dans les 40 kilos. Le méphite salin parle le commun et le terreux.<sup>83</sup>

Référence au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : *Vous remontez l'échelle d'un puits, entouré d'arbres noirs dont les branches oscillantes y jettent une lumière rongée, crépusculaire.*

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « – Le jour n'est pas levé? m'étonnai-je.

– Mais si. Seulement, le Souffre-Jour vit au crépuscule. Ce sont les arbres, Agone. Ils rongent la lumière. » (1<sup>er</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Le Souffre-Jour », page 36)

\*\*\*

Référence au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : ***Vous le reconnaîtrez à ses enluminures : vous y verrez le cistre des Accordés, dessiné en mémoire d'Agone qui combattit avec sa musique magique les clavecins des faux-accords.***

---

<sup>83</sup> Auteurs multiples, *Manuel des monstres – Livre de règles III v.3,5*, Spellbook, novembre 2003, p.189

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* :

- « – Un cistre, Mandrieux, il porte un cistre, intervint sa compagne d’une voix sifflante.
- Un Accordé ! s’exclama le dénommé Mandrieux. Serait-ce celui qui se promenait un soir, sur les toits, avec des lutins ?
- C’était donc vous, remarquai-je en mettant un visage sur cette présence inconnue qui avait investi mes pensées quelques jours plus tôt.
- Oui, nous quatre, faux-accords et clavecinistes. »

(2<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Les Danseurs de Lorgol », page 192)

\*\*\*

Référence au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* : **Les rayons sinueux te laissent avec l’impression d’avancer dans le réseau dédaléen des Trabouliennes, où se dissimulait anciennement la guilde du Prince farfadet.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « – Je ne rêve pas ? Tu essaies de me dire que je ne suis pas le *bienvenu* ? Chez moi, dans les Trabouliennes ?

- Oh, Prince... C’est pas moi qui décide. Les temps ont bien changé, la concurrence est rude.
- Elle l’a toujours été. Bon sang, ma propre guilde ! Mais honte sur vous ! Honte sur toi ! » (5<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Renaissance », page 395)

\*\*\*

#### Annexe 4 : Chapitre 4 – Cahier des charges (5-3-2-6-1-4)

**(5-Renaissance / 3-Agone / 2-Les Danseurs de Lorgol / 6-La Romance du D miurge / 1-Le Souffre-Jour / 4-Aux Ombres d'Abyme)**

R f rence au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* : « Et impossible de nous inciser la paume de mani re   conjurer un d mon ail  capable de nous lib rer de cette prison, n'est-ce pas? lance Tomy d'un air taquin. »

Citation des *Chroniques des Cr pusculaires* : Tra n  en proc s pour un crime qu'il n'a pas commis, le farfadet Maspalio, un conjurateur capable de faire sortir les d mons de l'ombre, parvient   conjurer un d mon ail  appel  Saphirin, gr ce auquel il s' chappe du tribunal → « Sous couvert de d visser le bouchon de l'encrier, je m'entaille la paume du bout de l'ongle et empoigne fermement le pinceau. (...) Le sang de l'invocation. (...) Le d mon prend forme. Ses grandes ailes tendent le drap d'ombre jusqu'  ce qu'il se d chire dans un craquement spongieux. Des exclamations  touff es ponctuent l'apparition du Saphirin. (...) – Sors-moi d'ici et ton prix sera le mien. » (5<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Cr pusculaires*, « Renaissance », page 402)

\*\*\*

R f rence au 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : **Des combats  clatent en tous lieux, des massacres plus terribles que ceux du temps d'Agone,   la cath drale d'Adelgu ne.**

Citation des *Chroniques des Cr pusculaires* : « Le sang bouillonnait dans mes veines. Je n'acceptais pas cette d faite, je ne supportais plus de voir les chevaliers bless s trouver refuge   Adelgu ne et me supplier du regard de mettre fin   la d route. (...) Je devais fuir, ne pas rester ici un instant de plus, me fondre dans les marais pour  chapper   ceux qui approchaient de la cath drale. Ils n' taient pas comme les autres, ils venaient me tuer. » (3<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Cr pusculaires*, « Agone », pages 270-271)

\*\*\*

Référence au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : DES MACHINERIES COMPLEXES, ÉTRANGEMENT SEMBLABLES AU SYSTÈME DE L'OBSERVATOIRE, ET PLUS ASTUCIEUSES ENCORE QUE L'ORGUE D'ARAKNIR, POURTANT MAGIQUE.

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : Bohedür est un nain travaillant dans une auberge appelée « l'Étincelle ». Il a été chargé de construire un orgue, dont les tuyaux permettraient d'espionner toutes les discussions qui s'y dérouleraient.

« La brume finissait de déverser ses sonorités. Bohedür jouait avec elles, abaissant ou augmentant leur intensité. Et je réalisais brutalement que ce nain espionnait chaque nuit tout ce qui se disait dans "l'Étincelle" ! (...)

– Un mélange adroit de magie et de proportions, tout simplement. Tu sais, Eyhidiaze ne m'a pas remarqué pour rien. J'ai toujours entretenu de bons rapports avec les Danseurs. Alors j'ai construit cet orgue en faisant aboutir ses tuyaux jusqu'à l'auberge. »

(2<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Les Danseurs de Lorgol », page 143)

\*\*\*

Référence au 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Démon* : VOUS SAVEZ QU'UN COMBAT AVEC CETTE CHOSE VOUS LAISSERA PLUS MAL EN POINT QU'UNE ÂME DANS LA FUSÉE DE L'ARTIFICIER.

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : L'Artificier s'appelait autrefois Hoctense.

C'était alors un jeune homme ayant un don, celui de percevoir la couleur laissée par l'âme des choses ou des personnes. Il fut initié à l'art des feux d'artifice et découvrit un jour que ses créations rongeaient la peau des démons. Il rejoignit donc les conjurateurs, mais il subit un échec et fut capturé par les démons. À son retour, il était transformé.

« Il refit surface en Abyrne quinze ans plus tard. Son nom avait changé, il s'appelait désormais l'Artificier. (...) Devenu le bourreau des conjurateurs, il était convaincu que le salut de ses victimes passait par la souffrance du feu. Il enferma leurs âmes dans les fusées des feux

d'artifice qui les dispersaient au-dessus d'Abyme. » (6<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « La Romance du D miurge », page 438)

\*\*\*

R f rence au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : Ce que les petites cr atures ont fabriqu  avec celui-ci semble plus meurtrier que les flammes ayant ravag  le coll ge du Souffre-Jour, le jour o  Diurne se laissa mourir.

Citation des *Chroniques des Cr pusculaires* : Pour r pondre au d fi lanc  par son d funt p re, Agone part pour le coll ge du Souffre-Jour, l  o  on forme de redoutables guerriers et magiciens. Il devra y passer six jours. Au cours de son s jour, cependant, le farfadet Lershwin le prit au pi ge, le for ant   accepter une mission, celle d'assassiner le directeur du coll ge : Diurne. Le complot fut mis   ex cution, et Lershwin attaqua le coll ge, qui devint la proie des flammes. Mais Agone ne tua pas le directeur (un enfant, en fait!). Celui-ci s'enleva lui-m me la vie, donnant   Agone un Cil lui permettant, lorsque le moment sera venu, de b tir un nouveau Souffre-Jour...

« –Venez vous asseoir pr s de moi, fit-il en tapotant le bord du lit. Oui, ici. Prenez ma main. Elle ne tremble pas et pourtant, je vais mourir, je vais m' teindre (...) pour que vous puissiez devenir l'h ritier d'un royaume.

Ses yeux se referm rent doucement, son bras fr mit, il  tait mort. (...)

Les mercenaires s'effa aient devant ces cavaliers qui s'arr taient en face de chaque Pavillon pour y lancer des torches. Les flammes engloutissaient les souffre-jours lorsqu'ils firent halte autour du Pensoir (...) », (1<sup>er</sup> tome des *Chroniques des Cr pusculaires*, « Le Souffre-Jour », pages 97-98)

\*\*\*

Référence à mon Projet, remplaçant celle au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d’Abyme* : TANDIS QUE LE PARCHEMIN, QUE VOUS AVIEZ CONFONDU AVEC LE SEPTIÈME MANUSCRIT DU VORTEX, CAPABLE DE RÉUNIR TOUS LES AUTRES, SE DÉSINTÈGRE. QUE FAITES-VOUS ?

Annexe 5 : Cahier des charges – Chapitre 5 (4-5-1-3-6-2)

(4-*Aux Ombres d’Abyme* / ~~5-*Renaissance*~~ / 1-*Le Souffre-Jour* / 3-*Agone* / 6-*La Romance du Démon* / 2-*Les Danseurs de Lorgol* )

Référence au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d’Abyme* : **« Si nous avons à notre disposition tout un orphelinat de petits espions pour retrouver la personne que nous cherchons, la tâche serait plus aisée, ricane Bogorf.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : Le farfadet Maspalio (le héros du cycle « Abyme ») s’en va trouver une lutine nommée Cyre, responsable d’un orphelinat. Maspalio lui confie qu’il a besoin des enfants pour qu’ils sillonnent les rues de la ville et retrouvent un homme : Andelmio.

« Je la remercie d’un signe de tête. À compter de maintenant, je suis assuré que rien, dans ce quartier, ne pourra échapper à la curiosité de ses pensionnaires. Ils se gliseront partout et abattront pour moi un travail fastidieux qui me fera gagner un temps précieux. »

(4<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires* « *Aux Ombres d’Abyme* », page 332)

\*\*\*

Référence à mon Projet, remplaçant celle au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* :

*Ces mots y sont écrits en langue commune :*

Le Projet du Créateur se réalisera bientôt.

Empêchez-les de découvrir le véritable septième manuscrit ! Ils ne doivent pas franchir l’enceinte du temple.

\*Comme dans chaque chapitre, la référence au tome correspondant au numéro du chapitre (en l'occurrence 5) des *Chroniques des Crépusculaires* est remplacée par une référence à mon Projet.

\*\*\*

Référence au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : **le soldat casqué qui parle à son épée comme si elle était dotée d'une âme, à l'instar de Pénombre, la rapière d'Agone fabriquée par une fée noire.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : Agone (le héros du cycle « Agone ») s'est rendu au Collège du Souffre-Jour, une école formant des guerriers puissants, où il commence son entraînement. En ces lieux, chaque arme est dotée d'une âme : Amertine, une fée noire, « accouche » de cette âme par magie et rend l'arme vivante. Agone doit lui choisir un nom... « Selon Hurlac, il suffisait d'un mot pour que nous allions trouver Amertine, pour que ses mains accouchent une âme dévouée que j'aurais l'insigne privilège de commander (...) –Comment allez-vous l'appeler? me demanda Hurlac. (...) –Pénombre. »

(1<sup>er</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Le Souffre-Jour », page 61)

\*\*\*

Référence au 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : *un nouveau piège, cette fois sans doute plus meurtrier que l'infâme instrument d'Essyme, où chaque mouvement d'un Danseur, prisonnier de la mécanique, en torturait un autre, créant la plus horrible des magies noires.*

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Près de trois cents Danseurs pendaient dans la partie supérieure du globe, suspendus dans le vide par des boyaux couleur d'onyx. (...) Essyme avait conçu les premières esquisses de cette immense machine de torture à l'âge de quinze ans. (...) Chaque mouvement d'un Danseur se répercutait à la surface de la toile pour mettre un autre Danseur à la torture et faire naître une étincelle. »

(3<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaire*, « Agone » page 306)

\*\*\*

Les joueurs sentent qu'ils approchent du but. Ils ont franchi le 1<sup>er</sup> cercle, et parviennent devant le temple des deux héros (Tolkien et Queneau)

Rencontre avec Perec et Gollum.

Référence au 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Démon* : AU LIEU DE LA BÊTE SUR SON TRÔNE ET DU CONSEIL DES HAUTS-DIABLE QUE L'ON S'ATTENDRAIT À DÉCOUVRIR EN CES BAS LIEUX, VOUS VOYEZ S'ÉLEVER UN PORTAIL MAJESTUEUX.

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : Dans le cycle d'Abyme, on décrit une scène se déroulant sur l'Outreterre (l'enfer) : « Vladitch observe les dimensions spectaculaire de la Salle Métallique où, sur l'ordre de la Bête, il a été convoqué pour répondre aux interrogations des Hauts Diabes. (...) Enfin, le trône apparaît. La Bête est vautreée dessus, entourée de succubes et de harpies qui ondulent sur les rythmes syncopés d'un orchestre invisible. » (6<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « La Romance du Démon » page 439)

\*\*\*

Les aventuriers placent leurs six objets (trois des oulipiens et trois des auteurs de fantasy) sur l'autel, qui s'ouvre, laissant apparaître un escalier.

Référence au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : **Quand le nain pose un pied sur la première marche, de petites créatures translucides semblables à des fées s'envolent brusquement. Vous comprenez rapidement pourquoi : des chats les poursuivent, cherchant leur mort.**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Ses Danseurs devinrent instantanément une pluie d'étincelle, d'innombrables panaches crépitants qui s'amalgamèrent et firent naître des chats. (...) Ennemis héréditaires des Danseurs, les chats effrayèrent les petites créatures qui trouvèrent spontanément refuge dans les poches de leur maître ou dans les plis de leurs habits. » (2<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Les Danseurs de Lorgol », page 201)

\*\*\*

(2-Les Danseurs de Lorgol / 4-Aux Ombres d’Abyrne / ~~6-La Romance du D miurge~~ / 5-Renaissance / 3-Agone / 1-Le Souffre-Jour)

R f rence au 2<sup>e</sup> tome-*Les Danseurs de Lorgol* : **S’il e t poss d  un de ces petits  tres danseurs par lequel la magie se g n re, selon les l gendes, le Sorcier aurait certes  t  de ceux qui lui enserrent la jambe d’un fil pour mieux le torturer.**

Citation des *Chroniques des Cr pusculaires* : « Il m’expliqua longuement pourquoi la magie pouvait  tre si diff rente entre les trois grandes familles magiciennes. Les Obscurantistes, par exemple, refusaient de comprendre les Danseurs et leurs motivations. Lorsque l’un d’eux capturait un Danseur (...) il lui attachait le plus souvent un fil   peine visible   la cheville. Le Danseur se mouvait donc avec une attache, un lien maladroit qui alourdissait sa danse et, par cons quent, la magie produite. » (2<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Cr pusculaires*, « Les Danseurs de Lorgol », p.115)

\*\*\*

R f rence au 4<sup>e</sup> tome-*Aux Ombres d’Abyrne* : **n’avez-vous pas lu ce que fit un h ros des anciens temps pour sauver son ami poursuivi   tort ? Il le prit sur son dos, se jeta dans le vide, et de son corps immense, il encaissa la mort... Si c’est l  le sacrifice qu’on nous demande pour sauver ce monde, acceptons-le avec dignit  !**  
**  l’attaque ! »**

Citation des *Chroniques des Cr pusculaires* : « Torse nu, il ne porte qu’un drap de soie blanche nou    la taille et sourit aux oiseaux qui tournoient autour de lui. Sa beaut  me transperce et me jette dans ses bras. Je l’aime tant, ce vieil ami. Il ne dit rien et pose sa main dans mes cheveux.

–Allez, grimpe sur mon dos. Et tiens-toi bien.

Je m’ex cute et m’agrippe   son cou comme un enfant   son p re. Sa joie me bouleverse. Je ne vois plus les faci s m dus s des courtisans qui se pressent aux fen tres et aux balcons. Je r ve qu’il s’envole, qu’Abyrne consente   r pondre   son appel et lui offre le pouvoir de rejoindre les oiseaux.

–Ne pleure pas, Maspalio. Je vais vivre avec toi ! Regarde, là-bas, l’ombre de l’horloge. Tu viendras m’y chercher, un jour et nous serons ensemble à nouveau. Son corps s’avance. Nous tombons et l’instant se cristallise. (...) Le choc est terrible et m’arrache à son corps disloqué par l’impact. » (4<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires* « Aux Ombres d’Abyrne » p.382)

\*\*\*

Référence à mon Projet, remplaçant celle du 6<sup>e</sup> tome-*La Romance du Démon* : **Le Sorcier cherche à faire avorter mon Projet... s’il termine la lecture du sixième manuscrit, la voie vers le septième lui sera ouverte. S’il l’atteint, tout disparaîtra.**

\*\*\*

Référence au 5<sup>e</sup> tome-*Renaissance* : **« Il y a très longtemps, mon Double, une image de moi sortie d’un cube magique, se nourrissait de mes souvenirs pour renaître entièrement... Ici, un phénomène semblable se produit: l’imagination des deux héros engendre une foule de personnages dont plusieurs ont déjà pris naissance à la surface, tandis que d’autres attendent leur heure... »**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « –Revenons à ce que tu disais sur le double. Selon toi, il disparaîtra s’il ne peut se nourrir de mes souvenirs, c’est bien ça?

–À peu de choses près, oui. Pour exister ici, dans ce monde, il doit tuer tous ceux que vous aimez. Lorsque l’ergastule l’a libéré, il ne savait rien, il n’était rien. Un farfadet sans passé ni avenir, un fantôme qui cherchait un sens à sa naissance. Son corps s’est étiolé jusqu’à ce qu’il comprenne ce *besoin de mémoire qui le maintient en vie.* » (5<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Renaissance », page 423)

\*\*\*

Référence au 3<sup>e</sup> tome-*Agone* : **Agone lui-même ne forgea-t-il pas un nouveau monde de celui qu’il avait contribué à détruire ? À partir d’un Cil, il fit renaître les arbres noirs au moment où tout autour de lui semblait désespéré, où sa vie même lui échappait... Ne comprenez-vous pas que j’agis de la même manière, pour notre bien à tous ? »**

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Le Cil s’anima. Un frisson parcourut ma colonne vertébrale. Tel un serpent, il entama une lente reptation à la surface de la paume, se

lova dans une ligne de ma main puis plongea sous la peau.

Le Cil devint racine et s'engouffra dans une veine de mon poignet. Un sentiment d'ivresse m'envahit. Mon sang reflua, mon sang et mes veines devenaient les racines fondatrices d'un Souffre-Jour. » (3<sup>e</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Agone », p.310

\*\*\*

Référence au 1<sup>er</sup> tome-*Le Souffre-Jour* : Comme les élèves du Souffre-Jour regardaient, impuissants, les ravages des mercenaires, alors que le créateur du domaine rendait son dernier souffle, nos aventuriers observent avec horreur le Sorcier commencer la lecture du sixième et dernier manuscrit.

Citation des *Chroniques des Crépusculaires* : « Ses yeux [ceux de Diurne] se refermèrent doucement, son bras frémit, il était mort. (...) Les mercenaires s'effaçaient devant ces cavaliers qui s'arrêtaient en face de chaque Pavillon pour y lancer des torches. Les flammes engloutissaient les souffre-jours lorsqu'ils firent halte autour du Pensoir » (1<sup>er</sup> tome des *Chroniques des Crépusculaires*, « Le Souffre-Jour », p.97-98)

## Bibliographie

### 1. CORPUS PRIMAIRE

#### ***Œuvres littéraires de Jacques Roubaud***

ROUBAUD, Jacques. *La Belle Hortense*, Paris, Éditions Seghers, ©1990, 270p.

ROUBAUD, Jacques. *L'enlèvement d'Hortense*, Paris, Éditions Seghers, ©1991, 287p.

ROUBAUD, Jacques. *L'exil d'Hortense*, Paris, Éditions Seghers, ©1990, 267p.

#### ***Œuvres littéraires de Mathieu Gaborit***

GABORIT, Mathieu. *Les Royaumes crépusculaires – L'intégrale*, Lyon, Éditions Mnémos, 2010, 484p.

##### *Le Cycle d'Agone*

- Tome 1 : Le Souffre-Jour
- Tome 2 : Les Danseurs de Lorgol
- Tome 3 : Agone

##### *Le Cycle d'Abyme*

- Tome 4 : Aux Ombres d'Abyme
- Tome 5 : Renaissance
- Tome 6 : La Romance du Demiurge

### 2. CORPUS SECONDAIRE

#### ***Œuvres littéraires de Queneau***

QUENEAU, Raymond. *Odile*, Paris, Gallimard, 1987, 184p.

#### ***Œuvres littéraires de Tolkien***

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Le Seigneur des Anneaux*, « v.1 La communauté de l'anneau; v.2 Les deux tours; v.3 Le retour du roi », Pocket, Science-fiction, 1972, 3 volumes.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Bilbo le Hobbit*, Hachette, Le Livre de poche Jeunesse, 1988, 399p.

### ***Guides de jeu Donjons et Dragons***

Auteurs multiples, *Manuel du joueur – Livre de règles I*, Spellbook, septembre 2003, 317p.

Auteurs multiples, *Guide du Maître – Livre de règles II*, Spellbook, octobre 2003, 320p.

Auteurs multiples, *Manuel des monstres – Livre de règles III v.3,5*, Spellbook, novembre 2003, 319p.

### **3. OUVRAGES THÉORIQUES**

ABIKER, Séverine, BESSON Anne et Florence PLET-NICOLAS [dir.], *Le Moyen Âge en Jeu*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, Eidolon no 86, 2009, 401p.

AUDIN, Michèle. *L'Oulipo et les mathématiques, une description*, Institut de Recherche Mathématique Avancée, Université de Strasbourg, exposé fait à Rennes le 20 octobre 2010, 16p.

BÉNABOU, Marcel. *Pourquoi je n'ai écrit aucun de mes livres*, Paris, Hachette, collection Textes du XXème siècle, 1986, 129p.

BÉNABOU, Marcel, ROUBAUD Jacques, JOUET Jacques et Harry MATHEWS. *Un art simple et tout d'exécution- Cinq leçons de l'Oulipo, cinq leçons sur l'Oulipo*, France, Circé, 2001, 124p.

BESSON, Anne et Myriam WHITE-LE GOFF. *Actes du colloque du CRELID – Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, Collection Essais, 2007, 255p.

BOUBAU, Jacques. « La Fantasy », *Que sais-je*, Paris, PUF, 2005, 127p

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes– le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, collection Folio Essai, 1967, 374p.

CLANCIER, Georges Emmanuel [dir.]. *Queneau aujourd'hui – Actes du colloque Raymond Queneau*, Paris, Clancier-Guénéaud, 1985, 245p.

DE CAMP, Lyon Sprague. *Les Pionniers de la Fantasy*, France, Bragelonne, 2010, 378p.

DOFLO, Colas. *Jouer et Philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Pratiques

théoriques, 1997, 253 p.

FERRÉ Vincent et Paul AIRIAU [dir.] *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2004, 393p.

GASCOIGNE, David. *The Games of Fiction- Georges Perec and Modern French Ludic Narrative*, Berlin, Peter Lang AG, 2006, 327p.

HENRIOT, Jacques. « Chapitre premier – Exégèse d'un lieu commun », *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Mayenne, José Corti, 1989, 319p.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, collection tel, 1951, 292p.

KUON, Peter, NEUHOFER Monika et Christian OLLIVIER [dir.], *Oulipo poétiques : actes du colloque de Salzburg, 23-25 avril 1997*, études littéraires françaises, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1999, 222p.

LAVAUULT, Élisabeth. « Poïé6 de la sextine dans romans d'*Hortense* ». Dans DISSON, Agnès et Véronique MONTÉMONT. *Jacques Roubaud, compositeur de mathématique et de poésie*, Nancy, Éditions Absalon, 2010, 434p.

LAVAUULT, Élisabeth. *Jacques Roubaud : Contrainte et Mémoire dans les romans d'Hortense*, Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, coll. Écritures, 2004, 299p.

LE TELLIER, Hervé. *Esthétique de l'Oulipo*, Bordeaux Cedex, Le Castor Astral, 2006, 334p.

OULIPO. *La littérature potentielle (Créations, Re-créations, Récréations)*, Paris, Gallimard, 1973, 280p.

PANTIN, Isabelle. *Tolkien et ses légendes – une expérience en fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2009, 320p.

PENIN-BISENIUS, Carole. *Le roman oulipien*, Paris, L'Harmattan, 2008, 287p.

*Pratiques oulipiennes, anthologie*, Paris, La bibliothèque Gallimard, texte & dossier, 2004, 189p.

QUENEAU, Raymond. *Bâtons, chiffres et lettres*, Paris, Gallimard, Folio essai, 1965, 337p.

REIG, Christophe. *Mimer, miner, rimer – Le cycle romanesque de Jacques Roubaud*, New York, Amsterdam, Rodopi, Faux Titre, 2006, 470p.

ROUBAUD, Jacques et Jean-François PUFF. *Roubaud : Jacques Roubaud / rencontre avec Jean-François Puff*, Paris, Argol, coll. Les Singuliers, 2008, 145p.

ROUSSEL, Raymond. *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Paris, Gallimard, coll. L'imaginaire 324, 2005, 323p.

SILHOL, Léa et Estelle Valls DE GOMIS. *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction – Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, Collection « Mutations » n° 239, 2005, 166p.

SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1997, 276p.

#### 4. ARTICLES DE PÉRIODIQUES

CHAUVIN, Cédric. « Crépuscule spectral de l'épopée chez Mathieu Gaborit », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, p.223–230

DAVID, Coralie. « Lusor in Fabula : Le jeu de rôle, une école de la *Fantasy* française », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, p.153-161

BESSION, Anne. « Comme une ombre lointaine : l'influence de Tolkien sur la *Fantasy* française » *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, p.141–151

BRUNSON, Geoffroy. « Fantasy : La France et les critiques, rapide tour d'horizon du métadiscours français », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, n° 2, mars 2011, p.181–190

## 5. DOCUMENTS ÉLECTRONIQUES

BERTHELOT, Anne et Alain LESCART, *Panorama des tendances récentes en fantasy anglophone*, conférence prononcée le 11 juin 2009, lors des journées « Fantasy en France » de Paris 13-Paris Nord (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.modernitesmedievales.org/articles/BerthelotLescart.htm>

FINGO. « Étudier la fantasy en France aujourd'hui » 10 janvier 2013, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.actaestfabula.fr/etudier-lafantasy-en-france-aujourd'hui-1926>

*Elbakin.net – La Fantasy au quotidien*, (Page consultée le 25 novembre 2013) [en ligne] adresse URL: <http://www.elbakin.net>  
<http://www.elbakin.net/fantasy/news/Mathieu-Gaborit-revient-sur-son-metier-decrivain>

*OULIPO – Ouvroir de Littérature Potentielle*, (Page consultée le 26 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.oulipo.net/oulipiens/O>

*La Fédération Française du Jeu de rôle: entrez dans le jeu*, 2013, (Page consultée le 25 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.ffjdr.org/>

*Les Modernités Médiévales*, « La Fantasy en France aujourd'hui – Écrire, éditer, traduire, illustrer », Université Paris 13-Paris Nord, Villetaneuse, 10 et 11 juin 2009, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.modernitesmedievales.org/colloques/je%20FantFrance.htm>

« Le paradoxe de la fantasy », *Le Magazine Littéraire*, Paris 2013 Sophia Publications, (Page consultée le 11 décembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.magazine-litteraire.com/actualite/paradoxe-fantasy30-04-2008-32291>

*Planète LDVELH–Livres dont vous êtes le héros*, « Dossier : les jeux vidéos basés sur les Défis Fantastiques », (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL : <http://planete-ldvelh.com/page/jeu-videoff.html>

RODRIGUEZ, Hector. *The international journal of computer game research*, « The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's *Homo Ludens* », vol. 6, n° 1, décembre 2006, (Page consultée le 16 mars 2014) [en ligne] adresse URL: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>

*Souffre-Jour*, « Bienvenue sous les branches du Souffre-Jour ! », (Page consultée le 26 novembre 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.souffre-jour.com/>

*Tolkien- France*, « Elfique – Sindarin », (Page consultée le 14 mars 2013) [en ligne] adresse URL : <http://www.tolkienfrance.net/elfique/>

*Tolkiendil – L’ami de Tolkien*, 1966-2014, (Page consultée le 2 février 2014) [en ligne] adresse URL <http://www.tolkiendil.com/>

*Wikipédia – L’encyclopédie libre*, (Page consultée le 17 janvier 2014) [en ligne] adresse URL :  
« Livre-jeu », <http://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>  
« Sextine », <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sextine>

## **6. MÉMOIRES ET THÈSES**

BOISCLAIR, Christian. *Le Jeu dans les institutions sociales chez Johan Huizinga*, thèse de doctorat, Université du Québec à Trois-Rivières, Université du Québec, 2005, 95p.

THIBAUT, Kathleen, *Doubles-jeux de Sophie Calle: le livre comme espace ludique*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2009, 180p.

