

Sur Glorantha, la Quête Héroïque est l'interaction d'un individu avec le Monde des Dieux, le Plan des Héros. Chaque cérémonie religieuse n'est qu'une Quête Héroïque très simple. L'adoration d'un Dieu revient à lui ressembler le plus possible. Pendant une cérémonie religieuse, ou une Quête Héroïque, le quêteur, suivant son niveau au sein du culte, s'identifie de plus en plus au Dieu lui-même.

En fonction de la qualité du rituel, de son lieu, de certains détails (mouvements, nourriture, paroles...), l'initié peut alors se retrouver dans le Monde des Dieux, « de l'autre côté », « avec » ou « en tant que » son Dieu. Ainsi, il peut revivre des actions de son Dieu et en tirer profit ou désavantage. Dit autrement, il faut « se préparer » à une Quête. La préparation est capitale. Le plus souvent, être capable d'entreprendre une Quête signifie connaître précisément des actions d'un Dieu pendant un événement donné. Ces actions sont les chemins que nous enseignons les mythes, et les différentes Quêtes sont des chemins qui s'entrecroisent comme les mythes le font parfois.

Introduction du *Livre des voyages*, par le Doyen Noir du Collège Jrusteli

Mon cousin Fendarl Haut-Soleil n'est venu en Prax que pour me porter un bâton magique ayant appartenu à Dorasa, une ancienne reine Cheval-Plume du peuple Grazer. Les reines Cheval-Plume incarnent les pouvoirs de la déesse Cheval-Plume et règnent sur la tribu Grazer en temps de paix.

Selon Fendarl, je dois utiliser le bâton pour entreprendre une Quête Héroïque. Pour permettre cela, il a bravé la haine que les nomades Monteurs d'Animaux praxiens vouent aux monteurs de chevaux, et aux Grazers notamment. Son frère Jaran et deux autres guerriers Grazers en sont morts.

L'année dernière, il a été convoqué par la prêtresse Marana la Noire, notre tante. Elle avait eu une vision : *Je sauve le clan d'une menace gigantesque en utilisant les pouvoirs de la Terre sur un cheval ailé. Je suis liée à Dorasa, la troisième Reine Cheval-Plume. Je dois la rejoindre pour revenir avec le moyen d'accomplir mon destin.* Tout un programme pour moi qui ne connais même pas mon peuple...

Pour accomplir cela, Marana a donné à Fendarl les clés d'un étrange rituel qui doit nous conduire dans les tréfonds de la Terre pour y rejoindre Dorasa. Parmi les clés de ce rituel se trouve le bâton de pouvoir de Dorasa, un artefact surpuissant lié à la Terre. Après avoir été perdu, il est désormais entre mes mains.

Le jour du Feu de la semaine de l'Illusion, tout est enfin prêt pour tenter de passer de l'autre côté. Sur une des collines autour du Sanctuaire, nous avons installé notre camp et préparé le nécessaire pour que ceux qui resteront en soutien puissent maintenir le rituel.

Quand vient le moment de commencer, Fendarl a de plus en plus de mal à contenir son excitation. Après m'avoir longuement regardé en silence, comme si le sort du monde dépendait désormais de moi, il dit brusquement :

« -Vas y. Trace maintenant sur le sol avec le bâton un carré de 4 pas de cotés. »

Je m'exécute sous le regard des autres. Le rituel commence. Je sens mon ventre se nouer de plus en plus.

Qu'allons-nous découvrir à l'issue de ce voyage. Ne suis-je pas en train d'entraîner mes amis dans une aventure où je risque de les perdre. Cette aventure est elle plus importante que leur vie ?

« -Utunia. » Fendarl me sort de mes pensées. « Tu es avec nous ? »

Il sort de sous sa tunique une petite amulette-sac finement brodé de perles bleues, jaunes et oranges représentant des runes. Comment a-t-il fait pour la garder jusqu'aujourd'hui ? Dans cette amulette, deux petits sacs qu'il me tend. L'un contient de minuscules boules rose pâles très odorantes, probablement des baies séchées, et l'autre une fine poudre grise très claire.

Il prend une gourde d'huile et verse délicatement le liquide dans le sillon que je viens de tracer sur le sol. Puis de quelques mots gutturaux prononcés dans la langue du Feu, il l'enflamme. Un rictus de satisfaction se dessine sur ses lèvres. Tant de souffrances pour finalement en arriver là.

« -Utunia, ma cousine, le moment est venu. Prions nos dieux, prions Yu-Kargzant, le Soleil Impérial et La-Ungariant, son Epouse, pour que leurs pouvoirs nous accompagnent de l'Autre Coté. Entre à l'intérieur de la Terre et désigne les compagnons que tu souhaites voir t'accompagner. »

La question du choix des participants à la quête avait été rapidement réglée. Fendarl avait été intransigent sur la représentativité du groupe. Le voyage que nous allions ré-accomplir avait été accompli et réussi par sept individus. Il n'y avait ni Troll, ni Basmoli, ni Praxien, et une seule femme. Cela excluait Dent-Cassée, Akari, Urrul, Naran, et Eldara, qui de toute façon étaient les moins motivés pour me suivre dans cette aventure. Ils allaient néanmoins nous aider en participant en soutien à la cérémonie dirigée par Nirik Cheval-fou, le shaman de Fendarl.

Seuls Antares et Akkin seraient des quêteurs non-Grazers. Les autres seraient Fendarl Haut-Soleil, Law-Ran Roseau Cheval, Dun-Cal Nombreuses Juments, Yu-Sima Sabot lourd, et moi.

Chacun est entré dans le carré en forme de rune de la Terre. Ils me regardent fixement, cherchant auprès de moi les réponses que je suis incapable de leur donner. Je fais signe à Fendarl d'un simple regard et il s'approche de moi.

« -Verse le contenu des sachets dans le feu, je ferais ensuite ce que Marana notre tante m'a enseigné. »
Sans un mot je m'exécutais, mécaniquement. Immédiatement un mur de fumée entourait le carré de feu et une très forte odeur poivrée envahit l'espace.

Nirik le shaman se met à incanter et Fendarl commence son histoire :

« -*Ecoutez l'histoire du roi et de la reine de la Passe du Dragon. Ecoutez l'histoire de Tarkalor Tueur de Troll, fils de Saronil et petit-fils de Sartar, et de Dorasa Mère des Terres, troisième Reine Cheval Plume du peuple Grazer.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoirs secrets de la Terre,
Six ils étaient, pour leurs ennemis défaire.*

*Du premier, Sartar était le grand-père,
Et des Tempêtes, il était le fils,
Les Trolls du Roi-Dieu, il ne craignait,
Des Fils de la Lumière, il était l'ami,
Le Mauvais Roi, il avait battu,
Pour la survie de la Terre,
Et la main de la Mère.*

Louons Tarkalor Tueur de Troll, roi de Sartar et de la Passe du Dragon. » Lance Nirik en désignant Akkin.

« -*Louons Tarkalor Tueur de Troll, roi de Sartar et de la Passe du Dragon. » répètent les autres.*

*« -Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoirs secrets de la Terre,
Six ils étaient, pour partir à la guerre.*

*Du second, Tarkalor était un grand ami,
Et de la Lumière, il était le fils,
Les rejetons d'Araignée-Roc, il ne craignait,
Les Hommes-bête, il ne craignait,
Car les deux, il avait battu,
Pour la survie de la Terre,
Et la l'honneur de la Mère.*

Louons Monro, fils de la lumière du temple du Dome Soleil de la Passe. » Lance Nirik en désignant Antares.

« -*Louons Monro, fils de la lumière du temple du Dome Soleil de la Passe. » répètent les autres.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoirs secrets de la Terre,
Six ils étaient, pour récupérer ce qui était leur naguère.*

*Du troisième, la charge était redoutable,
Par sa puissance et sa précision,
Aucune Ombre, il ne craignait,
Des enfants du Feu, il était l'ami,
Les pillards d'Ormsgone, il avait battu,
Pour la survie de la Terre,
Et la paix de la Mère.*

Louons Josatrin Long Galop, seigneur de guerre du peuple Grazer. » Lance Nirik en désignant Fendarl Haut-Soleil.

« -*Louons Josatrin Long Galop, seigneur de guerre du peuple Grazer. » répètent les autres.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoirs secrets de la Terre,*

Six ils étaient, bravant les sombres Vipères.

*Du quatrième, les flèches étaient redoutables,
Bardées d'or, scellant les Destins,
Les devinettes, il ne craignait,
Des Bêtes de la Vallée, il était l'ami,
D'un trait, le ver il avait abattu,
Pour la survie de la Terre,
Et la Gloire de la Mère.*

*Louons Taranos, noble guerrier du peuple Grazer. » Lance Nirik en désignant Law-Ran Roseau Cheval.
« - Louons Taranos, noble guerrier du peuple Grazer. » répètent les autres.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoir secrets de la Terre,
Six ils étaient, car l'ennemi son étreinte resserre.*

*Du cinquième, le tomawak était redoutable,
Perçant toutes armures, de sa pointe dorée,
Les Mange-Chevaux, il ne craignait,
Des loups, il était l'ami,
La Reine-Scorpion, il avait battu,
Pour la survie de la Terre,
Et la Pureté de la Mère.*

*Louons Jordanos, noble guerrier du peuple Grazer. » Lance Nirik en désignant Dun-Cal Nombreuses Juments.
« - Louons Jordanos, noble guerrier du peuple Grazer. » répètent les autres.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoir secrets de la Terre,
Six ils étaient, pour le Peuple sauver de la Misère.*

*Du sixième, la lance était redoutable,
Et l'étalon, plus fort que tout,
Les hordes de Dorastor, il ne craignait,
De Tarandor Lame de Fer, il était l'ami,
La Chose Sans Tête, il avait battu,
Pour la survie de la Terre,
Et la joie de la Mère.*

*Louons Dastanos, noble guerrier du peuple Grazer. » Lance Nirik en désignant Yu-Sima Sabot lourd.
« - Louons Dastanos, noble guerrier du peuple Grazer. » répètent les autres.*

*Six ils étaient, descendus au cœur de la Terre,
Six ils étaient, accompagnant la Mère,
Six ils étaient, cherchant les pouvoir secrets de la Terre,
Six ils étaient, sachant ce qu'ils devaient faire.*

*De la dernière, Dastapolti le Pacifique était le père,
Et de la Terre, elle était la fille,
Aucun homme, elle ne craignait,
Des Troupeaux Sacrés, elle était l'amie,
La Lune Montante, elle avait battu,
Pour la survie des Terres,
Dont elle était la Mère.*

*Louons Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume du peuple Grazer. » Lance Nirik en me désignant.
« - Louons Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume du peuple Grazer. » répètent les autres.*

«- Aux temps jadis, nous adorions le Roi Griffon, première monture de Yu-Kargzant. Arandayla, était une fille du Roi Griffon. Quand les monstres sortirent du sol et commencèrent à détruire le monde parfait de Yu-Kargzant, ils se jetèrent sur Arandayla, et la mutilèrent sauvagement, lui arrachant ses serres, ses crocs, puis

ses ailes. Yu-Kargzant envoya alors son fils Jordan pour la sauver de la mort. Jordan le Guerrier transperça les monstres de sa lance et Arandayla continua de vivre. Arandayla avait désormais la forme d'un cheval doré. Ses enfants sont les merveilleux Yeux-Dorés, les plus rapides de tous les chevaux.

Mais quand Arandayla était blessée, ce n'est pas Jordan qui arriva le premier mais La-Ungariant et ses filles. Elles soignèrent Arandayla et découvrirent qu'elle allait mettre bas. Elles l'assistèrent dans cette tâche, car Arandayla était encore faible. Ainsi naquit Cheval-Plume, qui ne conserva des anciens attributs de sa mère que les ailes et la robe, et qui devint la monture de La-Ungariant. Cheval-Plume eut plusieurs descendants qui détiennent chacun un des pouvoirs secrets de la Terre.

*Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume du peuple Grazer,
Descendait donc au centre de la Terre,
Avec ses six compagnons elle cherchait ses secrets,
Que détenaient les enfants de Cheval-Plume.*

Une fois en bas, les enfants des Ténèbres, affamés, cherchèrent à les dévorer. Mais les compagnons de Dorasa les repoussèrent avec la Lumière, le Feu et le Fer. Ils échappèrent aux Ténèbres et parvinrent finalement à trouver les étroits passages vers la Surface. »

« Là, se tenait une assemblée. Ernalda, la reine de la tribu de la Terre, présidait, entourée de ses sœurs et de ses filles. L'arrivée impromptue de ces héros causa une grande agitation, chacune devisant à mot couvert sur lequel serait le plus digne de partager la couche de la reine. La jeune Voria, qui n'était pas la plus farouche, parla pour la tribu et leur lança un défi. Qu'ils acceptèrent.

Chacun fut attaqué par un immense serpent aux écailles de cuivre.

Tarkalor, seigneur des Tempêtes, appela ses orages et déchaîna ses vents, et ses éclairs se joignirent à son épée de fer pour vaincre la créature.

Josatrin, seigneur du Soleil, appela ses esprits de feu, qui se joignirent à ses flèches dorées pour vaincre la créature.

Monro, seigneur de la Lumière, dut faire face seul, et de sa simple lance transperça et vainquit la créature.

Les héros n'étaient pas départagés, ce qui embarrassa grandement les filles de la Terre, qui durent leur lancer un autre défi. Qu'ils acceptèrent.

Ils furent alors immédiatement engloutis par des créatures faites de terre élémentaire...

Pendant ce temps, Dorasa alla présenter ses respects à la reine de la tribu de la Terre et lui demanda le chemin des secrets des enfants de Cheval-Plume. Elle lui conseilla de se rendre auprès de sa petite-fille Arandayla, leur grand-mère, qui saurait certainement où ils étaient cachés.

Mais pour cela, il fallait finir les épreuves. Tarkalor et Josatrin, qui avait réussi l'épreuve de force, durent aider Monro à échapper à la mort. Mais les héros commencèrent à se quereller. Le seigneur du Soleil refusait de se soumettre à nouveau aux épreuves de ces femmes perfides. Monro et Tarkalor durent se mettre à deux pour le calmer.

Ernalda se leva alors, et dit que Tarkalor avait réussi la troisième épreuve et qu'elle souhaitait se retirer avec lui. Le seigneur des Tempêtes ne se fit pas prier. Et comme les filles de la terre n'étaient pas rancunières, chacun put passer un moment agréable. »

« Plus tard, en route pour les plaines d'Arandayla, Dorasa et ses compagnons rattrapèrent la jeune Voria qui marchait au milieu des fleurs et des papillons. Cette dernière, après force clins d'oeil, ne manqua pas de vanter les exploits des héros qui accompagnaient Dorasa, et la chance qu'avaient eue sa mère et ses sœurs.

Ils arrivèrent ensuite à une petite rivière qui coulait au milieu des hautes herbes quand Voria s'arrêta soudain, comme si une violente douleur parcourait son corps. Dorasa essaya de la soigner mais rien n'y fit. Voria, peu à peu, perdait ses couleurs et semblait dépérir. C'est alors que Tarkalor aperçut que la rivière charriait des poissons morts, et que les herbes aux alentours semblaient également perdre leur couleurs. Tous constatèrent alors que la corruption qui venait de la rivière s'étendait rapidement à toute la vallée, qui mourrait comme Voria semblait mourir.

Les héros remontèrent le courant comme Dorasa restait veiller la jeune vierge.

Ils arrivèrent à une cascade où une superbe femme au crâne rasé se baignait complètement nue dans une eau cristalline. A quelques mètres en aval, un bébé jouait dans les eaux peu profondes.

Un frisson d'horreur parcourut les héros quand ils constatèrent que la corruption venait des eaux qui baignaient le jeune enfant. Un instant, ils crurent voir sur son front les runes de la Vie, du Chaos et de la Lune. Ce fut l'enfant qui s'adressa aux héros pour exiger qu'ils déposent les armes devant sa mère.

Alors, les héros sortirent leurs armes, mais ne les déposèrent pas. Ils attaquèrent le rejeton diabolique qui montra son vrai visage en se transformant en une immense Chose aux Mille Yeux qui les attaqua immédiatement.

Le combat fut impitoyable car la Chose était le mal absolu. Tout ce que touchaient ses tentacules noirs était immédiatement corrompu. Ses hurlements pénétraient au plus profond de l'âme. L'acide qui émanait d'elle rongea les yeux et pénétra par la bouche. La mère observait son rejeton avec satisfaction.

Il fallut le fer, le feu, les éclairs, et le soleil pour commencer à la faire reculer, et les pouvoirs de la Terre de Dorasa pour soutenir les blessés et soigner la corruption. Les efforts ainsi combinés des compagnons de Dorasa repoussèrent la chose dans les bras de sa mère, qui s'enfuit dans un rayon de Lune.

Dorasa purifia alors les eaux de la rivière, et Voria retrouva progressivement ses couleurs. Elle remercia les héros et leur indiqua le chemin qui menait vers la Mère des Chevaux. »

« Après avoir longtemps marché, Dorasa et ses compagnons arrivèrent dans une immense plaine où ils pouvaient apercevoir des chevaux par milliers. Comme ils s'avançaient, ils furent bientôt rejoints par un immense cheval doré duquel se dégageait une immense impression de noblesse. Arandayla leur demanda pourquoi ils venaient troubler la paix de sa plaine, et Dorasa lui raconta que la reine de la tribu de la Terre lui avait conseillé de venir la voir pour trouver les secrets de Cheval-Plume.

Arandayla répondit que Cheval-Plume avait beaucoup souffert pour cacher ses secrets et qu'il fallait les mériter. Si chaque compagnon de Dorasa réussissait à monter un des ses fils aux yeux dorés, ils seraient alors dignes d'accéder aux secrets gardés par sa grand-mère.

Même pour des héros du peuple du Cheval Pur comme Josatrin, Taranos, Jordanos et Dastanos, la capture et le dressage de ces animaux fabuleux fut une épreuve. Mais la véritable épreuve fut pour Monro et Tarkalor, à qui il fallut déployer mille ruses pour approcher les chevaux.

L'arrivée d'aigles géants qui chassaient les Yeux-Dorés sema le trouble au sein du troupeau. Les archers de Josatrin éloignèrent les rapaces géants et les deux héros sans monture profitèrent du désordre pour en attraper une. »

« Arandayla conduisit alors Dorasa et ses compagnons jusqu'à une immense montagne du nom de Kero Fin, et entre ses cuisses jusqu'à une faille sans fond où bientôt ils se retrouvèrent dans le noir le plus complet. La voix d'une très vieille femme leur demanda soudain s'ils ne s'étaient pas perdus. Seuls brillaient les yeux de la vieille femme dans ces ténèbres les plus noires. Ils brillaient bien qu'aucune lumière ne soit visible. Ils brillaient et la lueur qui en émanait laissait entrevoir aux compagnons de Dorasa des richesses entposées à perte de vue.

Pour leur révéler les secrets qu'ils étaient venu chercher, la vieille femme ne demanda à chacun en échange que leur plus grand secret. Tous avaient de nombreux secrets et le plus difficile fut de choisir le plus grand.

Quand ce fut fait, la vieille femme parut satisfaite. Elle sourit et la lueur de son regard s'intensifia quelques secondes. Puis ils furent tous plongés à nouveau dans les ténèbres.

Mais grâce aux yeux de chat de Monro, ils purent apercevoir une infime lumière au loin. Au cœur des ténèbres, un passage souterrain était illuminé par quelques vieilles bougies. Dorasa entra et ses compagnons la suivirent. Après une interminable progression, le passage déboucha enfin sur une petite grotte aux parois couvertes de peintures primitives de chevaux. Plusieurs des peintures représentaient des chevaux ailés. Au fond de grotte, une porte permit à Dorasa d'accéder à ce qu'elle était venue chercher... »

A l'intérieur du carré, nous répétons et répétons ainsi le mythe jusqu'à la transe. Les sens aiguisés par la fumée, nous nous laissons aller.

Puis la terre commence à se fissurer au point où le bâton de Dorasa est posé.

La terre se dérobe soudain sous nos pieds.

Nous chutons sans sensation de vitesse.

Nous perdons toute notion d'espace et de temps jusqu'au moment où nous heurtons une surface molle et humide. Des champignons géants.