



Les Carnets d'Hugul

Volume 3

(1509 TH)

Tercer Opus : « et Dix de der... »





TABLE DES MATIERES

Avant-propos _____	3
Aventure N°17 : La cité de Xochitl _____	4
Aventure N°18 : Meutres à Dorn _____	4
Aventure N°19 : Bienvenue à Lunesombre (première partie) _____	5
Aventure N°20 : Bienvenue à Lunesombre (seconde partie) _____	6
Aventure N°21 : L'Accadémie de Telsadoum _____	6
Aventure N°21 : Le Conflit Sélénite _____	7
Epilogue : _____	8





Avant-propos

Un mois de plus vient de s'écouler et ainsi donc voici le troisième et dernier chapitre des aventures du troll Hugul Gross'baf. C'est ce chapitre qui verra se clore les aventures du troll avant qu'il ne rejoigne définitivement le groupe d'aventuriers avec qui il formerait plus tard le groupe d'aventuriers connu sous le nom de la « Compagnie de l'Aube ».

Après avoir découvert le passé de la cité d'Urupa et poursuit à travers Barsaive le vil nécromancien Varshilo, Hugul poursuit ses trépidantes aventures avec ses compagnons de (bonne) fortune. Ce chapitre amènera notre groupe d'aventuriers à travers les jungles épaisses d'une cité perdue, les quartiers mal famés d'une bourgade de campagne, les mines sombres d'une vallée mystérieuse, les rayonnages poussiéreux d'une étrange académie et enfin à participer à une partie d'échec bien étrange...

En bref voici donc venir tout un lot de nouvelles aventures passionnantes qui mèneront la vie dure à nos compagnons et les conduiront jusqu'au bout de leur chemin menant le groupe à la séparation. En effet après avoir sillonné Barsaive en long en large et en travers, chacun des membres verra son avenir d'un point de vue personnel et décidera de mener à bien ses propres projets, quels qu'ils soient. Cela sera alors le moment où le destin remettra notre bon vieux cher troll sur le chemin de ses anciens compagnons Arg Ganeth et Kazim-al-Kalif ce qui marquera la (re) naissance de nouveau d'un groupes d'aventuriers mais cette fois-ci promu à un long et glorieux avenir...

Les aventures qui vous sont contées dans ce nouveau chapitre nous en apprennent donc un peu plus sur ce qu'a vécu notre troll juste avant de rejoindre ses nouveaux camarades avec qui il allait former bien plus tard la « Compagnie de l'Aube ».

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 ! 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 !

A la fin de ce volume notre groupe d'adeptes se dissoudra et seul Hugul Gross'baf poursuivra la voie de l'aventure en rejoignant de nouveau un autre groupe d'aventuriers.

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

- Hugul Gross'baff dit « Haaszmutt » : adepte écumeur du ciel troll.
- Tess : adepte sorcier t'skrang.
- Haragorn adepte voleur elfe.
- Hiani-Bo adepte élémentaliste elfe.
- Kamelabubu Kilzapalzaillou dit « Le Monolithe », adepte guerrier obsidien.
- Grudiff, ork nécromancien

Ces mémoires ont été entièrement rédigées par Hugul Gross'baff 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, 27^{ème} jour de Riag 1510TH.





Aventure N°17 : La cité de Xochitl

Strassa 1509TH

A ce jour, le groupe était constitué de Tess le lézard mago, Haragorn le voleur elfe, Hïani-Bo l'élémentaliste elfe, Kamelabubu Kilzapailzaillou dit « le Monolithe » guerrier obsidien et Hugul Gross'faf l'écumeur du ciel troll.

Arrivé à Parlainth, nous n'avions pas eu trop de mal à trouver un employeur : le baron Albrecht de Guénando, dernier rejeton d'une famille noble ruinée venait de nous apostropher. Il comptait monter une nouvelle expédition vers une cité oubliée du nom de *Xochitl*, à des journées de vol d'ici. « Mais c'était ici que l'on trouvait les meilleurs mercenaires » (eh eh !). Avec nous, Gultec seul survivant de la dernière expédition qui connaissait bien les lieux, huit autres mercenaires ainsi que le baron lui-même. Le troll put étaler ses talents de pilote de drakkar, tandis que Gultrec fascinait Haragorn par ces récits des milles et unes merveilles dont regorgeait la fameuse cité...

Après le froid hivernal de *Friest*, il fallut affronter un climat tropical (que de la pluie), la faune de la jungle, des armes qui rouillaient (sadique le MJ), la fièvre jaune, la dysenterie, une tribu d'humain réducteur de têtes et des pauvres mercenaires qui faisaient dans leurs frocs à chaque danger (sauf Branco le mercenaire troll qui tartait pas mal aussi...faut avouer). On ne savait pas trop pourquoi mais un fantôme t'skrang semblait nous guider vers la cité. Nous étions sans cesse traqués par les sauvages et leur putain de sarbacane mais une fois arrivés dans la cité, ils se replièrent dans la jungle.

La cité était vraiment oubliée ; pas une seule victime à faire, rien, et aussi pas un seul trésor ! Gultec nous expliqua qu'il fallait que l'on parvienne à détruire un sceau magique qui devrait nous ouvrir la porte du palais. Les deux magos balancèrent la sauce ; ça péta bien et la porte s'ouvrit. Une dizaine de t'skrangs dégénérés déboulèrent et nous avertirent d'une terrible menace. Mais les trésors étaient dedans et le baron voulait les trésors et nous aussi donc...ils furent morts avant même de pouvoir s'en rendre compte ! Nous nous apprêtâmes à approcher de la statue d'un gros lézard hybride au regard sévère qui croisait les bras quand des dizaines de t'skrangs dégénérés débarquèrent à nouveau. On les mina un peu, les truffions de mercenaires casquaient pas mal aussi mais pas le troll parce que Branco leur avait bouffé la tête. Mais ils commencèrent à nous surpasser alors le voleur embarqua la statuette et on opéra un repli stratégique. Mais voilà, nous fumes encerclés et là, la situation partit en vrille : les sauvages voulaient la statuette à tout prix, les mercenaires survivants ainsi que Branco semblaient prêt à nous tuer pour la récupérer aussi de même qu'« Indiana » Gultec et le baron quasi-inexistant. Une tension style western s'installa, les regards se croisèrent avec insistance et les différents protagonistes semblaient se juger les uns les autres alors que le temps semblait suspendu...

C'est alors qu'un des mercenaires tenta maladroitement d'arracher la statuette à l'elfe qui valdingua dans les airs : les sauvages retinrent leur souffle, le baron serra les fesses et le Monolithe rattrapa cette dernière in-extremis ! Commença alors un gros sprint. Les mercenaires, Gultec et le baron se firent piller (de toute façon, on les aurait tué quand même). On échappa finalement aux t'skrangs dégénérés pour tomber dans les griffes d'une tribu de réducteurs de têtes !

Ils nous prirent la statuette et poussèrent des cris de joie. S'ensuivit une cérémonie durant laquelle on pût entendre d'étranges cris provenant de la cité... ? Alors là, on avait vraiment rien compris à l'histoire (le MJ était vénère car apparemment il y avait une super histoire !!!). Bref, le fantôme tenta de nous dire quelque chose mais nous ne comprimes toujours rien ! Les réducteurs de têtes nous ramenèrent au bateau et nous voilà propriétaire d'un magnifique navire où l'on ne retrouva à son bord que serpents et rongeurs qui l'avaient colonisé pendant notre absence...

Aventure N°18 : Meutres à Dorn

Strassa 1509TH

A bord de notre bateau volant et se fiant au sens de l'orientation de l'elfe, nous décidâmes de rentrer à Parlainth pour rechercher de nouvelles aventures...

Mais en route, nous fûmes attaqués par des pirates à dos de griffons. L'assaut fût repoussé mais le bateau gravement endommagé commença à piquer du nez. Le troll fit son possible pour freiner la chute du navire. Enfin ce dernier fini sa course dans une petite clairière. En suivant une mince route, nous parvinrent jusqu'à une ville du nom de *Dorn*. A peine posés dans l'auberge du *Bon Fumet*, une foule s'amassa autour de nous et l'un des gens nous pointa du doigt. Il reconnut en nous les sauveurs de *Friest*. *Dorn* était une ville rongée par les vols, le capitaine de la milice avait été mis aux arrêts, la milice allait être remplacée par des mercenaires, les égouts étaient infectés de grosses bestioles mais surtout quatre meurtres de personnalités notoires du crime avaient été perpétrés. Il s'agissait du dirigeant d'un gang de protection, d'une mère maquerelle et de son acolyte ainsi que





d'un préteur sur gage... Leurs mains avaient été coupées et cinq poignards avaient été retrouvés, plantés en pentacle dans leur torse.

A priori le seul lien que l'on ait fait entre les quatre morts était que deux d'entre eux étaient des habitués de la maison de débauche *La Rose et le Fouet* et que le quatrième larron avait été vu à plusieurs reprises en train de bastonner les putes. La fouille des lieux et des corps ne révéla rien. Aucun témoin. Les armes ne portaient aucun poinçon de forgeron. Il n'y avait que des impasses. Pendant ce temps, nous apprîmes qu'il y avait une recrudescence soudaine des cambriolages.

Le lendemain, nouveau meurtre, un tavernier véreux mais cette fois il y avait un témoin, un vieillard : début de piste pour nous ! Après la rumeur des monstres des égouts, nous décidâmes d'aller y faire un petit tour. A part un dénommé Lomis et ses trafiquants ainsi que deux crocodiles géants nous ne tuâmes ...euh trouvâmes rien d'autre ! Malgré l'aide du vieillard qui nous guida, notre enquête n'avancait pas.

Au troisième jour, nouveau meurtre et comme le précédent, aucun lien avec les autres mais le crime précédent semblait factice : méthodes différentes et assassin moins discret. On s'occupa avec des petits boulots de mercenaires lorsque nous découvrîmes le journal intime de la maquerelle : révélations concernant un chantage au sujet de la précédente victime (le jeune héritier d'une famille noble préférait les petits garçons et l'importation des garçonnetts faisait concurrence à *La Rose et le Fouet*). Il s'agissait donc d'une révélation au sujet d'une conspiration provenant des hautes sphères du pouvoir et de la planification de l'élimination prochaine de l'inventeur Joan, propriétaire du *Petit Progrès*, boutique à laquelle le nobliau achetait souvent des boîtes à musiques spéciales pour les offrir à ses garçonnetts.

Cinquième jour, arrestation du faux assassin : c'était un sylphelin qui profitait de la renommée du vrai assassin. Il fut mis sous les verrous, affaire réglée. Petite visite au *Petit Progrès* : Joan semblait honnête et ses inventions étaient merveilleuses.

Sixième jour, nouveau meurtre : un tailleur prospère, ami de Joan. Des témoins avaient vu des silhouettes trainer autour du cirque. Le soir nous les pistâmes jusqu'à l'auberge de la *Couronne d'Argent*. Nous les coïncâmes : ils avouèrent avoir surpris l'assassin après le cinquième meurtre et ils l'avaient vu s'infiltrer par la fenêtre dans la chambre d'une femme réputée acariâtre : dame Azalaïs.

On guetta, un jour, deux jours : étrangement on avait jamais pu voir à la fois le vieillard qui nous accompagnait et la dame... ? Dans la chambre de la vieille dame, nous trouvâmes du matériel de cambriolage et les mêmes couteaux utilisés par l'assassin. Le vieillard fut confondu alors qu'il s'apprêtait à assassiner Joan. Avant que la milice, étrangement au courant de l'affaire n'emporte à jamais l'assassin, il avoua qu'il agissait au service d'une puissante entité qui rechignait à partager ses connaissances et voyait d'un mauvais œil l'avènement de la saison des Sciences et des Progrès.

« Le vieillard avait-il été touché par une horreur ? Cela resterait un mystère... »

-Hugul-

Fin de l'histoire...Partout où l'on cherchait des explications on ne trouva que des barrières et on sentit que le temps été venu d'empocher notre or et de quitter *Dorn* au plus vite...

Aventure N°19 : Bienvenue à Lunesombre (première partie)

Veltom 1509TH

C'était à la sortie de la ville que nous fîmes la connaissance de Kamenol Saurul, un marchand nain. Il nous proposa de nous ramener à Parlainth si l'on enquêtait pour son compte, sur la disparition d'un groupe de mercenaires convoyant une pierre précieuse et à leur tête, une elfe du nom d'Ishandra Selanka.

Nous remontâmes leur piste jusqu'à la vallée encaissée de *Lunesombre*. Cette dernière était entourée de murailles mais surtout plongée dans une nuit perpétuelle. Il fallait savoir que la vallée cachait dans sa terre d'importantes mines de pierres précieuses. Les habitants dénoncèrent la disparition de mineurs et de convois et soupçonnaient la tribu d'ogres voisine. Alors que tout commençait normalement (gros massacre !), leur chef et notre lézard s'accordèrent à cesser le combat. Les ogres semblèrent être aussi gênés par ces disparitions que les villageois et aspiraient à la paix, contrairement à ce que pensaient ces derniers. Les ogres avaient noté que les villageois fréquentaient de moins en moins un temple en ruine allant même jusqu'à le fuir. Même le gibier évitait les alentours, selon eux.

Une investigation des lieux permit de découvrir les restes de l'équipe de mercenaires cadavérisés par une substance noire et goudronneuse. Ishandra, devenue corrompue était toujours à leur tête et avait pris le contrôle du temple dédié à la nécromancie. On se fit donc un devoir d'éradiquer toute cette vermine !





Aventure N°20 : Bienvenue à Lunesombre (seconde partie)

Veltom 1509TH

Une fouille du temple permit de découvrir des traités de nécromancie, une étrange clef et l'entrée d'un tunnel qui ne tarda pas à se diviser en deux. L'un menait directement à la source du liquide poisseux et l'autre menait à une mine au cœur de la montagne : un nécromancien y faisait travailler plusieurs dizaines de cadavéreux pour extraire les pierres précieuses mais aucune trace de la pierre de Saurul. Nous rentrâmes au village avertir le bourgmestre qui réunit le conseil du village. Pendant ce temps, nous avons foutu une branlée à une autre bande de mercenaires à qui on avait dit que l'on voulait leur tendre une embuscade. Les gens faisaient preuve d'une « fausse » surprise quand on racontait ce que l'on avait vu.

On découvrit que le repère du nécromancien était la maison adossée au temple des Passions et ce n'était qu'après avoir éliminé morts-vivants et golems de chair pourrie que l'on put visiter ses appartements et son laboratoire. On croyait y trouver l'antidote au liquide noir mais fausse piste. On découvrit un cobaye qui nous promit de dire ce qu'il savait si et seulement si on l'achevait lui et qu'on éliminait le nécromancien du nom de Jorn. Pas de problème, ça on savait faire ! L'antidote était seulement efficace sur le cœur de la créature car ce liquide en était une. De même qu'il existait des formules de protection condensées dans un grimoire mais il ne savait où...scrountch !

Ce fut en errant dans la ville que « Le Monolithe » reconnut l'enseigne d'une maison de passe : le même symbole que sur la clef trouvée au temple. La chambre particulière de Jorn était aménagée façon S.M. On y trouva les formules de protection et le fond de l'histoire. Les villageois étaient de mèche avec le nécromancien : ils lui fournissaient des victimes à sacrifier au liquide noir qui puisait dans leur vitalité pour croître en puissance et fournir ainsi des cadavéreux au nécromancien. Ces mêmes cadavéreux travaillaient dans les mines pour le compte de tout le village. On mit aussi la main sur ce qui semblait être la pierre de Saurul mais la propriétaire avait donné l'alerte et nous fûmes obligés de fuir jusqu'au temple, seul lieu où les villageois n'osaient pas entrer.

A l'intérieur, nous rencontrâmes le cadavéreux d'Ishandra qui ne devait être pas tout à fait mort donc on le retrancha. Puis on lança une super offensive sur Jorn et ses cadavéreux qui était censée être discrète et qui avait un peu échoué parce que les elfes ne savaient pas mettre un pied devant l'autre sans se faire des croche pates (double 1 en discrétion, ça pardonne pas !!!). On éclata Jorn qui tomba dans le liquide noirâtre et pendant que l'on tentait d'approcher le cœur du liquide il revint d'outre-tombe et leva aussitôt une cinquantaine de squelettes. Nous fûmes obligés de nous retrancher dans le temple sans pouvoir en sortir car les villageois l'assiégeaient.

Après avoir mis au point un plan et réussit une sortie, on repassa à l'attaque et ce fut là que l'on comprit que Jorn disposait d'une flute qui détournait l'attention du liquide. Au cours d'un corps à corps dantesque, le voleur la lui déroba. On revint finalement à bout des deux vilains non sans avoir perdu le voleur elfe à qui l'acte héroïque lui avait coûté la vie. Sniff... heureusement le troll avait gardé des pommes pour le farcir !

En empruntant un tunnel, nous atteignîmes la sortie perchée dans les montagnes. Au loin, on apercevait Vivane où le troll refusa tout bonnement de faire étape, et pour cause (voir « Les Carnets d'Hugul vol 1 »)...

Aventure N°21 : L'Accadémie de Telsadoum

Veltom 1509TH

Et comme le troll était le plus fort (et le plus bête aussi, ça c'est le MJ qui m'avait obligé à le préciser !), personne n'alla à Vivane. Ce fut en route que nous sauvâmes la vie à un mago ork aux prises avec une espèce de gros ours à poil ras. Il nous remercia et fit une super-boulette de préciser qu'il se dirigeait vers l'académie des sorciers qui se situait sur le plateau de *Telsadoum*. Bien sûr le troll et l'obsidien furent obligés d'accepter quand les magos leurs promirent monts et merveilles (bières et viandes !).

Arrivés là-bas, les deux guerriers comptaient rester à l'extérieur mais un vieux maître à la barbe blanche leur ordonna presque, de rentrer et que ce séminaire ne pouvait que leur être bénéfique. Il fut plus dur, pour lui, de leur faire déposer les armes en entrant dans l'académie.

Chouette ambiance à l'intérieur : personne ne nous parlait ! Hugul et « kaillou » étaient vraiment imperméables à la magie. On sympathisa toutefois avec une poignée d'ensorceleurs tenus à l'écart des autres. Les choses commencèrent à devenir intéressantes quand un dénommé Tabner orchestra un simulacre d'embuscade. C'était l'élève le plus ancien et il réclama une part sur chacun de nos repas. Les deux guerriers lui auraient facilement tordu le cou s'il n'avait pas usé de magie. Deux bandes se formèrent alors : la nôtre et celle de Tabner.

Nos mages se sentaient parfois épiés quand ils étaient seuls ou se sentaient suivis lorsqu'ils empruntaient des couloirs déserts. Le lendemain, une remarque de trop et le sorcier n'eut pas le temps d'éviter la bouffe du troll : ça dégénéra en pugilat. Bien sûr, on se fit tous coincés par les anciens ; plusieurs corvées furent au choix...





A la cantine, tout était bon pour que l'autre charge et se fasse pincer. Ce fut en effectuant une expédition punitive de nuit que nous assistâmes à une étrange scène : des étrangers transportaient de lourdes caisses en bois dans les sous-sols, sous la surveillance de divers maîtres et de la directrice de l'académie.

Le sixième jour, lors de la sortie en forêt pour les cours sur les herbes, on assista à une bataille rangée. Tous les coups étaient permis, jusqu'à ce que l'elfe se retrouve nez à nez avec le fantôme d'un de ses ancêtres. A ce moment-là, le temps devint caniculaire puis la foudre tomba sur un élève, un acolyte à Tabner. Ensuite vinrent la pluie et la neige. L'ancien tenta de maîtriser le climat et nous ramena en urgence à l'académie.

La mort de « chétif » entraîna deux jours de trêve, puis vint le bizutage : nous dûmes pénétrer dans le laboratoire de la directrice afin d'y dérober un objet de valeur. Nous passâmes la nuit à traverser les cuisines, ramper avec les rats, escalader des poutres, utiliser les faux-planchers pour aboutir au laboratoire. On embarqua un grimoire quand la directrice et un ancien firent irruption. Ils lancèrent des diabolins à nos trousses. Chemin inverse mais au pas de course cette fois-ci ! Ce fut au détour d'un couloir, caché derrière une pile de linge que Tess ouvrit le grimoire. Alors nos corps disparurent dans un bain de lumière, on entendait les cris d'une foule fantomatique. Des psalmodies étaient murmurées : c'étaient nos voix et elles disaient « Libérez-nous ». Bientôt la terre trembla et l'ancien volcan enfouit sous le plateau commença à entrer en irruption. Il fallut quitter l'académie qui s'enfonçait dans un bain de lave. Des formes élémentaires irradiant de la lumière s'en prirent à tous les fuyards qui quittaient l'établissement.

Nous leur échappâmes et fûmes les rares témoins de la destruction de l'académie de *Telsadoum* mais nous nous fîmes un nouveau compagnon : Grudiff, l'ork nécromancien !

Aventure N°21 : Le Conflit Sélénite

Charassa 1509TH

Ainsi, nous poursuivîmes notre route vers la prochaine cité entre autre *Sélénite-la-Fausse*. Une étrange bourgade séparée en deux par une palissade immense et un fossé. Ce fut dans une taverne que nous apprîmes que la cité était partagée entre les deux fils, chacun héritier, de l'ancien bourgmestre et qu'ils se la disputaient. Chacun prônait la légitimité de diriger entièrement la cité et on assistait à une guerre froide. En attendant un compromis, Turmis dirigeait *Sélénite-est* et Feiz *Sélénite-ouest*.

A l'auberge, durant la nuit, le toit de notre chambre céda sous le poids d'une demi-douzaine d'hommes et d'une énorme caisse. Un dénommé Saleh s'excusa pour le dérangement, pendant que ces hommes s'enfuyaient par la fenêtre. Alors que le troll tenta de l'assommer, il lui jeta du sable, l'aveuglant. De suite après, autant de golems aux gestes d'automates firent irruptions et nous attaquèrent. Ils furent rapidement talonnés par un mage, Halef, qui les stoppa. Ce dernier opérait pour Turmis et expliqua que les fuyards étaient des hommes de Feiz et qu'ils lui avaient dérobé des bijoux familiaux. Nous nous rendîmes au modeste palais de Turmis en compagnie d'Halef. On apprit de la bouche de Turmis que lui et son frère avaient décidé de jouer une partie d'échec-dragon par correspondance pour savoir qui serait le souverain de *Sélénite* réunifiée. Mais cette partie était gardée secrète, de même que l'existence des gardes golems. Turmis avait fait venir d'un monastère, un échiquier mystique datant d'avant le châtime. Il permettrait à ce dernier de remporter la partie haut la main, mais Feiz se l'était approprié et comme notre renommée nous avait devancée, Turmis nous demanda de l'aider le récupérer.

Une petite enquête dans le palais pour savoir qui avait accès à la salle de l'échiquier, qui étaient ceux qui en avaient connaissance et on mit la main sur l'origine de la fuite : Khepen le beau-frère du maître des chiens du palais. Sa femme serait l'amante de Saleh. Grâce aux pouvoirs divinatoire, Halef découvrit le nom de la personne qui abriterait Saleh et les siens dans *Sélénite-est*.

Alors que l'on débarquait pour les arrêter, ils prirent la fuite et se mêlèrent à une procession. Une véritable course-poursuite s'ensuivit, les hommes de Saleh tombèrent un à un et quand ce dernier se vit pris au piège, il saisit une pièce de l'échiquier et la plongea dans une petite fiole d'acide qu'il avait sur lui. On l'arrêta et après interrogatoire, on apprit qu'il espionnait Turmis lorsqu'il jouait et transmettait en fonction, les coups à jouer à Feiz via l'aide d'un pigeon et celui-ci en avait profité pour mener à la partie. Turmis venait de récupérer l'échiquier mais il refusait de fonctionner tant qu'il manquait une pièce. Seul Zul, un artisan de renommée était capable de sculpter une autre pièce mais il fallut une langue de serpent (un courtisan emprisonné pour calomnie), des larmes de crocodiles (des mendiants professionnels avaient fait l'affaire) et il lui fallait aussi une branche de chêne-salamandre ? Le plus proche se trouvait au monastère de *Calen* mais les moines refusèrent que l'on touche à leur arbre sacré et Turmis voulait éviter un incident à tout prix. Il nous faudrait la dérober discrètement. Ce fut ainsi que par une nuit sans lune, nous nous introduisîmes dans le monastère pour couper une branche et à part deux ou trois moines seulement assommés tout se passa bien.

De retour à *Sélénite*, Zul tailla la pièce manquante. L'échiquier fonctionna à nouveau et Turmis remporta la partie. Devenu souverain, il voulut nous récompenser : les mages du groupe eurent accès à la bibliothèque du palais, « kaillou » se fit forger de nouvelles armes et le troll suivit un entraînement avec les meilleurs maîtres escrimeurs et joueurs d'épées...





Après de longues semaines d'entraînement, nous prîmes la décision de retourner dans nos terres natales respectives mais avant cela, nous décidâmes comme dernière action commune, d'apporter nos récits à la Grande Bibliothèque de Throal pour que nos aventures soient connues de tous. A la suite de cette ultime étape, la séparation des membres était devenue inévitable ; chacun aspirait à une nouvelle voie. C'est ainsi que rentré à Grand-Foire, le troll erra d'auberge en tavernes, attendant que d'autres riches marchands fassent appel à ses talents de mercenaires...

Epilogue :

Ainsi donc c'est en ce mois de Charassa 1509TH que le troll revenu à Grand-Foire erra de nouveau à la recherche d'un emploi et c'est au détour de la taverne de « L'Anguille Crevée » qu'il croisa la route de son vieil ami : Arg-Ganeth, l'elfe nécromancien. Après de joyeuses retrouvailles, le troll apprit que son ancien compagnon d'aventure faisait route avec un autre elfe, archer, un nain maître d'armes et deux humains : un maître des animaux et Kazim-al-Kalif un mage qu'il connaissait bien lui aussi pour avoir partagés quelques aventures ensemble. Le nécromancien fit en sorte que le troll puisse les rencontrer et lorsque les rumeurs de la formation d'un nouveau groupe de divers aventuriers expérimentés arrivèrent aux oreilles du palais royal, un sbire de « Valérius » nous fit quémander. Le sbire nommé Nathor nous proposa de cartographier une région encore inexplorée au pied des Pics du Crépuscule mais ceci est une autre histoire (voir « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 2 »)...

FIN

