

LE DORMEUR DU VAL

Cet article a été publié à l'origine dans le premier numéro de la gazette de Multisim consacrée à *Hero Wars* : « L'Héroïque ».

LE DORMEUR DU VAL

(VERSION JOUEUR)

Récit d'Olaf, le marchand claudicant, originaire du clan héortien Fregsson de Sartar...

« Tu ne connais pas la légende du dormeur du val ? Alors écoute ça... Templevert est un village qui se trouve au cœur des terres du clan Fregsson. A l'est, la frontière du clan longe une petite vallée délimitée sur ses deux versants par des chaînes de collines escarpées orientées nord-sud. Il y a une vingtaine d'années, cette vallée appartenait encore au clan Siglof, ces « *râclures de pisse d'Eurmal* » comme disent les Fregsson qui, pour des raisons immémoriales, les détestent au-delà du raisonnable (et vice-versa). Mais en 1602 – noire année ! – se produisirent une succession d'étranges événements. A cause d'une sombre affaire d'adultère, d'abord, une série de batailles opposa les deux clans. Les Fregsson furent vainqueurs et prirent possession de la vallée. Mais les Fregsson n'ont jamais eu le loisir d'occuper les lieux : quelques semaines plus tard, en effet, et alors même que la région sombrait dans la confusion (Boldhome venait juste de tomber, des Lunaires traînaient dans la région), la vallée fut occupée par une colonie de Dragonewts en une nuit. Le soir, ils n'étaient pas là. Le lendemain matin, ils étaient maîtres des lieux. Personne, depuis, n'a osé déranger les enfants-dragons. Parfois, d'étranges lumières illuminent le ciel au-dessus de la vallée, au plus profond de la nuit, accompagnées de bruits étranges, comme des sons lointains de déglutition... Inquiétantes cérémonies, en vérité, mais qui n'ont jamais fait de victime ni chez les Fregsson, ni chez les Siglof (enfin, pas que je sache). Une vingtaine d'années ont finalement passé, et nous voilà aujourd'hui.

Peu de temps après l'installation des Dragonewts dans la vallée, Junora Fil-de-soie, qui était la prêtresse de Chalanna Arroy du clan Fregsson, fit le même rêve durant une semaine entière, puis le refit chaque année par la suite, le même jour à la même époque. Dans ce rêve, elle voyait un homme reposer paisiblement au pied d'un frêne. Nul mouvement de respiration n'était visible mais assurément il n'était pas mort. De son torse irradiait une étrange lueur rougeoyante... En dépit de ses nombreuses invocations à la Déesse, Junora mourut voilà douze ans sans avoir percé le mystère de ce rêve. Ainsi, le « dormeur » était déjà au centre de toutes les histoires du clan échangées le soir au coin du feu lorsque Karlo, le chasseur, osa s'aventurer quelques années plus tard dans la vallée draconique. Lancé sur les traces du sanglier aux Trois Défenses Métalliques, il s'enfonça de quelques centaines de mètres dans la vallée. Il perdit la trace du sanglier mais eut le temps d'assister de loin à la scène suivante : au beau milieu de ce qui ressemblait à un village de Dragonewts – avec des maisons biscornues, en forme de tétraèdres, de sphères et de cubes en équilibre sur leurs arêtes – il y avait un frêne majestueux. Au pied de ce frêne, reposait un homme, étendu, immobile, le torse recouvert d'une armure de métal pourpre. Karlo n'eut pas le temps de s'attarder car, surgis de nulle part, des Dragonewts vinrent à sa rencontre avec un air menaçant, il dut s'enfuir. Tu imagines sans peine l'impact de son récit à son retour : le mystère du rêve de Junora était enfin levé – je dirais moi que ce jour il gagna au contraire en épaisseur ! Car depuis, notre célèbre inconnu

n'a pas cessé d'enflammer les imaginations : qui est-il, que représente-t-il pour les Dragonewts, quelle est la nature de son état, pourquoi une Guérisseuse de Chalanna Arroy en reçut-elle la vision et pourquoi la Déesse ne fut-elle pas en mesure ou bien refusa de répondre à ses questions ? Nul n'a eu jusqu'ici la volonté de se rendre dans la vallée pour soustraire l'inconnu à l'emprise des Dragonewts. Alors chacun y va de son explication. Pour beaucoup, l'inconnu est un membre du clan Siglof. Après la bataille de 1602, les Siglof auraient pactisé avec des Dragonewts, en leur demandant – en l'échange d'un sacrifié pour leurs étranges cérémonies – d'occuper les lieux, empêchant ainsi les Fregsson de profiter de leurs nouvelles terres. Mais pourquoi ? Cette vallée renfermerait-elle un secret justifiant une alliance aussi risquée avec des créatures aussi imprévisibles ? Cela signifierait-il que les Siglof ont accès à la vallée à la barbe des Fregsson ? Peut-être même s'agit-il d'une puissante malédiction que depuis deux décennies les Siglof préparent avec les Dragonewts à l'encontre des Fregsson ! Certains pressentent d'ailleurs l'imminence d'un assaut guerrier de la part du clan ennemi allié aux créatures draconiques... Pour d'autres, les Lunaires sont impliqués. Daroff le Vieux se souvient d'un détachement de soldats impériaux menés par un haut gradé fou furieux : ils avaient fait irruption dans le village et interrogé ses habitants de façon extrêmement violente, peu de temps après l'apparition des Dragonewts. Ils recherchaient un « *traître* » en fuite. Personne ne put leur fournir le moindre renseignement... Le dormeur du val est peut-être ce renégat, mais pourquoi et comment s'est-il réfugié auprès des Dragonewts et quel est le rapport avec Chalanna Arroy ? Certains renversent la perspective : tout le monde sait bien que des Dragonewts ont été utilisés comme mercenaires par les Lunaires lors de la bataille de Boldhome. Comme par hasard, voilà qu'une communauté draconique prend possession de terres orlanthis peu après la chute de la ville : cela semble attester leur complicité avec l'Empire, qui les aurait ainsi récompensés en leur offrant une terre volée à Sartar pour s'y livrer à leurs étranges rituels. Mais là encore, le rôle de Chalanna Arroy n'est pas très clair, et celui du dormeur encore moins...

Bref, j'ai la tête qui tourne. Réfléchis à tout ça et donne-moi ta solution si tu en trouves une. Je l'ajouterai à mon prochain récit ! ».

Propos recueillis par Grégory Molle

LE DORMEUR DU VAL

(VERSION MENEUR DE JEU)

« *Les quelques derniers valeureux défenseurs de Sartar combattirent jusqu'à la mort, réussirent des évasions miraculeuses ou furent capturés, puis tués ou vendus comme esclaves.* »

Récit de la chute de Boldhome,
in **L'histoire composite de la Passe du Dragon**¹

Le secret du dormeur

En 1602, alors que la Flamme de Sartar s'éteignait et que le Temple d'Orlanth à Boldhome était profané par les Prêtresses de la Lune Rouge, un courageux Thane nommé Haloric Vol-d'aigle traversa les lignes ennemies en empruntant l'un des derniers chemins demeurés secrets. Il emportait avec lui une relique draconique grâce à laquelle les Orlanthis avaient espéré nouer une alliance avec les Dragonewts de la Passe, mais l'Empire ne leur en avait pas laissé le temps.

Le plastron draconique

Il s'agissait d'un plastron de bronze que les prêtres de Boldhome possédaient depuis la fondation de la cité. Il avait appartenu à Jord Deux-pièces-de-cuivre, l'un des plus fidèles amis de Sartar que ce dernier avait envoyé parlementer avec les Dragonewts dans les années précédant la fondation de la ville des cîmes. Jord ne revint jamais mais Sartar reçut un jour la visite d'un Dragonewt qui lui ramena le plastron de son ami désormais recouvert d'un étrange vernis pourpre...

La fuite d'Haloric Vol-d'aigle devait se terminer de manière inattendue. Repéré par une patrouille lunaire menée par le cruel Clemnon Maximus, il fut pris en chasse pendant une nuit entière. A l'aube, mortellement blessé, il s'effondra finalement au pied d'un autel consacré à Chalanna Arroy, au sud des terres Fregsson (cf. la

carte). Se voyant perdu, il s'en remit entièrement à la Guérisseuse au moment où les soldats de l'Empire allaient fondre sur lui. La Déesse répondit à son appel en le transportant dans l'instant au pied d'un autre autel qui lui était consacré et qui se trouvait... dans la petite vallée occupée depuis peu par les Dragonewts ! Cet autel avait appartenu au clan Siglof mais il était délaissé depuis longtemps (le clan n'ayant plus de Guérisseuse depuis deux générations, à cause de la malédiction de la Brise fétide de Trax le purulent). Il s'agissait d'un frêne sanctifié...

Résumons : notre dormeur est un Orlanthis plongé par Chalanna Arroy dans un sommeil qui le maintient au seuil de la mort depuis une vingtaine d'années ; il a sur son torse une puissante relique draconique ; son sort est pour l'instant ignoré de tous.

Pourquoi Chalanna Arroy ne l'a-t-elle pas guéri depuis, et pourquoi n'a-t-elle pas révélé son identité à Junora Fil-de-soie ? En fait, la vallée est sous l'emprise d'un enchantement draconique que seuls les Dragonewts sont en mesure de comprendre et qui a surtout pour effet *de soustraire l'autel et son occupant au champ de conscience et de pouvoir de la Déesse*, raison pour laquelle les invocations de Junora restèrent sans réponse.

¹ Extrait du *Roi de Sartar*, de Greg Stafford, édité par Oriflam en VF.

Et maintenant, que faire ?

- Premièrement, toutes les rumeurs qui courent au sujet du dormeur du val sont susceptibles d'alimenter votre série, à travers toutes les actions susceptibles d'être menées pour lever le mystère : infiltration dans le val des Dragonewts, négociations éventuelles, stratagèmes visant à détourner leur attention ou s'attirer leurs bonnes grâces... les possibilités ne manquent pas. On peut aussi imaginer une enquête fondée sur la recherche de témoins de l'époque, qui pourrait même se tourner vers les Lunaires (un Clemnon Maximus vieillissant, par exemple), au risque de mettre la puce à l'oreille aux espions de l'Empire... Notez qu'un échange d'informations avec le clan Siglof (politiquement très délicat à mettre en place) apporterait un indice de taille : l'identification de l'autel de Chalanna Arroy dans le val draconique.
- Quel est le rôle exact du plastron ? C'est à vous de le déterminer, selon la direction prise par votre série. Mais pourquoi ne pas en profiter pour mettre les Héros sur les traces d'Argrath ? Celui-ci invoque le Dragon Brun en 1625, manifestant une connivence avec les puissances draconiques que personne ne soupçonnait... La relique de Jord Deux-pièces-de-cuivre y serait-elle pour quelque chose ? Les Héros de vos joueurs n'auraient-ils pas la possibilité d'entrer ainsi dans la légende par la grande porte en lui apportant cette relique sur un plateau d'argent (non sans danger) ?

Grégory Molle