



Les Carnets d'Hugul

Volume 1

(1508 TH)

Primer Opus : « Le Cauchemarrant du MJ »





TABLE DES MATIERES

Avant-propos _____	3
Aventure N°1 : Le Coffre de Daganil _____	4
Aventure N°2 : Vert Crescendo _____	4
Aventure N°3 : Le Mystère dans la Cale _____	5
Aventure N°4 : L'Ascendant sur « l'Ascendance » _____	5
Aventure N°5 : Vivane et Résistance _____	5
Aventure N°6 : Parlainth, Les Quartiers Nord _____	6
Aventure N°7 : A la Poursuite de Hiermon _____	6
Aventure N°8 : Pacte de Sang _____	7
Aventure N°9 : Les Brumes de la Trahison _____	7





Avant-propos

Alors que je travaillais d'arrache pied, sur le deuxième volume des « Mémoires de la Compagnie de l'Aube », je reçus la visite, dans mon bureau, un soir d'orage, de maître Hugul, l'imposant troll écumeur du ciel de la compagnie. J'avoue que la puissante carrure d'Hugul se découpant devant la fenêtre de mon bureau à la lueur des éclairs qui crépitaient à l'extérieur m'avait rendu des plus nerveux. D'ailleurs, cette vision aurait rendu nerveux n'importe quel donneurs-de-nom doué de raison!!!

Mais surpris par son air incertain et devant son hésitation (qui généralement ne faisait pas partie de son comportement normal), je l'invitais à me confier ce qui semblait peser sur son âme ; il avait visiblement quelque chose à me dire...

Ce qui suivit me surprit d'autant plus car il m'annonça qu'avant de faire partie de la compagnie, il avait partagé nombre d'aventures avec d'autres aventuriers (dont Arg Ganeth et Kazim-Al-Kalif) et me confia ses notes personnelles. Il me demanda l'air gêné, si je pouvais compiler et rédiger ces nouvelles aventures pour lui.

J'avoue qu'en tout bon ménestrel à l'affût d'une bonne histoire que je fus, curieux et excité à la fois, je ne pus refuser cette requête. Le troisième volume des « Mémoires de la Compagnie de l'Aube » pouvait souffrir de quelques semaines de retard ! Voici donc comment s'est retrouvé entre vos mains, ce premier volume des « Carnets d'Hugul » !

En Barsaive, un nouveau groupe d'intrépides aventuriers qui n'avaient pourtant rien en commun à leurs débuts partagèrent nombre d'aventures. Ils traversèrent la province d'ouest en est et du nord au sud construisant pas à pas leur légende jusqu'au jour où ils commencèrent à faire parler d'eux...

Etrangement, le conteur de ce groupe d'aventuriers est un écumeur du ciel troll du nom d'Hugul Gross'baf dit « Haaszmutt » de son cri de guerre, maniant la plume avec une certaine aisance pour un individu de sa race et de sa discipline (ne comptant que de très rares érudits) même si le style reste avant tout disons... plutôt personnel !

Toutefois, vous noterez la grande difficulté qu'éprouve Hugul à mémoriser les noms des individus rencontrés et des lieux visités. Peut-être a-t-il trop reçu de coups sur la tête ? J'invite donc le lecteur à ne pas prendre au pied de la lettre les noms cités dans ce recueil...

Au cours de ces aventures, plusieurs compagnons ont tragiquement trouvé la mort et d'autres ont abandonné en cours de route la voie trop exigeante qu'est celle de l'aventurier. Certains resteront par manque d'information dans l'anonymat.

A la fin de ce volume seul le troll Hugul Gross'baf continuera cette aventure. En effet, les compagnons Arg-Ganeth et Kazim-Al-Kalif connaîtront une inflexion de leur destinée mais nous les recroiserons assurément ultérieurement...

Les adeptes ci-dessous sont les héros des aventures contées dans ce recueil:

- Silex : adepte guerrier obsidien du 1^{er} cercle.
- ???: adepte guerrier troll du 1^{er} cercle.
- Hugul Gross'baf : adepte écumeur du ciel troll du 3^{ème} cercle.
- Elbereth Thinuviell: adepte illusionniste elfe du 1^{er} cercle.
- Arg-Ganeth : adepte nécromancien elfe du 3^{ème} cercle.
- Blork « Le solitaire » : adepte écumeur du ciel ork du 3^{ème} cercle.
- Kodamas Sagora: adepte voleur sylphelin du 2^{ème} cercle.
- Slick : adepte sorcier t'skrang du 2^{ème} cercle.
- Kazim-Al-Kalif : adepte sorcier jubrucq-humain du 3^{ème} cercle.

Ces mémoires ont été entièrement rédigées par Hugul Gross'baf dit « Haaszmutt ».

Ces mémoires ont été transcrites en Throalique et compilées par Limoriél « Plume-Blanche », historien officiel du domaine de Clair-Val, rédacteur des « Mémoires de la Compagnie de l'Aube », des « Carnets d'Hugul » ainsi que du « Journal de bord de la Compagnie de l'Aube ».

Limoriél, 28^{ème} jour de Raquas 1510TH.





Aventure N°1 : Le Coffre de Daganil

Charassa 1508TH

Notre épopée vit le jour dans un endroit peu commun. Le fruit de notre rencontre n'était pas cueilli sur les branches de l'arbre du hasard et ergh...si l'on croit les « on-dit » dans les argh...grrr...tavernes mal famées de...mmgrrii...HAASZMUUUUUUTT !!

Tout commença par une rencontre dans une sombre cellule de Throal. Chacun y avait été jeté pour des raisons plus ou moins nobles. Voleur, mage, guerrier et écumeurs du ciel, tous dans le même trou, dans le noir et l'humidité.

A la sortie de prison, la soif nous mena à une brasserie où un homme du nom de « Jorki » ou « Djorki » fit appel à nos talents. Avec de l'or à la clef bien sûr. Une visite chez un nécromancien pour récupérer une vieille carte et nous voilà partis en quête avec « Djorca » ou quelque chose dans le genre.

Se succédèrent quelques rixes au sein du groupe et quelques affrontements avec les forces de Thera jusqu'à atteindre l'entrée de la grotte qui se révéla être un kaer. Tant bien que mal, et après une longue et pas très mûre réflexion, nous décidâmes d'ouvrir...le sarcophage.

Ah oui ! car pour avoir l'or, il fallait donner le contenu à « Djorkhi » et le sarcophage au nécromancien. A l'intérieur se trouvait la fille du chef du kaer qui était en fait une horreur.

Le combat fût plus que rude et désastreux. Malgré l'aide des loups-qui-font-tomber-la-foudre nous pourfendîmes l'horreur au prix de la vie de notre ami Silex, le guerrier Obsidien.

Aventure N°2 : Vert Crescendo

Rua 1508TH

Mission quasi-accomplie ! Seul point obscur : le coffre en miettes ne pouvait être restitué au nécromancien et « Dhorjqui » tomba malade. Donc nous fîmes halte à « Denzer » où le bourgmestre et ses administrés firent appel à nous...

Nous devons tout simplement récupérer son fiston qui avait fuit le gîte avec une bande de jeunes aventuriers. Ainsi, nous pénétrâmes dans le Cercle d'Emeraude en compagnie d'un autre mercenaire, entre autre un guerrier troll pas assez costaud à mon goût et un peu trop téméraire. Après de nombreuses frictions entre le troll et le sylphelin, le groupe arriva en vue d'une cabane où un vieux fou à la jambe de bois nous indiqua la direction prise par le fiston et ses compagnons : « Le Temple de Tekamol » ou « Ketemol », ou autre chose peut-être. Après une rapide et délicate inspection des lieux, nous pûmes faire le bilan suivant : des livres qui tombent en poussière, des statues trop parfaites, quelques quincailleries d'or et d'argent et surtout une horreur : Le Belrophon ; La première et seule rencontre fit couler plus de sang que je ne ferai couler d'encre pour la narrer. Nous perdîmes le mage elfe, changé en pierre et le guerrier troll, bien trop brave et trop sûr de lui (ah !).

Ainsi, écumeurs du ciel troll et ork ainsi que voleur sylphelin prirent la fuite pour rencontrer une nouvelle menace : les syliades.

Malgré tous ces problèmes plus que majeur, nous avons mis la main sur le fiston, seul survivant du groupe d'aventuriers. Prisonniers des syliades qui encerclaient les ruines du temple, nous envoyâmes le sylphelin chercher de l'aide auprès du vieux fou : il n'obtint que des aveux - un pacte maléfique avec l'horreur - et un grimoire pour sauver le mage de sa pétrification. Dommage pour lui, ce fût l'écumeur troll qui traduisit le grimoire et qui mit fin à ses souffrances (et vous trouvez ça drôle ?).

Seule une éprouvante traversée de la forêt nous permis d'échapper à cet enfer qu'est le Cercle d'Emeraude.

Ceci est donc la genèse d'un groupe d'aventuriers très prometteurs qui, s'ils n'y laissent pas leur peau, pourraient bien faire parler d'eux. Et partout on racontera leurs histoires et dans les tavernes on chantera leurs exploits...





Aventure N°3 : Le Mystère dans la Cale

Mawag 1508TH

Après avoir endossé une certaine réputation, on nous proposa de surveiller un navire volant. C'est à bord que nous fîmes la rencontre d'un elfe troublant. A son bord, voyageait également un corps momifié aux terribles pouvoirs. A ceci, il fallut également ajouter un abordage d'écumeurs du ciel. Ainsi le navire s'écrasa en catastrophe dans un lac...

Aventure N°4 : L'Ascendant sur « l'Ascendance »

Gamil 1508TH

Notre marche à pieds nous mena à Vivane où notre écumeur troll eut la maladresse de vouloir aider un des siens ; en effet un chef Chorak de motte trolle allait être bientôt fait prisonnier après avoir subi un cuisant échec face au gouverneur de Vivane. Ainsi il fallait trouver rapidement un moyen pour qu'il puisse échapper aux gardes et navires Therans qui passaient la région au peigne fin.

Les choses s'envenimaient toujours entre le troll et le sylphelin. Après une course-poursuite effrénée avec les gardes du palais volant du gouverneur qui avait tué Choris (qui était un troll très ami du troll écumeur), nous échappâmes à dos de griffons. Après avoir essuyés de multiples assauts de gargouilles dressées par l'empire, nous atterrîmes près de la cachette trolle.

Nous montâmes donc à bord d'un drakkar troll pour forcer un barrage de navires Therans...

Aventure N°5 : Vivane et Résistance

Gamil 1508TH

Mais au cours de l'aventure, nous avons perdu la trace du voleur qui, parce qu'il avait un petit cerveau, avait oublié le lieu de la rencontre avec les trolls renégats (et d'une façon tellement absurde que je n'épiloguerai pas) et tomba aux mains des forces Theranes...

Reconnu comme traître, il allait être décapité en public (niark ! niark !) quand une poignée de rebelles vinrent gâcher le spectacle. A notre tour nous fûmes percer à jour et nous fûmes obligés de nous cacher pour survivre. Reconnu nous aussi comme traîtres, les rebelles entrèrent en contact avec nous. Lors des retrouvailles, le troll excédé par le sylphelin fût à deux doigts de mettre fin à ses jours (24 pour toucher et 36 pour blesser !) mais le mage elfe avec l'aide de forces extérieures (salaud de MJ !) l'en empêcha à temps. Ceci fait, les rebelles et nous décidèrent de libérer des esclaves qui devaient être menés dans des contrées lointaines...

Mais lors du sauvetage, nous comprîmes qu'il s'agissait d'une embuscade quand les esclaves se révélèrent être des soldats Therans ! Notre fuite nous mena, je ne sais comment ni pourquoi, jusqu'à un repère rebelle.

Mais là encore les soldats Therans étaient à nos trousses et il fallut nous échapper à bord d'un dirigeable (Ndlr : c'était un ballon gonflé à l'aide d'air élémentaire). La maladresse du troll fit de lui une cible facile pour les flèches impériales. Le dirigeable, malgré sa surcharge, parvint à s'élever dans les airs et durant un moment d'inattention le sylphelin fût assommé puis dépecé de ses ailes par l'écumeur ork (que l'écumeur troll avait « intelligemment » payé et ceci à la discrétion du MJ). Mais le pauvre sylphelin perdit la vie dans cette opération chirurgicale ce qui eut pour effet de rendre notre dernier compagnon, en l'occurrence un nécromancien elfe, à moitié fou ; ce qui couta une oreille à l'ork ainsi qu'une terrible promesse dont eux seuls en connaissaient les accords.

Depuis, la tête empaillée du sylphelin pendouille joyeusement autour du cou de l'écumeur troll. Par la suite il fallut donner un coup de main à une tribu de créatures volantes semblables à des sylphelins. Il fallait une fois de plus sauver la fille du chef qui nous restaura et nous proposa de nous téléporter pour nous mettre définitivement à l'abri des soldats Therans partis à notre recherche.

Et c'est ainsi que nous nous retrouvâmes à Port-aux-Ruines. Voilà, juste une toute petite téléportation presque banale...presque. En effet, l'esprit de chacun occupait le corps d'un autre ! L'ork se retrouva dans le corps du troll, ce dernier dans celui de l'elfe lui-même dans le corps de l'ork...





Aventure N°6 : Parlainth, Les Quartiers Nord

Raquas 1508TH

Une fois là-bas, nous fûmes engagés par un commanditaire qui opérait pour un maître inconnu. Notre mission consistait à retrouver une rose pourpre prisonnière d'un cristal. C'est pourquoi nous nous dirigeâmes vers les ruines de Parlainth pour affronter mille dangers : aventuriers, pièges, étranges créatures...

Et le tout pour s'apercevoir qu'une autre bande de mercenaires cherchait la rose. La seule différence entre eux et nous reposait sur le simple fait que eux, ils avaient trouvé la rose ! Donc après une négociation bien réfléchie (reposant essentiellement sur une distribution de baffes !!!), nous emportâmes la rose. C'est par la même occasion que nous apprîmes que les nains travaillaient pour un dénommé « Yermon ».

Ne restait plus qu'à retrouver le chemin de la surface mais étant donné l'extraordinaire sens de l'orientation de l'ensemble du groupe, le retour fût plus long que prévu : ce qui fût l'occasion de tomber sur le repère du dragon « Sharle Koalgreen » (ou un truc dans le genre) et également l'occasion de prendre la fuite !

Arrivés à la surface nous nous sommes aperçus que le dénommé « Yermon » offrait une plus grande récompense que notre étrange commanditaire. C'est donc à lui que nous avons remis la rose (logique !).

Ah, j'oubliai : nous avons partagé cette truculente aventure avec un t'skrang assez louche, qui me rappelle un certain sylphelin qui si je me rappelle...ouh là, je m'égare. Bon, s'il tient bon l'alcool et qu'il encaisse les baffes de troll, il pourra rester avec nous !

Note pour plus tard : essayer aussi les coups de hache...au cas où...

Aventure N°7 : A la Poursuite de Hiermon

Sollus 1508TH

Enfin, pour en revenir à nos moutons, nous avons refilé cette putain de fleur au vieux crouton de « Yermon » pour que, bordel de crâne de cadavéreux, cet idiot la perde quelques jours plus tard. Il est vrai qu'en plus d'avoir perdu la rose, il avait disparu sans laisser de traces. Sa chambre avait été fracturée et fouillée.

« C'est à la suite de cette visite chez Hiermon, que nos aventuriers rencontrèrent un étrange humain adepte sorcier du nom de « Kazim-Al-Kalif ». Ce dernier annonça être un élève de maître Hiermon et était ici pour suivre son enseignement afin de progresser dans sa discipline. C'est donc tout naturellement qu'il se joignit au groupe afin de prêter main forte pour retrouver son maître. »

-Limoriél-

Une enquête rapide nous informa que les voleurs s'étaient introduits par la fenêtre (la chambre est portant très haute). Nous fîmes la relation avec une troupe de cirque de passage à Port-aux-Ruines. C'est aussi pendant l'enquête que nous nous sommes aperçus que nous étions suivis par des sylphelins qui se croyaient trop discret (les cons !!), et c'est en les suivant que nous avons retrouvé « Yermon » le vieux crouton.

La nuit suivante nous nous rendîmes au cirque le plus discrètement possible et, comble...ce n'est pas la finesse pachydermique du troll qui fit tout foirer mais la rancune éternelle de l'elfe envers les orks. Evidemment, pour s'en sortir, nous avons distribué quelques coups ici et là, jusqu'à ce qu'une très grosse bestiole avec un diadème renfermant la rose pris part à la bagarre. Alors mordirent la poussière, le t'skrang et l'humain partisan de « Marag » ou « Marac ». Ce fut donc les gros mulets qui firent taire la créature (et dans un élan de joie intense, le troll pourfendit la tête du directeur du cirque – le MJ dit qu'il était innocent mais je le crois pas car je suis sûr qu'il donnait des ordres télépathiques à la créature et comme j'avais tout compris pour se venger le MJ, il a ...).

Et oui, la milice de « Thorgak » débarqua et nous coffra tous pour trouble à l'ordre public. Après un long interrogatoire, chacun de nous reçut une amende (surtout le troll ! et ça c'est dégueulasse !). Chacun paya son amende, sauf le troll qui fut jeté au-delà des murailles de la ville. A partir de ce jour, il lui était interdit de remettre les pieds à Port-aux-Ruines.

Restaient alors l'écumeur ork, le nécromancien elfe et les magots t'skrang et humain qui furent témoins d'un phénomène étrange. Dans la rue, un enfant posa son doigt sur une carte murale exposée à un carrefour et tomba immédiatement inconscient...





Aventure N°8 : Pacte de Sang

Sollus 1508TH

Les aventuriers amenèrent l'enfant à sa mère et lui promirent de le sauver (les cons !). Ils décidèrent de se rendre là où l'enfant avait posé le doigt : dans les ruines et plus exactement, le quartier des Spires. Avant d'y aller, ils eurent tout de même la politesse de passer prendre le troll qui se faisait chier comme un thundra mort.

Alors nous descendîmes dans les ruines foutre la raclée aux goules, aux cadavéreux et tout ce qui peut souffrir (niark, niark !!!). Enfin nous découvrîmes le repère d'une...et oui d'une horreur à six pattes très puissantes qui envoyèrent l'elfe et le troll dans un monde parallèle : la dimension de la Peur. Mais après un âpre combat, nous avons repoussé la créature (vu le sourire du MJ, elle doit pas être morte complètement...salaud !).

Revenu à la surface, nous eûmes la joie de voir que l'enfant allait mieux. De plus, le troll paya son amende (de force) pour que « Thorgak » accepte de l'entraîner.

Aventure N°9 : Les Brumes de la Trahison

Sollus 1508TH

Plus tard nous fûmes à nouveau contactés par « Yermon » qui voulait nous confier une mission qui lui tenait à cœur (l'avait pas peur le « Yermon ») : il fallait échanger la rose pourpre contre du « Lierre de Sang ».

C'est pourquoi nous nous sommes rendus au Bois de Sang pour donner la rose à Takaris. Mais le bougre avait fort affaire avec des esclavagistes qui sévissaient à l'orée du bois. En gros, si on voulait récupérer le lierre, il fallait résoudre cette sombre affaire. Après avoir repéré un convoi et après avoir perdu l'elfe qui se lança seul à l'assaut des esclavagistes nous les suivîmes jusqu'à la « forêt-de-brume-qui-déboussole » (l'elfe n'était pas mort, juste prisonnier...dommage).

Chacun à notre tour nous fûmes fait prisonnier mais un super-plan de troll et d'ork permit au groupe de sortir de leur cellule située au cœur d'un kaer (super-plan : « explosons la grosse porte !? »).

Après avoir récupérés nos armes, nous avons « blasté » une horreur à qui les esclaves étaient destinés, libérés les esclaves en question et surtout démasqué un traître elfe du nom de Kalourin.

De retour au Bois de Sang, nous fûmes félicités par Takaris et récompensés par la reine Alachia : du haut d'un balcon et laissa tomber une rose épineuse. Tout le monde se disputa la rose, mais le plus dextre fut...le troll, et oui !!! Mais une fois en possession de la rose, il se lassa vite et la vendit à l'elfe au grand dam des autres aventuriers qui crièrent à l'injustice (mais tout s'arrangea après une distribution de baffes !).

Epilogue :

Revenu à Throal, nous nous perdîmes de vue : l'humain (resté à Port-aux-Ruines) entra au service de « Yermon », l'écumeur ork repartit à l'aventure et le troll offrit ses services en tant que garde du corps, escorte, etc...Quant à l'elfe et au t'skrang, ils disparurent sans donner de nouvelles jusqu'au jour où...

Le troll apprit qu'on levait une armée de Throal pour enrayer une invasion d'Invaés (voir « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 1 »). C'est en participant à la bataille que ce dernier retrouva l'elfe nécromancien. La bataille dura toute une journée. Le troll combattit sous les ordres d'un nain du nom de Folk et l'elfe rejoignit les nombreux mages.

« Où il retrouva notre ami Kazim. »

-Limoriél-

Vers la fin de la bataille, après beaucoup de morts de part et d'autre, une silhouette prit son envol depuis un piton rocheux. Elle était suivie de près par une immense sphère lumineuse. S'en suivit une explosion qui éclaira les environs pendant cinq jours et cinq nuits.

De retour à Throal, nous fûmes reçus en héros. S'ajouta une proposition alléchante : rentrer au service du roi « Valérius III ». Mais part delà les récits épiques des survivants, le troll et l'elfe furent intrigués par d'étranges rumeurs au sujet d'un groupe d'aventuriers : « Les Compagnons de la Belette »...

Suite des aventures d'Hugul dans « Les Carnets d'Hugul vol 2 »...

