



Les Carnets d'Hugul

Volume 2

(1508 TH)

Secunda Opus : « Rebelote... »





TABLE DES MATIERES

Avant-propos _____	3
Aventure N°10 : Le convoi. _____	4
Aventure N°11 : Le druide mystérieux _____	4
Aventure N°12 : Au centre de la caldeira _____	5
Aventure N°13 : Sur la piste de Varshilo _____	5
Aventure N°14 : Bataille sur une île _____	6
Aventure N°15 : La Tour des Illusions _____	7
Aventure N°16 : La fin de Varshilo _____	7





Avant-propos

Voici donc venir le second chapitre des aventures du troll Hugul Gross'buf écumeur du ciel de son état. Cela fait maintenant un mois que je travaille sur ce second volume des Carnets d'Hugul et je dois avouer que je prends un plaisir non dissimulé à traduire ces aventures hautes en couleurs. Je ne soupçonnais pas notre ami Hugul d'être aussi doué en travaux d'écriture et de conteur, peut être le fait que ces écrits soient déjà passés par les mains de scribes y est-il pour quelque chose après tout ? N'en déplaise à ceux qui vivent de stéréotypes, mais je n'en demeure pas moins persuadé du réel talent de notre ami bagarreur pour une certaine prose colorée !

Les aventures qui vous sont contées dans ce nouveau chapitre nous en apprennent un peu plus sur ce qu'a vécu notre troll alors qu'il n'avait pas encore rejoint ses nouveaux camarades avec qui il allait former bien plus tard la « Compagnie de l'Aube ». En effet après avoir renoué avec ses compagnons d'aventure Arg-Ganeth et Kazim-al-Kalif lors de la grande bataille contre les Invaës (voir « Les Carnets d'Hugul vol 1 ») une période de calme et de paix pour les uns et de convalescence pour les autres s'installa. Kazim décida de rester au chevet de ses compagnons (voir « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 1 ») et Arg-Ganeth souhaite rester à Grand-Foire, proche du royaume de Throal et de sa Grande Bibliothèque car il devait y mener quelques recherches personnelles... Vous vous doutez bien que l'énergie débordante de notre troll favori ne put résister à cette léthargie ambiante, il ne put donc refuser l'aventure lorsque celle-ci toqua à sa porte ou plutôt à sa pinte de bière !

Ce chapitre mettra notre troll favori ainsi que ces acolytes du moment au cœur d'intrigues plongeant dans le passé d'Urupa, la plus jeune cité de Barsaive. Ils découvriront les ambitions démentielles d'un lointain héritier surgissant des brumes du passé et finiront par croiser la route d'un méphitique mais néanmoins dangereux esclavagiste nécromancien qu'il ne faudra pas prendre à la légère. Quittant la céruléenne Urupa en passant par les monts du nord, la petite troupe finira par arriver à la mythique et mystérieuse cité de Parlainth.

En Barsaive, un nouveau groupe hétéroclite de héros en devenir s'unirent pour sillonner la province en quête de prestige et de gloire pour certains, d'argent et de richesses miroitantes pour d'autres et enfin de bonnes bagarres et de bières qui allaient inévitablement avec pour un autre ! En bref, de nouveaux apprentis héros écumaient les routes de Barsaive en quête d'aventures toujours plus périlleuses !

Etrangement, le conteur de ce groupe d'aventuriers est un écumeur du ciel troll du nom d'Hugul Gross'buf 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 ! Il est à noter, qu'à travers ces nouveaux récits, notre ami Hugul ait finalement réussi à se faire soigner de son problème chronique de mémorisation des noms propres, ceci pour le plus grand bonheur des correcteurs et des relecteurs !

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 notre groupe d'adeptes se stabilisera autour des compagnons suivant : Hugul Gross'buf, Tess, Haragorn, Hiani-Bo et Kamelabubu Kilzapalzaillou.

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

- Hugul Gross'buf dit « Haaszmutt » : adepte écumeur du ciel troll.
- Tess : adepte sorcier t'skrang.
- Blorksmüll : adepte guerrier nain.
- ??? : adepte obsidien élémentaliste.
- Haragorn adepte voleur elfe.
- Kamelabubu Kilzapalzaillou dit « Le Monolithe » ou encore « Kaillou », adepte guerrier obsidien.
- Hiani-Bo adepte élémentaliste elfe.

Ces mémoires ont été entièrement rédigées par Hugul Gross'buf 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, 21^{ème} jour de Sollus 1510TH.





Aventure N°10 : Le convoi.

Teayu 1508TH

Mais après s'être engagé dans l'armée royale pour repousser les armées combinées d'invaës et de morts-vivants (Voir « Les Carnet d'Hugul vol 1 » et « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 1 »), les temps furent calmes. Le troll livré à lui-même dû subvenir par ses propres moyens, et tous les boulots furent les bienvenus... C'est ainsi, qu'à la sortie d'une taverne, alors qu'il était rond come un tonneau, que le troll fit la rencontre d'un t'skrang sorcier nommé Tess. Ce dernier lui proposa une mission bien rémunérée : surveiller un convoi de céréales à destination d'Urupa. Nous étions accompagnés d'un elfe voleur, d'un obsidien guerrier et d'un nain, guerrier lui aussi, du nom de Blorksmüll.

Direction donc, Urupa...

En route, embuscade d'orks, attaques de créatures affamées et couardise du nain ? Réaction étrange de ce dernier qui essaya plusieurs fois de fuir le convoi. Le troll dû se résoudre à le tuer car il nous mit plusieurs fois en danger... Nous découvrimus par la suite que le convoi de céréales était en fait des armes aux armoiries d'Urupa : à mon avis le nain l'avait découvert et jouait un double-jeu. Puis une nuit lors de son tour de garde, le troll fut « magiquement » assommé par des esclavagistes que nous avons déjà rencontrés quelques jours auparavant (d'ailleurs l'elfe voulait leur vendre le nain...). Ils voulaient que le troll récupère l'épée que portait Tess. Elle avait des pouvoirs qui seraient encore secrets aux yeux de son propriétaire. Pour cela le troll fût ensorcelé et ne pouvait refuser : un djinn invisible et virevoltant lui rappelait sans cesse sa mission en veillant à ce qu'elle reste secrète. De plus pour parfaire le tableau, trois arbalétriers ne le quittèrent plus des yeux.

Arrivé à Urupa, le troll déclencha une bagarre dans une taverne et dans le tumulte, il parvint à voler l'épée et à l'échanger contre huit cent pièces d'or (bordel ! ça valait des tunes !) mais le charme ne cessa pas et malgré la volonté du mage, il resta hanté par un djinn invisible...génial !

Le troll fût invité à revenir dans quelques jours pour que le mage puisse parvenir à lever le charme. En attendant il devrait s'occuper...

Sans trop comprendre pourquoi, il accompagna les autres au hall du conseil municipal d'Urupa, vidé de ses conseillés mais pas de ses gardes. Il les suivit jusque dans les quartiers sylphelins pour capturer une de ces sales bestioles, elle se prénomait Moak, je crois, mais elle se trouvait dans un poste de garde situé à plusieurs kilomètres de la cité. Et donc nous nous y sommes rendus.

Là-bas, il fallut fouiller une tour de plus de quarante étages pour finalement dénicher la bestiole complètement débile planquée pas loin dans un buisson. A ce que le troll avait compris, il y avait de cela un moment, le roi de Throal avait envoyé, je ne sais où, une petite garnison qui ne revint jamais. Le seul survivant qui put revenir sain et sauf à Urupa fut le sylphelin mais pas sans séquelles à ce que l'on pouvait constater. C'est lui qui devait nous guider sur les pas de la garnison perdue. Pour cela, nous fûmes accompagné d'un nouveau nain un messenger royal et il fallait le conduire jusqu'à la garnison...et surtout le protéger.

Aventure N°11 : Le druide mystérieux

Teayu 1508TH

Nous voilà donc en route, guidés par un débile insecte. Tout se passa bien jusqu'à la première nuit où le troll voulait faire un feu pour attirer des créatures afin de les manger...

Le nain, pas d'accord, alla dormir plus loin et ô joie, dans la nuit nous fûmes attaqués par six bestioles...non comestibles à la grande déception du troll ! L'obsidien voulut lancer un sort de boule de feu géante sur les bestioles au risque de blesser l'elfe et le troll. Malgré les menaces qu'ils préférèrent à son encontre, il lança tout de même son sort : il brûla légèrement le troll et cinq bestioles et blessa gravement l'elfe qui perdit connaissance. Fou de rage, le troll massacra les cinq monstres encore en vie (cinq sur six, pas mal !) et voulut régler les comptes avec l'obsidien qui s'enfuit lâchement grâce à un sort élémentaire (trône des vents ou une connerie dans le même style...). Se croyant à l'abri, il oublia que le troll avait une vue thermographique. Alors que ce dernier s'approchait dangereusement de sa cible, comble du sort, une immense nécropole tomba du ciel et lamina ce traitre de caillou ambulante. Niark, niark...

Le lendemain, nous franchîmes des montagnes escarpées. En redescendant vers les collines, nous fûmes interceptés par des nains qui demandaient de l'or comme droit de passage. Pour éviter l'affrontement, notre nain négocia avec le chef. Il dû bien se démerder car le chef nous accueillit dans son village pour l'après-midi ainsi que pour la nuit, mais il nous faudrait repartir dès le lendemain matin. Tout aurait pu se passer tranquillement mais c'était sans compter sur le troll. Une rixe éclata entre ce dernier et le nain pour une raison aussi légère que le cerveau de ce dernier. Il fallut quitter le village au pas de course en distribuant quelques baffes au passage !





Par la suite, nous trouvâmes refuge dans un village troll. Mais pendant notre séjour, le village fut assailli par des elfes menés par une espèce de druide atrophié. Ce qu'il faut dire c'est que nous avons déjà aidé le vieux druide à sortir d'un trou où il était tombé en cherchant à manger deux jours avant puis nous l'avions revu dans le village des nains où Tess tenta de le faire parler mais en vain. Et nous le retrouvâmes maintenant à la tête de nos assaillants elfes !

La défense s'organisa ; les trolls étaient à vingt contre un. Tess tenta d'abattre le druide mais ce dernier résista à : une flèche en pleine tête, un trait de baliste et l'explosion d'un baril de poudre catapulté à proximité (apparemment les méthodes conventionnelles afin d'éliminer un donneur-de-nom n'avaient aucun effet sur lui) ! Durant le conflit, qui semblait ne jamais devoir finir, une partie de la palissade qui protégeait le village s'effondra. C'était l'occasion pour nous de prendre la fuite à travers les grandes étendues d'herbes vertes...

Aventure N°12 : Au centre de la caldeira

Teayu 1508TH

Pour en revenir au fait, le sylphelin nous mena jusqu'à un cratère de volcan éteint au milieu duquel on pouvait apercevoir un immense lac. En son centre dépassaient les vestiges d'une antique bâtisse. Jusque-là, il n'y avait rien d'anormal. Par contre les berges étaient occupées par des milliers de tentes où entraient et sortaient des guerriers de toutes sortes. Une dizaine de navires pirates avaient jetés l'encre autour de la ruine immergée et le ciel était envahi par autant de drakkars d'écumeurs du ciel. Ils étaient indénombrables : trois milles, peut-être plus.

Moak reconnu un immense rocher sur les rives à l'intérieur duquel s'étaient réfugiées les troupes de la garnison perdue que nous recherchions. Tess nous apprit aussi que les conseillers d'Urupa étaient retenus quelque part ici...

Dans un premier temps, on s'attaqua à l'arrière d'une patrouille pour que l'elfe et le lézard puissent y prendre part. Une fois dans le camp, ils purent contacter les réfugiés qui réussirent à fuir de leur cachette de nuit. Leur commandant, une fois en sûreté, nous expliqua que ces brigands étaient aux ordres d'un certain Théoclès. Ce dernier voulait récupérer les terres sur lesquelles avait été bâtie Urupa. Il prétextait qu'elles avaient autrefois appartenu à un membre de sa famille et les réclamait comme lui étant dues or Urupa et son conseil avait bien sûr refusé, c'était pourquoi à l'aide de puissants rituels, il avait enlevé les membres du conseil et se préparait à présent à une attaque spectaculaire !

Le commandant et les survivants se devaient de prévenir la ville pour qu'elle puisse se préparer au siège à venir. Il voulait même tenter de monter une armée pour les attaquer dans le cratère mais cela lui demanderait cinq jours ; cinq jours durant lesquels il nous faudrait les affaiblir un maximum. C'est ainsi que nous retournâmes au village troll qui avait été envahi par les elfes (c'est vraiment bidon cette histoire !). Nous perdîmes une journée à marcher et presque une autre à parlementer avec leur chef. Enfin, quand ils sentirent que leurs terres fraîchement récupérées pouvaient retomber très rapidement entre les mains d'autrui, ils décidèrent de nous épauler. Dommage que le village nain ne soit trop loin ; du renfort n'aurait pas été du luxe. Ainsi deux cents guerriers elfes et cinq balistes partirent vers le repère de Théoclès.

Durant la journée, le sylphelin localisa les conseillers. Il ne fallait pas endommager les navires et les drakkars où ils étaient retenus prisonniers. La nuit du cinquième jour, nous donnâmes l'assaut. Les balistes pilonnaient les drakkars les plus proches et les elfes se préparaient à contenir la charge des premiers assaillants. Lorsque les drakkars commencèrent à déverser leurs flots de guerriers, nous dûmes nous replier. Nous fûmes pourchassés le restant de la nuit par des spectres et au petit matin, des soldats et des bateaux volants, aux armoiries d'Urupa surgirent de toute part ! La bataille dura deux jours pour voir enfin la victoire des troupes d'Urupa et de ses alliés.

Théoclès fut capturé et jugé. Les conseillers rejoignirent leur chère cité d'Urupa et tout rentra dans l'ordre, enfin presque...

Aventure N°13 : Sur la piste de Varshilo

Borrum 1508TH

Croyez moi, j'ai pas mal sillonné Barsaive et je peux vous assurer que question animation, Urupa n'avait rien à envier à Parlainth ou à Grand-Foire.

A peine remis de nos aventures, alors que nous nous abreuvions dans une taverne (« tranquille » comme dirait Karine du Loft), une milice débarqua brusquement pour nous arrêter pour motif d'assassinat d'un des conseillers de la ville, rien de moins ! Etant donné qu'ils étaient nombreux, l'elfe et le lézard avaient eu un mal fou à contenir la joie du troll qui s'était empressé de saisir son hallebarde. Mais pendant les pourparlers, une faute d'inattention de la part de ses compagnons, lui permit d'envoyer quelques molaires valser. Nous « tartions »





gaïement (surtout le troll) quelques instants puis nous nous enfûmes dans les rues jusqu'à ce qu'un homme à cheval nous rattrapa et nous indiqua une porte.

A l'intérieur nous attendait un obsidien qui se disait être un ami d'un des conseillers de la ville et nous raconta ceci : c'était l'arme de Tess qui avait tué Cseno Batès, le conseiller en question, mais un témoin avait déjà remarqué cette épée à sa ceinture, lorsqu'il était entré dans une taverne avant qu'il ne la perde au cours d'une certaine bagarre...ou qu'on lui ait subtilisé car il croyait avoir vu un troll s'en saisir et fuir la taverne (j'avais bien fait de ne révéler l'existence de mon or qu'à l'elfe !). Personne ne connaîtrait les véritables pouvoirs de cette épée mais certains lui trouvaient une ressemblance avec une antique lame qui aurait servi à pourfendre une horreur jadis... Sur ce, il nous aida à nous déguiser et nous quittâmes les lieux.

Nous partîmes pour les bureaux de Batès. D'après la description que l'on nous en avait faite, on découvrit un homme proche de ses soldats ; il occupait cette fonction depuis une trentaine d'années et s'apprêtait d'ici peu à se retirer. On découvrit aussi d'étranges dépenses et encaissements d'or d'origine inconnue mais de petites sommes semblaient avoir été destinées à des gardes. Nous apprîmes qu'il avait eu une récente dispute avec frère Hiklas – frère supérieur de la *Lune Rousse*, quelques jours avant sa mort.

Une visite au monastère et de longues heures de patience nous apprîmes l'existence d'un incident survenu avant la mort d'Hiklas (décidément !). Des moines en mission à Urupa avaient mystérieusement disparus. Il fallait savoir que les moines représentaient l'autorité au sein des hauts-dirigeants et des conseillers d'Urupa. De retour dans les locaux de Batès, un interrogatoire serré nous permit d'apprendre la raison de la dispute entre Hiklas et Batès : une arrestation catastrophique dans une forge du Quartiers des Artisans.

Après quelques paires de baffes dans les tavernes et une course poursuite pour échapper à une milice toujours à nos trousses, nous retrouvâmes des témoins soit disant ensorcelés par un nain pour se taire. Ils nous racontèrent les faits : des maîtres et leurs esclaves fuyant la milice s'étaient réfugiés dans la Forge Ardente. Une fois à l'intérieur, les maîtres auraient précipité les esclaves dans un bain de métal en fusion pour s'en débarrasser évitant toute preuve de se livrer à l'esclavagisme et ainsi échapper aux gardes. Un des témoins croyait avoir reconnu Varshilo, un nain esclavagiste qui marchandait aux environs d'Urupa mais à peine nous avaient-ils révélé ceci que leur corps prirent feu... (fait pas déconner avec les nains mago !).

Nous trouvâmes enfin la forge, déserte, et nous fûmes sympathiquement accueillis par des espèces de squelettes aux enveloppes fantomatiques. Rude combat fut mené mais nous en vîmes à bout. Sur trois des « morts-deux-fois », nous reconnûmes l'insigne de La *Lune Rousse*. Après une rapide prière, ils semblaient vouloir nous délivrer un message : « Batès couvrait un trafic d'esclaves et touchait des pots-de-vin ». Ils voulurent nous indiquer le repère des marchands mais la milice arriva et nous dûmes à nouveau fuir...

Plus tard, nous décidâmes d'interroger la milice mais aucun de nous ne pouvait s'y risquer. Alors ce fût notre compagnon de fortune, l'obsidien, qui s'en chargea. Pendant ce temps, on se rendit au monastère voir si en cas de bataille rangée, ils pourraient nous fournir de l'aide. C'était là que nous apprîmes qu'un des moines avait croisé notre compagnon, non pas dans le Quartier des Gardiens mais dans le Quartier des Jardins, presque à l'opposé ?

A son retour, il nous dit qu'il avait soudoyé la milice avec de l'or et de l'alcool : « leur refuge se trouvait à l'extérieur de la ville, dans les ruines d'un ancien avant-poste ». On simula de le croire et on mit secrètement un plan sur pied. Tout le monde au lit sauf le voleur qui ne le quitta plus des yeux. Il fût chargé de nous réveiller s'il se passait quelque chose de suspect. Et en effet, durant la nuit, celui-ci sorti d'Urupa pour se diriger vers une vieille ferme à l'extérieur de la ville. On le rattrapa et on le massacra juste avant qu'il n'avertisse les siens. Nous partîmes chercher les moines-guerriers et nous revînmes pour attaquer la ferme. Aux yeux de frère Cassius (remplaçant de frère Hiklas) et donc aux yeux de la justice d'Urupa nous fûmes lavés de tout soupçon mais aucune trace de Varshilo. Après avoir interrogé (limite torturé) les survivants, un des marchands nous avoua que Varshilo avait quitté les lieux pour se réfugier sur une île au large d'Urupa. D'ailleurs c'était au chef d'une bande d'orks vivant sur cette île que le nain livrait les esclaves. Il était de mèche avec Batès car la cité contrôlait tout le littoral. Il ne nous avait pas encore tout livré et mourut malheureusement lors d'une autre séance de torture !

Aventure N°14 : Bataille sur une île

Borrur 1508TH

De retour au monastère, les moines voulurent nettoyer définitivement la plaie et mettre ces orks sous les verrous ou les envoyer à la garde des Passions, cela était égal. Préoccupés alors par leur réorganisation (Cassius n'étant que remplaçant temporaire), ils nous demandèrent de nous y rendre et de prendre les décisions que l'on jugerait appropriées. Deux moines se joignirent à nous pour cette mission : Jebdal le mage et Lipus le scribe, tous deux humains.

Après s'être procuré un frêle esquif, nous atteignîmes l'île. Nous découvrîmes facilement le village ork et nous kidnappâmes le chamane lors d'un raid nocturne. Malheureusement il n'était pas celui que l'on recherchait : il existait plusieurs tribus et l'une d'elles menée par un chef très puissant cherchait à rallier tous les orks pour chasser les humains d'Urupa. Le chaman savait néanmoins que ce chef traitait avec un nain qui lui livrait quantité





d'esclaves et que sa puissance, déjà immense, ne cessait de croître. « On raconte qu'il aurait abattu à lui seul, toute la garde personnelle d'un autre chef tribal » nous livra t-il... On embarqua le chamane et on rentra au monastère.

Après discussion, il fût décidé d'éliminer ce trouble-fête du nom de Mogremor. Le chamane et les siens qui refusaient d'être soumis voulurent bien nous prêter main forte. De plus, ils connaissaient l'île par cœur et pouvaient nous mener directement à ce Mogremor. Une centaine de moines-guerriers se joignirent à nous.

Arrivés au village de Mogremor, pendant la nuit nous comprîmes qu'il s'agissait d'un piège. Nos alliés orks se retournèrent contre nous et nos cibles, elles, étaient prêtes à nous recevoir. Ce fût un véritable carnage, mais si nous arrivions à tuer Mogremor, les orks perdraient courage pour sûr ! La bataille faisait rage et après avoir traversé une ligne d'orks, nous traquâmes le chef qui se réfugia dans les mines creusées dans la falaise au pied de laquelle reposait le village. Aidés par la magie de Jebdal et des acrobaties de l'elfe, le troll parvint à tuer le chef ork. Aussitôt comme nous nous en doutions, le reste des troupes orks s'enfuit. Et alors que le voleur s'apprêtait à remplir ses poches de l'or et de l'orichalque figés dans les parois de la mine, une horreur fit son apparition. C'était un amas de chair molle qui se mouvait sur elle-même, en perpétuelle agitation. Elle était démunie d'orifice et un étrange appendice traînait derrière elle : les restes d'un esclave qui lui avait été livré. C'était le combat qui l'avait réveillé. Grâce à la magie de Jebdal, nous pûmes l'emprisonner sous un farouche éboulement et au grand désarroi du voleur, il nous fallut quitter la mine au plus vite alors que cette dernière menaçait de s'écrouler. Les orks survivants furent taillés en pièces ; ceci devait servir d'avertissement aux autres tribus.

Ah oui, une chose encore : aucune trace de Varshilo et cet enchantement (cf : le djinn invisible et virevoltant) qui pesait encore sur le troll...

Nda : Etant donné que les scribes chargés de retranscrire et relire ces récits se plaignent, et ce de plus en plus, de leur longueur assommante, les prochaines aventures apparaîtront en version abrégée pour le plaisir de tous (et surtout pour celui du MJ, qui fait que...).

Aventure N°15 : La Tour des Illusions

Borrum 1508TH

Heureusement pour le troll, l'elfe et le lézard voulurent retrouver la trace de Varshilo. C'était pendant leur investigation que le lézard fit la connaissance d'un obsidien, guerrier de son état au nom imprononçable (!) et qui était lui aussi à la recherche du mage nain. Il pensait avoir une piste mais ne voulait pas s'aventurer seul. Il aurait retrouvé la tour où vivrait l'ancien mentor de Varshilo, Negiol le nécromancien. Nous décidâmes donc à l'unanimité de l'accompagner vers les montagnes du nord-est, bien au-delà de Parlainth, là où devait se situer cette tour...

Après avoir traversé les montagnes enneigées, nous arrivâmes à la fameuse « Tour des Illusions ». Après avoir vaincu les gardes orks, déjoué les énigmes, délivré un élémentariste elfe (un vrai boulet celui-là ! Mais nous acceptâmes néanmoins qu'il nous accompagne dans nos aventures), galéré presque une semaine dans une tour qui n'avait ni rez-de-chaussée, ni toit, nous arrivâmes tout de même par trouver les quartiers du nécromancien, protégés par des gargouilles, des espèces de loups garous ainsi que des golems, rien que ça !

Evitant de peu l'affrontement (il a eu du cul, le nécro !), le nécromancien nous révéla que Varshilo était effectivement bien passé par ici pour lui demander de l'aide mais qu'il avait refusé car il avait eu vent de ses méfaits. Toutefois, il refusa de le chasser de sa tour, car c'était son élève. Il aurait passé de nombreuses journées dans la bibliothèque mais il ne savait pas ce qu'il était venu y chercher ? Puis il finit par partir, il nous dit qu'il s'était dirigé vers l'ouest, vers une ville commerçante à la limite des peuplades trolles du nom de *Friest*...

Aventure N°16 : La fin de Varshilo

Doddul 1508TH

Arrivés à *Friest*, habituellement très animé, nous trouvâmes un village croulant sous le poids du désespoir et de la tristesse. L'hiver était précoce, les convois attaqués par des meutes de loups, les récoltes avaient été maigres et une terrible malédiction semblait peser depuis quelques temps sur les mines. Nous proposâmes aux marchands d'inspecter ces dernières.

Après avoir traversé un petit fort abandonné, nous parvînmes à la mine où une certaine magie semblait être perceptible. Malgré les squelettes et les cadavéreux, nous atteignîmes les réserves d'or et de pierres précieuses. On retrouva aussi un survivant qui disait avoir vu l'ombre de la mort. De retour au village nous fûmes accueillis en héros ! Le bourgmestre et sa petite milice locale, jusque-là absent, faisaient leur retour et reprenaient position au fort pour protéger la mine. Deux jours après, un mineur accouru jusqu'au village. Le fort avait été terrassé par une tornade de froid vivante ! En effet, ce ne fût pas beau à voir. Tout le monde s'inquiétait pour un





village plus au nord, alors bien sûr accompagnés d'une maigre poignée de soldats nains et de chevaux résistants peu au froid nous atteignîmes le village fortifié. Ils ne se protégeaient ni des trolls ni des loups mais des éléments : des créatures de givre, du blizzard écorcheur, etc... A priori on suspectait une forte consommation de produits illicites euphorisants dans ce village !!! D'après les anciens le Mal viendrait des hautes montagnes du nord.

Après avoir traversés des forêts de givre, évités des avalanches, affrontés des goules de glace et des meutes de loups géants nous fûmes confronté à la plus terrible des tempêtes. Le vent était chargé d'aiguilles de glace qui nous lacéraient le visage et le corps. Plus on approchait des cimes, plus la tempête s'intensifiait, jusqu'à ce que nous pûmes nous abriter dans une grotte salvatrice.

Une fois engouffré dans celle-ci nous fûmes surpris par un courant d'air chaud. La grotte menait à une vallée printanière...et pas un seul flocon de neige ! On y rencontra des fées morbides, livides aux ailes flétries qui traînaient dans la boue. Elles nous menèrent au mal qui les rongeaient : un temple devant lequel un campement troll avait été établi. Le temple était la seule issue pour parvenir à l'escalier qui menait à un dôme qui se perdait dans les nuages. On éclata bien fort les trolls et montâmes jusqu'au dôme : arrivé là-haut on pouvait apercevoir la limite entre les plaines enneigées et les terres printanières. On y trouva Varshilo en possession d'un énorme diamant rouge palpitant qui se recouvrait peu à peu de givre. C'était au milieu d'une tempête parfois glaciale, parfois « calcinante » que l'écumeur troll, les mages elfe et t'skrang, le guerrier obsidien et le voleur elfe firent passer Varshilo de vie à trépas. Notre vengeance était enfin consumée !

Peu à peu le givre disparut du diamant et le climat redevint normal tandis que les fées recouvraient leur vitalité. Il fallut un peu taper sur le voleur pour qu'il restitue le diamant aux fées. De retour à *Friest*, un énorme banquet avec beaucoup de bière salua la réussite de notre entreprise quelque peu kamikaze ! Nous y restâmes quelques jours avant de repartir pour Parlainth...

NdA : Et c'est à mon grand soulagement que je pus constater qu'une fois Varshilo éliminé, le djinn virevoltant qui me pourrissait l'existence disparu définitivement...

Suite et fin des aventures d'Hugul dans « Les Carnets d'Hugul vol 3 »...

