



présente

# “Les hanaps sacrés de Lusigalie”

Une épopée fantastique

Prologue

En ces jours très anciens, depuis grand pièce de temps déjà, Paix étendait ses ailes diaphanes mais fortes sur le doux pays de Lusigalie, et Violence n'y pouvait souffler son haleine avide et haineuse. Si quiète était la vie des indolents pâtres, des diligents laboureurs et des joyeux vigneron de ces hautes plaines qu'à peine se souvenaient-ils que Lusias et Galise, les deux héros des clans alors rivaux, délivrèrent les aïeux de leurs aïeux de la nuit ensanglantée des premiers âges quand, en l'embrassant de force entre eux, ils occirent le Terrible Aurochs qui faisait sa volonté de leurs deux peuples tremblant sur chaque rive du fleuve Sulgane

Puis, raconte la légende, Almèse et Bladale, les gentes compagnes des vainqueurs, creusèrent dans les cornes du monstre deux grands hanaps où elles composèrent chacune une liqueur avec des herbes qu'elles cueillirent aussi loin que sur les pentes qui gardent le pays bienheureux où les blanches licornes veillent sur les elfes fiers et sur les lutins mutins.

Or Aguilon, le dieu qui, avec une cohorte d'anges et d'archanges, fit alors du ciel de Lusigalie sa demeure, lui avait fait telle grâce que la liqueur qu'Almèse avait préparée en Iganoie et celle que Bladale concocta en Usgal, lorsque mêlées par les prêtres, chaque année au printemps, se transmutaient en un élixir. Et chaque Lusigale en emportait une précieuse fiole afin de se concilier fées et enchanteurs, et de favoriser l'opération des thaumaturges. On voyait même les si aimables mais si craintifs hobbits s'aventurer hors de leur pays voisin pour querir ce talisman salvateur.

Et ce n'était que pour cette cérémonie annuelle qu'en grande pompe le hanap où avait bu Lusias, et que, depuis lors, on avait orné d'émeraudes, sortait de son temple d'Iganoie, et que le hanap que les lèvres de Galise avaient touché, et qu'on avait, dès longtemps, enrichi de topazes, quittait son temple d'Usgal, et qu'ils étaient tous deux portés jusqu'au pont d'Aglumane, aussi vieux mais aussi solide que l'union des deux peuples.

Leur arrivée marquait le début de la “Fête des Troupeaux” car, depuis que le Terrible Aurochs s'était ployé entre les bras qui l'étouffaient, sa progéniture, asservie, passait des étables aux alpages, prodiguant et le lait et la viande et le cuir. À cette occasion, les plus habiles des gardiens, montés sur leurs plus ardents destriers, se lançaient des challenges, et se disputaient le prix de la valeur en des joutes toujours courtoises dont le vainqueur était appelé par le Conseil des Anciens à l'honneur de figurer parmi les quarante Chevaliers du Guet. Redoutable honneur puisqu'il leur fallait, avec leurs cavaliers, leurs archers et leurs légionnaires, monter sans cesse la garde, d'une tour à l'autre, sur les marches de la Lusigalie.

Car, si Paix étendait toujours sur le pays ses ailes diaphanes mais fortes, pour lors, Violence, d'au-delà les monts de Roltramir et la mer d'Hondelrok, soufflait son haleine avide et haineuse, depuis le noir pays dont le nom seul, Kharakstrakie, inspirait l'effroi en Lusigalie. Ne disait-on pas que, sur ces pentes de lave, de basaltes et de cendres, pesait un ciel toujours sombre soudain éclairé des fulgurations du volcan de Stramtoklag ou des flammes vomies par le soufflement empesté d'un dragon? Ne disait-on pas aussi que, longtemps, seuls géants et gnomes accommodèrent leurs difformités à ces terres tourmentées ; mais que, chassés du pays des Barbares vinrent s'y établir les inquiétants Kharakstraks? Ne disait-on pas encore que le satan Sterxha s'était alors tapi avec ses démons et ses diables dans l'immense et inaccessible caverne de Kagrarokar, et avait imposé aux nouveaux habitants l'immonde sorcellerie qui leur permettait de s'accrocher à ces terres funestes? Aussi y étaient attirés tous gens, comme fieffés brigands et éhontées fornicatrices, qui, écoutant leur mauvais génie, ne pensaient plus qu'à malice et mauvaiseté. D'aucuns, prêtres apostats et chevaliers félons, qui s'étaient détournés de la quiétude de la vie en Lusigalie, incessamment attisaient la haine contre leur ancienne patrie, et incitaient les Kharakstraks à entreprendre sur ces terres pour les larronner et les meurtrir.

C'est pourquoi les Lusigales se tenaient loin de ces pentes sinistres que dominaient les forts châteaux de leurs belliqueux voisins qui n'avaient cessé de se disputer le malheureux pays, chacun aspirant au titre de Grand Strak. Ces seigneurs de la guerre, entourés de spadassins toujours prêts aux pires vilenies et de pirates qui ne visaient qu'à dérober et rançonner, pouvaient encore compter sur des alliés à la voracité insatiable : les vautours de Kharakmirn et les requins d'Hondelrok.

\*  
\* \*

Aussi quand, ce matin d'automne, Sigula, le prêtre du temple d'Usgal, découvrit que le hanap sacré avait disparu, il sut tout dret qu'il avait été volé par des Kharakstraks. L'un des profanateurs n'avait-il point, dans son indécente hâte, perdu une sorte de grossier bijou, quelque amulette impie où grimaçait une grotesque figure entourée de caractères inconnus. Pour que Paix dût replier ses ailes diaphanes mais fortes ; pour que Violence pût enfin souffler sur la Lusigalie son haleine avide et haineuse, ne fallait-il point que soit rompu l'enchante ment que les hanaps sacrés dispensaient depuis les premiers âges? Les malfaiteurs n'en avaient pour lors subtilisé qu'un. Mais, quand, dans quelque caverne satanique ou dans quelque château d'un strak à la folle ambition, leurs sorciers se verrai ent incapables, faute de l'autre hanap, de tenter de retourner le charme en une arme au maléfice dévastateur, ils s'emploieraient à s'emparer itou du hanap d'Iganole qu'il fallait donc prestement et furtivement porter en un lieu gardé secret.

Puisqu'ainsi la Lusigalie était vouée à moult vicissitudes, mises ici en chronique, Lélian, celui des archanges d'Aguilon qui savait le mieux brandir et bouter l'épée de feu, était en grande crainte. Il s'entremit pour venir à la rescousse de ses protégés, et ordonna sa besogne de la manière que je vous deviserai. En un songe, il montra à Sigula le péril qu'il y aurait à ce que le bruit de la perte du hanap d'Usgal se répande : il fallait n'en point sonner mot car onques au doux pays on n'avait ouï parler d'un tel malheur. La tribulation et la catastrophe qui tomberaient ainsi sur les habitants les jetteraient en une frayeur qui pourrait tourner à grand méchef.

Il fallait plutôt que quelques âmes bien nées, quelques courages bien trempés, quelques apertes gens s'appareillent virement et discrètement ; qu'on leur délivre sans barguiner tout l'or qui serait la provende nécessaire ; qu'elles se mettent à la voie, sortent du pays en tapinois, courrent sus aux ravisseurs jusqu'en terres étranges et foraines, reprennent - qu'on n'y mette délai ! - le hanap sacré, et, quoi qu'il advienne, le reconduisent soigneusement en son temple d'Usgal avant la célébration de la prochaine "Fête des Troupeaux" !

Pour mener cette quête, quel homme mieux désigné, pensa le prêtre Sigula, que son diacre, Ghidrah, qu'enfant, en l'âge de quatre ans, il avait trouvé, abandonné dans la profonde forêt d'Edelminia et qu'il avait adopté et nourri de corps et d'esprit, comme son propre fils, sans toutefois parvenir à effacer un air farouche qu'accentuait son teint foncé, une pensée secrète et inquiète.

Et ce clerc si sage et apensé serait de bon conseil pour tempérer la singulière ardeur de celui qui prêterait son bras pour le bon succès de cette estimable entreprise : le jeune Dagane des Pâris

d'Olnisal. Ce n'était qu'un bachelier encore, en l'âge de dix-huit ans, mais qui se montrait déjà si fort et si bien taillé de tous ses membres, si vaillant aux armes, si loyal aux combats où nul n'avait pu l'outrer en joute ou le défaire en bataille, que le bruit de sa hardiesse se répandait. Le "Conseil des Anciens" le fit mander sur l'heure car il le savait prêt à affronter tout danger pour tenter de gagner ses éperons de chevalier ; d'ailleurs n'avait-il pas à laver l'honneur de sa famille souillé depuis qu'un de ses aînés avait, séduit par une ardente et non moins obscène fornicatrice, ignominieusement abandonné le service du guet pour se perdre en Kharakstrakie? Dagane pourrait, en cette équipée, se faire assister d'un sien écuyer, et Ghidrah pourrait prendre par devers lui telle compagnie de gens d'armes qui lui conviendrait, cavaliers, archers et valets.

Enfin, Lélian avait aussi pensé à faire connaître le malheur qui frappait la Lusigalie aux très anciens peuples magiques du lac d'Elderlé qui, depuis toujours, les gardaient sous une égide bienveillante mais distante. Ils délégueraient Olinde, la blanche licorne aux grandes ailes, Aleïser, le lutin émerillonnié, et Noumélia, l'elfe, fière et rusée qui avait séduit un dragon et lui avait échappé avec le trésor de bijoux dont il lui avait fait présent ! Même les hobbits, d'au-delà la rivière Lusane et la forêt d'Alagor, furent mis à contribution car ils étaient redévolables aux Lusigales de l'élixir qui protégeait chacune de leurs chaumières ; ce fut l'infortuné Camélé qui tira la paille la plus courte ! Enfin, les dauphins du Delta de Bergane seraient fidèles à leur vieille amitié, et exerceraient fine vigilance sur les requins et les pirates d'Hondelrok. Car, de la mer aussi bien que de la terre, pouvait être tentée par les infâmes Kharakstraks quelque autre criminelle incursion.

Mais quels pouvaient être ces noires puissances des Enfers qui animaient les ennemis dont la Lusigalie aurait à se prémunir? Lélian le savait-il? demanda Sigula. L'archange lui confia avoir entrevu l'écrasante stature du satan Sterxha lui-même, noir de colère, et la hideuse figure du démon Tréthortrius que le diable Galnornag accompagnait. Le requin Oskéraxtys tournoyait auprès des îles Balgur, et, aux limites du désert, planait le vautour Karnovorak. Et n'était-ce point pour former une compagnie de vils voleurs que, dans un bouge du havre de Helmag, la grande fornicatrice Eïrkémis attirait en sa couche les brigands, les spadassins et les pirates les plus avide et les plus retors?

Ainsi, à la fin de ce long temps où Paix avait pu continûment étendre sur le doux pays de Lusigalie ses ailes diaphanes mais fortes, tandis que Violence soufflait ailleurs son haleine avide et haineuse, il fallait décidément que les défenseurs de l'une s'éprouvent contre les suppôts de l'autre, tant fussent-ils hardis et vaillants afin que les hanaps sacrés voient leur puissance d'enchantement à jamais perdue ou perpétuellement établie.

## I

À l'aube de ce jour d'automne, dans la cour de l'auberge de Lugdine, on voyait deux jeunes lurons s'occuper à harnacher et seller leurs montures, à ne négliger aucun des apprêts qu'exige un long voyage. L'un était le bachelier Dagane, qu'on pouvait reconnaître à sa belle croisure d'épaules, tandis que l'autre, plus feluet, était son écuyer ; en fait, à mieux y prêter l'œil, on pouvait percevoir que, garçonnement affublée, c'était la gente Léïla qui s'était mise en sa compagnie car ils étaient secrètement épris d'amour et liés par serment parfaitement courtois. Mais, si la fille était une pucelle d'à peine seize printemps, elle serait toutefois au bachelier aide et confort, le fait étant qu'elle maniait fort dextrement les armes et savait chanter comme ménestrel en pinçant les cordes du théorbe qu'elle emporterait avec elle, pendu à l'arçon de sa selle.

Le premier, et dès potron-minet, Dagane s'était éveillé. Plus que le révérent respect pour le saint vase dérobé par de sacrilèges mains, le tenaillait dans son somme même l'ardent besoin d'affronter les noirs ennemis que lui avait désignés le prêtre Sigula. Point se sentait-il trop jeunet pour prendre charge d'un si grand faix et de tel honneur ! Il avait de long temps fait le vœu d'effacer par ses prouesses la honte de l'infamante félonie d'un sien frère, le veule Négane, qui avait déserté la noble mission du guet, et commis tant d'actes méchants lui ayant ravi l'estime du monde, et pour lesquels on l'aurait dû mettre en chartre à perpétuité s'il ne s'était échappé en la ténébreuse et malfaisante

Kharakstrakie vers laquelle, sur l'heure, notre ami allait s'en partir, armé de son épée, la droite et vaillante Tefène à laquelle le soleil du matin donnait un éclat coruscant.

Mais, songeait-il, avec quels autres compagnons? tandis que lui et Léila traversaient le bourg encore endormi, ignorant dans sa bienheureuse paix les périls que quelques coeurs bien trempés allaient courir au-delà ses murs baignant dans le fleuve Sulgane. C'était à la tour du guet qu'ils avaient rendez-vous avec le diacre Ghidrah et les gens d'armes qu'il aurait réunis. Dès l'abord, le sombre clerc qui portait sa robe noire sur une cotte de mailles se montra fort mari :

-«Que n'avez-vous, bachelier Dagane, pris autre écuyer que ce damoiseau ! Il me semble de bien faible étoffe pour une telle équipée et de bien pauvre gouvernement pour espérer donner de la harpe par devers les rudes terres où nous adressons ! Quant à vous qui n'êtes point chevalier que je sache, de quel droit en arborez-vous la guise?»

Il faut reconnaître que Dagane des Patis d'Olnisal, non content de ceindre l'épée, portait aussi heaume en tête. Mais il put dérouler le parchemin émis par le "Conseil des Anciens", sur lequel Ghidrah put lire les noms de Dagane des Patis d'Olnisal et de Léila du Côteau d'Elvila. Sans autre parole, la troupe se mit en branle ; c'était, outre les voyageurs que nous connaissons déjà, quatre cavaliers, trois archers et deux valets.

Ils allèrent outre le pont-levis de la tour du guet qui, en son mitan, ferme le pont de Lugdine. Ils étaient à peine engagés dans la forêt d'Edelminis, sous ces bois si fourrés qu'ils faisaient la nuit autour d'eux, que Dagane s'inquiéta d'un étrange cliquetis. Son harnachement était-il en quelque part mal sanglé? Mais non : le sonnis retentissait en arrière ; se retournant sur sa selle, il avisa deux des cavaliers chevauchant côté à côté.

-«Eh bien ! Est-ce vous, mes amis, qui menez tel tapage? demanda-t-il.

-«C'est mon besson», répondit l'un.» Il claque des dents tant il craint les féroces bestiaux qui repairent céans. Il a pour nom Peno, et le mien est Licard.»

-«Qu'il ne plaise à Agilon que nous soyons emmâchés de pareil couard ! N'en a-tu pas vergogne, toi le godelureau en quête d'aventures mais qui tremble déjà dans ses chausses ! Et vas-tu entendre à bien combattre? Pour que ton courage se bronze ou se brise, tu seras de garde à soir, au campement.»

Le bachelier Dagane allait avoir d'autres occasions de s'ébahir des choix qu'avait fait le diacre Ghidrah puisqu'il découvrit vîtement qu'un autre cavalier, qui se nommait Orgelin, était un de ces futiles trouveurs. En effet, tout en chevauchant, il se récitat les vers qu'il fablait à mesure ; et que le quatrième compagnon, Ginsbo, de loin le plus faiblard, était déjà blanchi par les ans. Aussi, pour l'heure, ne voulut-il point savoir quels étaient les archers et les valets !

Or il advint, ce soir-là, dès qu'il fut nuit anuitée, que ce pauvre Peno, qu'on avait commis à la première vigile, se mit à pourpenser si angoissement qu'il ne put s'empêcher d'alerter les dormeurs quand il se crut en péril d'être assailli par un de ces monstres de la forêt dont en Lusigalie on fait tant de contes aux enfants. Il affirma :

-«Oncques vous ne vîtes bête plus félonne et épouvantable ; elle avait bien dix aunes de long, l'œil rougeoyant et flambant, le dos écailleux et la queue entortillée ; elle était crêtée comme basilic et pattue comme lézarde et mieux griffue que tigre !»

On se gaussa fort du pleutre. Cependant, au matin, les voyageurs découvrirent l'affreux cadavre d'un infortuné bûcheron qui avait été si malignement déchiré et vidé de son sang que c'en était horreur à soulever le cœur du plus vaillant, et à faire piquer des éperons jusqu'au sortir du bois. Pourtant, remarqua Ginsbo, le méfait en avait été commis plusieurs jours en deçà, et nulle bête ne s'était approchée de la carcasse. Quel sortilège y avait-il là?

Aussi la troupe ne laissa-t-elle pas de faire diligence et avec soulas issir enfin de ces effrayantes ténèbres sylvestres pour chevaucher dret sur le chemin menant à Almodie, un bourg franc où l'on comptait bien se rafraîchir après quatre jours de rude tape-cul et trois bivouacs éprouvants.

Mais, à leur grande surprise, en Almodie, huis et volets claquaient dès avant leur passage. On n'était pourtant qu'à l'heure de sexte. Les voyageurs ne purent entrer ni en l'échoppe du boulanger ni en la taverne. Il leur fallait cependant se pourvoir de vin, de vitaille et autres viandes pour entretenir et sustenter leur vie. Et où allaient-ils s'héberger si le prévôt faisait sonner le couvre-feu à la cloche du beffroi? Quant à s'enquérir des ravisseurs du hanap sacré...

Ghidrah ne pipait mot et poussait toujours sa monture. Mais Dagane voulut en avoir raison et, avisant un manant qui n'avait su s'esquiver à temps, et jetait sur la troupe des regards apeurés, il n'en obtint qu'un mot qu'il ne comprit point mais qui aurait, dit-on, fait frissonner le clerc qui garda pourtant bouche close. Un seul mot répété avec un fol effroi : «Garous ! Garous ! Garous !» Force leur fut de chercher pour la nuit, hors d'Almodie, lieu de campement propice.

\*  
\* \*

Dans le même temps, sur les âpres pentes de basalte des monts de Kharakmirn, cheminaient de conserve un géant et un nain qui allaient devers le havre de Helmnag. Une nef sans pavillon y avait déposé une fornicatrice de grand renom, venue d'au-delà les mers, la voluptueuse Eirkémis. On racontait que les charmes d'icelle avaient fait se traîner à ses pieds, attiré en sa couche et épuisé de jouissance plus de cinq mille mâles ! Le bruit avait couru jusque dans les plus hautes vallées du noir pays, et voilà pourquoi un colosse de plus de trois aunes marchait avec un avorton qui n'en faisait pas une. L'hercule s'était bouté en la tête le fol pensement de faire, en son étreinte, fondre de jouissance la courtisane, tandis que le pygmée ne doutait pas de s'honorer du même exploit !

Cependant, pour un pas de l'un, l'autre, qui aurait pu passer sous la haute enfourchure de son compère, devait en étendre quatre, et il arrivait toujours un moment où il l'implorait d'alentir son allure. Le géant s'y prêtait de bonne grâce. Mais, bientôt, sans le vouloir, il reprenait son erre naturelle. Aux demandes répétées du petit, le grand sut enfin clore l'affaire en le hissant sur ses épaules de marbre. Finalement, cette phorie lui plut tant, car il y découvrit une immense, tendre et secrète vocation, que, parvenu en Helmnag, il en oublia de se conjointre à la luxurieuse tentatrice !

Il reste que la redoutable véneresse tendait chaque soir ses réseaux en la grande taverne du quai, et y prenait tant d'alouettes qui se laissaient volontiers plumer qu'elle pouvait à sa volonté élire ceux qu'elle s'attacherait par la promesse d'une mystérieuse aventure à mener en Lusigalie. Après quelques jours de glotonnes mangeailles, de beuveries toujours assoiffées et de franches paillardises, cette garce entraîna avec elle quatre brigands et trois spadassins, tous ribauds voués aux pires voleries et aux plus lâches assassinats.

Le géant et le nain, désormais bien unis en leur équipée grotesque et touchante à la fois, voulurent se joindre à cette sombre entreprise, et la fornicatrice, que ce couple dépareillé amusait, accepta leur concours.

Entre cet homme et cette femme également irascibles, longtemps courut la querelle du chemin qu'il fallait prendre pour aller en Lusigalie s'emparer du hanap sacré. Mais Eirkémis qui était, de surcroît une fière amazone, eut le dernier mot : on s'adresserait au levant, au rebours de la Lusigalie, par une sente abrupte qui franchit les monts par un étroit défilé, plonge dans le désert qu'il faut prendre par le travers, mais atteint le doux pays par le midi, un côté où on n'attendrait point d'aussi dangereux voyageurs !

## II

Tandis qu'un voile de ténèbres impénétrables couvrait la Kharakstrakie, deux êtres hideux s'entretenaient au plus profond de la grotte de Kagrarokar où la rauque musique de leurs voix faisait danser d'horribles chauves-souris. C'étaient le satan qui a nom Sterxha et son ministre, le diable Galnornag.

-«Pourquoi viens-tu encore troubler mon repos? Ne t'avais-je point enjoint de ne paraître à nouveau devant moi que pour me faire ouïr de bonnes nouvelles? M'annonces-tu la prise de ce maudit hanap d'Iganole qui manque encore pour assurer le bon succès de nos habiles machinations? Il est vrai : comment une putanesque fornicatrice, traînant à ses basques de fieffés brigands et de sournois spadassins captifs de ses charmes vénusiens et néanmoins vénéneux, pourrait-elle s'en emparer et me permettre d'acquérir, avec l'élixir de Lusigalie, la toute-puissance que je convoite car elle me revient de toute éternité? Allons ! parle ! même si je vois à ton air de chien battu que tu as plutôt quelque mauvaise étrenne à me bailler !

-«À vos ordres, maître ! J'ai connaissance qu'en vérité les Lusigales se sont mis en branle. Une troupe a été vue près d'Almodie où nous avons des accointances et, au bord du lac d'Elderlé, le lutin Aleiser a rejoint l'elfe Noumélia, et la licorne Olinde.»

-«Si ce que tu me contes est à bonne vérité...»

-«Par ma diablesse foi, oui !»

-«Eh bien ! cette troupe ne compte-t-elle point le diacre Ghidrah ? Ne sais-tu point quelle est sa profonde nature ? Ne sais-tu point qu'il est secrètement à notre commandement ; que nous faisons de lui à notre volonté ? Faut-il tout apprendre à celui qui devrait de tout être instruit ? Viens sur l'heure le visiter avec moi !»

Et, se plaçant à l'exact mitan de la caverne, fermant leurs effroyables yeux rouges, les deux immondes créatures récitaient les "Paroles du Voyage" :

"Vents tant impétueux, portez-nous ça et là  
À notre volonté et sans plus barguiner  
Chez les superstitieux et les gros niaiseux !"

\*  
\* \*

Dans la même nuit d'encre, brillait non loin d'Almodie la faible lueur d'un maigre feu de bivouac où cherchaient vainement à se réchauffer les Lusigales fourbus qui n'avaient pu trouver le gîte à l'auberge. Pourtant, ils n'étaient point si malheureux puisque, en gente écuyère qui sait rester demoiselle, qui manie les armes mais pince aussi les cordes, Léïla chantait quelques lais et balades. Tous cependant n'étaient point présents : les valets Gusto et Déoro montaient la garde, et le diacre Ghidrah s'était éloigné et évanoui dans la noirceur qui régnait à l'entour. Pour ne point faire éclater l'ire qui montait en lui devant cette fille qu'il devait accepter dans la troupe, pensait Dagane ; pour se mettre en oraison, croyaient les autres.

Voire ! Dans la sylve ténèbreuse, le clerc suivait une enfant aux tresses blondes qui, un moment, lui était apparue, une torche à la main. Ainsi Sterxha savait ce qui pouvait titiller la concupiscence chez le diacre Ghidrah. Quand il revit la fillette, elle avait posé son séant sur un arbre chu. Déjà se glissait-il à son côté que, soudain, elle se changea en un être abject qui puait le soufre et répandait un froid glacial ! Saisi, Ghidrah put toutefois exhaler cette question :

-«Que me voulez-vous encore, vous, la Bête ?»

-«Mais seulement te faire voir cette pucelle en sa fleur. Considère comme elle est accorte et gente !»

Et, derechef, il eut sous les yeux cette meschinette toute rondelette, et presque sous la main. Presque car elle s'était tout de go muée en cet ignoble diable dont le regard perçant, lui ôtant toute force, lui imposa la plus vile soumission :

-«Que me voulez-vous, maître ?»

-«Toi, l'acolyte du prêtre Sigula, il te va falloir jouer d'un autre métier que celui de diacre ! Je t'ordonne de rejoindre sur le champ tes compains et de tramer quelque sournoise manigance pour que, avant que cette lune ait décrû, ils soient tous cloués en un lit de douleurs où il te faudra t'allonger de même afin que ne te frôle nul soupçon de traîtrise, et que je puisse à l'avenir encore agir par ton entremise pour empêcher ces hurluberlus d'entreprendre quoi que ce soit pour recouvrer le hanap que nous avons toutefois si bien caché que toute leur entreprise est vouée à néant !»

Ces dernières paroles étaient à peine sorties de la gueule écumante de Galnornag que ce diable sulfureux se dissipa dans les opaques ténèbres sylvestres, laissant Ghidrah à sa maléfique mission. Mais que de temps resta-t-il prostré dans les fourrés ! C'est pâle et défait qu'il s'en revint chancelant au bivouac, alors que se dessinait la barre du jour. Déjà, on levait le camp ; Dagane l'avait décidé de sa seule autorité. Et l'on s'adressait au septentrion car l'on s'en partait par devers le château de Pertoul où, pensait-il, des Lusigales recevraient meilleur accueil qu'en Almodie.

\*  
\* \*

Pour lors, leurs ennemis kharakstraks s'engageaient sur la roide sente qui se lance vers les hauteurs où veille Raksterstrag. Mais l'aperte cavalière qu'était Eïrkémis, qui savait enfourcher montures de

toutes sortes, en sa couche comme en escarmouche, faisait dextrement caracoler son destrier à la tête de la bande de sept sinistres cavaliers qu'elle avait réunis et équipés. Elle était impatiente de les voir rejoindre le géant qui, en dépit du faix qu'il avait sur les épaules, montait tout dret, à grandes et aisées enjambées ! Mais, en approchant du pas qu'il faut franchir pour descendre enfin sur le désert d'Haltsoetch, le scabreux chemin s'enfonçait en un défilé de plus en plus étroit, resserré par de grands pans rocheux. Il aurait fallu s'y glisser coitement. Mais, en cette troupe de viles gens qui allaient sans ordonnance et, en dépit de la peine, menaient grand charivari, tantôt on se contait bourdes et folleries, tantôt se partaient de vives riotes. Or celle qui fit soudain résonner ses échos entre les parois fut, foi de chroniqueur, formidable : Eirkémis, soutenant un moment Syrga qui peinait dans la pente, découvrit sous sa main fouineuse que ce spadassin mince et agile était, sous son accoutrement garçonnier, en fait une femme. Aussi, craignant que son empire sur ces mâles ne soit entier et, surtout, courroucée d'avoir été ainsi bernée, elle se jeta sur celle en qui elle voyait une rivale, proférant de criardes injures et cherchant à arracher la chevelure qui, maintenant, s'échappait du heaume. Mais elle ne put dévider tout son chapelet d'ordures : la noise avait été trop forte et, dans un retentissant fracas, de gros rocs vinrent s'écraser jusqu'àuprès des voyageurs qui fuirent précipitamment.

Revenus de leur folle frayeur, ils virent le passage fermé ; il fallait renoncer à franchir les monts pour plutôt surprendre la Lusigalie en passant par le désert ; il fallait reprendre le chemin à rebours et s'en venir par devers Helmnaq.

\*  
\* \*

La fortune pouvait sembler mieux tourner pour les Lusigales. Après une lente chevauchée de trois jours, lente parce que le diacre, fort pensif, demeurait indécis et tant que le bachelier s'en irritait sourdement. Ils parvinrent cependant devant le pont-levis du château de Pourtoul. Grâces en soient rendues à Aguilon ! ils le trouvèrent baissé car on avait, de loin, reconnu, le gonfanon qu'on avait arboré sur une lance. Le seigneur était pour lors allié du pays voisin : «Nous vous promettons aussi bon hôtel que possible !», leur dit-il, et ils en eurent grande joie ! Ils allaient s'abandonner au repos, se pensant, derrière ces murailles, à l'abri de tout péril alors qu'un sourire maléfice les guettait, lancé par l'un d'eux, par celui-là même qui était leur chef et qu'on aurait pu croire le plus saint !

Et la lune n'avait pas encore décru...

### III

N'avait point encore décru, en cette quête du hanap sacré de Lusigalie, la lune sous la tutelle de qui le diable Galnornag s'était emparé de l'âme du diacre Ghidrah. Aussi icelui qui, pourtant, leur devait conseil et service, pouvait-il encore agir malinement sur les corps de ses insouciants compains qui, dans les délices de Pertoul, se laissaient aller à bien des gourmandises. Comment auraient-ils pu se méfier des alléchantes sucreries que, ce soir-là, offrait le clerc. N'est-ce point le péché mignon de ceux de sa caste qui ainsi, parfois, se consolent de devoir toujours rester chastes ? Mais, au long de cette nuit, le bachelier comme l'écuyère, les cavaliers comme les archers, les valets comme le diacre auquel le diable avait soufflé cette ruse, se convulsèrent en leurs couches. Et il leur mévint grandement car ils durent rester en proie à quelque male fièvre jusques à temps que, la lune ayant décru, le seigneur du château que cette mauvaise encontrre affligeait, put leur donner congé de s'en aller chercher la contrée.

\*  
\* \*

Mais, non content de ce bon succès de la perverse machination, on songeait, dans la grotte de Kagrarokar, à méfaire d'autres façons. N'y savait-on point qu'Olinde, la blanche licorne aux grandes ailes, pour lors, traversait la Lusigalie avec l'elfe Noumélia et le lutin Aleïser, et que le trio de créatures magiques avait même atteint Lugdine ? C'est qu'un espion suivait la licorne : la mouche Zilla que le démon Tréthortrius avait placée auprès d'elle afin de toujours avoir un œil sur son adversaire de

préférence. Aussi se porta-t-il sur l'heure à Lugdine dont le ciel, pour sûr, se couvrit alors de nuages noirs, bas et menaçants. La licorne, soudain seule au mitan d'une place du bourg désertée de tous habitants qui, pourtant, l'instant d'avant, s'émerveillaient tant de cette auguste visiteuse, se vit assaillie par des éclairs qui fulguraient tout à l'entour d'elle. Mais le démon, qui usait ainsi d'un de ses terribles et odieux pouvoirs, point n'avait songé que l'immaculé animal se pouvait soudain enlever dans les airs et fondre sur son adversaire en crachant des flammes de ses naseaux courroucés. Or Tréthortrius, qui vint alors prendre forme visible sur le sol, fut atrocement brûlé et dut, ainsi durement navré, s'échapper bien vite par devers le gîte du dragon au flanc du volcan de Stramtoklag. Quant à Olinde, c'est avec magnifique fierté qu'elle put alors pavane dans Lugdine dont les citoyens en joie et liesse de cœur s'alliaient garder auprès d'eux une aussi prodigieuse protectrice !

Inquiet de voir ses protégés cloués par le mal de fièvre à Pertoul et la licorne, leur alliée, frôler une mâle mort à Lugdine, l'archange Lélian, en grand souci de porter confort au gens de son parti, crut devoir s'entremettre en leur affaire, et prendre lui aussi forme visible. L'épée ceinte et le heaume en tête, il s'en vint à Vraler, un havre ouvert sur la mer d'Hondelrok d'où pouvait sourdre tant de maléfices poussés de la Kharakstrakie. Mais, à peine y posa-t-il le pied qu'un souffle sulfureux l'enveloppa, craché de Kagrarokar par un effet de la colossale colère de Sterxha, le satan excédé d'impatience. L'archange tira alors son épée de flammes ; mais, ce faisant, mit le feu à son propre bûcher, si intense que, en quelques instants, il ne restait que cendres du valeureux guerrier céleste, le seul défenseur surnaturel des Lusigales en cette désespérée défense de leurs hanaps sacrés !

Aussi la hargne des suppôts du Mal pouvait-elle les faire trembler en cette première lune d'automne où, après quelques jours seulement de pérégrinations, il aurait fallu ajouter à l'archange cramé et au diacre traître d'autres menaces desquelles point encore n'avaient connaissance : le requin Oskéraxtys qui filait vers le Delta de Bergane et, surtout, un barbare qui, de son lointain pays, s'en venait prêter main forte aux infernaux ennemis de la Lusigalie !

#### IV

Enfin libérés du maléfice qui les avait fait se morfondre au château de Pertoul, Dagane et ses compains, tous apparemment animés de belle ardeur pour la quête du hanap sacré, piquèrent de grande vigueur par devers Ulmanor où ils espéraient trouver hôtel aussi accueillant que celui qu'ils quittaient. En cette belle journée, ils sentaient toutes leurs forces recouvrées. Pourtant, le diacre, ayant dépit de soi-même, restait plongé en quelque sombre pensément alors que les autres chantonnaient ou devisaient doucement, et que Dagane et Léïla s'entrebaisaient au dam de leurs montures qui, elles, ne trouvaient nul plaisir à se frotter sans propos !

Cependant, telle insouciance ne dura point car, au sortir de la forêt, ils se trouvèrent en lieu désert et dévoyable : ce n'étaient que chaumes et jachères négligées ; que mesures vides et ruinées. À quel seigneur pouvait appartenir pays tombé en si grande misère et tribulation ? Trois jours, ils chevauchèrent dans cette désolation, avant d'aviser un vilain qui, tout aussitôt, se courut cacher d'effroi. Mais les valets s'en saisirent ; il semblait en proie au haut mal tant il tremblait et bavait, criant comme un forcené ce mot, toujours ce mot qui ne laissait pas d'inquiéter les Lusigales : «Garous !» «Garous !» «Garous !» Il fallut lui donner son congé, sans rien entendre à sa conduite et à ses paroles.

Bientôt, on vit, au pendant d'un val, la forte tour d'Ulmanor se découper sur un ciel assombri. Les deux cavaliers envoyés en parlement pour quémander l'hospitalité de nuit furent accueillis par une pluie de flèches. Et c'étaient archers de juste visée qui les leur adressaient. Au vu de manières si étrangères à celles qu'on avait en Lusigalie, Dagane, en preux dont le courage jamais ne faillit, avait déjà, au cri d'«Aguilon m'aide !», brandi Téfène. Mais le diacre l'arrêta, pensant pouvoir pourparler avec le maître de céans, ne se point prendre de paroles avec lui, de rester prudent de langue pour se faire bienvenu. Or une forme noire surgit dans un des créneaux et, sans barguiner, vociféra : «Passez votre chemin, maudits mécréants, ou il vous en cuira !» Et, à ces mots, apparurent au haut de la muraille tant de petits êtres malfaisants que les voyageurs s'écartèrent sans plus, marris de devoir aller ailleurs quérir leur mieux. Quel traitement était-ce là qui faillait à toute obligation de bonne

hospitalité? purent se demander, eux qui ne savaient point qu'en ce château, depuis peu, le nécromancien Madrak cachait les odieux rites de sa secte perverse.

La déconvenue s'en trouva fort renforcée quand, une lourde pluie tombant avec de fiers bouffements de vent, des éclairs stupéfiants et de grands roulements de tonnerre, il leur fallu s'abriter en une grotte sise à un trait d'arbalète à peine du château. Or il advint un péril et une merveille bien plus grands que cette déconvenue. Bien vite, ce fut la nuit anuitée et, bien vite, des loups fort hardis s'en vinrent hurler et rôder si près du bivouac qu'aux plus hardis leur sang leur frémissoit. Mais Dagane avisa une grosse roche et, s'arquant de ses quatre membres, la roula à l'entrée qu'elle vint fermer comme un sépulcre. Le sabbat n'en durait pas moins et, n'y tenant plus d'angoisse, Peno s'en courut au tréfonds du lieu, puis s'en revint pour conter, l'haleine grosse et la face défaite, ce qu'il avait vu. Par une très mince fissure, le château lui était apparu, éclairé par des luminaires et, voilà la merveille : les loups en sortaient l'un à la queue de l'autre ! Il s'était ensauvé quand l'un, soudain, lança son mufle bavant vers lui, tentant de le mordre à travers la fente. On ne se gaussoit point, cette fois-ci, du couard ; on disait seulement qu'il faisait des accroires. Mais personne n'alla voir au fond de la grotte, et la nuit ne fut que craintes et tremblements !

\*  
\* \*

Dans le même temps, les ennemis envoyés par le noir pays s'en venaient à rebours sur le même chemin, toujours conduits par l'impétueuse fornicatrice qui chevauchait avec brigands et spadassins, tandis que le géant marchait toujours allégrement en dépit de son faix qu'il ne voulait plus déposer : il portait toujours le nain sur ses épaules. D'Helmnag, on avait couru jusqu'à la rivière Xerpligal qu'on avait pu franchir sur un pont branlant, tandis que le géant se faisait un gué dans ces eaux tumultueuses et traîtresses.

Or, depuis que, de la Kharakstrakie, on avait quitté les noirs paysages, on menait grande noise car incessamment on s'abreuvait à la futaille de cervoise qu'on avait prise à Helmnag pour la hisser sur un sommier. Et l'on riait à gorges déployées de moult grivoiseries que le breuvage inspirait.

Tous? Non : le nain, malgré tant de sollicitude du géant, soutenait mal la cadence du voyage, et souffrait surtout des nuits à la belle étoile car il était accoutumé de vivre plus doucettement. On le voyait de jour en jour dépérir. Mais qui en avait cure, hormis son ami qui en prenait alarme sans savoir que faire? Aussi, une nuit, l'âme lui partit-elle du corps pour toujours, avant même que la troupe atteigne Gormalk où le géant, en chaudes larmes et lourde pesance, tint à le porter pour qu'il y reçût décente sépulture.

Mais Eirkémis ne voulut point qu'on s'y arrêtât un long temps : elle se lança vîtement sur la route où s'en venaient (mais elle ne le savait point) les Lusigales qui, le jour enfin levé, s'étaient promptement éloignés et de la grotte et du château d'Ulmanor dans un pays de plus en plus dénudé et mort qui annonçait l'épouvantable Forêt pétrifiée, lieu dont le nom est si connu car il vit la bataille dont les échos résonnent encore en bien des mémoires ! Heurt formidable que cette première rencontre entre les vaillants chercheurs du hanap dérobé et leurs sinistres ennemis ! Ce sera merveille que de remembrer telle journée où se montrèrent tant de belles apertises d'armes, tant d'issues étonnantes, qu'on ne se lasse point de ce récit plein de prouesses et de traîtrises qui toutes ne vinrent pas à connaissance de tous et chacun !

Ce jour-là, à l'heure de sexte, la fornicatrice, les brigands et les spadassins s'avançaient, toujours aussi gaudriolants. Mais cette allégresse n'était point le fait du géant qu'on voyait aller comme quelque somnambule tant il avait lourde grevance du trépas de son ami. Aussi l'un et les autres ne prêtaient-ils guère d'attention à la triste assemblée de troncs morts et pourtant fermes comme le roc qui, à la semblance de réprouvés, tendaient vers le ciel des bras implorants. Les archers lusigales, Allasta et Vanoé, que Dagane avait envoyés en éclaireurs s'étaient dissimulés à un carrefour qui, au mitan de la forêt, engageait à la dextre par devers Burgator, au levant, à la senestre par devers Brigmar, au midi. Les ribauds se firent entendre longtemps avant que nos amis ne les vissent, et ce fut sans mal que les archers purent s'en revenir vers leurs compains, et les faire se tenir sur leurs gardes. Chacun allait choisir un rival, et le contraindre à un combat singulier, comme l'exige la grande "Charte de l'honneur des gens d'armes" que tout guerrier se doit de respecter.

Ainsi, le diacre devait à son rang de se porter au devant du colosse aux épaules de marbre dont la stature dominait la colonne ennemie qu'on voyait s'approcher. Profitant de ce que son destrier était si vif à volter, il vint faire tournoyer son imprévisible fléau, une arme qui convient bien à un clerc puisqu'il lui est interdit d'user de lames tranchantes. Mais le géant, restant pataud et comme absent, leva à peine sa massue que, frappé par le diacre juste sur ses grosses génitoires, il s'affaissa tout soudain, roide et lourd comme menhir devenu dolmen ! Aussi, le voyant gésir à terre, Ghidrah le prit à merci, et se retira de la lice avec la vaine gloire d'avoir fait mordre la poussière à un de ces ogres qui hantent les peurs des Lusigales.

D'autres assauts s'engageaient à l'entour. Dagane, qui n'était qu'un bachelier mais fort entendu aux devoirs de fine chevalerie, avait avisé le rutilant panache désignant le chef de la cohorte rivale, et vint lui jeter un défi pour qu'ils éprouvent réciproquement leur valeur. De sa lance, il vint toucher son écu pour l'obliger à jouter avec lui. Peut-on lui reprocher d'avoir ainsi manqué de courtoisie car il portait son arme contre une fille d'Ève ? Y a-t-il là quelque opprobre qui doive ternir l'éclat de son nom ? N'est-il pas avéré que c'était là une amazone fort accomplie et très aperte au maniement des armes ? Il ne pouvait deviner que, sous le vantail de ce heaume, se dissimulait le trop beau mais trop corrupteur visage d'Eirkémis, la grande fornicatrice. Et l'aurait-il vu que, peut-être, en eut-il été perdu pour la sainte cause qu'était la quête du hanap sacré ! Mais que ne vous en devise-je plus longtemps alors que déjà chaque cavalier prend du champ, se revire et, la lance appointée, pique de grande vigueur sa monture. De ce fait, les deux destriers volent comme l'éclair. Les deux combattants se heurtent, s'entrefèrent de leurs lances dont le bois est traversé d'un long frémissement. Et retentit le choc du fer sur les écus ! C'est le premier assaut, bientôt suivi d'un autre et d'un autre encore. Mais le bachelier, qui combat sans feinte et n'a point son pareil en force de membres, sait si bien jouer de la lance et donne de si formidables coups qu'Eirkémis ne peut plus soutenir son écu qui se trouve tout dérompu et écartelé ; elle se sent durement navrée à l'épaule tandis que sa selle tourne, qu'elle guerpit les étriers et qu'elle choit, ainsi mise en assez mauvais point !

Pour sa part, la jeune et valeureuse écuyère Léïla, elle aussi fort accoutumée aux jeux chevaleresques, connut cependant une mauvaise fortune. Dès l'abord, son étalon s'effoira pour cause que traîtreusement atteint au chanfrein d'une pierre lancée par une fronde. La cavalière fut ruée à terre où, un instant, elle resta privée de sentiment. Déjà Kerabalke se dardait sur elle, comme loup affamé sur biche prise au piège. Cependant, Léïla était sur pieds, son épée tirée. Un long temps, ils ferraillèrent sans qu'aucun des deux ne put prendre quelque avantage. Mais le brigand, qui était tant usé aux armes et surtout aux ruses les plus félonnes, tenait en sa senestre une dague, laquelle en une fausse esquive il glissa au défaut de la chausse de fer pour déchirer la tendre cuisse d'une longue estafilade. Par bonheur, le vaurien rompit là, non qu'il fût animé d'une quelconque générosité pour son adversaire ainsi mal pris : il allait, poussé par l'esprit d'entraide qui lie même gens de sac et de corde, à la rescousse de Khmerselghur et de Myxorpel que les cavaliers Ginsbo et Orgelin avaient vîtement désarçonnés.

Mais, s'il est vrai que vaillants combattants doivent être à la louange, on ne peut ici parler ni conter de tous : il y faudrait trop de paroles. Quant à ceux qui vaillants ne le sont point... Ce poltron de Peno, qui entendait surtout à s'esquiver du péril, en vint vîtement à crier merci face au quatrième brigand, et c'est avec un poignet froissé - ô l'héroïque blessure ! - que le ridicule guerrier se tira de la mêlée auprès de Zamana, l'archer, et des deux valets qui de la bataille ne s'étaient même point approchés ! Or la cause lusigale en péril d'être déconfite aurait eu grand besoin de tous bras capables de la défendre, car les trois spadassins triomphèrent du quatrième cavalier et des deux archers. Pourtant, Licard tenait fermement sa guisarme, prêt à harponner au poitrail l'un de ces chenapans sournois qui d'abord reculaient, puis se cachaient et enfin surgissaient à l'imprévue. C'était bien là conduite propre aux perfides ruffians de laquelle point assez se méfia. Aussi sentit-il soudain un écorchement cinglant le long de l'échine qui le sidéra dans une cuisante crispation d'horreur froide : Kraal, sautant d'une branche où il s'était comme singe hissé, avait de son coutelas labouré son dos comme tigre l'eût fait de ses crocs assoiffés de sang. Cet agile spadassin était de chétive stature et de poil roux ; avec son méchant visage grêle et aigu et ses yeux enfoncés et néanmoins perçants, il avait assez bien la semblance d'un goupil dont il avait itou la nature décevante, engigneuse et rapineuse.

Quant à Allasta et Vanoé, ils étaient meilleurs éclaireurs que bagarreurs car, tout dret privés de leurs arc et de leurs flèches par une de ces surprises dont les spadassins ont le secret, ils furent contraints d'user de la dague face à des maîtres en l'art de la manier. Aussi sortirent-ils vitement de la mêlée avec de vilaines blessures.

Ainsi, à l'heure de basse none, s'achevait cette première rencontre entre Lusigales et Kharakstraks qu'en la tradition on dénomme "Bataille de la Forêt pétrifiée". Les merveilles d'armes du bachelier et des cavaliers Ginsbo et Orgelin avaient donné la victoire à leur parti. Mais, tandis que ceux-ci purent s'adresser par devers Burgator, les autres en furent séparés et firent retraite par devers Frigmar. Les vainqueurs des joutes n'allaièrent point renoncer à la poursuite de leurs antagonistes, et les vaincus s'en iraient panser leurs navremens. Ainsi Dagane ne verrait-il plus Léïla, car pour icelle la fortune fut fort félonnesse et cruelle !

## V

En cette "Bataille de la Forêt pétrifiée", où la quête du hanap d'Usgal conduisit quelques vaillants Lusigales à s'affronter pour la première fois aux terrible Kharakstraks, le bachelier Dagane déploya telle apertise d'armes et telle loyauté qu'elles étaient dignes de la plus belle chevalerie. Or il allait sur l'heure se voir reconnaître ce haut degré de vertu par un prudhomme de grand renom : nul autre que le seigneur de Burgator dont le domaine s'étendait par-delà la morte sylve.

Il advint, en effet, qu'il assista à la bataille, et qu'il en conçut vive admiration pour le héros. À peine icelui, non content d'avoir lutté avec tant d'ardeur, se lançait avec ses compains sur les traces des Kharakstraks qui fuyaient vers le levant, qu'il vit s'entremettre un petit parti de cavaliers qui, toutefois, d'emblée, lui parurent fort nobles et fort civils. D'ailleurs, ils n'étaient point en appareil guerrier puisque celui qui, de toute évidence, était le seigneur s'en était venu, avec quelques-uns de ses gens, comme il le faisait parfois, chevaucher parmi cette morne assemblée d'arbres de pierre qui offrait si frappant contraste au verdoyant domaine qui, par devers la forêt morte, doucement inclinait sa large vallée vers la mer d'Hondelrok.

Alertés par la mêlée qui se faisait au carrefour, ils piquèrent par devers un tertre d'où on avait pleine vue sur la lice où Dagane fit des prouesses que, pour un peu, ils eussent applaudies. Aussi, dès l'engagement rompu, vitement ils se portèrent vers les Lusigales, et le seigneur qui avait, comme il se doit, majestueuse prestance et se trouvait encore dans le bel âge, arrêtant son destrier à quelques pas de celui de Dagane, s'adressa pourtant à son voisin qui devait être son chambellan :

-«Dites-moi, bel ami, vous qui avez connaissance de la fine fleur de la chevalerie de ces pays point ne devez ignorer le nom du héros dont, en cette occurrence, la prouesse s'est avérée. Je vous en prie ne me laissez point languir !»

-«Sire, il me faut, à ma grande confusion, avouer que voilà que tout soudain en ce cas je reste à quia ; que je vous dois, à mon grand regret, décevoir...»

Là-dessus, il fut interrompu par la fougue du jeune Lusigale qui lança :

-«Sachez que celui que vous avez vu combattre est Dagane des Pâtis d'Olnisal, bachelier de Lusigalie qui a pour mission de chercher la contrée et jusqu'à la Kharastrakie s'il le faut pour y retrouver un bien si précieux pour ceux de mon pays que rien ne peut vous en dire.

-«Tout beau, mon jeune ami ! Point ne devez vous émouvoir de ma vive curiosité. Mais laissez-moi plutôt m'ébahir : vous, un tel preux, ne seriez que bachelier encore ! Qu'une telle injustice trouve vitement réparation ! M'octroieriez-vous l'honneur de vous adouber de ma main ? Cependant, auparavant, il vous faut goûter quelque repos. Laissez là ce pourchas : vous retrouverez bien quelque jours ces ribauds de Kharakstraks. Il fait trop brun en ces fins d'après-midi d'automne pour bien mener bonne guerre. Donnez-moi plutôt le plaisir de vous en venir vous conjour en mon castel. Ce serait merveille si vous n'y trouviez vos aises et ne vouliez en faire votre demeure pour le temps qu'il vous plaira !»

Toujours avec la même absence de cérémonie, Dagana répondit :

-«À la bonne heure, sire ! Je veux bien qu'il en soit ainsi.»

Et, sans que Ghidrah soit consulté ou ose s'entremettre, la primauté du bachelier s'était tout simplement établie, tandis que gens de Burgator et Lusigales s'alliaient de compagnie jusqu'à ce château sis au pendant du val en un parc bien ordonné. C'était une bâtisse fastueuse dont les avenants serviteurs vinrent de suite établir les montures et les soigneusement bouchonner. Après les ablutions, les voyageurs furent conduits par d'amples degrés en la grand'salle, somptueuse, ma foi ! avec ses murs couverts de tapisseries de haute lice, et où on avait allumé foison de lampadaires. À table, le seigneur servit lui-même à ses hôtes moult beaux mangers : maintes venaisons de cerf, de sanglier et de lièvre, et tant d'autres mets. Dagane eut l'honneur de partager l'écuelle du maître de céans. Quant aux breuvages, ils étaient de maintes sortes : vin, cidre, cervoise.

Jamais les frustes Lusigales n'avaient goûté provende aussi abondante, aise si entière et aussi parfait contentement. Orgelin, le trouver, sut conter par le menu leur beau pays où cependant ne sont point de châteaux tels que Burgator. Dagane fit le récit de sa prouesse pour les dames qui n'avaient point eu le plaisir d'y assister, et il en vint à ne point celer le but de la quête. Aussitôt, le seigneur se récria : -«Je crains fort de ne pouvoir vous prêter quelque assistance que ce soit en cette étonnante matière. Je n'ai d'ailleurs rien ouï de ce hanap tant convoité. Mais sachez bien que si de vils Kharakstraks l'ont dérobé, point ne devez espérer le recouvrer hormis la levée d'un ost de guerriers à toutes épreuves. -Ô, sire, ne le prenez pas en mauvaise part si je vous atteste qu'inutile serait de vouloir nous contrarier en ce grand désir que nous avons d'aborder seuls nos ennemis.»

Ce à quoi Orgelin et Ginsbo acquiescèrent vivement, tandis que Ghidrah demeurait toujours aussi sombrement apensif et coi.

-«Quel chevalier vous ferez ! reprit le seigneur. Demain sera le jour de votre adoubement. Aussi me faut-il connaître dès maintenant quelles armes vous voulez frapper sur votre écu. Mon imagier y procédera sur l'heure.»

Dagane n'hésita pas un instant et fit savoir :

-«Sur fond d'azur, épée de gueule mi-partant deux hanaps, l'un adorné de topazes, l'autre, d'émeraudes», comme s'il avait déjà moult fois pourpensé son blason, et comme s'il avait vu quel serait son destin.

Et, chevaleresque, Dagane l'était aussi en son amour pour Léïla car, quand la dame de céans pinça la harpe dont elle faisait merveille, et chanta quelques lais et rondeaux, leur prodiguant ainsi belle récréation, le bachelier fut soudain songeur comme icelui qui a laissé sa joie au loin. Or sa joie avait pour nom Léïla, alors que, pour l'heure, tant de lieues les séparaient. Le châtelain le sentit et voulut le distraire de son pensement. Mais le damoiseau ne put que se confesser :

-«Sachez, mon bon maître, que grande douleur me ronge mon cœur qui est si serré que peu s'en faut que ne me meure de chagrin. Quand je n'ai ma douce Léïla à mon côté, rien ne me vaut.»

À ces mots, les dames furent touchées de si belle courtoisie.

Sur ces douces pensées, il fut conduit à sa couche et à sa chaude couette qui lui offrirent somme réparateur et rêve rassurant.

Au matin, en la cour du château, devant les gens de la maison et surtout devant les compains lusigales, le seigneur, comme c'était la coutume lorsqu'on voulait faire un chevalier, s'agenouilla pour attacher au pied de Dagane l'éperon de dextre, lui ceindre l'épée, lui tendre l'écu qui portait son blason. Puis, sortant sa propre épée, il le frappa du plat sur l'épaule, avant de s'adresser à lui avec grande solennité :

-«Beau fils, j'ai reconnu la bonne chevalerie qui est en vous. Vous ne paraissiez apert en armes, loyal au combat, courtois et bien appris. Mais laissez que je vous remembre quelques devoirs que tout chevalier digne de ce nom entend bien remplir. Point ne devez commettre acte de vilain. Point ne devez occire rival réduit à merci en franc combat. Point ne devez manquer à l'assistance que méritent et les veuves et les orphelins. Que votre dieu, Agilon je crois, vous assiste, et vous donne bonne aventure et haute prouesse !

-«Grand merci, mon cher maître. Point ne faillirai à tels devoirs qu'il me tarde d'avoir à respecter. Aussi veuillez me bailler congé !»

Malgré d'aussi cavalières manières, le chatelain pria le nouveau chevalier de prolonger son séjour chez lui. Mais Dagane lui fit savoir qu'insister serait perdre sa peine. Son hôte alors l'accolla. Et les

quatre Lusigales s'en partirent de Burgator, vers le levant, Dagane en tête, Ghidrah traînant à la queue.

\*  
\* \*

Tandis qu'en Burgator on voyait le chevalier Dagane acquérir telle stature et courir avec alacrité au devant de l'aventure, en Aldalon on voyait le pitoyable allié des Lusigales qu'était le hobbit se terrer, tant était grande sa crainte de s'engager en pays forain. L'infortuné Camélé, que le sort avait désigné pour qu'il se joignît, bien à contrecœur, à la quête du hanap sacré, passait sa première nuit hors de l'Hobbitaille. Et lui, qui était déjà maigre d'une angoisse qui faisait couler en lui des flots d'une bile noire, ne dormait point. Ses yeux qu'exorbitaient les veines de l'exaspération entrevirent dans la noirceur du ciel que piquetaient les étoiles deux feux qui venaient de s'y allumer, deux feux qui s'y déplaçaient de conserve et don il perçut la sombre menace.

Et, en effet, c'étaient les yeux du charognard de Sterxha le vautour Karnavorak, l'un des plus cruels suppôts du satan qui, grâce à sa vue perçante ou à son pouvoir de divination, avait décelé cette étincelle de vie qu'il voulait éteindre : «Voilà, se disait-il, une proie tendre et facile que je pourrai à plaisir torturer en la dépeçant à petits coups de bec !»

C'était pourtant sans compter la ruse de Camélé qui, se remembrant les exploits de son ancêtre Frodo, le neveu de Bilbo, s'enfonça dans les noirs et profonds fourrés de la forêt d'Edelminia, en dépit de l'effroi qu'elle lui inspirait, afin de se soustraire au terrible regard du rapace prédateur.

## VI

Dans cette belle geste de la quête des hanaps sacrés de Lusigalie, ce fut peu après la capitale "Bataille de la Forêt pétrifiée" où s'illustra le nouveau chevalier Dagane qu'Aguilon, le dieu des Lusigales, se manifesta pour la première fois en faveur des siens en orientant Téfène, l'épée de son vaillant champion, devers les sombres paysages où s'étaient enfuis les infâmes vaincus.

Mais quelle tristesse et quelle inquiétude serraient le cœur du chevalier : il avait dû se séparer de sa diligente écuyère et tendre amante, l'aperte et douce Léïla. La mêlée dissipée, elle se vit laissée sur le terrain avec les deux cavaliers, Peno et Licard, et les deux valets, Gusto et Déoro. Elle souffrait grande douleur d'une paie à la cuisse, tandis que Licard avait été cruellement atteint parmi l'échine. La piète compagnie qu'ils formaient ne pouvait qu'espérer trouver au château de Prigmar hôtel hôpital où reprendre haleine, force et courage. Le châtelain ne les déçut point en les accueillant avec bonté et en appelant sur l'heure son propre physicien qui prestement appliqua onguents et baumes sur les blessures. Léïla se sut bien soignée ; mais elle avait tel désespoir d'avoir perdu Dagane que mieux lui aurait valu être morte que vive. Cependant, elle se vouait au bon succès des soins attentifs qu'il fallait prodiguer à Licard qui était bien méhaigné : sa plaie longtemps fut non seulement malplaisante à voir, toute noire, enfumée, mais de surcroît puante ! De quel venin l'abject spadassin avait-il oint sa perfide lame ?

Quand la santé à tous fut revenue - seul Peno se plaignait encore de son poignet - la quête de hanap sacré la tenant toujours en souci, l'écuyère se voulut derechef se mettre à la voie. Mais elle eut fort à faire pour insuffler aux hommes la même ardeur car trop s'effarouchaient-ils de la menace des Kharakstraks. Et d'aucuns, sans oser le confesser, regimbaient à la gouverne d'une fille et si jeunette. Aussi furent-ils en conseil et en parlement un long temps à sac voir comment on s'ordonnerait d'ores en avant. Que ne leur dit-elle pas ? que la victoire ne gît pas en une grande foule mais là où Aguilon la veut envoyer ! qu'art du commandement et force de caractère n'élisent pas seulement les mâles car il en est tant de ma avisés et de couards ! Elle sut clore son propos par ce ferme défi : «Qui mieux le sait le dise ! Qui mieux peut le fasse ! » Nul ne pipa.

De ces belles paroles et de maintes autres belles raisons qu'elle leur remontra, ils en furent en fin de compte tout réconfortés. Aussi indiqua-t-elle la voie du midi, du désert d'Haltsoch. De ce fait, après une étape au château de Felgram, ils s'engagèrent sur un sol rocailleux que ne parsemaient que quelques touffes d'herbe jaunâtre. Ils allaient y peiner au point que derechef y perdirent vigueur et haleine.

\*  
\* \*

Dans le même temps, le hobbit Camélé, qui s'était enfoui en la profonde forêt d'Edelminia pour échapper aux redoutables serres du vautour Karnavorak qui n'avait cessé de voler et de planer dans le ciel avec le ferme propos - il le savait bien - de s'emparer de lui, ne put s'y tenir au-delà de la pénible nuit d'angoisse qu'il y avait connue. Revenu en Adalon, il se glissa sous la toile d'une barque de marchand qui, pour lors, était lentement halée sur l'impassible fleuve Sulgane par des bœufs lourds et dodelinants.

Dans les glauques eaux de la mer d'Hondelrok, le requin Oskéraxtys se glissait toujours vers le Delta de Bergane à la recherche d'Olgane, l'agile dauphin dont nouvelles lui étaient venues qu'il osait s'entremettre en faveur des Lusigales.

\*  
\* \*

Vers le doux pays qui oncques n'avait ouï du grand dam qu'il avait subi par la perte du hanap d'Usgal, chevauchaient à la couverte, tout coitement, deux brigands et trois spadassins qui, s'étant sortis de la mêlée de la "Bataille de la Forêt pétrifiée", entendaient pouvoir, à force de ruse et de traîtrise, s'emparer de l'autre hanap, celui d'Iganole !

## VII

Lancé à la poursuite des ennemis kharakstraks qu'ils avaient déjà rencontrés et vaincus lors de la "Bataille de la Forêt pétrifiée", le nouveau chevalier qu'était Dagane, que, en cette occurrence, son épée avait guidé, se voyait sur le point de les rattraper.

Or cette troupe, âprement déchirée par la zizanie, menait toujours grand tapage car, si le géant cheminait en silence, plus atterré par la mort de son ami qu'honteux du coup imprévu infligé par le diacre les deux soudards, enflammés de colère, n'avaient de cesse de crier basses injures à la fière fornicateuse, lui gardant rancune pour que, en cette rencontre, disaient-ils, tout par sa faute était allé à néant.

Dagane manda à Orgelin : «Chevauchez si avant, en vous gardant d'esquiver tout péril, qu'à votre retour sachiez me faire savoir la vérité de ce qu'y passe !» Aussi icelui, ayant eu tout loisir de voir et de bien considérer les fugitifs qu'il avait trouvés arrêtés au bord d'une fontaine, bien contraints d'y puiser l'eau qui leur faisait regretter la cervoise de laquelle, sur la même route, à rebours, ils vidaient tant de pots mousseux, put signifier au chevalier comment leur tendre une embuscade. Aussi, à basse voix, Dagane exhorta ses gens en ces mots : «Aguilon sera en votre main si vous vous entendez à œuvrer du mieux que vous pouvez pour la sauvegarde du hanap !» Il fallut alors que Ghidrah toussât comme s'il avait pour de vrai à se dérumer ! Ô l'étrange conduite en cette occurrence encore de ce clerc qui déjà fut un traître !

Déjà, les ruffians sautaient à cheval pour recevoir le premier choc des Lusigales qui s'abattirent si vivement et si vigoureusement, qui se donnèrent si bien, de tout leur corps, à la bataille que c'est merveille à raconter ! Derechef faisant face à la grande fornicateuse, toujours méconnue sous son heaume, derechef, le preux Dagane la déconfit d'un seul coup qu'il lui porta. Pour sa part, Orgelin désarçonna vîtement Myxorpel. Ghidrah dut bien abattre le géant d'un autre coup de son fléau ; mais ce fut le chef qui, n'ayant jamais pu supporter le moindre casque, cette fois-ci, fut fracassé en sonnant creux ; et, cette fois-ci, il tomba roide mort. Entre Ginsbo et Kherzelghur, il y eut bel assaut et forte ruée de part et d'autre ; ils firent tant d'armes à cheval d'abord puis à pied et jusqu'au corps à corps que le vétéran lusigale finalement faiblit et reçut un coup de dague qui le contraignit à rompre pour tenter de trouver de quoi faire panser sa blessure en quelque mesure ; il s'était, le vaillant homme, acquitté loyalement, à son pouvoir, envers la sainte mission de la quête du hanap sacré !

Quant au trop apert brigand, il dut tout dret s'envier les grands galops, seul pour lors et poursuivi par Dagane et Orgelin, tandis que Ghidrah, le mauvais compain, se reposait sur sa bride. Eirkémis et Myxorpel allaient trouver refuge en ce château d'Ulmanor qui avait été si inhospitalier pour les Lusigales mais s'ouvrirait aux Kharakstraks car, entre suppôts de Sterxha et sectateurs de Madrak il y a de bonne entente.

Or c'est par devers ce même château que les peu habiles mais persévérand archers s'en venaient pour lors après avoir passé bien du temps à recouvrer tous leurs dommages. Animés d'une foi simole mais bien chevillée en ces hanaps sacrés, gages de paix et de prospérité, ils cherchaient la contrée, la fouillant menu, décidés à venir frapper à l'huis en un lieu où pourtant ils avaient eu à se parer de flèches si malignement envoyées. Voilà qu'à eux on ouvrirait ; mais c'est là ce que vous contera quelque autre chroniqueur.

\*  
\* \*

À ma plume revient la tâche de rapporter la tragique fin d'Olgane, le dauphin. Advint qu'Oskéraxtys, le requin, éternel chasseur, courant la mer à sa volonté, avisa notre gracieux ami qui, virevoltant, se donnait du bon temps, tout à son aise dans les eaux plus chaudes qu'apporte le fleuve Sulgane en son delta. Quant à lui, il n'aurait fait nul compte du monstre marin tant avide de ravages et de carnage. Et, face à cette gueule menaçante et si terriblement armée, ce fut bien à contrecœur qu'il dut, par agiles cabrioles, déjouer de sournois assauts. Or leur effréné tournoi avait attiré sur la rive, à Estoar, une foule de badauds fascinés qui, du haut de la falaise contemplait l'extraordinaire spectacle. Or, par aventure, un marmot, les yeux fixés sur l'étourdissante danse, perdit pied et fit dans l'onde chute brutale et fatale si Olgane, fidèle à cette bonne entente avec les créatures humaines qu'entretiennent tous ceux de sa race, ne lui avait porté assistance, le ramenant de l'abîme où il avait chu et le déposant sur un rocher affleurant, au moment même où le sanguinaire squale déchirait son flanc d'une profonde plaie. Un flot rouge vint aussitôt voiler à nos yeux la fin du dauphin protecteur du Delta de Bergane où on vénère encore sa mémoire, tandis qu'on dit et redit son exécration du léviathan, suppôt marin de la sinistre Kharakstrakie !

## VIII

En cette nuit du déclin de la première lune d'automne, en sa quiète alcôve du château de Felgram, Léïla, la gente écuyère que le sommeil ne visitait point une fois encore tant elle avait douleur de devoir se tenir loin de son cher Dagane, tant elle avait remords de délaisser le souci du hanap sacré, se prit la ferme décision qu'il était grand temps de s'en partir par devers le désert d'Haltsoetch pourtant tant redouté. La vie était si douce en ce manoir qui lui remembrait la ferme de ses parents au côteau d'Elvila qu'elle et ses compains avaient bien du mal à trousseur leur butin et à éprouver d'autres rudes chevauchées et d'autres incertains bivouacs !

Cependant, en ce matin, sa volonté était arrêtée, et il fut mandé aux deux valets qui, en la salle, dévoraient à belles dents les mets abondants que l'hôtesse elle-même leur servait, de préparer les montures. À cette nouvelle, on vit Peno s'en aller à l'épouante, et son besson le suivre par fidèle amitié ou crainte de rester seul. Qu'on me pardonne le récit qu'ici il me faut bien faire : l'histoire est trop piteuse mais belle nonobstant car, si Léïla les chercha une bonne secousse et à grand labeur, les trouvant enfin, cachés en un réduit, elle les admonesta de la plus belle façon : «Je suis mal voulue de courir sus à de tels capons ! N'avez-vous point vergogne d'une si indigne conduite, vous qui fûtes considérés comme gens de grands faits et de hardies entreprises, dignes de la haute mission à nous confiée? Je ne vous quitterai mon mécontentement que lorsque je vous verrai en selle et armés de pied en cap.» Puis, avisant quelque moyen d'animer le lâche Peno, elle lui tendit sa propre épée, lui disant : «Je vous la bailler de grand cœur. Prenez-la ! J'en serai plus aise et plus tranquille pour vous. Sachez qu'elle contient en sa garde un précieux talisman ; qu'ainsi n'aurez à craindre ni garous ni félons, et ne serez plus tourné en dérision !»

Et ce fut ainsi que l'écuyère put avec ses compains lusigales prendre congé des bonnes gens de Pelgram qui les avaient si bien hébergés et nourris, et qui les chargeaient encore d'ample vitaille et d'autres à foison qui les soutiendraient jusqu'à la première oasis de ce désert aux limites duquel ils seraient bientôt.

Pour que leur sainte mission se poursuive avec efficace, il fallait que, du haut des cieux, Aguilon leur dispense sa bénédiction. Comme il appert bien en cette histoire, il n'est chose qui advienne sans qu'un dieu s'y entremette. Mais oncques vous ne vîtes tel prodige qu'icelui que sa sollicitude pour son peuple pour lors affligé lui inspira. Avisant, en un bûcher, près de Vraler, les cendres qui étaient les restes de l'infortuné archange Lélian que Sterxha avait infernalement réduit à néant, il les porta à sa bouche et suscita derechef son corps, car ce qui, un instant auparavant, n'était que poussière se changea en cristaux argentés qui, peu à peu, prirent les contours de son cher Lélian. Enfin, le puissant créateur y lança son souffle, et l'archange s'anima. Alors, ensemble, ils s'élevèrent dans le ciel. Ainsi, désormais, à nouveau, un bras formidable pourrait soutenir les efforts des Lusigales, ce de quoi on devait bien espérer !

\*  
\* \*

Or, dans le même temps, après moult heures de chevauchée, Dagane permettait à sa troupe de mettre pied à terre pour un bivouac. Et il advint qu'Orgelin, le trouveur que toujours l'automnale sylve fascinait autant car elle le faisait fantasier et fabler, quitta la clairière où les autres s'affairaient, et se baguenauda sous les grands chênes, la plume à la main. Il fut soudain tiré de ses rêves quand, par aventure, s'en vint par devers lui un grand cheval noir équipé de tout son harnois : il ne manquait ni chanfrein, ni poitrail, ni croupière, ni étriers ni selle qui icelle portait nul autre que l'infâme brigand qu'ils pourchassaient : Khmerselghur. Avait-il fait cette sortie à l'Étourdie ou quérait-il la mort par ce fol défi ?

Or le poète, à pied et armé de sa seule épée, mais dardant ses yeux furibonds dans ceux du ruffian, il lui asséna ce discours : « Tu as trop grande hardiesse, fieffé coquin ! Faut-il que tu sois marri de sens pour t'entreprendre ainsi par devers moi qui ne te crains point ? À bas de ta monture, vil voleur ! As-tu assez de cœur pour lutter à l'épée, main à main, toi qui, en traître, blessa mon compagnon d'armes, le preux Ginsbo ? Plaise à Aguilon, j'en tirerai bonne et fière vengeance, et que je ne mange jamais si je n'ai ta tête ! »

Ce fut par l'enchantement de ce discours, car il est bien emparlé, notre cher trouveur, que le Kharakstrak se vit contraint d'obtempérer et d'accepter le combat. Avec la même fougue, quand Dagane survint à sa rescousse, icelui qu'onceques on ne vit si intrépide s'écria : « Que non, preux chevalier et bien combattant, vous de qui la valeur est tant avérée, baissez ici votre arme ! C'est à moi seul que cette ignoble créature est venue se mesurer, et c'est moi seul qui en disposerai ! » Et, se virant vers l'ennemi, il lui lança encore : « Alors, perfide lutteur, apprête-toi à laisser ta tête en gage pour le paiement de tous tes forfaits ! ».

Et il vient l'aborder de grande résolution. Le chevalier ne peut qu'assister avec angoisse et effroi à la défaite assuré de son féal. Pourtant, les épées se heurtent durement, la lutte s'échauffe, et Orgelin non seulement résiste mais semble nourrir sa vaillance au feu du combat. Les antagonistes se sont déjà tant frappés et d'estoc et de taille, que leurs heaumes sont décerclés, leurs écus rompus, leurs hauberts démaillés. Or voilà que, pour un coup que tente Khmerselghur, Orgelin lui en assène deux, et, bientôt, le rue au sol où il gît, le flanc ensanglanté, aux pieds de son fier vainqueur qui s'écrie : « Que cela te soit dure leçon, immonde charogne ! Pourquoi faire triste chère de ce que ton Sterxha n'a pas voulu en ce jour consentir à ton désir, comme l'a fait Aguilon du mien ! »

Et, comble d'audace, il enfourcha le destrier du Kharakstrak, pour s'en revenir au bivouac avec son compain ! Dagane lui donna congé de s'en aller reposer, disant bien haut au toujours sombre et silencieux Ghidrah : « Notre ami Orgelin a noble cœur et noble contenance. Il a si bien montré qu'il est vaillant homme et de grande prouesse que je vois en lui un digne poursuivant de la quête de notre hanap sacré ! »

Au lendemain, ils allaient vîtement s'en repartir vers la lugubre Kharakstrakie qu'en cette chronique nous avons, non sans plaisir, délaissée. Mais de la part de suppôts du mal, le silence même ne laisse d'inquiéter !

## IX

Désormais, on sentait courir l'hiver derrière la bise tranchante qui faisait voler les feuilles par la forêt, tandis que les trois archers périgrinaient non sans bien des geignements, mais, somme toute, beaucoup de constance.

Ils étaient près d'Ulmanor, un domaine que nous savons appartenir à l'obscène secte de Madrak. Déjà, ce nécromancien avait festoyé avec les fidèles de Sterxha, et, derechef, menait grand'liesse à Eirkémis, l'impudente hétaïre. Deux fois vaincue par Dagane, elle avait dépouillé la virile armure de la fière amazone pour laisser de nouveau s'épanouir sa naturelle volupté. Voulant goûter joie et déduit sans contrainte, elle épisait toutes les jouissances qu'offrait à son insatiable lascivité ce lieu voué à des rites licencieux. Et, en ce château fort populeux, rares étaient ceux qui n'avaient eu quelque commerce sensuel avec elle. Madrak, pourtant, était de ce nombre, son grand âge le tenant à distance de ces jeux ; mais il se rigolait fort du spectacle de ces futiles étreintes et était toujours friand de nouveauté.

Aussi, quand on lui annonça la venue de ces trois Lusigales qui avaient la hardiesse ou l'innocence de venir quémander l'hospitalité, il s'avisa qu'il y avait là quelque bon gibier pour la chasseresse. Or il advint qu'elle jeta son dévolu sur le beau Zamana que ne déparait aucune blessure puisque, lors de la bataille, il s'était bien gardé de combattre. Il avait pour lors l'occasion de plutôt s'ébattre sur la couche de la séductrice. Mais il faut croire que le Lusigale profitait de la protection de son bon ange car elle dut recourir à quelque pouvoir extraordinaire pour le soumettre à ses charmes, ce qui amusa fort ce farceur de Madrak.

\*  
\* \*

Cependant, quel récit faire du déduit pris en cette nuit dans l'alcôve ? D'aucuns en ont fait des gorges chaudes. Or, en vérité, nul n'en sut la moindre affaire ; mais apparence que la sirène harponna le poisson car, au matin, l'archer qui n'était plus qu'un pantin entre les mains de la Kharakstrak, car elle l'avait à sa volonté, s'en vint chercher querelle à son propre compain, Allasta. Cependant, l'assaillant fut promptement atteint d'un coup de poignard qui eut pour vertu de dissiper le sortilège. À ce moment même, on vit Eirkémis tomber dans les pâmes : elle avait, en recourant à quelque pratique de sorcellerie, trop présumé de ses forces. On sait que sa fin en allait être rapprochée. Mais laissons à un autre chroniqueur le soin de vous le conter.

## X

En cette quête du hanap sacré de Lusigalie, tant de prouesses et tant de méfaits sont commis par des humains que, du royaume des airs, on oublie les bonnes et les mauvaises rencontres. Les mauvaises uniquement, faudrait-il dire puisque le vautour Karnavorak y règne en maître. Mais cet ignoble charognard n'a choisi d'autre adversaire que le faible et craintif hobbit Camélé à qui cependant sa pusillanimité a su enseigner la ruse. Aussi, pour se sauver d'être pris, pressentant le péril qu'il y aurait à cheminer à découvert, il s'était vîtement abrié sous la voûte de la forêt d'Edelminia, échappant ainsi aux regards perçants du rapace prédateur. Il ne restait au suppôt de Sterxha qu'à exercer un don de divination duquel il pouvait espérer la révélation du lieu secret dans lequel les Lusigales avaient caché le hanap du temple d'Iganole qu'en Kharakstrakie on convoitait tant, le hanap d'Usgal que ces mécréants sacrilèges possédaient déjà ne suffisant pas à produire le talisman formidable duquel la Lusigalie tirait tant de prospérité et de bonheur !

Or le méchant volatile eut beau tournoyer au-dessus d'Aldalon, et comme dépecer ce bourg à coups d'yeux avides et ensanglantés ; il eut beau aller jusqu'à sonder les esprits de ses habitants, il ne rencontra qu'un mur de nuages opaques. Et il ne put étendre ses circonvolutions au-delà d'un cercle

étroit que le sort, qui veille tout de même à restreindre le champ des méfaits des méchants, lui avait fermement assigné !

\*  
\* \*

Or oyez l'étrange, la piteuse aventure qui, de ce fait, survint au chevalier Dagane. Le satan Sterxha, auquel de sa caverne de Kagrarokar rien de ce manège inutile n'échappait, crut offrir à son vautour une vengeance éclatante, et porter un fort rude coup aux Lusigales en s'emparant de leur plus vaillant guerrier pour le mettre entre les serres du charognard. Oui, croyez-m'en, c'est du chevalier Dagane lui-même qu'il trama la perte, l'arrachant, au plus profond de la nuit qu'il passait à la belle étoile près de Gormalk avec le diacre Ghidrah et le cavalier Orgelin. Tirant parti de son profond somme, il le souleva tout soudain dans les airs, et le porta ainsi, au-dessus de landes, forêts et rivières, jusqu'en Aldalon où, au matin, le vautour le découvrit, ensommeillé encore, et fondit tout dret sur l'adversaire sans défense. Par quelle mystérieuse inspiration qui pourrait faire croire que, même en cette circonstance, Aguilon ne l'avait point abandonné, Dagane sortit-il alors des bras de Morphée, et se leva tout soudain, l'œil vif et la main prompte. Le chevalier, qui pour trouver quelque repos dans un doux somme sous les belles étoiles, n'avait conservé que son haubert aux mailles fines mais fermes et le baudrier qui portait sa fidèle et diligente épée Téfène, avait le chef nu, et lui, qui arborait si fière crinière, fut soudainement scalpé de la plus cruelle façon par les serres et le bec du perfide monstre ailé. Mais, en un éclair, en dépit du sang qui déjà ruisselait de l'affreuse plaie qui allait faire de lui "le chevalier à la tonsure", il osa un geste si vaillant qu'aucune personne ne le fit avant lui et qu'aucune personne ne fera après lui : il brandit son arme et estoqua le maléfique emplumaillé. Karnavorak, rué à terre par le coup, s'y traîna d'abord avant que Téfène ne le pourfende comme poulet sur le billot. Or le sort lui laissa encore un répit car, si on en croit des pêcheurs du Delta de Bergane, ils le virent voler sur les vagues pour s'en aller quérir quelque refuge sur une des îles Balgur.

\*  
\* \*

Assez piteusement aussi, la folle fornicatrice, après son échec en Ulmanor, fuyait vers Gormalk, en compagnie de Myxorpel. S'en venait vers eux le brigand Khmerselghur qui, ayant fait panser les blessures qu'Orgelin lui avait infligées, cherchait pour lors quelque secours auprès des siens à l'heure où les Lusigales, portés par leur bon droit, étaient aux portes de la Kharakstrakie !

## XI

Haine et Vengeance se partageaient l'esprit venimeux de Sterxha qui, tant puissant était-il, voyait de son antre infernal de Kagrarokar, d'effrontés Lusigales s'approcher des bornes de son fief satanique, tandis que d'autres, dans la quiétude du bourg de Lugdine, célébraient sous un ciel clair la fête annuelle d'Almèse et de Bladale. S'il est en usage, en Lusigalie, de vénérer les héros des deux clans archaïques, Lusias et Galise, point n'étaient oubliées par la ferveur populaire leurs gentes compagnes, car, sans le talent d'icelles, les liqueurs des deux hanaps n'eussent valu au doux pays, de par la céleste volonté d'Aguilon toutefois, la protection de l'inestimable talisman !

Lors de cette frairie, il se répandait grand'liesse, et résonnaient cornemuses, bedons, chalumeaux et vielles. C'étaient d'ailleurs toutes les femmes qu'on choyait ainsi ; aussi voyait-on leurs compagnons s'employer à cuire à petit feu les quartiers de venaison, desquels ils avaient grand plaisir au retour de leurs chasses automnales dans la forêt d'Edelminia ; ils avaient ainsi occis grands cerfs, chevreuils, daims et même un de ces sangliers farouches qui s'en viennent commettre tant de ravages dans les champs qu'on les appelle en Lusigalie "porcs kharakstraks". Or les hommes servaient leurs plats à une seule grande table très haute, très bien garnie et parée richement.

Et m'est avis qu'ils avaient grand motif de refaire joie car, en ce jour béni, ils recevaient non seulement Olinde, la blanche licorne aux grandes ailes qu'ils prisaient hautement et sous l'égide de laquelle ils tenaient à demeurer depuis son éclatante victoire sur l'immonde démon Tréthortrius, non seulement ses deux fidèles amis, la fière Noumélia et Aléïser, le lutin émerillonné, mais encore

l'archange Lélian qu'Aguilon, dans son immense magnanimité, venait de rendre à la vie. Toutefois, bien que fêté à grande joie, il ne se voulut s'assire pour prière qu'on lui en fit, et l'on vit sa belle croisure d'épaules et son chef majestueux continuer à dominer l'assemblée.

\*  
\* \*

Ainsi était-ce là bafouer, avec outrecuidante audace, le pouvoir de Stexha qui, fulminant, s'était déjà exercé sur l'archange qu'à Vraler il avait réduit en cendres de son souffle enflammé et sulfureux. De le revoir paradant à Luggdine, son animosité furieuse s'en enfla derechef d'autant. Et voilà ce qu'il advint en ce bourg paisible, en ce jour de fête, aux environs de l'heure de basses vêpres : surgissant par dessus montagnes, désert, golfes, marais, landes, forêts et gras pâturages, le satan transmuta soudain le ciel en une armure noire sous laquelle retentit un grondement titanesque, tandis que s'écroulait un mur d'énormes grêlon glacés et sombres. Cortèges, banquet et danses furent écrasés par le fléau dont pourtant Luggdine se serait relevée avec courage si le pauvre Lélian n'y avait disparu. Comment, en cette funeste occurrence, le terrible Strexha, frémissant d'ire, avait-il pu abattre le protecteur des Lusigales? Nul ne peut le concevoir, pas même votre humble chroniqueur !

\*  
\* \*

S'il y eut là grand'pitie, Deuil appesantit alors sa triste et lourde chape sur Luggdine la désolée qui allait rester en grande frayeur, et qu'Olinde, Noumélia et Aléïser bientôt quittèrent, rappelés par telle catastrophe à l'urgence d'une quête et d'un combat où toutes les forces de Paix devaient se lier pour faire taire Violence.

## XII

Quelle redoutable aventure tentaient Léïla et ses compagnons en pénétrant dans le désert d'Haltsochtch pour prendre la Kharakstrakie à revers ! Pour la première fois, des Lusigales s'osaient enfoncer dans ce monde qui se dépliait dune par dune sous la lune, des dunes que le vent sculpte puis efface, le long d'une sente mal balisée où il fallut quitter la selle et mener par la bride les chevaux lourdement chargés de bagages et, surtout, effarouchés par nature aussi aride et hostile. Si, dans le jour c'était fournaise ardente, à la nuit anuitée c'était glacière de même éprouvante !

Le valet Peno souffrait d'une particulière façon de cette marche épuisante et de ce comble d'excès ; trop lourd lui était le poids des ans dans de telles tribulations, mais très fortes étaient itou sa fierté et sa loyauté.

L'écuyère gardait espoir de se pourvoir, en la première oasis trouvée, de ces grandes montures appropriées aux sables, plus hautes que des chevaux, si mafflues et si pattues qu'elles en prêtent à rire, comme on le leur avait conté à Flegram. Mais que fallait-il attendre des habitants de ce pays qui point ne se montraient ?

Les cinq Lusigales le surent bien vite quand, parvenus, à la brunante, auprès d'une fontaine abondante et claire qui sourdait en un val, ils purent s'y désaltérer, et y remplir des outres desquelles ils s'étaient prémunis. En effet, à l'aube, ils s'en virent chassés lorsque, quelques formes inquiétantes se profilant au sommet d'une dune, ils virent une flèche se piquer dans une autre, virement rendue flasque. Plutôt qu'escarmoucher, ils levèrent le camp vite fait, et Évino - était-ce bien l'oasis espérée - fut furtivement contournée. Le calvaire se perpétua et s'accrut quand souffla une tempête de sable qui, toutefois, leur permit d'échapper aux poursuivants qu'ils ne manquèrent pas de voir comme en un songe.

N'auraient-ils pas perdu tout espoir s'ils avaient été instruits de ce qu'aux périls du désert et à l'hostilité de ses quelques habitants, ils devraient sous peu rejoindre la crainte d'un adversaire solitaire mais combien industrieux en méfaits de toutes sortes : le barbare Ourgatskou qui, délégué par son peuple des steppes d'au-delà la Kharakstrakie, avait pu être reçu dans la satanique grotte de Kagrarokar, et s'être vu nanti de aller savoir quelle terrible mission ? Or il chevauchait de jour comme de nuit, à bride abattue, vers le désert. Mais il se peut que Léïla la fière écuyère n'aurait pas

même tremblé car elle possédait l'intrépidité qu'en cette nôtre épopée affichent aussi d'autres fille d'Ève : la spadassine Syrga et Eirkémis, la fornicatrice !

Icelle pourtant, qui avait toujours conduit sa troupe de truands avec toute la vigueur d'une amazone, pour lors poussait son cheval pour ne pas perdre de vue les deux brigands qui allaient toujours bon train. Travaillée de la fièvre, elle se penchait sur le col de sa monture, et alentissait encore la course par des haltes intempestives où il lui fallait se désaccoutrer, délacer ses cuissards pour soulager quelque mal cuisant. Aussi ses deux rudes compagnons s'en égayaient-ils et, se clignant de l'œil, se gaussaient de ce qu'ils appelaient un mal vénérien qui, à la fin des fins, s'en venait torturer la vénusienne putanesque ! Ainsi, la grande orgie d'Ulmanor l'aurait-elle laissée sur le flanc, et, peut-être était-ce même l'archer Lusigale qui lui avait décoché cette flèche d'un Cupidon félon ! Une flèche empoisonnée car pour cette serpente venimeuse, accoutumée à se déporter avec ribauds de la plus basse espèce, le mal lui était venu d'avoir pris son déduit, une fois, une seule fois, avec un doux pâtre de Lusigalie, clair en son corps comme en son esprit !

Quoi qu'il en fût, la luxurieuse Eirkémis n'était plus cavalière grimaçante, aspirant à quitter sa vêtue bellequeuse et à se couler en une couche pour voir à ce que, incontinent, sur son puis d'amour pour lors cruellement enflammé soit posé quelque onguent apaisant concocté par sorcière bien instruite des bonnes herbes à appliquer en cette occurrence.

D'ailleurs, les trois cavaliers atteignaient enfin la belle châtellenie de Burgator, se précipitaient au long des allées désertée en cette saison, et... se heurtaient à une herse qui demeura abaissée en dépit de leurs patelines salutations, puis de leurs pressantes prières, enfin de leurs menaces désespérées. Le seigneur de céans, qui avait fait si cordial accueil aux Lusigales, entendait bien ne point réfugier les Kharakstraks. Ils durent renoncer et s'enfoncer dans le bois pour un triste bivouac, très éprouvant pour celle qui ne voyait plus de fin à son fâcheux tourment.

## *André Durand*

Les personnages et les situations qu'on a trouvés dans ce texte résultent d'une utilisation, par un groupe d'élèves, du jeu de rôles :

### **MANIKÉAMANIA**

Si vous avez aimé "Le seigneur des anneaux" de Tolkien, "Conan le Cimmérien" de Howard ou "Elric le nécromancien" de Moorcock, en un mot, si vous aimez "l'épopée fantastique" que les Anglo-Saxons appellent "heroic fantasy", vous allez jouer avec plaisir à "Manikéamania", un jeu de rôles où les participants incarnent chacun un personnage, et le font agir selon leur initiative et selon le hasard des dés.

Mais quel nom pour un jeu !, allez-vous dire. C'est qu'il permet le développement, dans un monde imaginaire pseudo-médiéval, d'un conflit entre deux camps animés par les deux principes fondamentaux, égaux et antagonistes, du Bien et du Mal, d'une quête conduisant un camp à vouloir pénétrer dans le territoire de l'autre camp. Et l'on voit, dans chaque camp, des êtres surnaturels aider des humains, les uns et les autres correspondant à de grands archétypes.

Si c'est le hasard des coups de dés qui fait apparaître ou non ces personnages, en attribuant un à chaque joueur, c'est le hasard aussi qui dote chaque personnage d'un certain montant de points de vie qui le rend capable d'exercer tel ou tel pouvoir. Ce montant se trouve diminué ou augmenté au fil des épreuves et des combats dont l'issue est déterminée, elle aussi, par les dés. Aussi chaque camp progresse-t-il sur la carte d'un pays qui montre le domaine de chaque camp avec des lieux habités, des routes, des obstacles naturels, etc., entre lesquels l'aventure va se dérouler.

De plus, dans "Manikéamania", le hasard donne, à chaque tour, l'Initiative à un joueur, c'est-à-dire l'occasion pour lui de conduire l'action, avec une liberté qui n'est limitée que par quelques règles très simples dont l'énoncé suit, et par le respect d'une logique interne du récit lancé par le meneur de jeu,

puis poursuivi par les différents joueurs. Le jeu permet donc une création collective qui peut se prolonger longtemps, la partie étant quittée puis reprise là où on l'a laissée. Et c'est toute une fiction aux multiples péripéties qu'en ensemble on édifie peu à peu, un monde médiéval et fantastique qui aurait sa vie propre.

Pourquoi enfin ne pas relier ces fragments oraux en un texte écrit, compléter l'expérience par un exercice littéraire où, le jeu n'étant qu'un pré-texte, chaque participant devient un des chroniqueurs de l'aventure créée collectivement? (c'est ainsi que fut finalement rédigée "l'épopée fantastique" "Les hanaps sacrés de Lusigalie").

#### Matériel nécessaire

- Un ensemble de dés : un à 20 faces un à 10 faces, un à 6 faces, un à 4 faces.
- Une grande feuille (56 cm sur 90cm) divisée en petites cases, et où est dessiné le territoire de chacun des camps.
- Pour chaque participant, de quoi tenir la fiche de son personnage.
- Pour le meneur de jeu, de quoi prendre note du déroulement de l'action.

#### Règles du jeu

1-Les joueurs sont arbitrairement divisés en deux groupes égaux (par exemple selon l'ordre alphabétique de leurs noms).

2-Un membre du premier groupe lance un des dés et, si le résultat est un nombre pair, ce groupe devient celui des "bons", l'autre, celui des "méchants". C'est l'inverse si le résultat est impair.

3-Chaque joueur lance à son tour le dé à 20 faces et, selon le chiffre obtenu (qui est le degré du personnage), il se voit attribuer un des personnages suivants (auquel il peut donner l'autre sexe) :

##### Du côté des "bons"

- 20 : un dieu
- 19 : un archange
- 18 : un ange
- 17 : une fée
- 16 : un enchanteur
- 15 : un thaumaturge
- 14 : une licorne
- 13 : un aigle
- 12 : un dauphin
- 11 : un elfe
- 10 : un lutin
- 9 : un prêtre
- 8 : un diacre
- 7 : un chevalier
- 6 : un écuyer
- 5 : une princesse
- 4 : quatre cavaliers
- 3 : trois archers
- 2 : deux valets
- 1 : un hobbit

##### Du côté des "méchants"

- 20 : un satan
- 19 : un démon
- 18 : un diable
- 17 : un mauvais génie
- 16 : un sorcier
- 15 : un envoûteur
- 14 : un dragon
- 13 : un vautour
- 12 : un requin
- 11 : un géant
- 10 : un gnome
- 9 : un prêtre apostat
- 8 : un blasphémateur
- 7 : un chevalier félon
- 6 : un barbare
- 5 : une fornicatrice
- 4 : quatre brigands
- 3 : trois spadassins
- 2 : deux pirates
- 1 : un nain

4-Si un joueur tire un personnage qui a déjà été tiré par un autre joueur, il doit opter pour le personnage non encore choisi dont le degré est le plus proche.

5-Si les joueurs ne sont pas très nombreux, ils peuvent adopter chacun deux personnages mais appartenant chacun à un camp différent.

6-Des échanges sont permis entre joueurs qui préféreraient un autre personnage que celui que le sort leur a donné. Dans le cas où l'article 5 est appliqué, la dualité doit être respectée.

7-Chaque personnage se voit attribuer par le hasard un montant de points de vie, selon ces modalités : le nombre correspondant au degré qu'il a obtenu est d'abord multiplié par 10 et est encore multiplié par le résultat d'un lancer du dé à 4 faces (ainsi un dieu ou un satan pourrait jouir d'un maximum de 800 points de vie, tandis qu'un hobbit ou un nain pourrait ne disposer que de 10 points)

8-Le nombre de points de vie d'un personnage est diminué ou augmenté selon les conditions de la progression, de l'utilisation des pouvoirs, de l'issue des combats. Sa réduction à 0 signifie la mort du personnage.

9-Chaque joueur définit son ou ses personnages (nom, âge, caractéristiques physiques et morales, antécédents, etc.), en veillant à respecter sa logique et à l'accorder avec les autres personnages de son camp qui peuvent lui être proches. Il aura à tenir à jour la fiche qui indique ses actions et, surtout, le montant de points de vie dont il dispose.

10-En tenant compte de ces éléments, le meneur de jeu lance le récit de l'épopée en exposant une situation où un conflit se dessine entre les deux camps sur le territoire défini par la carte et où est indiqué avec précision le point de départ de chacun des personnages.

11-La partie peut commencer. Le dé à 20 faces, lancé deux fois par le meneur de jeu (au premier lancer, selon que le résultat est pair ou impair, est désigné un «bon» ou un «méchant» ; au second lancer, est désigné le degré du personnage) indique quel personnage a l'initiative, c'est-à-dire a la parole pendant deux minutes pour dire ce qu'il fait et, éventuellement, ce que son groupe fait, dire aussi quel pouvoir il utilise.

12-Seul le personnage d'un joueur qui a l'initiative peut utiliser un pouvoir, et un seul à chaque tour.

13-Chaque personnage peut se servir d'un ou de plusieurs pouvoirs en fonction du montant de points de vie dont il dispose, car l'utilisation d'un pouvoir coûte des points de vie. De plus, la plupart des pouvoirs ont une durée ou une extension limitées qui sont déterminées par un lancer du dé à 6 faces (la durée : un à six jours pour les degrés 10 et plus, une à six heures pour les degrés inférieurs ; l'extension : une à six cases).

#### Les pouvoirs :

-Pour le degré 20 : mort ou résurrection d'un être. Coût : le montant de points de vie de cet être.

-Pour les degrés 20 et 19 : action sur le cosmos (en nombre de jours). Coût : 190 points.

-Pour les degrés 20 à 18 : action sur l'atmosphère ou sur la Terre (en nombre de jours). Coût : 180 points.

-Pour les degrés 20 à 17 : invisibilité, action sur l'esprit d'un être (en nombre de jours). Coût : 170 points.

-Pour les degrés 20 à 16 : apparition, création d'une fantasmagorie ou d'un être fantastique, enchantement ou ensorcellement d'un personnage d'un degré supérieur (en nombre de jours). Coût : 160 points.

-Pour les degrés 20 à 15 : enchantement ou ensorcellement d'un personnage d'un degré inférieur (en nombre de jours) ; pour le thaumaturge : guérison définitive. Coût : 150 points.

-Pour les degrés 20 à 14 : luminescence, jet de flammes (en nombre d'heures). Coût : 150 points.

-Pour les degrés 20 à 13 : divination (en nombre de cases). Coût : 130 points.

-Pour les degrés 20 à 12 : télépathie (en nombre de cases). Coût : 120 points.

-Pour les degrés 20 à 10 : invulnérabilité (en nombre de jours). Coût : 100 points.

-Pour les degrés 20 à 9 : intelligence décuplée, don des langues (en nombre d'heures). Coût : 90 points.

-Pour les degrés 20 à 8 : conjuration, malédiction (en nombre d'heures). Coût : 80 points.

-Pour les degrés 20 à 7 : force physique décuplée (en nombre d'heures). Coût : 70 points.

-Pour les degrés 20 à 6 : fidélité à toute épreuve (en nombre d'heures), sacrifice, don de soi (en points de vie). Coût : 60 points.

- Pour les degrés 20 à 5 : séduction ou corruption d'êtres inférieurs (en nombre d'heures). Coût : 50 points.
- Pour les degrés 20 à 4 : rapidité décuplée (en nombre d'heures). Coût : 40 points.
- Pour les degrés 20 à 3 : habileté décuplée (en nombre d'heures). Coût : 30 points.
- Pour les degrés 20 à 1 : résistance décuplée (en nombre d'heures). Coût : 20 points.
- Pour tous les degrés : recours à un talisman salvateur (en nombre d'heures). Coût : 10 points.

Les personnages des degrés 20 à 15 peuvent agir à distance, utilisant presque constamment des pouvoirs magiques, tandis que les autres sont appelés à se déplacer sur le terrain, à n'agir qu'avec des moyens naturels, à n'utiliser qu'exceptionnellement des moyens surnaturels.

14. Après qu'un joueur ait eu l'initiative et qu'aient été éventuellement tirées toutes les conséquences de l'action qu'il a imaginée, l'initiative est de nouveau accordée par un lancer de dé effectué par le meneur de jeu, et elle peut l'être à un joueur du même camp, et même au joueur qui vient juste de l'avoir.

15. La progression des différents personnages peut s'effectuer de différentes façons, à une vitesse plus ou moins grande et avec plus ou moins de difficulté :

- les personnages des degrés 20, 19 et 18 se déplacent instantanément ;
- les personnages des degrés 17, 16 et 15 se déplacent comme les humains, à moins qu'ils n'utilisent leur pouvoir d'apparition ;
- les personnages des degrés 14, 13, 12, 11 et 10 se déplacent très rapidement dans leurs milieux respectifs (en nombre de cases) ;
- les personnages des degrés 9, 8, 7, 6, 5 et 4 se déplacent à cheval (cinq cases par jour) ;
- les personnages des degrés 3, 2 et 1 se déplacent à pied (une case par jour) mais peuvent être pris en croupe.

16. La progression est déterminée dans le temps, à chaque coup, par un lancer du dé à 6 faces qui indique le nombre de jours de progression auquel le coup donne droit.

17. En conséquence, un calendrier précis doit être établi à partir du début de l'action qui est nettement daté. Après que, pour un coup, a été prévu un temps de progression ou d'exercice d'un pouvoir, le coup subséquent qui fait agir le même personnage (ou un personnage du groupe auquel il appartient alors) implique que le temps prévu est écoulé, et que tous les ajustements nécessaires sont effectués pour tous les personnages.

18. Les châteaux et les villages situés entre les domaines de chaque camp sont a priori des lieux neutres. Mais des lancers de dés (à 6 faces pour un village, à 10 faces pour un château) décident s'ils sont amicaux (chiffre pair pour les "bons", chiffre impair pour les "méchants" ou hostiles (chiffre impair pour les "bons", chiffre pair pour les "méchants"). De plus, le chiffre obtenu indique le degré de cette amitié ou de cette hostilité (et il s'ajoute ou se soustrait au montant de points de vie de chacun des personnages concernés). À la suite d'autres lancers des dés, chacun de ces lieux peut voir ce degré modifié, et même l'amitié se transformer en hostilité ou vice-versa.

19. Quand on ne peut s'arrêter ni dans un château ni dans un village, il faut se résigner à un bivouac qui coûte aux personnages inférieurs un point de vie lorsque les conditions sont faciles, et deux lorsqu'elles sont difficiles (désert, montagne, etc.).

20. Le lieu de chaque domaine où se trouve l'objet de la quête a été choisi par le meneur de jeu avant le début de la partie, et ses coordonnées sont indiquées sur un papier gardé dans une enveloppe scellée.

21. Quand un ou des personnages d'un camp en rencontrent qui sont de l'autre camp un ou des combats ont lieu. Il s'agit toujours de combats singuliers, chaque personnage se battant avec l'adversaire dont le degré est égal au sien ou en est le plus rapproché. Deux possibilités se présentent :

-1) Si un joueur a l'initiative au moment du combat, son personnage utilise un pouvoir qui est multiplié par un coefficient de 1 à 6 obtenu par un lancer du dé à 6 faces, et qui rend compte de l'effet de surprise ou de la chance dont il bénéficie, à moins que ce soit de l'agressivité dont il fait preuve.

C'est la confrontation du chiffre du pouvoir ainsi multiplié et du montant de points de vie de l'adversaire qui détermine le vainqueur et la situation du vaincu :

- si la différence est supérieure à 300, le vaincu est tué ;
- si la différence est entre 300 et 200, le vaincu est gravement blessé et perd un montant de points égal à cette différence ;
- si la différence est inférieure à 100, le vaincu n'est pas blessé mais perd un montant de points égal à cette différence.

-2) Si, au moment du combat, aucun des personnages n'a l'initiative, ils n'usent que de moyens naturels, et l'issue est déterminée par la confrontation des résultats de deux lancers du dé à 6 faces dont chacun est multiplié par le degré du personnage :

- si la différence est au-delà de 40, le vaincu est tué, et le vainqueur gagne ces points ;
- si la différence est entre 40 et 30 le vaincu est gravement blessé, et perd ces points au profit du vainqueur ;
- si la différence est entre 30 et 10, le vaincu est légèrement blessé, et perd ces points au profit du vainqueur ;
- si la différence est inférieure à 10, le vaincu n'est pas blessé, mais perd des points au profit du vainqueur.

22. Après un combat, le ou les vainqueurs continuent leur route, tandis que le ou les vaincus se replient et restent inactifs pendant deux ou une semaine selon que la blessure est grave ou légère, pendant une journée seulement s'il n'y a pas de blessure.

23. Si un joueur est absent au moment où son personnage est impliqué dans un combat, le personnage est déclaré tué.

24. Le joueur dont le personnage est tué ou meurt, adopte un nouveau personnage selon la procédure décrite aux articles 3, 7 et 8 ; mais ce personnage doit obligatoirement appartenir à l'autre camp !

25. Au cours de la partie, le rôle du meneur de jeu consiste à tenir le compte des points de vie de chacun des personnages, à mesurer la progression et le temps, à lancer le dé pour désigner le joueur qui a l'initiative, à veiller au bon respect des règles, et à arbitrer avec le dé dans l'éventualité d'un cas non prévu par les présentes règles.

*André Durand*

Il reste encore de nombreux chapitres à cette épopée. Si vous voulez les connaître, indiquez-le en cliquant sur :

[andur@videotron.ca](mailto:andur@videotron.ca)

Peut-être voudrez-vous accéder à l'ensemble du site en cliquant sur :

[www.comptoirlitteraire.com](http://www.comptoirlitteraire.com)