

DES POINGS ET DES FLECHES

Rua, 1511TH

Par Folk Otg'Horim.

C'est en ce fameux jour, au retour de notre périple de « l'Armement de Byrnicus », que nous apprîmes, mes compagnons et moi-même que le domaine de Clair-val, et plus exactement le village de Bois-Val, avait été attaqué par une bande d'écorcheurs orks. Après réflexion, nous nous répartîmes les tâches. Je décidais d'accompagner Arg Ganeth pour enquêter pendant que les autres s'occuperaient de mettre de l'ordre dans les affaires du domaine...

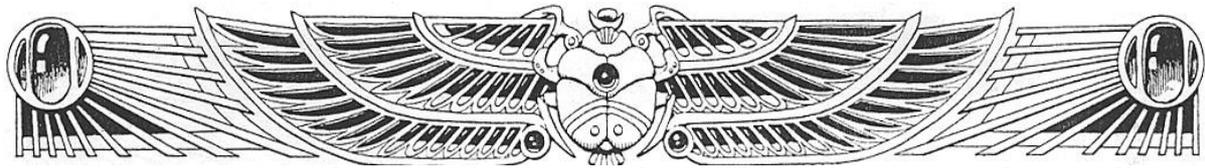
Arrivé sur place nous fumes reçu par Nolan Dar, un Elfe, le chef du village et Kar-Tr'aköll, un troll, le capitaine de la garde. Voici les informations que nous reçûmes. Le village avait été attaqué par une vingtaine d'orks. Les dégradations se portaient sur le magasin du maréchal-ferrant, les habitations et ils avaient pillé l'entrepôt à grains. Ils étaient arrivés et repartis par un chemin au nord-ouest du village. Nous n'avions pas plus d'informations. Je sentais que l'on nous observait. Du coin de l'œil, je saisi un mouvement à l'angle d'une bâtisse. Après avoir mis Arg dans la confiance, nous prîmes notre observateur en tenaille. Il s'agissait d'un enfant ork du nom de Meek. Ce dernier, nous apprît que les écorcheurs étaient tous tatoués sur le bras d'un poing fermé. Dans la boutique du maréchal-ferrant, il nous permit de déchiffrer ce qui était écrit sur les murs: « Cara Fahd », car oui ce petit savait lire l'or'zet !



Un peu plus tard, nous nous rendîmes chez un vieil érudit ork, Rikarim. Meek ne nous lâchait plus. Il devait avoir quoi dix, douze ans (en âge équivalent humain car les orks vivent bien moins longtemps) ? Certains diraient que c'était de son âge, il avait devant lui deux de ses héros et seigneurs après tout ! Bref, le vieil ork nous apprît que Cara Fahd faisait partie de la mythologie des orks et désignait la terre ancestrale de ces derniers, plus de mille ans auparavant et que pour une obscure raison ils avaient perdu leur terre natale. Ainsi la plupart des orks, connaissait Cara Fahd et l'histoire de sa légende. Nous quittâmes Rikarim après son cours d'histoire en l'ayant auparavant invité à se présenter au château, comme il enseignait aux jeunes du village, si un jour une école se montait au domaine... Bref l'avenir nous le dira. Il nous fallait partir dans l'immédiat.

Après une rude négociation avec le capitaine de la milice, nous finîmes par récupérer deux miliciens pour nous accompagner. Car oui, nous allions enquêter et Arg était révolté, survolté, encoléré, bref pas content. Je savais depuis longtemps qu'il tenait grief aux écorcheurs pour le massacre de sa famille, mais je n'en savais pas plus.





Nous partîmes donc par le chemin du nord-ouest avec nos deux miliciens. Après quelques heures de marche, nous nous rendîmes compte que nous étions suivis. Il s'agissait du jeune Meek ! Le plus étonnant, c'était que nous ne l'avions pas entendu, pas remarqué ni même vu. Le village était en trop loin pour le ramener, nous décidâmes de le prendre avec nous non sans avoir posé quelques règles de base à suivre. Ce gamin était un bon, j'entrevois quelque chose et décidais de lui donner une fronde pour qu'il s'y entraîne. En quelques heures, il touchait à quinze pas une cible non mouvante, ça promettait. Peut-être avais-je trouvé mon premier disciple ?

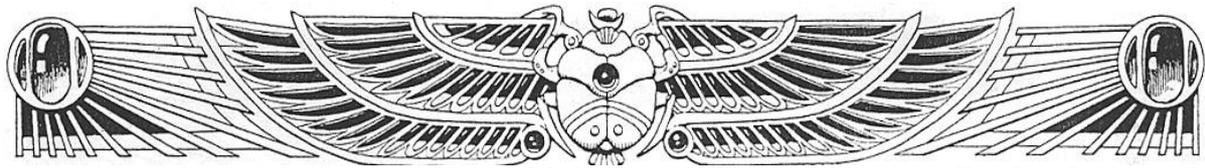
Notre chemin nous mena vers les montagnes. La nuit approchant, nous décidâmes de monter le camp dans une anfractuosité avec un paravent pour nous protéger. Il faut dire que nous étions dans les montagnes et que c'est un milieu hostile. Grâce au paravent, nous nous permîmes d'allumer un feu invisible de l'extérieur. La nuit n'en fut que meilleure.

Le lendemain nous repartîmes. Meek s'avéra être un excellent éclaireur. Après une demi-journée sur la piste des orks, cette dernière s'élargissait pour devenir un chemin et du bruit se fit entendre à l'approche d'un croisement. S'offraient à nous deux directions : une vers la brèche des Tylons, un comptoir de commerce en descendant vers les collines, l'autre continuait sur le chemin en longeant les montagnes. C'est sur cette dernière que nous nous engageâmes car les traces étaient les plus fraîches vers là-bas. Cela s'avéra fructueux car nous tombâmes sur le camp des orks. C'était le bon camp, les orks avaient tatoué sur leurs bras un poing...



Voici le plan qui fut établi : Meek devait se cacher, Arg Ganeth devait faire une vision astrale pour voir si quelque chose de magique venait du camp. Pour ma part, avec les deux miliciens notre rôle était d'assommer un ork afin de pouvoir l'interroger car il n'en restait que six dans le camp, et de tuer tous les autres. Il n'y avait rien dans le plan astral, nous mîmes donc, non sans labeur, notre plan à exécution. Je vous le dis mes amis en toute franchise, l'« Ork » se défend bien. J'eu à mettre en œuvre tout mon savoir-faire de maître d'armes pour réussir à en assommer un. Être obligé d'user de feintes pour assommer un ork... !





Dans le camp, une tente semblait de meilleure facture, celle du chef. En la fouillant, nous finîmes par découvrir une lettre parmi d'autres. Cette lettre, qui était signée par une certaine Krathis Gron, parlait des orks, de leur passé, de leur mode de vie, et encensait la gloire de Tranko. Tranko semblait être une passion de la guerre qui correspondait dans le panthéon Barsaivien à la passion guerrière Thystonius. Cette lettre mentionnait le nom de Hrak Gron. Il s'agissait d'un personnage mythique, une femme orke qui aurait libéré ces derniers de l'esclavage dans un lointain passé.

Au bout d'un quart d'heure, notre prisonnier revint finalement à lui. Là, notre magicien préféré... porté par sa haine farouche pour cette race... décida sans prévenir de jeter le sort de tête de mort pour le faire parler. Nous fûmes tous, les deux miliciens, le jeune Meek et moi-même, touchés par cette horrible vision et je n'ai pas peur de le dire : nous avons tous fuit ! Je crois, de mémoire, qu'il me fallut bien un quart d'heure pour convaincre le jeune ork et les deux miliciens de revenir... Enfin... Le prisonnier était à point et l'interrogatoire pouvait enfin commencer. Le jeune Meek nous fut encore une fois utile car il traduisit les grognements du prisonnier, décidément ce gamin... Nous apprîmes de ce dernier, que le chef et le reste de la horde étaient partis pour village de la *Brèche des Tylons*. Ils étaient partis pour rencontrer les bâtards d'un autre clan, le clan d'Astendar. Ils devaient se réunir et partir, ensemble, vers le nord-ouest en longeant les Monts Tylons. Pourquoi avaient-ils attaqués Bois-Val ? La réponse tomba : c'était pour être digne de Cara Fahd, pour l'honneur ! Après concertation, nous décidâmes de partir pour le village de la brèche des Tylons...

En chemin nous remarquâmes une sente avec des traces de pas humain. Piquer par la curiosité, nous la suivîmes. La forêt était de plus en plus dense. Nous finîmes par tomber sur une cahute au milieu de la forêt. C'est alors que nous parvinrent au nez, les effluves d'un repas cuisiné. Nous fûmes accueillis par une vieille orke répondant au nom de Baâlgaâd. Très proche de la nature, elle vivait chichement en autarcie. Nous lui montrâmes la lettre trouvée au camp ork.

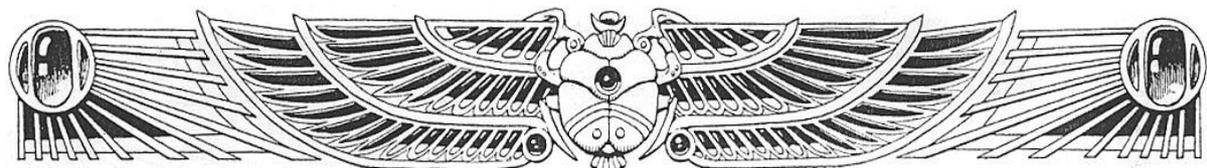
-« Je ne mange pas de ce pain-là » nous dit-elle.

Puis, elle commença à nous expliquer les écorcheurs orks, un autre cours d'histoire débuta...



Le clan des *Poings de Métal* qui nous avait attaqué, habitait les Monts Tylons. Ces derniers étaient composés de douze pics, ou aussi appelés : « flèches ». Chaque flèche abritait un clan, il y avait donc douze clans : un pour chaque flèche et chaque flèche représentait une passion. Comme vous le savez, durant le Châtiment, trois passions furent corrompues. Erendis qui s'appellait maintenant Dis, Rachomon





rebaptisée Raggok (passion qui relève les morts) et Vestrial (passion du mensonge et de la manipulation). Avant le châtimeut chaque clan portait le nom de sa passion, mais après comme trois passions avaient été corrompues, les orks décidèrent de renommer leur clan avec des numéros allant de un à douze comme les douze flèches qu'ils habitaient et à chacun fut associé l'un des douze mois de l'année que je ne vous citerais pas ici, car j'ai foi en la culture de mes pairs. Cara Fahd était la terre d'origine des orks, ils en avaient été chassés mais tous rêvaient d'un jour y revenir.

Arg, en fouillant un peu et en discutant avec Baâlgaâd, trouva un médaillon de la tribu maudite qui avait exterminé sa famille. Ce médaillon portait l'emblème du clan des *Mangeurs d'Elfes*, sacré nom me direz-vous ! Il put enfin mettre un nom sur ceux qu'il cherchait depuis tant d'années. Cette tribu vivait dans les Mauvaises Terres au sud-ouest de Travar. En la questionnant un peu plus, la vieille orke nous apprit encore que le clan qui nous avait attaqué, était le clan numéro quatre de Rua et anciennement affilié à la passion Floranuus. Elle me semblait être une maîtresse des animaux, je tentais une fine négociation avec elle pour qu'elle vienne au domaine afin de diffuser son savoir auprès de nos gens mais elle ne voulut rien savoir. J'insistai et après lui avoir proposé plusieurs fois de venir au domaine et de goûter notre bière, pour que je la laisse tranquille, elle me fit cadeau d'une fiole rempli d'eau-de-feu. Elle nous offrit le gîte car son chaudron était plein d'un repas qui sentait fortement bon les champignons.

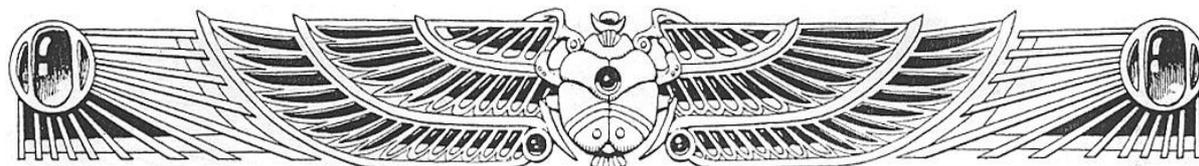


Rassasiés, nous décidâmes de reprendre la route vers le village de la Brèche des Tylons. Dire que c'était un village était un bien grand mot, cela ressemblait plutôt à un hameau ou un comptoir ; toutefois, il possédait une auberge tenue par un humain avec un mur d'enceinte et un petit marché.



Toujours avide de faire du commerce, je proposais la bière de notre domaine. On m'apprit que la bière locale s'appelait la *Tylon de Taïch*. J'en déduisis donc que la renommée de notre propre bière n'avait pas encore atteint les contreforts des monts.





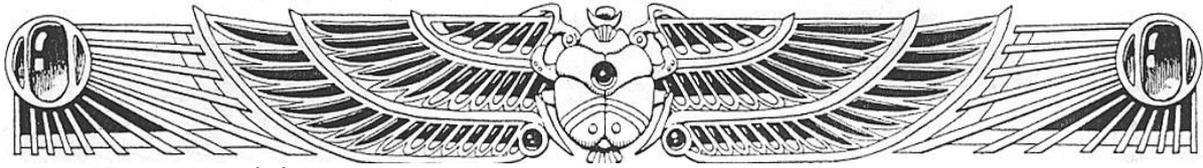
Enfin bref, nous apprîmes que deux semaines auparavant, deux clans orks s'étaient retrouvés et il y avait parmi eux un chaman qui les avait harangués et que tous avaient fini par scander: « Cara Fahd! Cara Fahd! Cara Fahd! ». Il venait du nord, de la bourgade d'Irgald. Une heure avant notre arrivée, les clans s'étaient rassemblés de nouveau, ils s'étaient disputés et finalement sous la férule du chaman qui les avait excités, ils étaient partis en trombe vers Roque-Mousse, un village plus en amont.

Après une dernière négociation pour promouvoir notre bière nous partîmes à la suite des orks dans le but de les rattraper. Nous chevauchâmes sans relâche toute la nuit. Nous arrivâmes fatigués à Roque-Mousse au petit matin, sans avoir aperçu la horde, mais des traces fraîches étaient formelles, nous étions au bon endroit.

Les habitants, des humains et des nains, s'étaient rassemblés sur la place du village. Les orks étaient passés une demi-heure avant notre arrivée, ils étaient en furie. Ils allaient affronter le « colosse de la falaise ». Qu'était-ce encore que cela... ? Les villageois nous apprîmes la légende locale : le colosse de la falaise symbolisant l'esprit sauvage et destructeur de la nature avait été enfermé dans la falaise par un ancien héros du nom d'Hirim Bald à la suite d'un combat épique. La région ainsi apaisée, le héros avait fondé le village. Nous rassemblâmes une douzaine de villageois ainsi qu'un éclaireur humain du nom de Talruk. Ce dernier guida notre groupe des plus hétéroclite : une douzaine de villageois, un éclaireur (qui semblait quand même savoir ce qu'il faisait), deux miliciens du domaine, Arg Ganeth, un elfe nécromancien, votre serviteur nain et maître d'arme et Meek, un jeune ork à l'esprit aventureux...

Nous finîmes, non sans mal, par rattraper les orks en escaladant la montagne et sa forêt. Nous entendîmes d'abord quelques cris, puis de plus en plus, et de plus en plus fort. Il y avait du monde, une cinquantaine d'individus au bas mot. Ils étaient tous face à une falaise sur un petit plateau d'une soixantaine de mètres de long par une quarantaine de large. Le plateau, à flanc de montagne, était cerné par la forêt et s'arrêtait au pied d'une falaise. À l'ouest sur un promontoire leur chaman incantait, derrière lui, il semblait y avoir un à-pic. Le plateau où se trouvait les orks faisait donc face à une falaise et en y regardant de plus près, cette dernière se mouvait, une silhouette humanoïde tentait de sortir de la pierre, une grande forme, colossale même. Les orks étaient surexcités, hurlaient, juraient et le nom de leur passion Tranko revenait sans cesse !





Notre stratégie...

-« Et oui les nains ça réfléchi, ça construit des stratégies, ça pense pour gagner et réussir au moindre coût... Mais c'est un autre sujet. »

Donc notre stratégie était de nous diriger, Arg, Talruk l'éclaireur et moi-même, vers le chaman pour arrêter son incantation pendant que les villageois et Meek observeraient à l'orée du plateau dans la forêt. L'objectif était que notre nécromancien lance son sort de douleur sur le chaman pendant que Talruk tirait une flèche et que je chargeais l'ork. Évidemment, comme vous vous en doutez, rien ne se passa ainsi !

Voici ce qu'il se passa. Les villageois et notre jeune aventurier en herbe s'étaient bien cachés à l'orée de la forêt mais en nous dirigeant vers le chaman, je remarquais quelque chose d'étrange. Dans un amas de feuilles et de lierres imposant, je discernais de la pierre taillée en dessous. J'en fis part à mon nécromancien. C'était le tombeau d'Hirim Bald, le héros! Nous décidâmes alors de nous séparer. Arg se dirigea vers le tombeau pour mettre en pratique ses arts nécromantiques alors qu'accompagné de l'éclaireur je me dirigeais vers le chaman.

C'est alors que je vis que le colosse était sorti de la falaise. Une créature gigantesque et les orks à ses pieds étaient extatiques, bavant de rage, hurlant : « Tranko ! Tranko ! » En veux-tu par ci, « Tranko ! Tranko ! Tranko ! » en voilà par-là !

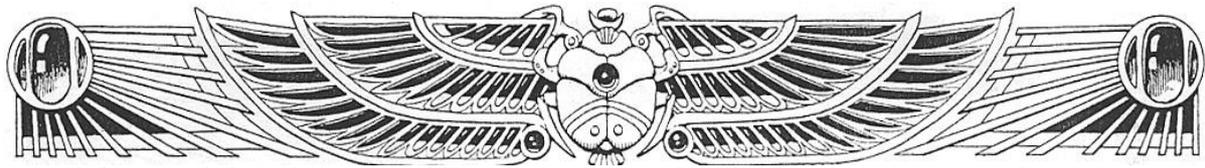


Nous pressâmes le pas et ce fut ce qui nous trahi auprès du chaman. Ce dernier lança un cri animal dans les airs. Presque immédiatement, nous fûmes attaqués par des bêtes félines avec des griffes longues et acérées. Du coin de l'œil, je pouvais voir que les clans orks subissaient de lourdes pertes mais mon attention fut vite ramenée vers les bestioles qui nous attaquaient car ce coup d'œil fugace me valut une belle estafilade ! Dieu que ces griffes étaient tranchantes et ces bêtes coriaces. Talruk n'était pas en reste mais lui aussi reçu une belle blessure. Nous finîmes par éradiquer ce que Taluk appela des Pestegriffes.

Je laissais l'éclaireur blessé à l'orée de la forêt afin qu'il tire sa flèche au moment où j'arriverai sur le chaman. Je chargeais ce dernier, il savait que je venais sur lui. Avant que je n'aie pu l'atteindre, il m'immobilisa avec un sort de blizzard qui me gela sur place. Immobilisé et à court d'idée, me revint alors notre visite chez la vieille orke Baâlgaâd. Elle m'avait donné une fiole avec ce qu'elle avait appelé de l'eau-de-feu, c'était ma porte de sortie.

En bas sur le plateau le colosse de pierre faisait toujours des ravages dans les rangs des orks. Je peinais à atteindre ce satané chaman quand enfin je vis apparaître Arg Ganeth... Il était enveloppé d'une aura fantomatique. Je compris alors qu'il ne m'aiderait pas dans mon combat contre le chaman. Son combat à lui, se tournait vers le colosse de pierre dans une bataille de volonté. Je ne peux malheureusement vous relater ici ce que fit le mage car j'étais trop occupé par ce satané chaman, il utilisait une bourse de givre comme celle que Samaël avait eu par le passé, c'est là que je pu voir le tatouage sur son bras. Il faisait partie du douzième clan, celui de la passion





Vestrial ou Yelubo si vous préférez en or'zet. J'avais donc une raison de penser que c'était lui qui avait manipulé les clans depuis le début ! Bref, Je dois vous avouer que cette satané bourse de givre me mis à mal. Malgré les effets de l'eau-de-feu, je dus enchaîner coups, fentes, feintes et esquives. Et Pourtant, le chaman m'infligeait encore et toujours des blessures terribles. Mais il fatiguait aussi, le bougre ! Et je dus mettre tout mon savoir-faire de maître d'armes en application pour lui asséner un coup net, précis tout autant que dévastateur. Ce que sans honte, ni aucune retenue, je pourrais, sans rougir, assumer de nommer : un coup de maître !

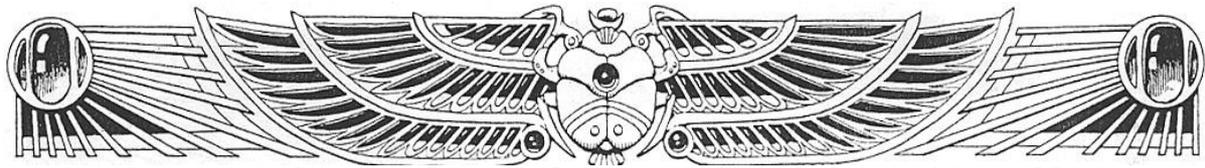
Du coin de l'œil, j'avais remarqué que la falaise qui bordait le promontoire n'était pas loin, je poussais donc le chaman de plus en plus dans cette direction. Je sentais que j'allais défaillir, un coup de plus m'aurait été fatal. Je sentais que seule ma volonté me gardait à l'écart de l'inconscience, j'étais salement touché. Faisant appel à toute ma détermination, ma volonté, mon expérience, je puisais dans mes dernières ressources et lui assénais un ultime coup feinté, dont toute la beauté résidait dans sa violence et qui, par la brutale et magnifique puissance transmise par mon épée de cristal *Stormbreaker*, le fit basculer dans le vide. Que cette passe fut satisfaisante tant par sa construction, sa réalisation que son effet. Sous l'impact et alors qu'il basculait dans le vide, le chaman échappa une lettre que je récupérais pour la lire plus tard.



Je me tournais enfin vers le plateau où se déroulait la bataille entre d'un côté, le monumental colosse de pierre, de l'autre côté les clans orks au contact et Arg enveloppé de son aura fantomatique et héroïque à la sortie de la forêt. Je pu assister à la fin de leur affrontement. Les orks avaient subi beaucoup de pertes. La mort de leur chaman avait changé quelque chose. Comme s'ils s'éveillaient, ils perdaient en hargne et en esprit combatif. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ce fut la débâcle. Ils fuyaient le champ de bataille dans le chaos le plus total. Mon attention se porta vers Arg, il semblait être le seul à pouvoir nous sortir de ce guêpier. Le combat de volonté pure qui se jouait semblait féroce, brutal, impitoyable. Les vagues d'énergies se frappaient l'une contre l'autre, mieux valait que mon allié remporte ce duel, car sans les orks, à deux ça allait être coton.

Le colosse de pierre tremblait immobile comme si garder sa position ne fut possible qu'au prix d'un grand effort. Le nécromancien, dans son aura héroico-fantomatique, suait son dû. Ses gestes incantatoires ou je ne sais trop ce qu'il faisait, étaient portés par une puissance invisible et pourtant presque palpable. La lutte acharnée bascula enfin quand le colosse recula d'un premier pas vers la falaise derrière lui. Puis un second, qui le mit en contact avec cette dernière. Canalisée par le mage, l'énergie repoussait l'esprit, le forçait à regagner la falaise et la montagne. Alors que les orks, libérés de l'emprise du chaman s'éparpillaient et fuyaient, un hurlement strident tel une plainte lugubre se fit entendre. Le colosse réintérait la





paroi rocheuse et se figeait enfin. Le halo fantomatique du héro Hirim Bald quitta Arg lentement et lui fit face, comme s'ils échangeaient des remerciements. L'aura s'évapora alors comme poussière dans le vent en direction de son tombeau dans la forêt en contrebas...

C'en était fini de cette bataille, nous avons réussi. Grâce à Meek en traducteur improvisé et aux villageois, nous purent apporter les premiers soins aux orks blessés. Nous pûmes discuter avec eux à la suite de cela, ils étaient prêts à nous écouter et nous, à connaître enfin les raisons qui les avaient poussées à piller Bois-Val ainsi que d'autres villages, pour finir par faire face à cette falaise et à l'esprit maléfique qui l'habitait.

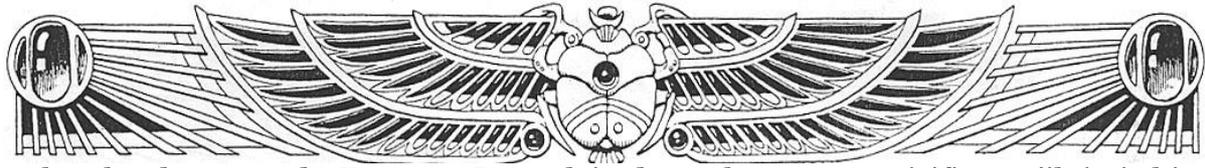
Ils avaient été manipulés par ce chaman nommé Zugrutt. Ils se rappelaient la rencontre entre les clans à l'auberge. Ils faisaient partie des clans un de Strassa (anciennement affilié à Astendar) et quatre de Rua (anciennement affilié à Floranuus). Leurs sergents s'étaient chauffés, les premières beuglantes, les premières empoignades. C'était à ce moment-là que Zugrutt les avaient harangués en brandissant une lettre de Krathis Gron, invoquant la gloire de Tranko et parlant de Cara Fahd (j'ai encore ces lettres, celle de la tente du chef et celle du chaman. A l'occasion il serait intéressant de les relire pour comprendre comment il les avait manipulés). Après ça, ce fut le flou...le trouble. Ils avaient eu alors la sensation de s'observer alors que leurs corps ne répondaient pas à leur volonté. Il était clair qu'ils avaient été ensorcelés par le chaman.

« Après que maître Folk m'ait fait part de ces lettres à son retour au domaine et après une analyse approfondie, je puis assurément affirmer maintenant que la première lettre, celle retrouvée dans la tente du chef ork n'est qu'une vulgaire falsification ; un appel au meurtre et à compétition entre tribu orke, de la lettre originale conservée par le chaman. Cette dernière très bien écrite, éveille plutôt intelligemment le souvenir de ce qu'étaient le peuple ork du passé alors vivant à Cara Fahd : un peuple fier et noble, gardien de ses coutumes ancestrales... »

- Limoriél Plume-Blanche -

C'est ainsi que dans un état cotonneux, l'esprit embrumé, ils s'étaient attaqués au village de Bois-Val et à d'autres lieux. Ils n'arrêtaient pas de se quereller les uns contre les autres et le chaman de les y encourager pour maintenir le sort. Pour finir, Zugrutt les avaient poussés à attaquer l'esprit de la falaise pour devenir des héros dignes de Cara Fahd. Mais nul n'en connu l'objectif véritable, peut-être était-ce pour libérer cette monstruosité et déclencher le chaos dans la région. Enfin bref, en tuant le chaman, ils avaient finis par être sauvés par nul autre que... moi Folk Otg'Horim, maître d'arme et seigneur du comté de Clair-Val ! Et la région, elle, fut sauvée par l'elfe nécromancien qui faisait des sortilèges horribles devant ses compagnons d'aventure et des enfants... Quel monde bizarre. Tout ça pour dire, au final, que l'envoutement avait pris fin quand ce Zugrutt était mort en tombant de la falaise. Les orks avaient peu à peu retrouvé leurs esprits et leurs emprises sur leurs propres corps. Les deux sergents des clans de Rua et de Strassa s'étaient alors présentés à nous et nous avaient juré que les *Poings de Métal* se souviendraient de notre aide. Me vint l'idée que les orks étaient des mercenaires, je leur proposais donc la possibilité d'un contrat pour protéger et escorter nos convois commerciaux. Enfin ça, c'était encore à discuter d'abord avec mes compagnons. La bataille finie, je partis à la





recherche du corps de Zugrutt. Je voulais deux choses : un vérifier qu'il était bien mort et deux récupérer sa bourse de givre. Je fis chou blanc, le corps n'était nulle part. Une petite enquête auprès des orks m'apprirent que le chaman était bien du douzième clan, de Doddul, un clan corrompu par Vestrial sa passion tutélaire...

Après nous être reposés et avoir un peu récupérés de ces événements tumultueux, nous primes, les deux miliciens, le jeune Meek, Arg et moi-même la route retour pour notre domaine de Clair-Val. Nous rendîmes Meek à sa famille, leur demandant de l'envoyer au château afin qu'il y soit instruit et discipliné. Les miliciens purent regagner leur caserne avec des récits qui leur permettraient de boire sans soif à la taverne. Je crois qu'ils se souviendront tous de cette escapade. Quant à moi, je ramenaient mon ami Arg au château. Il semblait perdu dans ses pensées, troublé par les informations que nous avions obtenues au cours de cette aventure.

Le peuple ork était structuré en clans, leur histoire riche et ancienne, et les conflits entre eux nombreux. Certains, pouvaient être dignes de confiance comme le jeune Meek, d'autres faire preuve de courage et de loyauté comme ceux des clans un et quatre, d'autres connaissaient la paix et la communion avec la nature comme la vieille Baâlgaâd, d'autres encore étaient corrompus ou empruntaient des voies amORALES comme ce chaman Zugrutt du douzième clan ou encore la tribu des *Mangeurs d'Elfes* vers qui le nécromancien pouvait maintenant diriger sa fureur, sa rancœur et sa haine.

Cara Fahd, nous savions maintenant que c'était un lieu historique, berceau de la culture Orke. Quel lien pouvait-il y avoir avec les lames trouvées par la Compagnie de l'Aube (voir aventure N°51 Liens Brisés)

L'avenir, peut-être, nous offrira des réponses...

Fin.

