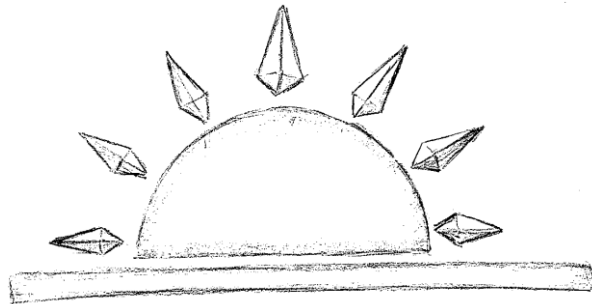


LES MEMOIRES DE LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Volume 1

(1506 TH à 1508 TH)

« L'Aube d'une Légende »



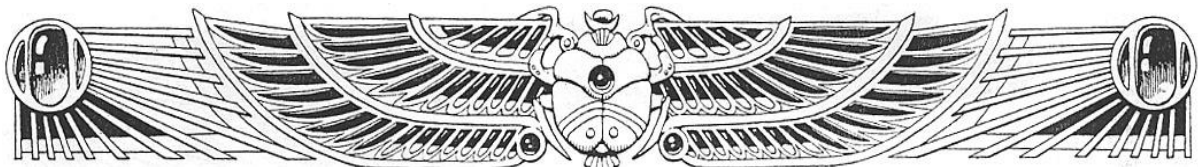
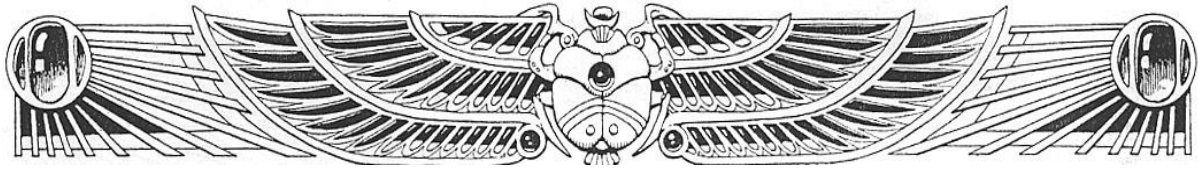


Table des Matières

| | |
|--|-----------|
| Table des Matières | 2 |
| Avant-propos | 3 |
| Aventure N°1 : Le Cimeterre de Jade | 4 |
| Aventure N°2 : Vert Crescendo | 4 |
| Aventure N°3 : Le Coffre de Daganil | 4 |
| Aventure N°4 : L'Ascendant sur « l'Ascendance » | 5 |
| Aventure N°5 : Les Brumes de la Trahison | 5 |
| Aventure N°6 : Un Réveil Matinal | 6 |
| Aventure N°7 : Pacte de Sang | 6 |
| Aventure N°8 : Un Mort Ingrat | 6 |
| Aventure N°9 : Le Plateau des Cendres | 7 |
| Aventure N°10 : Une Dette à Recouvrer | 8 |
| Aventure N°11 : Embrouilles à Bâbord | 8 |
| Aventure N°12 : Corrompue ! | 10 |
| Aventure N°13 : Espionnage à Travar | 11 |
| Aventure N°14 : Le Temple de Garlen | 12 |
| Aventure N°15 (Interlude) : La Fondation | 12 |
| Aventure N°16 : Travar Assiégée | 14 |
| Aventure N°17 : La Mer des Enfers | 15 |
| Aventure N°18 : Trame Brisée (1^{ère} partie) : Un Voyage dans l'Arrière-Pays | 16 |
| Aventure N°19 : Trame Brisée (2^{ème} partie) : Le Temple Maudit | 17 |
| Aventure N°20 : Retour à Parlainth | 21 |
| Aventure N°21 : Signes avant-coureurs | 22 |
| Aventure N°22 : La Mer Pourpre | 23 |
| Aventure N°23 (Interlude) : De retour à Throal : Préparatifs à la Guerre | 25 |
| Aventure N°24 (Solo) : Magie et Corruption à Throal | 25 |
| Aventure N°25 (Solo) : Un Ambassadeur au Bois de Sang | 26 |
| Aventure N°26 : Le Réveil de Verjigörm | 26 |





Avant-propos

Bonjour à tous, amis lecteurs !

C'est non sans une pointe d'émotion, que je finalise aujourd'hui ce recueil au nom de tous les membres de la Compagnie de l'Aube et pour la légende du domaine de Clair-Val.

Avant de poursuivre plus avant, permettez-moi de me présenter : je suis Limoriél, aussi appelé par mes pairs « Limoriél Plume-Blanche ». Je suis un ménestrel elfe et j'ai rejoint le domaine de Clair-Val en ce mois de Charassa 1510TH. Je voyage à travers Barsaive depuis de longues années maintenant et après avoir entendu parler de la libération du domaine de Clair-Val et après en avoir appris un peu plus sur les héros à l'origine de cet évènement, j'ai finalement décidé de mettre ma plume à leur service. Les passions durent me guider car mon arrivée fut accueillie chaudement et les projets n'ont pas tardé à littéralement ensevelir mon bureau fraîchement installé dans les murs du château de Roc-Val. Je suis donc instantanément devenu l'historien officiel du domaine et le rédacteur en chef des « Mémoires de la Compagnie de l'Aube » ainsi que des « Carnets d'Hugul ».

Ce volume retrace les premières aventures des adeptes qui allaient former bien plus tard « La Compagnie de l'Aube ». L'ancienneté des documents et la rareté des informations relatives à cette époque ont rendu la rédaction de ce volume assez délicate et certaines des aventures décrites ici en sont restées à un stade malheureusement inachevé.

Je souhaitais porter une précision à votre connaissance, relative à cette époque, où Samaël Morden, maître des animaux avait fait d'une belette son familier. Lors de maintes aventures elle tira nos compagnons de bien mauvais pas et devint tout naturellement la mascotte du groupe. Elle y prit place, devenant un membre à part entière. Nos amis se nommèrent alors à l'époque « La Compagnie de la Belette » en hommage à leur compagnon de fourrure.

Encore aujourd'hui, de nombreux donneurs-de-noms à travers tout Barsaive se souviennent d'eux sous ce nom là...

Au cours des premières 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 : Esdu'ril, Folk Otg'Horim, Kazim-Al-Kalif et Samaël Morden.

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

- Geebly : adepte voleur sylphelin du 2^{ème} cercle.
- Bob : adepte écumeur du ciel troll du 3^{ème} cercle.
- ???: adepte ??? ??? du 1^{er} cercle.
- Samaël Morden : adepte maître des animaux humain du 5^{ème} cercle.
- Esdu'ril : adepte archer elfe du 4^{ème} cercle.
- ???: adepte guerrier obsidien du 1^{er} cercle.
- Folk Otg'Horim : adepte maître d'armes nain du 4^{ème} cercle.
- Soa Pee : adepte éclaireur humain du 3^{ème} cercle.
- ???: adepte chasseur d'horreurs troll du 1^{er} cercle.
- Pilgrim Withecker : adepte sorcier t'skrang du 3^{ème} cercle.
- ???: adepte troubadour elfe du 1^{er} cercle.
- Racawill : adepte chasseur d'horreur elfe du 3^{er} cercle.
- Primm : adepte forgeron nain du 4^{ème} cercle.
- Kazim-Al-Kalif : adepte sorcier jubrucq-humain du 2^{ème} cercle.

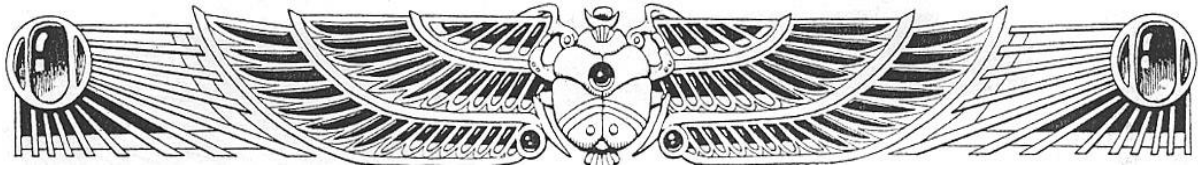
Ces mémoires ont été co-rédigées par Esdu'ril, Samaël Morden et Limoriél « Plume-Blanche ».

Ces mémoires ont été 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 » et du « Journal de bord de la Compagnie de l'Aube ».

Ces mémoires ont été relues par Esdu'ril.

Limoriél, 17^{ème} jour de Gamil 1510TH.





Aventure N°1 : Le Cimeterre de Jade

Teayu, 1506TH

Par Esdu'ril.

En cette année 1507TH je décide avec mes amis de coucher sur papier nos aventures. Je suis le seul survivant de notre première escapade et moi, Esdu'ril, vais vous conter cette histoire...

« Il me semble qu'Esdu'ril oublie de mentionner aussi comme survivant de cette aventure, Bob l'écumeur du ciel troll, même si ce dernier a été par la suite perdu de vue à plusieurs reprises... »

-Limoriél-

Alors que mon groupe de l'époque venait de se former à Grand-Foire nous entendîmes parler de fabuleux trésors enfouis dans le désert de l'ouest dans un Kaër en forme de pyramide.

Après moult combats contre divers morts-vivants, je vis briller quelque chose dans la pénombre : c'était le cimeterre de Daree'l qui ne m'a plus quitté depuis. Quelle ne fut pas notre surprise quand nous tombâmes nez à nez avec une horreur, un Vermicrâne qui plus est ! N'écouterant que notre courage, frappant de taille et d'estoc nous combattîmes le monstre.

Toutefois, notre expérience de l'époque nous fit défaut et le combat se termina par une fuite effrénée dans les sous terrains humides. J'espère un jour me venger de cette horrible créature...

Aventure N°2 : Vert Crescendo

Teayu, 1506TH

Par Esdu'ril.

Je ne pris pas part à notre seconde quête mais peu revinrent de leur voyage dans les jungles de Servos. Geebly le sylphelin décida ensuite de rentrer chez lui, fortement choqué par la disparition de nos amis, capturés par une horreur tigre à tête de bouc charbonneux et cou extensible qui ne craint pas le feu.

Sur le chemin du retour, ils rencontrèrent Samaël à qui je vais maintenant laisser la parole pour qu'il vous rapporte notre recherche du coffre de Daganil.

« Il est noter qu'après le départ de Geebly, il ne restait comme survivant de cette sanglante aventure que Bob l'écumeur du ciel troll. C'est aussi à ce moment que Folk le maître d'armes nain rejoignit le groupe... »

-Limoriél-

Aventure N°3 : Le Coffre de Daganil

Borrum, 1506TH

Par Samaël Morden.

Moi, Samaël Morden, grand maître des animaux, vais vous conter l'histoire du coffre de Daganil. Alors que nous étions attablés dans une auberge de Grand-Foire, un jeune marchand sollicita nos services pour l'accompagner dans une recherche: celle du coffre de Daganil. Il possédait une carte indiquant la localisation du Kaër où reposait cette ancienne relique qui, selon la légende, accueillait la fille de Daganil: un puissant magicien qui l'y aurait enfermée pour la protéger de l'horreur qui s'était introduite dans le Kaër.

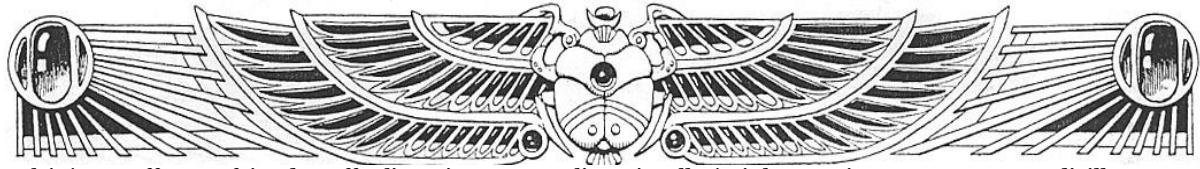
Avant cela, il nous fallut faire étudier la carte par un nécromancien.

« Son nom était Bagdûl de kratas aussi appelé Bagdûl le ténébrant. C'est aussi au cours de ce voyage vers Kratas que nos compagnons nouèrent un inattendu lien d'amitié avec le chef d'une tribu d'écorceurs orks : Thurik-faim-Noire ; lequel avait un sérieux penchant pour les concours alcoolisés... »

-Limoriél-

Puis à la suite d'un périlleux voyage, nous atteignîmes enfin le Kaër, non sans avoir été suivis par des loups des tempêtes. A la suite d'une longue recherche, nous découvrîmes le coffre. Et nous voila tous bien





embêtés, en effet que faire du coffre l'ouvrir ou ne pas l'ouvrir telle était la question que nous avons d'ailleurs posé à notre ami le nécromancien. Nous redoutions que l'horreur s'y soit introduite...

Bref on l'a ouvert, naturellement une nouvelle horreur en est sortie que nous avons « fistée » aussi sec aidés par les loups des tempêtes. Et voilà on est trop forts oui oui...

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

Doddul, 1506TH

Par Esdu'ril.

Nos aventures nous menèrent ensuite à Vivane où nous prîmes part à la résistance anti-Therane aux côtés des écumeurs du ciel troll du Pic du Crépuscule. En faisant mine d'amener un troll prisonnier aux Therans, nous nous introduisîmes dans l'Ascendance un des bateaux amiral de Kypros, Ier gouverneur de Vivane. Notre but était de nous renseigner sur les plans d'attaque de ces démons, nous avons ensuite pris la fuite à dos de griffons après avoir mis le feu au bateau.

Après avoir rejoint les rebelles nous embarquâmes dans l'une de leurs frégates volantes et nous réussîmes grâce à une tactique très intelligente (oui ! oui !) à traverser l'armada du gouverneur. Nous partîmes ensuite vers Parlainth où de nombreuses aventures nous attendaient !

Aventure N°5 : Les Brumes de la Trahison

Strassa, 1507TH

Par Esdu'ril.

« C'est en cours de route vers Parlainth qu'Esdu'ril, Folk et Samaël Morden rencontrèrent Soa Pee, un éclaireur humain et un troll chasseur d'horreur dont j'en'ai pu malheureusement retrouver le nom. Il est à noter que Bob, l'écumeur du ciel troll fut appel vers d'autres horizons... »

-Limoriél-

Sur le chemin, un village apeuré nous engagea pour le débarrasser des jéhutras qui terrorisaient la région. Après un bref combat victorieux, je pris possession de l'amulette de Dirac-Tol-Amara. Nous nous rendîmes à Port-aux-Ruines avec pour but premier de la faire expertiser par le grand mage Hiermon qui, en échange de ce service, nous demanda d'aller chercher le lierre de sang, un artefact magique puissant, se trouvant au Bois de Sang. Il nous confia pour cela un bâton nous permettant d'entrer dans le Bois sans problème. Sur la route un humain essaya à plusieurs reprises de s'emparer de celui-ci mais notre vigilance sans faille l'en empêcha.

« C'est aussi sur la route menant nos aventuriers au Bois de Sang qu'il découvrirent pour la première fois les traces d'une puissante horreur laissant derrière que ruines et cendres. Ils découvrirent une caravane marchande en feu et des corps horriblement mutilés et calcinés... »

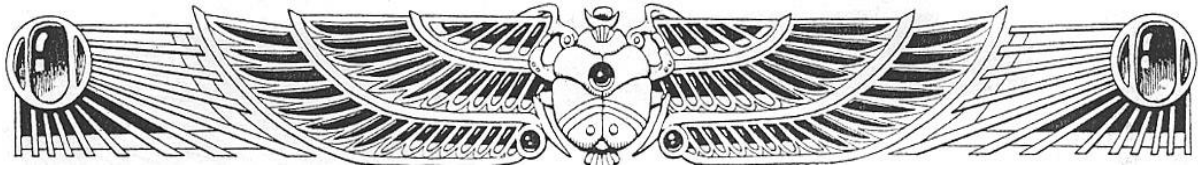
-Limoriél-

Arrivés au Bois de Sang, nous fûmes reçus à la cour de la reine après avoir été escortés par des épineux. Nous découvrîmes alors qu'un complot visant à la renverser était en train de se tramer. Nous décidâmes d'enquêter sur ce problème pour le compte de Takaris, un gardien de sang qui soupçonnait Kalouren, l'un de ses pairs. Une partie de notre équipe fut capturée par des esclavagistes Therans qui nous menèrent ainsi à la source de tous nos problèmes. Nous découvrîmes un village et un Kaër corrompu dans lequel les habitants se voyaient drainer leur énergie par une horreur : « La Brume ».

Après avoir défait ses serviteurs morts-vivants, le monstre fut vaincu, non sans mal, elle disparut comme elle était venue. Après avoir tout expliqué à Takaris, la reine nous remercia et nous confia une rose qui nous permettrait d'entrer au bois de Sang pendant un an et un jour. De retour à Port-aux-Ruines, quelle ne fut pas notre surprise, une fois chez Hiermon, de retrouver les bandits maintes fois affrontés pendant notre périple et le traite Kalouren qui ayant passé un pacte avec l'horreur, l'abritait dans son médaillon.

Un âpre combat s'ensuivit au cours duquel le mage, même blessé, nous fut d'une grande aide. C'est ainsi que s'acheva notre premier contact avec Parlainth.





Aventure N°6 : Un Réveil Matinal

Veltom, 1507TH

Par Esdu'ril.

De nombreuses disparitions avaient lieu à Port-aux-Ruines. Après avoir demandé l'accord de Torgak, chef de la ville, nous commençâmes notre enquête.

Nous avons tout d'abord repéré une des victimes potentielles et nous la suivîmes dans Parlainth. C'est à cette occasion que Samaël perdit temporairement la raison après avoir récupéré un manuel de torture maudit. Notre enquête nous mena dans un souterrain dans lequel se terraient un grand nombre de cadavéreux et de glaiseux puis arriva le combat avec la Corruptrice, une horreur, qui attirait ces pauvres gens à elle. N'oublions pas qu'avant cela nous dûmes résoudre une dure énigme en nous plongeant dans des fontaines élémentaires. Cette première bataille fut un échec cuisant et l'un d'entre nous perdit la vie : le troll chasseur d'horreurs. Après un peu de repos et une préparation draconienne, l'assaut du monstre reprit, aidés d'une nouvelle recrue : Pilgrim Withecker, un sorcier T'skrang exubérant.

Cette fois, la victoire fut totale et sans équivoque, premier succès d'une longue série dans la région. Non sans oublier la mer pourpre du souterrain de l'horreur.

Aventure N°7 : Pacte de Sang

Veltom, 1507TH

Par Esdu'ril.

Toujours à Parlainth, nous dûmes enquêter sur une nouvelle vague de disparitions. Celle-ci coïncidait avec un dessin effectué sur la carte murale de la ville.

Différentes expéditions avaient tenté de trouver la source de ce mal, sans succès. Nous décidâmes donc d'arpenter de nouveau les ruelles obscures de la ville maudite. Pour cela nous avions plusieurs indices en les témoignages des premières victimes. En particulier la t'skrang qui avait peint la carte murale et qui semblait folle et contaminée par le sang d'une horreur. L'expédition commença alors, déterminés à anéantir cette menace insidieuse. Grâce à des recoupements effectués entre les divers témoignages et les cartes de Vardeghul, nous parvînmes jusqu'à l'antre de l'horreur.

Celle-ci se matérialisa dans une maison de la ville sous la forme d'un brouillard diffus duquel sortaient des tentacules munis de pinces. Elle fut baptisée « La Brumeuse ». Après une de ses attaques, plusieurs d'entre nous se retrouvèrent dans un plan représentant leur pire peur ; pour moi, une étendue d'eau à perte de vue au-dessus de laquelle je flottais visiblement seul face au monstre. Mais rétrospectivement, il semble que nous ayons, chacun de notre côté, contribué à la perte de l'horreur, restant solides face à nos phobies. C'est aussi, au cours d'un combat qui nous sembla sans fin, que nous ajoutâmes une nouvelle créature à notre tableau de chasse.

Gloire aux Compagnons !!!

Aventure N°8 : Un Mort Ingrat

Charassa, 1507TH

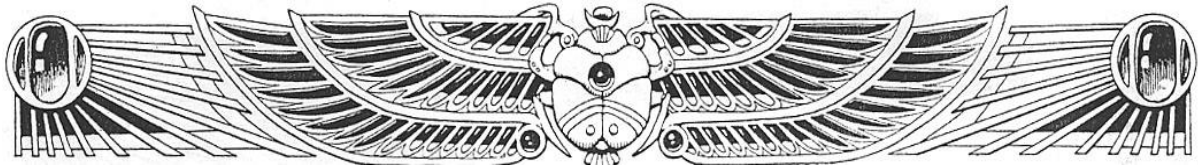
Par Esdu'ril.

Alors que nous continuions à chercher l'aventure à Parlainth, on nous expliqua qu'une fois l'an, les cadavéreux de la ville maudite entraient à Port-aux-Ruines ; ceci dans le but de créer une gigantesque foire mêlant spectacles et jeux d'argent. Torgak, toujours chef de la ville ne faillit pas à ce pacte avec la reine Deux-Fois-Née, souveraine de ces putrides cadavres animés.

Comme toujours, nous nous apprêtions au pire, même si on nous avait assuré de la bonne ambiance régnant lors de cette fête annuelle. La nuit tombée, des hordes de sans-vie envahirent la ville, qui montrant un britant dressé, qui proposant des jeux de dés. Tout se passait pour le mieux lorsqu'un problème survint...

Notre ami Folk, nain de son état, avait cru bon de démontrer son aptitude à ingurgiter de la bière et était fin saoul. Où est le problème, me diriez-vous ? J'y viens... car son ébriété avancée l'avait conduit à jouer plus qu'il ne possédait et, alors que le soleil s'apprêtait à inonder la ville de ses rayons, voici notre nain endetté jusqu'à la pointe de ses bottes. Impossible pour nous de réunir la somme astronomique qu'il devait aux cadavéreux et ainsi fut appliquée la sentence : il fut amené dans Parlainth pour y servir la reine...à jamais !





« C'est au cours de ces festivités que nos compagnons rencontrèrent un nouvel ami, un elfe troubadour dont le nom est malheureusement tombé dans l'oubli depuis... »

-Limoriél-

Après avoir pris quelques renseignements sur la partie de la ville que contrôle Deux-Fois-Née, nous partîmes, confiants de ramener notre ami sain et sauf. Trouver une ouverture pour descendre dans les profondeurs ne fut pas une mince affaire mais ce fut fait après avoir pourfendu quelques créatures du royaume des morts. Une fois dans les souterrains, la tâche devint plus ardue, la zone étant un véritable labyrinthe.

Puis la chance tourna en notre faveur : au détour d'un étroit boyau, nous surprîmes une discussion entre plusieurs cadavéreux qui espéraient renverser leur reine pour prendre sa place. Fort de cette information, nous pénétrâmes plus avant dans les profondeurs obscures...pour y être à notre tour capturés ! Là, dans une salle titanisque, la reine t'skrang morte nous toisait depuis son trône d'ossements. Elle s'adressa à nous d'une voix d'outre-tombe qui aurait glacé le sang du guerrier le plus endurci. Des centaines de cadavéreux n'attendaient qu'un mot d'elle pour fondre sur nous. Il y avait également ses molosses morts-vivants à la mâchoire grande comme deux hommes... et notre nain ! vivant mais fatigué : il servait la reine.

C'était le moment de jouer notre dernière carte en expliquant le complot. Après d'âpres pourparlers, les fautifs se révélèrent au grand « jour ». Une bataille éclata au cours de laquelle nous luttions dos à dos avec les gardes de Deux-Fois-Née contre les comploteurs. La bataille tourna à notre avantage. La reine nous accorda donc une faveur, une seule. Bien évidemment c'est sans songer à notre profit personnel que la libération de Folk fut demandée. Avant de partir, elle nous offrit également une flute qui nous aiderait si l'on soufflait dedans, elle n'en dit pas plus. Il fut alors temps de rentrer à Port-aux-Ruines fêter dignement ces retrouvailles.

« C'est donc en toute logique à l'elfe troubadour que revint la charge d'y veiller précieusement. »

-Limoriél-

Aventure N°9 : Le Plateau des Cendres

Mawag, 1507TH

Par Limoriél.

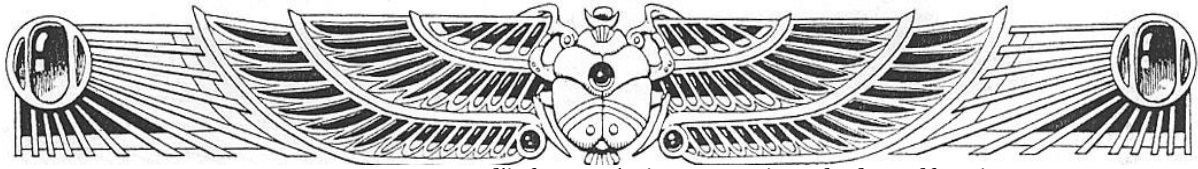
Alors que notre groupe de valeureux aventuriers était encore en train de fêter bruyamment le retour de leur compagnon Folk parmi eux à l'auberge de « La Troll Pointilleuse » à Port-Aux-Ruines, ils ouïrent une forte intéressante rumeur parlant d'un haut plateau s'élevant loin à l'est de la chaîne de montagnes de Throal où de vieilles ruines abriteraient de nombreux artefacts magiques. Ce plateau s'appelait « Le Plateau des Cendres »...Un contrat d'escorte de convoi de marchandises en poche et voila nos aventuriers en route pour ce mystérieux plateau.

Après un long trajet ennuyeux, voila nos aventuriers arrivés à destination, le château de Castelfendre niché à l'extrémité orientale du plateau où leur soif d'aventures allait bientôt être éteinte.

Invités à passer la nuitée au château, nos compagnons ne tardèrent pas à se renseigner sur les ruines. Ils apprirent qu'elles auraient fait partie d'un ancien collège de magie depuis longtemps abandonné, qu'un dragon solitaire du nom de Cuil Crueach garderait. Il décimerait également les troupeaux de moutons alentour. Un vieil ermite du nom de Hyeronius hanterait également les prés se réclamant être l'envoyé du dragon et de mystérieuses bandes de créatures sauvages terroriseraient les environs, bref tous les éléments étaient réunis pour vive une belle aventure !

Après avoir appris que le dragon (qui n'était autre qu'un dragon de Cathay très rare en Barsaive !!!) protégeait la région d'invasions incessantes des habitants abyssaux de l'espace astral, ils déjouèrent l'assaut suicidaire mené par le sire « Aquilès », capitaine de la garde de Castelfendre, qui était possédé, contre Cuil Crueach. Ils débarrassèrent ensuite la région des bandes de créatures en maraude mais le plus dur restait à venir... Afin d'empêcher les démons de pénétrer l'espace physique du plateau, Cuil Crueach était en possession d'un puissant artefact magique, un monolithe de basalte. Lorsqu'on y gravait le véritable nom d'un démon celui-ci ne pouvait plus venir sur notre plan physique. Or il manquait toujours un nom à notre dragon, celui du plus puissant de ses adversaires qui disait-on, résonnerait encore dans les dédales du labyrinthe infernal l'ayant engendré. Nos héros n'hésitèrent pas une seule seconde et foncèrent grâce à la puissante magie du dragon dans les plans abyssaux et les voila déambulant le long de couloirs oppressants. Après avoir vaincu de terribles chevaliers sanglés d'armures noires nos aventuriers sans peur entendirent enfin un écho lointain : « Aenefreth ». Il ne leur restait plus qu'à rejoindre la sortie lorsque l'un d'entre eux enhardi par leur victoire hurla de défi par trois fois le nom interdit...Alors dérangé dans son propre plan Aenefreth courroucé apparut. Notre pauvre aventurier se bâtit avec détermination permettant une fuite salutaire à ses compagnons mais il ne put malheureusement pas soutenir les assauts du démon.





« A noter que ce compagnon d'infortune était notre ami troubadour elfe qui, encore aujourd'hui, doit souffrir mille tourments éternels... »

-Esduril-

De retour in extremis à l'abri dans l'ancre de Cuil Crueach, le dragon laissa l'honneur à nos aventuriers endeuillés de graver eux-mêmes le nom sur le monolithe. Le plateau ainsi libéré des invasions, les habitants rassurés et sire Aquilès soigné nos héros pouvaient entreprendre le chemin du retour avec le sentiment d'avoir une fois de plus sauvé de nombreuses personnes contre la corruption abyssale mais néanmoins le cœur gonflé de tristesse au souvenir de leur compagnon tombé et ils jurèrent que le jour où il seraient assez puissants, ils le vengeraient !

Toutefois, nos aventuriers ne repartirent pas les mains vides, en signe de profond respect, Cuil Crueach leur offrit à chacun une de ses écailles qui leur sera à jamais, un porte bonheur infailible.

Pendant tout le chemin du retour à Port-aux-Ruines, nos compagnons ne purent expliquer un étrange goût de cendre persistant au fond de la gorge...

Aventure N°10 : Une Dette à Recouvrer

Raquas, 1507TH

Par Limoriél.

Pensant pouvoir prendre quelques repos une fois de retour à Port-aux-Ruines, nos compagnons se trompaient lourdement...En effet, ils retrouvèrent une ville au bord de la révolte. Le magasin de Torgak (toujours bourgmestre de la ville) était littéralement assiégé par une foule soutenant Archiana Smoothskin (présidente ork de l'association des Explorateurs Indépendants) et souhaitant voir le vieux troll derrière les barreaux ! Nos aventuriers tentèrent donc immédiatement d'aider leur ami Torgak et débutèrent l'enquête sur le champ.

En se rendant au meeting d'Archiana, nos compagnons virent que cette dernière était une oratrice incompétente mais étrangement la foule l'acclamait comme si elle était le sauveur de « l'oppression » que Torgak menait contre les habitants. De plus, ils constatèrent qu'Archiana brandissait un artefact magique, une sorte de petite boîte en bois qui semblait placer la foule sous son charme...Ils apprirent que cette boîte avait été découverte dans les ruines par un groupe d'aventuriers et serait en réalité un artefact magique Theran datant du châtement mais avant d'avoir pu agir certains de nos compagnons tombèrent sous le charme et commencèrent à suivre Archiana.

Une grande opération d'exploration des ruines de Parlainth fut organisée mais subitement la boîte changea de main révélant les désirs enfouis au plus profond de chacun. La situation se dégrada encore et la ville devint une vraie poudrière, nos amis ne semblaient pas arriver à endiguer ce flot de désirs et de folie auquel la population était soumise. La boîte atterrit même entre les mains d'un de nos compagnons qui se mit à avoir des désirs de grandeur et tous tombaient sous son charme, la situation était désespérée...

C'est alors qu'attirée par tant d'émotions apparut Chorrolis, la Passion du Désir et de la Possession. Elle annonça avec un rire amer que l'objet en question s'appelait « la Boîte de Tous les Désirs » et qu'elle lui appartenait document juridique à l'appui ! Elle remercia nos aventuriers pour avoir retrouvé son bien et les gratifia d'une pièce de cuivre à chacun. Puis elle disparut aussi brusquement qu'elle était apparue laissant le soin de panser les blessures de la ville à nos amis...

« C'est au cours de cette aventure que nos compagnons rencontrèrent Racawill, un elfe chasseur d'horreur. C'est à ce dernier qu'ils confièrent la garde de la flûte, cadeau de la Reine Deux-Fois-Née... »

-Limoriél-

Aventure N°11 : Embrouilles à Bâbord

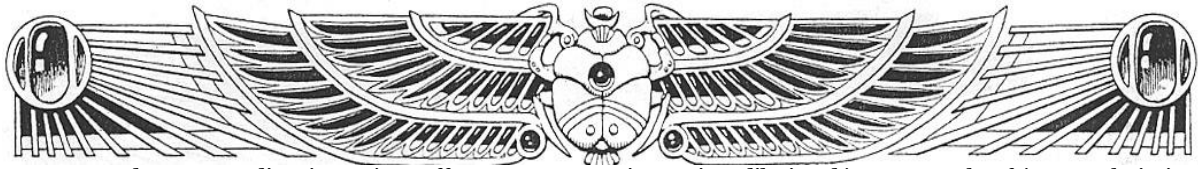
Riag, 1507TH

Par Limoriél.

Alors que nos aventuriers étaient attablés autour de quelques bonnes bières naines à la taverne de la « Troll Pointilleuse », la ville se remettait progressivement de ses derniers troubles. Ils furent subitement accostés par deux frères nains du nom de Khaven.

Les nains leurs expliquèrent qu'ils avaient découvert dans les profondeurs de Parlainth des statues multi-centenaires qui autrefois auraient dû être des présents pour le roi de Throal sauf que selon la légende elles furent





perdues avant d'avoir pu être offertes au souverain...Aujourd'hui redécouvertes, les frères souhaitaient rendre ce précieux trésor à l'actuel roi de Throal : Valurus III et devenir ainsi des héros !

Pour cela, leur plan consistait à voyager jusqu'à Throal à bord d'une kila (château fort volant) nommée « Le Pétulant ». Cette dernière appartenait à un ami, sorcier de haut talent, qui l'aurait rendue invisible grâce à un puissant sortilège. Les nains avaient entendu parler des exploits de nos compagnons et c'est pourquoi ils souhaitèrent engager des héros de leur trempe afin de protéger leur si précieuse cargaison. Pour eux, il s'agissait uniquement d'une banale mission de surveillance car ils ne voyaient vraiment pas ce qui pourrait entraver leur plan...

Mais en cours de vol, certaines découvertes semèrent dans le cœur de nos aventuriers le doute quant à la véracité des dires des frères Khaven ainsi que sur leurs réelles motivations. Tout d'abord après observation discrète des quatre statues, deux de ces dernières ressemblaient plus à l'œuvre d'un enfant qu'à une réelle œuvre d'art et les deux autres n'étaient autre que de pales copies de simulacres (créatures corrompues errant dans Parlainth) ; ici des hommes de pierre. Ensuite, nos compagnons découvrirent que la kila ne volait pas grâce à de la magie mais grâce à des cales bourrées d'esclaves et dont l'énergie vitale était soutirée de force. En plus le pilote « Caleon Perghes » semblait avoir des talents limités en terme de navigation aérienne et était un peu trop anxieux pour être tout à fait honnête. Enfin nos amis découvrirent dans les affaires personnelles des frères Khaven des parchemins de renseignements sur des courants politiques opposés à la monarchie de Valurus III (certains mentionnant même le nom de Kypros !) ainsi que des documents sur les simulacres...

Alors que notre groupe d'aventuriers était en plein débat sur la suite des actions à mener, de l'agitation se fit entendre sur le pont supérieur. Ils découvrirent avec effroi que la kila n'était plus du tout invisible et qu'elle avait été abordée par une vedette therane. Ces derniers semblaient rechercher activement cette kila qui avait été volée à l'armée therane par un trop célèbre félon de l'empire : Caleon Perghes ! Une bataille dégénéra dans la salle des statues et ces dernières s'animèrent (tout du moins les deux simulacres) et attaquèrent elles aussi les therans. Au cours du combat des esclaves s'échappèrent des cales et nos compagnons, sensibles à leur sort, les aidèrent. S'ensuivit une bataille désorganisée au cours de laquelle beaucoup de sang coula.

Finalement les therans furent repoussés, Caleon Perghes trouva la mort, les simulacres furent détruits et les frères Khaven mis hors d'état de nuire. Bref tout semblait rentrer dans l'ordre...

Lorsque soudain la kila fit une terrible embardée. Nos amis ne mirent pas longtemps à faire le point sur la situation : à l'extérieur une terrible tempête s'appêtait à s'abattre sur eux, le « pilote » était mort, les esclaves ne « nourrissaient » plus le système de lévitation de la kila et ils perdaient de façon alarmante de l'altitude ; il ne restait alors plus qu'une seule chose à faire s'accrocher le mieux possible à ce qu'il y avait de plus solide !

« Certains préférèrent même sauter à l'eau directement afin d'éviter l'impact. Choix discutable mais qui, sur le moment, me sembla la meilleure solution, il en fut de même, entre autres, pour l'ami Pilgrim. »

-Esduril-

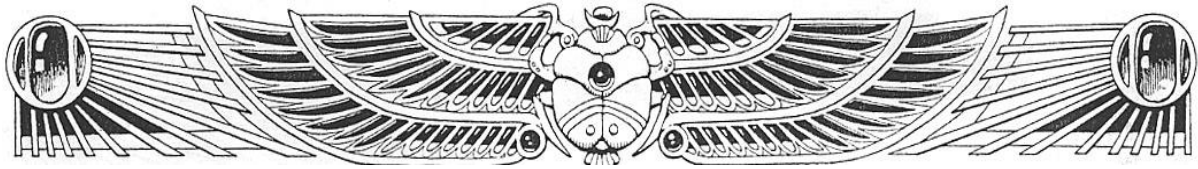
Le choc fut terrible. La kila se désagrégea complètement mais heureusement pour nos aventuriers, elle s'abîma sur une étendue d'eau ce qui limita un peu les dégâts. Néanmoins nos compagnons furent très gravement blessés à l'instar de notre ami Pilgrim qui y laissa entre autre un bout de sa queue !

« Si mes souvenirs sont bons, Samaël se blessa également à la jambe, de manière particulièrement importante. »

-Esduril-

Heureusement pour nos aventuriers, les services secrets du roi avaient eut écho des agissements des frères Khaven et pistaient leurs agissements. Nos compagnons furent donc récupérés dans un piteux état par les forces de Throal et personnellement pris en charge par les médecins du roi.





Aventure N°12 : Corrompue !

Strassa, 1508TH

Par Limoriél.

Prologue:

Alors que nos compagnons se remettaient petit à petit de leurs blessures ; cela faisait plusieurs semaines qu'ils étaient logés à Grand-Foire dans des appartements mis à leur disposition par le roi ; ils commencèrent à sentir monter en eux un irrésistible besoin d'aventures et d'actions.

« C'est au cours de ce moment de répit que Kazim-Al-Kalif se lia d'amitié avec Derrat, un sorcier humain réputé à travers tout le royaume. Ce dernier accepta de devenir son maître et Kazim lui avoua sa nature des plus étrange de par le fait qu'il n'était pas tout à fait humain. Il était un Jubrucq, le fruit de l'union entre une humaine et un être astral. Il accepta les sollicitations de Derrat et laissa les magiciens de la cours étudier son cas... »

-Limoriél-

Le hasard faisant souvent bien les choses, ils reçurent une convocation de la part du royaume de Throal. En se rendant sur les lieux du rendez-vous, ils pénétrèrent dans un riche bureau et firent la connaissance de Nathor un nain de la cour qui leur annonça qu'il serait leur contact à Throal. Nathor leur indiqua que dès qu'ils se sentiraient d'attaque, un ami à lui, un prospère marchand de soie nain de Grand-Foire se prénommant Charboyya cherchait justement un groupe de valeureux et honnêtes aventuriers afin de remplir une mission d'une importance capitale à ses yeux.

Il est inutile de dire que nos amis foncèrent directement à la boutique du marchand...

L'Aventure:

Natif d'un petit village nommé Hanto au sud du lac Vors, Charboyya expliqua à notre groupe d'aventuriers qu'il envoyait régulièrement des lettres à sa famille restée là-bas par le biais de messagers. Or, il s'avéra que le dernier groupe de messagers n'était jamais revenu. Très inquiet, Charboyya demanda à nos amis de se rendre sur les lieux et de trouver ce qu'il était advenu de la précédente équipe envoyée. De plus il demanda aussi de s'assurer que tout allait bien à Hanto pour sa famille. Il remit à nos amis de nouvelles lettres scellées à l'attention des membres de sa famille, une carte de la région et des médaillons de bois garantissant qu'ils venaient bien de sa part. Commença alors une âpre négociation entre le marchand et notre ami Folk sur les tarifs de nos compagnons comme seuls les nains savent en mener. A ce jeu-là, Folk tira son épingle du jeu, négociant une belle somme pour nos compagnons. Une fois l'argent en poche et l'équipement de voyage acheté, il était temps de se mettre en route.

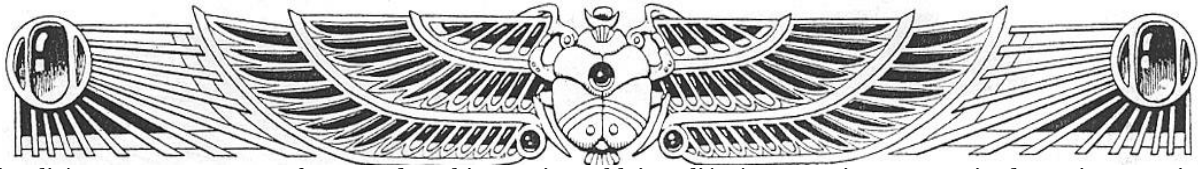
Le voyage fut long et monotone à travers les plaines centrales de Barsaive. Quelques créatures nocturnes vinrent jouer les trouble-fêtes et les écorcheurs orks ne furent jamais bien loin mais en ce qui concerne les villages traversés, l'accueil réservé aux étrangers de passage fut toujours le même : des mines crispées par la suspicion et des fourches brandies en guise de bienvenue ! L'accueil fut toujours le même jusqu'au jour où nos compagnons arrivèrent au village de « Yellowspring ».

Ils y furent très bien accueillis par le chef ork Rhamduc et même invités à y passer la nuit, étrange... Alors qu'ils allaient s'endormir, une attaque survint des habitants du village voisin que les enfants appelaient les « méchants Cherrypit ». En fait un vieux contentieux remontant à la nuit des temps opposait les deux villages ! Pilgrim montra alors des talents certains d'écoute et de diplomatie qui finalement aboutirent à l'apaisement de la situation. Nos compagnons pouvaient alors reprendre leur périple vers Hanto...

Quelques jours de voyage plus tard et voilà nos amis sous l'assaut surprise de brigands nocturnes. Après un rude combat, ils apprendront que leurs brigands étaient en fait le reste de la dernière équipe de messagers envoyée par Charboyya. Le village de Hanto était tombé sous la coupe d'une bande de membres illuminés de « La Légion du Crépuscule ». Cette organisation revendique la traque impitoyable des horreurs et de leur corruption mais se révèle le plus souvent n'être qu'un ramassis de fanatiques dangereux. Ces fanatiques auraient apparemment mis le village tout entier en quarantaine ! La situation semblait dangereusement se compliquer pour nos compagnons...

Une fois arrivé à Hanto, notre groupe d'aventuriers hésita longuement entre entrer dans le village ou rester dehors. Finalement ils se divisèrent mais l'étroite garde des mercenaires de la Légion du Crépuscule rendait les communications très délicates (sauf pour la belette de Samaël qui fit de nombreux aller-retour entre les deux groupes !). Nos compagnons parvinrent à délivrer les lettres envoyées par Charboyya aux différents destinataires et à approcher une jeune fille aux pouvoirs bien étranges. Grâce aux membres du groupe restés en dehors, ils





localisèrent une grotte renfermant des objets qui semblaient liés à une puissante magie draconique ; point d'horreur donc comme l'affirmait la Légion !

Malgré des tentatives de diversions et autres négociations stériles, nos aventuriers décidèrent d'employer la force afin de libérer le village du joug de ces illuminés. Ils se heurtèrent à une féroce opposition, le combat fit rage ; les villageois restant à une bonne distance apeurés par les puissances en jeu. Plusieurs membres de la Légion gisaient à terre et alors que nos amis pensaient la victoire acquise, Moltaa une obsidienne nécromancienne qui semblait être la dirigeante de cette troupe invoqua une horreur ! S'en était trop pour nos compagnons qui, à bout de force durent se replier et fuir face à l'atrocité qui fondait sur eux...

Cette aventure hanta longtemps nos amis car malgré la réussite de la mission confiée par Charboyya (ils avaient délivré les lettres aux différents membres de sa famille, les savaient en vie et en bonne santé malgré la mise en quarantaine du village, avaient découvert la réelle source des troubles et étaient restés en vie pour en faire le rapport à Charboyya) ils se reprochèrent toujours de n'avoir pas réussi à vaincre ces fous de La Légion du Crépuscule et à délivrer le village de Hanto de leur emprise. Ils se jurèrent alors qu'un jour ils retrouveraient cette Moltaa et lui feraient payer cher sa cruauté.

Epilogue :

Quelques jours après leur retour à Grand-Foire, nos amis furent accostés par d'étranges individus. Ces derniers leur annoncèrent qu'ils étaient en possession de puissants artefacts magiques dépassant leur entendement et appartenant à leur maître. Ce dernier justement souhaitait les récupérer. Ils furent donc « conviés » à le rencontrer.

Après plusieurs jours de marche dans les montagnes de la chaîne de Throal quelle ne fut pas la surprise de nos aventuriers quand ils se retrouvèrent face à face avec « Ailes-de-Givre » l'un des grands dragons les plus puissants de Barsaive !

Cette rencontre resta gravée à jamais dans leurs mémoires mais elle ne serait pas la dernière, comme nos héros le découvrirent plus tard...

Aventure N°13 : Espionnage à Travar

Strassa, 1508TH

Par Limoriél.

Après avoir totalement recouvrés leurs forces, il était temps pour nos valeureux aventuriers de recevoir les remerciements et les félicitations officielles du Roi Valurus III. Au cours de la fastueuse cérémonie qui suivit, nos aventuriers allèrent même, le cœur gonflé de joie et de bravoure, jusqu'à s'engager sans la moindre hésitation au côté du roi en rejoignant l'armée de Throal ! Mais le roi voyait déjà tout le potentiel que représentait ce groupe d'intrépides héros en devenant et avait déjà une mission à leur confier. Pour cela les aventuriers devraient consulter leur désormais « contact officiel » à la cour de Throal : le dénommé Nathor, un nain en âge de raison occupant le poste d'administrateur et de conseiller occasionnel à la cour du roi.

Et voici notre groupe d'adeptes à nouveau parti sur les chemins de l'aventure et de la gloire...en route pour Travar.

Nos amis furent engagés par le vieux magistrat Oléphüs Kiel qui s'alarmait de l'augmentation inexplicquée d'enlèvements la nuit tombée, en ville. La « Fondation » (grande joute sportive où le magistrat sortant se fait représenter par un groupe d'adeptes qui affronte d'autres groupes de champions représentants les postulants au titre de magistrat lors d'épreuves hautes en couleurs ; les vainqueurs permettent au magistrat qu'ils représentent d'occuper officiellement la place de « magistrat de la cité » pendant trois ans) étant prévue dans quelques jours, le magistrat craignait pour sa place ; il fallait agir vite.

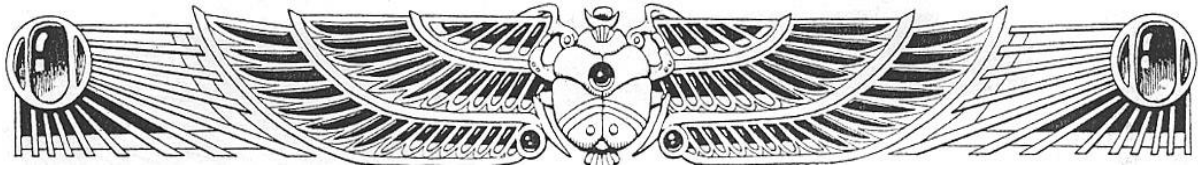
Heureusement, après une brève enquête menée de mains de maîtres, nos aventuriers arrivèrent à mettre à jour une bande organisée de brigands des quartiers mal famés. Avec l'aval du magistrat, nos compagnons mirent ces malfaiteurs hors d'état de nuire et sans grande difficulté. Le climat étant revenu à la normale Travar sembla reprendre son cours normal mais des questions restaient cependant en suspens :

Qu'était cette forme insectoïde encapuchonnée (aperçue dans les égouts) à la voix étrange et qui semblait être le commanditaire des enlèvements ?

Pourquoi et comment « Ark » le chef des brigands avait sombré dans la folie allant même jusqu'à invoquer une horreur au péril de sa vie ?

L'aventure ne semblait ne pas avoir révélé tous ses secrets...





Aventure N°14 : Le Temple de Garlen

Veltom, 1508TH

Par Limoriél.

Oléphiüs Kiel anxieux annonça à nos « chasseurs de brigands » que de nombreux cas de folie inexplicée se répandaient partout autour de Travar et notamment dans les villages de Rodulin et d'Alaek. Ces cas de folie ressemblaient fortement à celui d'Ark et le magistrat craignant que la situation ne se détériore à nouveau, demanda une nouvelle fois à nos compagnons de mener l'enquête...

Après une brève enquête dans l'arrière-pays, nos aventuriers aboutirent à un temple de Garlen tenu par des sœurs quetrices de la même passion et qui recueillait tous les Donneurs-de-Noms souffrant de troubles plus ou moins prononcés y compris les derniers cas inexplicés de folie. Nos compagnons décidèrent donc d'approfondir l'enquête dans ce temple et il visèrent juste ! Des choses bizarres semblaient se dérouler dans ce temple étrange et nos aventuriers furent soumis à de nombreux événements traumatisant, les faisant vivre un cauchemar éveillé ! Certains ne passèrent pas loin de la folie mais finalement nos compagnons découvrirent (aidés dans leurs recherches par les pensionnaires du temple et notamment « bloup », un jeune humain passant ses journées à tourner son doigt dans une marre !) que la sœur « Salmisra » une t'skrang quetrice de Chorrolis arrivée trois jours auparavant pour redresser les finances du temple, s'adonnait à d'étranges rituels. Salmisra se livrait à des expériences magiques étranges sur des pensionnaires qu'elle enfermait dans les cellules du temple pour être plus tranquille. De plus elle avait réussi à envouter les autres sœurs et à prendre leur contrôle !

Cela en était trop et nos compagnons, poussés à bout, livrèrent un terrible combat contre une Salmisra qui s'était transformée en scarabée géant aidé par un pensionnaire atrocement mutilé en une entité démoniaque et par toute une troupe de sœurs possédées...Mais grâce à leur vaillance nos aventuriers parvinrent à tuer Salmisra et ramenèrent la situation à la normale. Les sœurs furent délivrées de la domination de la quetrice corrompue et la grande prêtresse du temple fut elle aussi libérée (car elle avait été enfermée dans une sorte de « miroir de rétention » magique par Salmisra). Cette dernière remercia chaleureusement nos héros mais c'est alors qu'un étrange phénomène se produisit, car Garlen elle-même apparut à nos aventuriers et en remerciement de ce qu'ils avaient fait pour son temple, elle leur accorda sa bénédiction et ils furent soignés de toutes leurs blessures physiques mais aussi morales. Ce jour béni resta à jamais gravé dans leur mémoire...

Après cette divine rencontre, nos compagnons repartirent en direction de Travar pour faire leur rapport au magistrat mais des interrogations trottaient toujours dans leurs têtes : encore une forme insectoïde à la base de toute l'intrigue ? Et que signifiait ce mot qu'ils trouvèrent gravé à plusieurs reprises dans le temple : « Invaë » ?

Aventure N°15 (Interlude) : La Fondation

Veltom, 1508TH

Par Limoriél.

De retour à Travar, nos compagnons furent à nouveau félicités par le magistrat Oléphiüs Kiel pour avoir rapidement mené l'enquête mais ce dernier était totalement obnubilé par la Fondation qui devait se tenir dès le lendemain. En effet, c'était lui qui devait remettre son poste en jeu cette année il n'avait pas pu trouver d'aventuriers assez courageux pour relever le défi et le représenter. C'était sûr cette fois ci, Oléphiüs allait devoir laisser sa place de magistrat à un nouveau venu... C'est alors que nos braves compagnons répondirent comme un seul homme à l'appel du magistrat et décidèrent de le représenter.

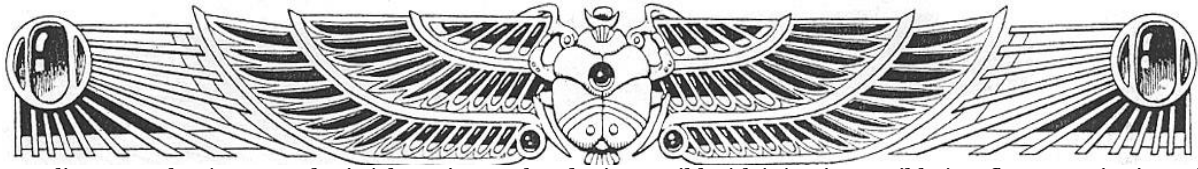
En cette année 1508TH, les prétendants les plus dangereux au poste de « Magistrat de la cité de Travar » étaient : Hartkin-Amma, une riche trollesse troubadour et exploratrice, Eliorana, une noble et riche elfe, Norin-Kot, un riche commerçant nain de la cité et T'skran-Tor, un riche t'skrang à la tête d'une compagnie de caravanes marchandes.

Tous à la Fondation !!!

Le cœur gonflé de vaillance voici nos aventuriers confrontés aux épreuves qui s'avèreront être les plus ardues auxquelles ils furent confrontés.

Tout d'abord Esdu'ril, Racawill et Folk débutèrent la compétition par le tournoi de tir à l'arc. Après des tirs de faible difficulté permettant d'éliminer nombres d'adversaires, les choses sérieuses commencèrent. Des tirs au galop, pendu la tête en bas, avec une main seulement et les dents ; les épreuves les plus folles s'enchaînèrent pour le plus grand bonheur de la foule en liesse. Très vite Esdu'ril se retrouva confronté à deux adversaires de grand talent, une elfe représentant Eliorana et un ork mystérieux représentant Hartkin-Amma. Le tournoi se





compliqua avec les épreuves de tir à la main gauche, de tir sur cible éthérée, tir sur cible à enflammer, tir visant à couper une flèche en deux, etc... Mais le tournoi de tir à l'arc parvint à son paroxysme avec l'épreuve finale dite du « tir impossible » ! Finalement Esdu'ril parvint à conserver sa troisième place plaçant Oléphüs juste derrière Hartkin Amma et Eliorana.

« Il est à noter que mon potentiel karmique était fortement affaibli, ce qui joua sans nul doute dans cette décevante troisième place. »

-Esdu'ril-

La compétition continua avec le tournoi de combat. Cette fois-ci c'est Folk l'agile maître d'arme qui allait être mis à l'épreuve mais il fut soutenu par ses amis qui participèrent aussi à ce tournoi : Samaël, Pilgrim, Esdu'ril et Primm... Le tournoi débuta par des combats relativement simples contre des créatures telles que tripleurs et autres trolls des cavernes. Puis les épreuves éliminatoires débutèrent telles que le combat aquatique, le combat dans l'obscurité et d'autres encore. Enfin Folk se retrouva dans le trio de tête avec un obsidien représentant d'Hartkin Amma et un troll représentant Norin-Kot.

Après de rudes duels livrés dans les règles de l'art de la voie du maître d'armes, Folk réussit à assurer une seconde place à Oléphüs Kiel devant le représentant de Norin-Kot mais après celui d'Hartkin-Amma, une fois de plus...

Enfin, la dernière épreuve de qualification pour la grande finale s'annonçait comme la plus spectaculaire car il s'agissait de la course à dos d'animaux ! Et naturellement l'aventurier tout désigné pour cette épreuve n'était autre que Samaël Morden le maître des animaux mais il fut soutenu et accompagné par Racawill. Samaël choisit un lézard-tonnerre comme monture. Il allait être confronté à deux orks sur thundra, un sylphelin sur crojen, un humain sur brithan et un troll sur broccha. L'épreuve consistait à faire trois tours de circuit et surtout à rester sur sa monture !

Après un départ canon de Samaël sur son lézard-tonnerre le circuit allait réserver de nombreux pièges à notre compagnon : tunnel, saut de haies, virage glacé, traversée de rivière, passage aérien sur des tapis d'air élémentaire et pour finir un virage relevé sur braises ardentes bref un circuit très exigeant !

Très vite le sylphelin prit la tête de la course avec son crojen et notre ami Samaël se retrouva talonné de près par un ork sur thundra et un humain sur brithan, bref la course battait son plein et la foule en délire faisait vibrer toute l'arène au rythme de la cavalcade effrénée qui s'y déroulait. Mais alors que le dernier tour allait toucher à sa fin, Samaël, par un habile mouvement, vint se placer juste derrière le crojen et dans un dernier effort talonna son lézard-tonnerre et le poussa jusqu'au bout de ses forces parvint à rafler la première place!

Samaël réussit donc l'exploit d'arracher la première place et qualifia ainsi Oléphüs Kiel pour la finale, devant le sylphelin représentant T'skran-Tor et l'humain représentant Hartkin-Amma.

Oléphüs Kiel allait donc être opposé à Hartkin-Amma pour la grande phase finale !

Les deux équipes d'adeptes allaient s'affronter en un match brutal sur un terrain délimité où le but était d'amener une balle dans le camp adverse pour marquer un point. Ce jeu était pratiqué depuis des siècles dans les tribus ork et était très populaire. Une fois le temps imparti écoulé, l'équipe qui totaliserait le plus de points remporterait la victoire pour son représentant !

L'équipe d'Oléphüs regroupant nos compagnons : Esdu'ril, Samaël, Pilgrim, Racawill, Folk et Primm allait être opposée à l'équipe d'Hartkin composée de : D'un sylphelin, de deux trolls, d'un elfe, d'un nain et d'un humain. Le match s'annonçait difficile.

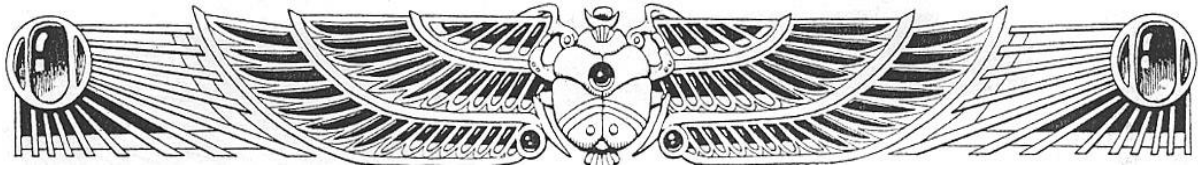
Il y eut de la bravoure, de l'audace des blessures et des coups d'éclats mais surtout de l'héroïsme et sur ce terrain-là nos compagnons furent imbattables et réussirent à remporter de justesse le match permettant ainsi au vieil Oléphüs Kiel de garder son poste de magistrat pour trois années supplémentaires...

« Je garde un formidable souvenir de cette opposition. Des belles passes, des tactes vicieux évités... je pense que ce jour-là nous étions réellement les plus forts, mentalement comme physiquement. »

-Esdu'ril-

Nos amis furent les héros de la cité de Travar, les grands champions de la Fondation 1508th de Travar et partout dans les tavernes et partout dans les auberges de la ville on revivait et on chantait leurs exploits!!!





Aventure N°16 : Travar Assiégée

Veltom, 1508TH

Par Limoriél.

Mais la liesse fut de courte durée car nos aventuriers avaient le pressentiment qu'une ombre planait toujours au-dessus de Travar et des questions restaient sans réponse... De plus, depuis quelques jours, d'étranges phénomènes (pluie noire, fleuve coulant vert et soleil paraissant briller bleu...) frappaient la cité! Après des recherches à la bibliothèque à propos du mot Invaë, nos amis furent aiguillés vers le temple de Chorrolis.

Une expédition d'infiltration au sein du grand temple de Chorrolis fut montée et après quelques énigmes résolues et passages secrets révélés, notre groupe de champions découvrit dans les souterrains de sombres secrets. L'ordre de Chorrolis avait été corrompu par les Invaës (corruption d'ancien Donneurs-de-Noms en créatures insectoïdes vouées à un culte inconnu). Nos aventuriers surprisent plusieurs milliers d'Invaës réunis, en une étrange cérémonie présidée par la forme encapuchonnée !!! (voir Aventure N°13 : Espionnage à Travar) Ils se tapirent dans l'ombre et écoutèrent... Ils apprirent que les Invaës projetaient d'assiéger et de détruire Travar dans deux semaines. De plus nos aventuriers découvrirent :

-Qu'une mission dont le but restait mystérieux allait se rendre prochainement dans la Mer des Enfers ?

-Que la secte des Invaës aurait le soutien de « La reine du Royaume Oublié » lors de la « bataille finale » ?

Ils assistèrent aussi à un rituel impie qui consistait à transformer des Donneurs-de-Nom en Invaës et trouvèrent un livre de magie nécromantique qui semblait relier le culte des Invaës à un autre culte dit de « La Grande Chasseresse », l'innommable « Verjigörm » lui-même !!! Ils apprirent aussi les légendes de « L'escalier Sans Fin » et de « la Mer des Enfers » et enfin trouvèrent une carte sur laquelle un mystérieux emplacement était indiqué.

Ils en savaient désormais assez mais il fallait agir vite. Après avoir reçu l'aide de la passion Chorrolis qui les guida à travers les dédales de souterrains, nos aventuriers s'en retournèrent à la surface non sans avoir complètement inondé les galeries des Invaës afin de les retarder le plus possible ! Mais de retour à la surface, la défense de la ville était à organiser...

Après avoir pris contact avec Oléphüs Kiel, et les différents pouvoirs de la ville, les défenses s'organisèrent et deux semaines plus tard, tout était prêt. Un matin, un étrange phénomène se produisit. A l'aube au lieu de voir l'horizon s'éclaircir progressivement et voir le soleil se lever, les gardes constatèrent au contraire que celui-ci s'obscurcissait ! Un nuage d'obscurité semblait se rapprocher de la cité à grande vitesse... ce n'était pas un nuage ordinaire mais un nuage d'Invaës qui chargeaient !!!

Tous aux Armes !!!

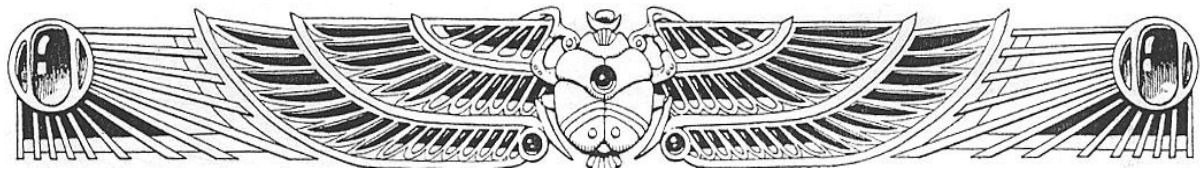
Pour sa défense, Travar disposait de quatre galères, de six drakkars, de 2000 hommes de troupe, d'un groupe d'élite de magiciens et de 150 adeptes de toutes disciplines (les participants de la Fondation).

Samaël n'écoutant que son courage s'engagea avec les troupes aériennes à bord d'une galère de combat. Folk et Primm chargèrent de front avec les troupes au sol alors qu'Esdu'ril et Racawill restèrent avec les troupes défensives sur les remparts de la ville. Quant à Pilgrim il intégra la troupe de magicien afin d'apporter un soutien aux troupes au sol.

La bataille s'engagea mal, la fureur des Invaës leur donna l'avantage et ils parvinrent à s'emparer de deux galères, le combat débutait vraiment très mal... Partout la bataille faisait rage, au sol les troupes ne parvenaient pas à faire la différence, en ville les remparts étaient assaillis de toutes parts par une marée d'insectes et certains s'envolèrent même par-dessus les défenses et semèrent le chaos en ville. C'est alors que la troupe d'adeptes entra dans la bataille repoussant sur son passage toute résistance adverse ; alors galvanisées par ce nouvel espoir, toutes les troupes au sol résonnèrent de multiples cris de guerre. Les Invaës commençaient à reculer ! Les magiciens rendaient les troupes insensibles à la peur et leurs sorts offensifs éradiquaient toute présence ennemie sur les remparts. Désormais les troupes au sol étaient supportées par les tirs soutenus des archers postés sur les remparts et dans le ciel les troupes aériennes avaient réussi à récupérer leurs deux galères et commençaient à harceler les arrières de l'armée Invaë...

Enfin après toute une journée de combats, la résistance de Travar remporta la victoire repoussant les Invaës définitivement. Nos compagnons fêtèrent dignement cette victoire avec les troupes de la ville et les magistrats et prirent un court repos fort mérité !





Aventure N°17 : La Mer des Enfers

Charassa, 1508TH

Par Limoriél.

Après des recherches menées sur sa flûte (voir Aventure N°10 : Une dette à recouvrer) Racawill parvint à comprendre que ce « cadeau » offert par la vile reine des morts-vivants, Deux-Fois-Née, n'était en fait qu'un cadeau empoisonné ! Il s'avérait que cet artefact avait été corrompu par une horreur nommée Fla-Tra-Lys et asservissait tous ceux qui entendraient sa mélodie. Racawill, après avoir maudit Deux-Fois-Née, décida de détruire l'artefact or il n'existait qu'un seul moyen pour se faire : la jeter dans la Mer des Enfers ! Aidé par le magistrat Oléphüs Kiel qui lui affréta un navire aérien jusqu'à la Mer Ecarlate et accompagné de ses fidèles compagnons, Racawill pouvait débiter sa périlleuse aventure...

Nos compagnons débarquèrent à proximité d'un village ravagé, parsemé de corps déchiétés par de nombreuses griffures et morsures. Nos amis ne reconnurent que trop bien les auteurs de ce carnage : les Invaës ! Peut-être que leur présence ici n'était pas sans coïncidence avec la mission mentionnée par le grand prêtre dans le temple de Chorrolis ? (voir Aventure N°16 : Travar assiégée). Ils poursuivirent néanmoins leur chemin et Racawill fut attiré vers un étrange temple qui semblait dédié à une obscure horreur. La progression dans les souterrains devint difficile car il fallait maintenant lutter contre la chaleur de plus en plus oppressante de la Mer des Enfers et les attaques d'étranges créatures sauvages.

Enfin débouchant sur la côte de la Mer des Enfers, nos aventuriers tombèrent dans une embuscade et furent fait prisonniers par une colonie de sylphelins de feu. Envoyés sur des navires volants, ils y furent fait esclaves afin de récolter du feu élémentaire mais un étrange îlot émergeant de la mer aiguïsa leur curiosité. Il s'agissait de « l'Îlot du Diable » sur lequel nos amis perçurent des silhouettes étranges...

Touché par des jets de flamme, le navire fut contraint d'atterrir sur l'îlot, nos compagnons parvinrent à s'éclipser discrètement et s'engouffrèrent dans une grotte où des scènes de mort étaient gravées sur les murs et une inquiétante épitaphe dominait la cavité : « **Ici s'achève le règne des mortels...** »

Poursuivant leur avancée, nos aventuriers durent se battre contre d'étranges chevaliers en armure semblant être les gardiens des lieux puis parvinrent à rejoindre les étranges silhouettes vue précédemment sur l'îlot : des Invaës ! Le combat fut terrible mais nos compagnons parvinrent à en venir à bout. Pourtant pendant le combat certains jurèrent avoir entendu comme une sorte d'écho de milliers de coups portés sur de la pierre résonnant à travers les couloirs obscurs...

La mission des Invaës réduite à néant il était temps pour nos aventuriers de repartir, ne souhaitant pas s'éterniser plus que de raison sur ce déroutant îlot...

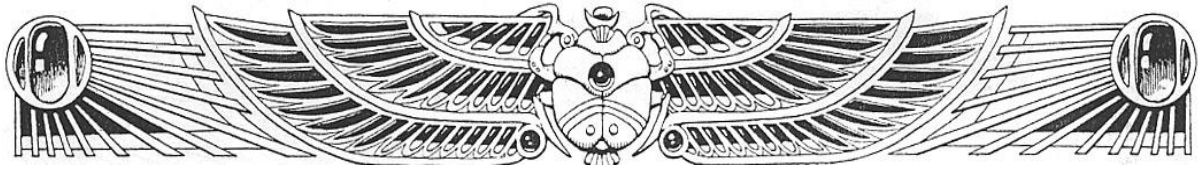
Au dehors ils découvrirent un équipage à la lutte avec des esprits de feu. Ils se frayèrent un chemin, prirent le contrôle du navire et mirent les voiles ! De retour au village des sylphelins, ils découvrirent de nouveau une scène de mort. Tous les villageois étaient morts mais ils semblaient tous se tenir la tête ou non, plutôt se boucher les oreilles ?

Soudainement apparue sans prévenir l'horreur connue sous le nom de « Fla-Tra-Lys » qui engagea le combat sans autre préambule ! L'horreur était puissante et la victoire s'avérait loin d'être certaine. Après de longues minutes de combat acharné, nos héros semblaient à bout de force et l'issue du combat s'obscurcissait encore lorsque l'horreur usa de pouvoirs impies. Alors dans un éclair de lucidité, Racawill jeta loin par-dessus bord la maudite flûte et c'est alors que Fla-Tra-Lys plongea par-dessus bord elle aussi dans un cri de déchirement en fonçant droit sur l'objet de sa convoitise...

La flûte et l'horreur disparurent du champ de vision de nos compagnons, loin au-dessous du navire, fonçant droit dans la mer de lave. On ne sut jamais si l'horreur était parvenue à attraper la flûte avant son immersion dans la lave ou si elle avait péri avec son maudit artefact dans la Mer des Enfers...En tout cas, si cette monstruosité est parvenue à rester en vie, il n'est de doute que nos amis s'en sont fait une ennemie redoutable !

Exténués, nos compagnons parvinrent à maintenir miraculeusement le « navire-épave » dans les airs jusqu'aux portes de Travar où il s'échoua sur la lande, réduit en miettes. Encore une fois nos héros se sortirent d'un mauvais pas et réussirent à déjouer les plans des infects Invaës, mais la partie ne faisait que commencer, comme ils allaient bientôt le découvrir...





Aventure N°18 : Trame Brisée (1^{ère} partie) : Un Voyage dans l'Arrière-Pays

Rua, 1508TH

Par Limoriél.

Prologue :

Alors que nos amis n'aspiraient plus qu'à prendre quelques repos bien mérité en la belle cité de Travar, après leur dernière aventure fortement mouvementée, à peine eurent-ils franchi le seuil de l'auberge où ils logeaient, que l'aubergiste se précipita sur eux afin de leur remettre une mystérieuse lettre. Un jeune humain l'avait déposée quelques jours plus tôt à leur attention...

C'était un rendez-vous. Bien évidemment nos braves aventuriers s'y rendirent non sans avoir tout de même pris au préalable une bonne nuit de sommeil et mangé quelques bonnes victuailles afin de se revigorer. Ils rencontrèrent donc un elfe sombre et mystérieux, totalement amnésique souhaitant que nos amis enquêtent à son sujet afin de retrouver son passé et qui il était. C'était pour le moins une entrée en matière fort peu habituelle mais elle éveilla la curiosité de notre groupe d'adeptes qui acceptèrent bien évidemment ce nouveau défi ! Les indices furent maigres : une amulette de bronze gravée de marques étranges, deux pièces d'orichalque avec des symboles draconiques et une vieille carte portant trois marques distinctes : l'une juste à côté de Travar et les deux autres dans la chaîne de montagne de Throal.

Cette nouvelle aventure semblait bien compliquée !

Après quelques brèves questions et recherches supplémentaires voilà que nos amis se mirent en route pour le site le plus proche...

Le Kaër perdu :

Après quelques jours de recherches dus à l'imprécision de leur carte, nos aventuriers découvrirent l'entrée d'un vieux Kaër délabré : le Kaër Varena! Après avoir franchi non sans mal (attaque d'une Krilla enragée) une tumultueuse rivière souterraine semblant être la gardienne de l'entrée, ils descendirent un vaste escalier qui se transforma sous leurs pas en un dangereux piège-toboggan! Ils découvrirent d'ailleurs d'étranges marques identiques à celles de l'amulette. Le Kaër recela nombres de pièges mais surtout un nombre de cadavéreux important. Nos amis furent littéralement harcelés tout le long de leur exploration par des hordes de morts-vivants... Ils découvrirent par la suite leur origine. Dans un des bureaux, un vieux livre racontait l'histoire du Kaër...

Avant le châtement un certain elfe nécromancien nommé « Tyrmaan » se présenta aux habitants en leur demandant l'hospitalité pour survivre au châtement à venir. Ils acceptèrent mais une fois le Kaër scellé, le dit Tyrmaan invoqua une horreur et lui offrit les habitants du Kaër, tous sans exception! Il transforma les défunts en serviteurs cadavéreux et put tranquillement pendant le reste du châtement étudier son art de la nécromancie (l'horreur ayant rallongé considérablement son espérance de vie à l'aide de sombres rituels). En témoignent ses quartiers personnels encore remplis de vieilles expériences occultes...

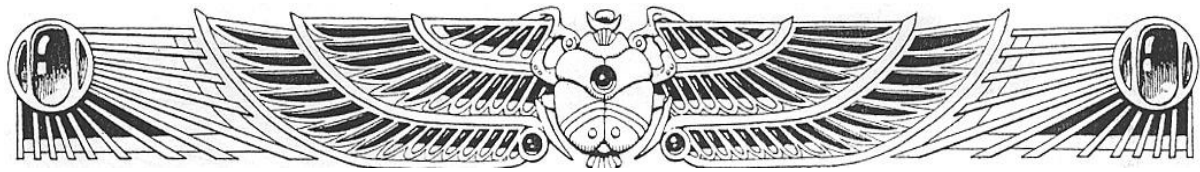
Nos amis découvrirent un cercle d'ossements qu'ils s'empressèrent de détruire mais, beaucoup plus dérangeant, ils découvrirent des cavernes entières remplies de cadavres (plusieurs centaines peut être même des milliers!) et comme semblant sentir leur présence, ces derniers s'animèrent les uns après les autres! Il était temps pour nos amis de quitter les lieux.

C'est à ce moment-là que surgit des ombres un nain étrange qui se révéla être un formidable adversaire. Il semblait maîtriser des talents d'éclaireur, de voleur, de maître des animaux et de sorcier! Aidés par quelques cadavéreux en maraude le combat fût âpre et nos valeureux compagnons ne parvinrent pas à vaincre le mystérieux nain qui se fondit dans les ombres et disparut...

Une fois de retour à l'air libre, nos amis gardèrent une sorte de malaise par rapport aux souvenirs qu'ils avaient exhumé du Kaër Varena. De plus une sorte de mauvaise prémonition les hantait au sujet de ce diabolique et énigmatique Tyrmaan : Qui était-il vraiment ? un ami des horreurs? Pourquoi entretenait-il dans ce Kaër perdu autant de cadavéreux, une armée pour ainsi dire ? Et d'où sortait ce terrible nain aux étranges capacités dont celle de se transformer en ombre ? Qui était leur employeur, cet elfe soit disant amnésique et lié d'une quelconque façon au Kaër Varena ? Il y avait aussi ces mystérieux symboles draconiques, quelle était vraiment leur part d'importance dans cette histoire ?

Inquiets, nos compagnons décidèrent de forcer le pas vers la prochaine marque inscrite sur leur carte...Throal !





Aventure N°19 : Trame Brisée (2^{ème} partie) : Le Temple Maudit

Mawag, 1508TH

Par Limoriél.

Le Voyage :

Après une brève halte à Grand-Foire (achat d'équipements divers et variés, remise à niveau des rations de voyage, récupération et autres emplettes de circonstances...) nos amis continuèrent leur route à travers les monts encore enneigés de la chaîne de Throal. Un long et périlleux voyage les attendait jusqu'à leur destination...

Après avoir croisé une bande d'écorcheurs orks (« Les Chargeurs de Terath ») qui s'avéraient être au service du royaume de Throal, nos amis sympathisèrent avec leur chef du nom de « Terath Le Contemplatif » et furent invités pour la nuit. Ils écoutèrent d'étranges rumeurs de violents orages inexplicables et de créatures très étranges rôdant dans les montagnes. Quelques jours plus tard après avoir traversé de nombreux villages abandonnés, ils débouchèrent enfin dans un village (celui-ci habité) où ils logèrent à l'auberge du « Tentacule bondissant ». Mais nos compagnons se firent agresser pendant la nuit par toute une population de mutants et durent continuer leur expédition dans les montagnes sans monture! Perdus et à bout de vivres, nos compagnons tombèrent sur un vieil ermite qui leur fournit vivres et bons conseils quant à la route à suivre :

« Vous devrez suivre la Vallée Vierge jusqu'au bout puis ensuite contourner le Pic-Sans-Nom par la Vallée de la Brume et poursuivre sur les crêtes jusqu'aux Pics Jumeaux. Enfin vous arriverez sur le Plateau Perdu au pied du Pic Maudit. Là s'arrête mon savoir »...

Les passions devaient sans aucun doute veiller sur nos compagnons pour leur accorder une rencontre salutaire comme celle-ci!

S'ensuivirent deux jours de marche à travers la Vallée Vierge qui portait bien son nom tellement la progression fut laborieuse. Ils durent supporter les piqûres d'insectes, la chaleur suffocante, les ronces et les taillis impénétrables les forçant à rebrousser chemin maintes fois, combattre des crojens et des glaiseux et tout ceci pour finir par se faire capturer par une troupe d'épineux!

Non, la vie d'aventurier n'était pas de tout repos!

Ils firent la découverte à leur grande stupéfaction d'une sorte de tribu endémique d'Elfes de Sang primaires. Pendant la nuit suivante depuis leur cage, nos amis ne purent être que les témoins impuissants d'une horrible bataille opposant les elfes à un ennemi invisible.

Néanmoins, en retombant, le corps d'un elfe vint éventrer leur cage et nos compagnons en profitèrent pour s'évader. Ils récupérèrent au passage tout leur équipement ainsi qu'un vieux grimoire et furent à travers les bois! Par la suite, en déchiffrant le grimoire (écrit en un Spérethiel archaïque) ils apprirent que les Elfes de Sang semblaient redouter une sorte « d'Esprit-de-la-Forêt » en perpétuel courroux...

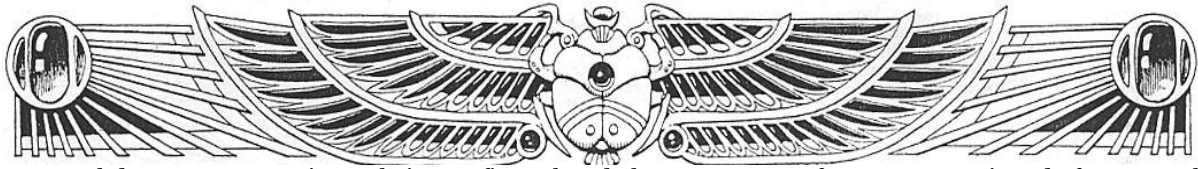
Ils poursuivirent leur route et pénétrèrent dans la Vallée de la Brume où ils découvrirent un campement avec un feu de camp datant de quelques jours seulement ainsi que de nombreux corps de nains déchiquetés par une étrange bête... Ils ne mirent pas longtemps à faire sa connaissance car ils furent attaqués la nuit suivante par une créature semblant se fondre dans son environnement et donc quasiment impossible à discerner, un ennemi « invisible »...mais grâce à leurs talents combinés ils réussirent à mettre la créature en déroute.

Ainsi nos compagnons arrivèrent au pied du Pic-Sans-Nom où ils n'eurent d'autre choix que d'escalader durant toute la journée de nombreuses parois abruptes. Ils purent admirer durant toute leur ascension d'étranges rapaces géants volant haut dans le ciel et semblant les observer. Ils gardèrent toujours leur distance et nos amis ne purent jamais les observer de plus près. Ils débouchèrent enfin dans la tanière de petits monstres poilus semblant inoffensifs mais doués de parole! Ces derniers leur proposèrent un marché : les débarrasser d'un gros prédateur et en échange ils les conduiraient de l'autre côté du pic. Le marché fut accepté, le monstre abattu alors qu'ils progressaient à travers la montagne dans de sombres couloirs et nos amis furent guidés jusqu'à un promontoire rocheux où ils dominèrent le dernier plateau noyé dans la brume menant au Pic Maudit. Le voyage semblait toucher à sa fin...

Sentant de nouveau une sorte de corruption malsaine baigner ces lieux souillés, ils souhaitèrent descendre au plus vite se mettre à l'abri dans la forêt en contrebas alors que l'orage menaçait. Ils finirent donc de descendre la crête de nuit et alors que l'orage faisait maintenant rage ils aperçurent le temps d'un éclair des géants des montagnes semblant jouer à un jeu dément en se lançant des rochers cyclopéens d'une vallée à l'autre ! Mais ce qu'ils virent cette nuit-là était-ce la réalité ou n'était-ce que le fruit de leur imagination, le climat étrange des lieux leur faisant chavirer l'esprit ? Ils ne purent jamais confirmer ni l'une ni l'autre des hypothèses...

En tout état de cause une bonne nuit de repos à l'abri des arbres leur permit de repartir du bon pied dès le lendemain. Alors qu'ils progressaient à travers les bois ils découvrirent de nouveau un campement toujours avec feu de camp mais cette fois-ci ce dernier datait de quelques heures à peine! Après une brève inspection des lieux et ne découvrant pas âme qui vive, nos aventuriers reprirent leur progression et découvrirent un village de pierre qui cette fois-ci hébergeait toute une tribu assez primitive de nains, de trolls et d'orks mutants. Soudain ils aperçurent sortant de la forêt d'ignobles formes encapuchonnées : des Invaës !!! Ils avaient enfin retrouvé leur





trace. Nul doute que nos amis touchaient enfin au but de leur voyage. Les formes emmenaient de force un ork enchaîné à travers la forêt vers ce qui semblait être un sombre destin...

Nos amis se dépêchèrent alors de pister ces infects Invaës à travers les bois pour découvrirent qu'ils s'engouffraient dans les profondeurs d'un antique temple de pierre émergeant des faitages arboricoles. Au lieu de foncer tête baissée dans un éventuel piège, nos compagnons observèrent un moment et inspectèrent les alentours du temple. Ils découvrirent les corps ou plutôt ce qu'il en restait de deux nains portant les armoiries du royaume de Throal. Les corps étaient à moitié dévorés et portaient des traces de piqûres étranges. Que faisaient des soldats du royaume de Throal ici? Encore une question à laquelle il faudrait répondre.

Le temple semblait maintenant complètement inoccupé, en effet il n'y avait aucune trace d'activité extérieure. Il était temps pour nos aventuriers d'aller inspecter les lieux d'un peu plus près...

Le Temple de l'Horreur :

La cour extérieure défoncée du temple ne présentait que deux particularités : un autel sacrificiel maculé de nombreuses flaques de sang séché, témoignage d'horribles sacrifices perpétrés ici par le passé et, le surplombant, une vaste statue représentant sans doute une machiavélique horreur mais cette dernière s'étant tellement altérée au cours des siècles que l'on ne pouvait plus y discerner le moindre signe particulier qui aurait pu permettre son identification.

Alors que nos compagnons inspectaient la statue décrépite afin d'en découvrir l'origine, surgirent soudain des dalles de pierre une multitude de serpents à crocs, serpent hautement venimeux. Malgré leurs nombreuses morsures aucun de nos amis ne succomba au poison mais ils durent battre en retraite en se précipitant à l'intérieur du temple.

Une rapide et minutieuse exploration des lieux permit à nos compagnons de découvrir une statuette en obsidienne représentant un dragon (ce qui ne fut pas sans leur rappeler celle découverte dans le village de Hanto, voir : Aventure N°12 : Corrompue !), un sombre grimoire de nécromancie ainsi qu'une nouvelle carte marquant un nouveau lieu : un haut pic de la chaîne de montagne de Throal. Ils découvrirent aussi que les membres du culte de cette société secrète étaient quasiment tous des Invaës mais ils ne parvinrent pas à trouver qu'elle horreur ils vénéraient.

En poursuivant leur exploration, ils entendirent de sombres mélodies venant du fond du temple : la salle des prières! Nos aventuriers voulaient maintenant en découdre avec cet infect ennemi et utilisèrent au mieux l'effet de surprise en surgissant au milieu de la salle des prières armés à la main et matrices de sort prêtes! Surpris, les Invaës durent reculer pour organiser leur défense mais ils ne purent endiguer l'assaut meurtrier de nos héros qui, poussés par une rage revancharde, éradiquèrent sans pitié jusqu'au dernier de leurs adversaires.

Après le combat, nos compagnons découvrirent une porte secrète menant à un nouveau cercle d'ossements qu'ils détruisirent aussitôt ainsi que son gardien mais ils ne trouvèrent pas trace de ce fameux Tyrlaan qui semblait une fois encore leur glisser entre les doigts...

Intermède :

Décidés à explorer le dernier site représenté sur leur carte, nos compagnons se mirent en route aussitôt et repartirent à travers les bois. Ils découvrirent un vieux passage dallé de pierres qui serpentait entre les arbres se dirigeant droit en direction du Pic Maudit...

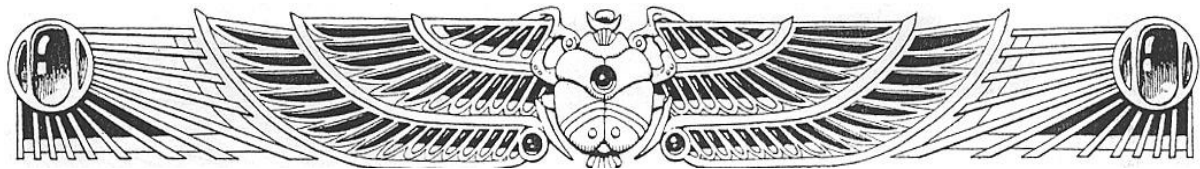
Le passage déboucha sur une vaste caverne au pied de la montagne qui elle-même amenait après quelques centaines de mètres de progression au départ d'un large escalier qui semblait dégringoler jusque dans les noires profondeurs de la montagne sous le pic.

Nos amis entamèrent donc une descente longue et monotone car l'escalier serpentait en tous sens, faisant maints et maints détours ce qui perturba grandement leur sens de l'orientation. Ils se sentaient maintenant complètement perdus, ne sachant plus où ils se trouvaient précisément sous la montagne ; ils n'étaient désormais plus sûrs que d'une seule chose : l'escalier descendait et ne semblait pas vouloir s'arrêter! Et il continua de descendre encore et toujours, si bien que le temps sembla suspendu. Nos aventuriers marchèrent jusqu'à épuisement et lorsque leurs jambes trop lourdes ne purent plus les porter, ils descendirent encore. Seules de temps à autres surgissaient des noirceurs environnantes de gigantesques statues grimaçantes semblant figées dans leurs niches de pierre depuis des âges ancestraux.

Après ce qui leur sembla être une éternité, nos compagnons arrivèrent dans une vaste grotte éclairée par des sortes de galaxies rayonnantes. Tout tourbillonnait autour d'eux et ils perdirent tout repère. Ils ne savaient plus où était le bas et où était le haut, ils se croisèrent, errant à travers la grotte, la tête en bas puis soudain plongés dans l'obscurité l'espace d'un instant et les galaxies revenaient balayer leur horizon confiné puis repartaient d'un bout à l'autre de la caverne semblant prises dans une danse païenne, lorsque surgirent de nulle part d'horribles griffons dégénérés qui fondirent sur eux tout de griffes et de crocs! Le combat fut difficile compte tenu de leur environnement des plus déroutants mais nos aventuriers parvinrent à s'en débarrasser.

La descente pouvait reprendre, mais cette fois-ci elle fut de courte durée. En effet après être passés devant la statue d'un nain dément, nos compagnons débouchèrent enfin dans un sombre tunnel semblant amener à un complexe souterrain plus vaste.





La Tanière de Tyrlaan :

Le lugubre couloir se scinda très rapidement en deux, la partie de gauche descendait dans les ténèbres alors que la partie de droite semblait remonter vers les niveaux supérieurs du complexe. Nos compagnons décidèrent alors d'explorer la partie supérieure et débouchèrent dans une suite de pièces vides et sans intérêt qui semblaient avoir rempli le rôle de cellules dans un passé lointain.

Seule une porte verrouillée magiquement attira l'attention de nos explorateurs. Après quelques minutes de combat contre le verrou, la porte céda. Dans la pièce trois sarcophages de verre trônaient sur leur piédestaux dont deux contenaient des Donneurs-de-Nom (un elfe et un humain) semblant être maintenus dans une sorte d'hibernation magique! Malgré tous leurs efforts, les sarcophages ne cédèrent point, ni ne se brisèrent. En revanche nos compagnons furent lâchement attaqués une nouvelle fois par l'étrange créature à moitié nain à moitié ombre (voir Aventure N°18 : Trâme Brisée (1^{ère} Partie) : Un Voyage dans l'Arrière-Pays) qui sortit de derrière l'une des affreuses tapisseries masquant les murs de la pièce et les attaqua par surprise. Le combat fut bref et une nouvelle fois la créature prit la fuite sous sa forme d'ombre.

Néanmoins la créature dévoila dans sa fuite le passage secret qu'elle avait emprunté à nos aventuriers. Ce passage débouchait sur un escalier en colimaçon fort peu engageant qui s'enfonçait dans les ténèbres... Craignant l'embuscade, nos amis préférèrent retourner explorer le premier couloir qu'ils avaient laissé derrière eux.

Ce dernier descendait en pente douce vers les ténèbres des niveaux inférieurs du complexe. Soudain alerté par son instinct, Samaël le maître des animaux ressentit un mauvais présage et stoppa le groupe. Il envoya sa fidèle belette explorer le couloir plus avant lorsque l'air vibra et crépita, saturé de magie et notre infortunée belette tomba raide morte terrassée par un sort de serrement de cœur. Nos amis furent très attristés par la perte de leur mascotte mais sa mort aura permis la sauvegarde du groupe.

« Cet épisode fut particulièrement douloureux pour mon ami Samaël et je m'en veux encore de l'avoir encouragé à envoyer « Rikwikwi » (car tel était son nom) vers une mort certaine. Nous pouvons au moins penser que la petite bête n'a pas souffert. »

-Esdur'il-

Le couloir ainsi piégé d'un puissant sceau de garde, nos compagnons se résignèrent à emprunter l'escalier en colimaçon...

L'escalier aboutissait dans une étrange pièce baignée d'une douce chaleur qui renfermait d'étranges œufs, eux aussi posés sur des piédestaux. Sur les œufs un limon vert nauséeux semblait s'être développé, de plus un œuf semblait manquer car un piédestal restait vide. Nos compagnons ne parvinrent pas à découvrir l'origine de ces mystérieux œufs c'est alors que notre ami Pilgrim sous l'emprise de sa dévorante curiosité commit le geste le plus grave de son existence : briser l'un des œufs au sol pour révéler son contenu! Ce dernier révéla alors...un fœtus de dragon! Nos compagnons furent troublés par cette découverte et décidèrent aussitôt de retirer le limon de tous les œufs puis n'ayant d'autre choix pour l'instant continuèrent leur progression.

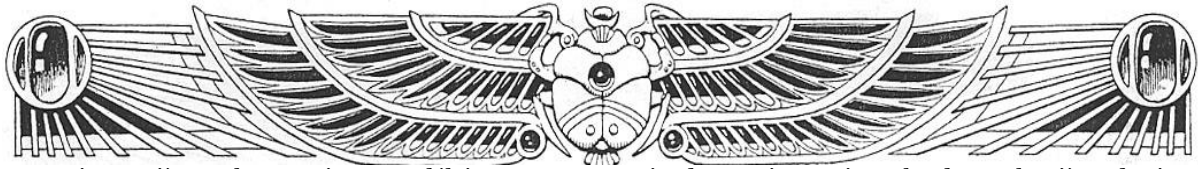
Ils arrivèrent ensuite dans une vaste salle d'expérimentation contenant un grand bassin rempli de sang noirâtre et bouillonnant. Sans doute servait-il au déroulement de quelques diaboliques expériences nécromantiques ? Mais au-dessus du bassin, quelque chose d'inhabituel attira l'attention de nos compagnons, une dalle de pierre flottait dans les airs comme en lévitation et sur laquelle était attaché un elfe sombre et famélique : leur employeur en bien mauvaise posture apparemment! Ils grimpèrent alors sur la dalle en prenant soin de ne point tomber dans la méphitique mixture juste au-dessous puis libérèrent l'elfe qui, malgré tous leurs efforts, demeurait inconscient... Ils décidèrent alors d'explorer la salle et découvrirent de nouveau un passage secret (l'antre de ce Tyrlaan se révélait être un vrai labyrinthe !) .Sans hésiter nos héros s'y engouffrèrent...

Notre groupe d'aventuriers débarqua dans une nouvelle salle d'expérimentation mais de taille beaucoup plus réduite que la précédente (environ cinq mètres carrés). Malgré sa petitesse, elle contenait elle aussi une cuve remplie de mixture sanguine en ébullition au sein de laquelle baignait un œuf de dragon (probablement l'œuf manquant!) semblant prêt à éclore mais malheureusement pour nos amis, ce n'était pas là le seul occupant de la pièce...

Un comité d'accueil semblait attendre de pieds fermes nos compagnons! En effet, en face d'eux se massaient la créature à moitié nain et à moitié ombre (qui avait dû annoncer leur intrusion!), deux sylphelins corrompus, un humain et un ork (semblant être les lieutenants de l'armée de Tyrlaan) entourés de quelques Invaës et au-dessus se dressait le diabolique Tyrlaan lui-même du haut d'un petit escalier de quelques marches à peine, dominant toute la scène. Ce dernier accueillit nos aventuriers d'un rire bref et dément puis annonça simplement : « Tuez-les! »

Alors que tous se jetaient à corps perdu dans la mêlée, la rage et l'agressivité de leurs assaillants fit reculer nos braves amis. Ils durent se replier vers la grande salle d'expérimentation, (au moins ici la place ne manquerait pas pour se battre!) mais malgré tous leurs talents, nos aventuriers avaient du mal à contenir leurs adversaires et cédèrent encore du terrain. La situation n'était pas à leur avantage... Après de longues minutes de combat acharné, nos compagnons parvinrent tout juste à rééquilibrer le combat mais c'est alors qu'une seconde vague de cadavéreux et d'Invaës entrèrent dans la mêlée les prenant à revers ; la situation était désespérée! Nos





aventuriers prièrent les passions et délaissant tout espoir de revoir un jour la douce lumière du jour, s'abandonnèrent corps et âme à la mêlée, utilisant leur talents au maximum de leur puissance...

C'est alors que résonna à travers les sombres couloirs du complexe souterrain le chant fort et clair d'un cor! Que se passait-il? Les combattants restèrent figés sur place, dans l'expectative, quand soudain surgirent dans un cri de guerre assourdissant une trentaine de nains portant armures et gonfanons aux couleurs de Throal...

« Pour Throal ! »

C'était une aide inespérée et nos aventuriers ainsi regonflés d'un nouvel espoir de victoire redoublèrent d'efforts! Les forces ainsi additionnées des nains de Throal et de nos amis renversèrent le déroulement de la bataille, ils regagnaient du terrain! Une seule ombre préoccupait encore nos compagnons, que pouvait bien manigancer Tyrlaan qui n'avait pas encore pris part au combat. Alors ils firent signe aux nains qu'ils les laissaient s'occuper du combat pendant qu'eux progresseraient jusqu'à la petite salle d'expérimentation...

Ils assistèrent alors à un spectacle cauchemardesque : surgissant de la mixture en ébullition, un Draco corrompu se mit en travers du passage menant à Tyrllaan! Il déploya ses ailes et fit balancer au-dessus de sa tête une queue qui se terminait en dard de scorpion! La vision était terrible et une aura de terreur semblait émaner de la créature...

Le combat reprit dans la soudaineté lorsque le fourbe Tyrllaan sans prévenir lança un puissant sort de nécromancie sur nos amis. La mêlée reprit donc de plus belle mais cette fois-ci nos compagnons furent opposés à un puissant Draco qui en plus semblait complètement dément et corrompu tout à l'image de son maître ; ce dernier d'ailleurs restant toujours hors de portée! Mais il est un détail important qui ne semblait pas avoir été prévu par Tyrllaan : l'éclosion toute récente du Draco ne lui avait pas permis de bénéficier de toute sa puissance et nos compagnons prenaient l'ascendant sur le draconien...

Derrière eux, dans la grande salle d'expérimentation, les cris de joie et de victoire des nains se mirent à résonner annonçant l'issue du combat. Tyrllaan comprit alors qu'il était temps de mettre son orgueil de côté et de battre en retraite non sans avoir lancé un dernier sort néfaste afin de couvrir sa retraite. Il maudit alors nos compagnons et jura qu'ils se retrouveraient très bientôt et qu'ils paieraient cher leur affront! Avec Tyrllaan parvint à s'enfuir le draco ainsi que la créature nain-ombre (qui avait d'ailleurs repris sa forme d'ombre).

Les nains se dispersèrent afin de sécuriser les lieux (au cas où quelques cadavéreux ou Invaës se cacheraient encore dans les sombres recoins du complexe) et nos amis finirent d'explorer les lieux. Ils découvrirent dans les appartements privés de Tyrllaan, un petit coffre de bois sculpté renfermant plusieurs dagues identiques semblant attendre leurs futurs propriétaires ainsi qu'un dernier cercle d'ossements (sans doute par lequel il s'était enfui avec ses sbires!) qu'ils détruisirent bien évidemment!

Le complexe maintenant complètement exploré et sécurisé, les agissements de Tyrllaan stoppés, ses expériences macabres annihilées, ses laboratoires détruits et les Invaës traqués et annihilés, il était temps pour nos amis accompagnés des nains de Throal et des trois donneurs-de-nom (qui remontèrent les œufs avec eux...) maintenant réveillés de regagner la surface. Ils dressèrent le camp pour la nuit et prirent un repos fort mérité.

Par la suite, nos compagnons apprirent que les deux elfes (dont leur employeur) et l'humain n'étaient autres que des dracos au service du grand dragon Ailes-de-Givre! Ils furent capturés par Tyrllaan et ses sbires afin d'être soumis à la mixture sanguine pour ainsi les servir aveuglément. De plus Tyrllaan avait subtilisé des œufs (sept au total) à Ailes-de-Givre (à l'annonce de cette nouvelle, notre bon Pilgrim Withecker se sentit défaillir!) afin d'en faire d'horribles monstres corrompus comme celui à qui ils avaient eu affaire dans les souterrains!

Enfin, le dernier site mentionné sur la seconde carte trouvée dans le temple de l'horreur par nos aventuriers n'était autre que l'ancre d'Ailes-de-Givre lui-même!

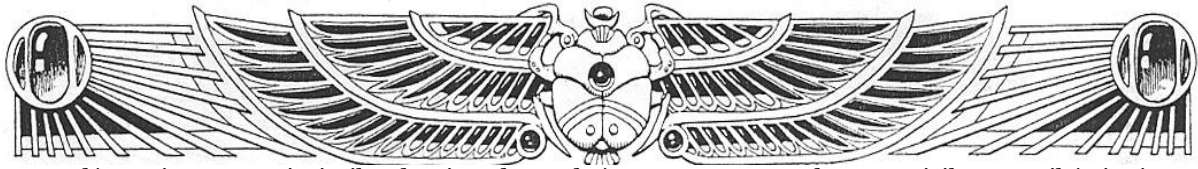
Nos amis n'avaient pas encore les réponses à toutes leurs questions mais les dracos leur assurèrent qu'ils auraient d'avantage d'informations en présence de leur maître et furent réquisitionnés par les dracos pour les aider à rapporter les œufs à Ailes-de-Givre. Le voyage du retour pouvait commencer...

Epilogue :

Quelques jours plus tard, juste avant d'atteindre les portes du royaume de Throal, nos compagnons accompagnés des dracos se séparèrent des nains et poursuivirent leur voyage de nouveau à travers les montagnes vers l'ancre d'Ailes-de-Givre.

Encore quelques jours de marche et ils se retrouvèrent pour la seconde fois en face de l'impressionnant grand dragon! Nos amis lui remirent l'amulette, les pièces d'orichalque ainsi que la statuette d'obsidienne (dérochée par Tyrllaan, c'était en fait la même qu'ils avaient déjà par le passé ramené au dragon, voir Aventure N°12 : Corrompue !) qu'ils avaient découvert dans le temple et lui racontèrent les événements qu'ils avaient vécu. Ailes-de-Givre les récompensa comme il se devait et remarquant les dagues qui pendaient à leurs côtés, il leur dit qu'ils avaient là des objets à l'aura très puissante. Puis il leur apprit qu'il luttait depuis toujours contre une organisation secrète s'appelant « Le Culte de la Grande Chasseresse » et qui adorait « Verjigörm » une horreur à la puissance divine et qui avait juré au commencement des temps d'éradiquer tous les grands dragons en commençant par ceux de Barsaïve. Le dirigeant de cette organisation n'était autre bien sûr que Tyrllaan un elfe nécromancien multi-centenaires. Outre le fait d'adorer « Verjigörm » il cachait quelque chose d'autre qu'il n'avait





pas pu découvrir encore. Ainsi Ailes-de-Givre demanda à nos compagnons de rester vigilants car il était sûr que Tyrllaan n'avait pas encore joué sa dernière carte.

Ensuite Ailes-de-Givre remercia nos héros pour avoir libéré et ramené ses dracos et par-dessus tout, ses œufs qu'il chérissait tant! Par contre il découvrit le terrible secret de Pilgrim grâce à sa magie divinatoire et annonça qu'il ne pouvait fermer les yeux sur le terrible acte qu'il avait commis! Bien qu'il fut magnanime en acceptant de lui épargner la vie (à la vue des services rendus) il condamna le pauvre Pilgrim Withecker à devoir nettoyer et s'occuper de tous ses œufs et des futurs qu'il aurait à garder jusqu'à la fin de sa vie. Ceci était parole de dragon et il en fut donc ainsi...

Une fois rentrés dans leurs appartements de Grand Foire, nos amis passèrent quelques semaines partagés entre la joie d'avoir accompli de hauts faits et d'être revenus vivant et la tristesse d'avoir à jamais perdu un compagnon.

Puis ils furent mandés par Valurus III à Throal où ils furent accueillis en héros et chaleureusement remerciés par le souverain ainsi que par les dirigeants de l'armée ; Valurus renouvelant toute sa confiance et son soutien à nos héros!

Aventure N°20 : Retour à Parlainth

Gamil, 1508TH

Par Limoriél.

Après plusieurs semaines de répit et de repos nos compagnons reçurent une lettre abimée de la part de Torgak, le bourgmestre de Port-aux-Ruines.

« Mes très chers amis, à la suite d'événements inexplicables, Port-aux-Ruines est devenu une véritable poudrière, ne pouvant vous en dire plus, j'espère pouvoir compter une fois de plus sur vous pour me venir en aide. Que les passions vous protègent, Torgak... ».

Nos amis n'hésitèrent pas une seconde et se précipitèrent à brides abattues vers l'antique cité de Parlainth.

Après un long et pénible voyage, nos compagnons ne purent s'empêcher une fois sur place d'aller saluer leur vieil ami le mage Hiermon.

Chez lui, ils firent la connaissance d'un étrange humain famélique et basané couvert de tatouages et à l'accent inhabituel qui semblait pratiquer les arcanes de la sorcellerie avec talent et recherchait tout comme eux l'aventure. Était-ce un signe des passions ou le fruit du hasard? Nos amis venaient à peine de perdre un sorcier qu'ils en rencontraient un nouveau! Il fut donc immédiatement intégré au groupe, il s'appelait « Kazim-al-Kalif » et venait d'une lointaine contrée nommée Marac qui elle aussi était sous le joug méphitique des Therans! (A la mention des Therans, Kazim semblait très véhément et ne manqua pas de distribuer à cette occasion à tous nos amis de nombreux badges arborant le slogan : « Libérez Marac! ») ; ce personnage haut en couleur ne manqua pas de surprendre et d'aiguiser la curiosité de nos compagnons.

*« Il est à noter que l'intégration de ce nouveau compagnon fut fortement facilitée par Hiermon.
En effet, suite à nos aventures passées, notre confiance en le vieux mage était entière. »*

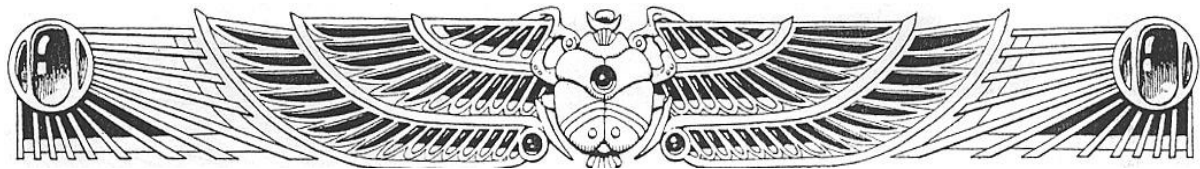
-Esdur'il-

Mais pour l'heure il était temps d'aller voir Torgak... Ce dernier parut très soulagé de voir nos aventuriers débarquer et ne perdit pas une minute pour leur expliquer la situation : « les morts de peuvent plus mourir, ils partent dans les catacombes est de Parlainth, « Deux-fois-Née » la reine des morts-vivants ne communique plus et tous les émissaires que j'ai envoyé ont disparu... » Nos amis décidèrent donc d'enquêter mais un nouvel événement survint : Hiermon avait disparu, kidnappé!?

Sans plus attendre, ils se mirent en route pour les catacombes est mais toutes les entrées étaient gardées et farouchement défendues! Ils durent rebrousser chemin, mais Torgak leur annonça que Vardeghul connaissait un passage secret pour pénétrer les catacombes. Une fois dans les catacombes, nos compagnons progressèrent à pas de loup mais finirent par tomber dans un horrible piège magique qui les immobilisa complètement. Alors retentit un rire dément et apparut Tyrllaan! « Je vous attendais » annonça-t-il simplement. Nos amis furent attachés à des croix de bois dans une salle circulaire apparemment en vue d'un sacrifice à venir et de nombreux cadavéreux s'attroupaient autour d'un puits entouré d'ossements. Tyrllaan, sûr de sa victoire, exposa à nos amis son plan machiavélique : « Je voulais tout d'abord faire tomber la cité de Travar en levant une armée d'Invaës, mais vous m'en avez empêché. Puis dans un élan désespéré vous êtes venus détruire mes laboratoires et mes expériences croyant que cela aller me stopper! Je me suis donc rapproché de « Deux-fois-Née » et en unissant nos forces nous feront tomber Port-aux-Ruines, ensuite se sera au tour de Throal et de Barsaive et puis les Therans et enfin le monde entier! Grâce aux morts-vivants, grâce aux Invaës et grâce à mon maître tout puissant Verjigörm! »

C'est alors qu'au sommet de son exultation, apparut soudainement dans la pièce un énorme ver qui avait surgit du puits central. Semblant ne plus être sous contrôle, la panique s'empara de tous lorsque ce dernier





commença à dévorer tout ce qui passait à portée! C'est à ce moment que nos compagnons en profitèrent pour se défaire de leurs liens et se frayer un passage à travers cadavéreux et autres morts-vivants paniqués.

Dans leur fuite, nos amis trouvèrent la cellule de Hiermon et le libèrent tout naturellement. Libres et Hiermon sain et sauf (mais semblant tout de même anormalement fatigué), il était grand temps pour nos compagnons de regagner Port-aux-Ruines et d'avertir Torgak de ce qui se tramait dans les profondeurs des catacombes.

Aventure N°21 : Signes avant-coureurs

Gamil, 1508TH

Par Limoriél.

Sur le chemin du retour à Port-aux-Ruines, Hiermon semblait avoir contracté un mal mystérieux et grandissant. Arrivé en ville, il apparut très affaibli. Nos amis le raccompagnèrent chez lui et lui envoyèrent une guérisseuse qui s'en occupa immédiatement. Puis ils allèrent alerter Torgak comme prévu sur ce qu'ils avaient découvert dans les catacombes. Enfin, ils rentrèrent à l'auberge de « La Troll Pointilleuse », afin de se reposer et de profiter d'un sommeil réparateur. Mais cette nuit-là nos amis firent de biens étranges rêves...

Kazim rêva d'un mur se fissurant, Esdu'ril fut dérangé dans ses rêves par un Tyrlaan souriant, Racawill vit d'étranges créatures pourpres, Primm eut la vision d'une énorme bataille entre deux armées, Samaël rêva de cadavéreux et d'un vieillard qui se mourait et enfin Folk eut des visions d'une lointaine cité sombre et aux nombreuses choses inexplicables.

Cette nuit ne leur apporta pas la paix de l'âme et le lendemain, la ville tomba dans la peur. Toute la population pensait qu'une horreur incroyablement puissante se cachait derrière les rumeurs d'invasion imminente et menaçait Port-aux-Ruines (voir : Aventure N°20 : Retour à Parlainth). Nos amis furent sollicités de toutes parts et passèrent une journée éreintante. Le soir, de retour à l'auberge, un messenger envoyé par Hiermon leur demandait de venir le rencontrer chez lui dès le lendemain à la première heure, il avait d'importantes informations à leur communiquer. Nos amis montèrent donc dans leurs chambres afin de récupérer au maximum, craignant de devoir affronter dès le lendemain encore une rude journée.

Avant que l'aube ne se soit levée nos amis furent tirés de leur sommeil par des bruits de combat et l'appel de cors résonnant dans les rues de la ville. La garde semblait aux prises avec des cadavéreux relativement bien armés et préparés. Ils s'équipèrent en hâte et se jetèrent dans la mêlée. Le quartier est de Port-aux-Ruines avait succombé aux assauts des morts-vivants et Torgak était en train de faire ériger une palissade de fortune! Le combat dura toute la journée mais, la nuit venue, alors que nos amis luttèrent avec acharnement, le quartier nord était lui aussi en train de tomber sous l'assaut de spectres noirs.

Torgak alors occupé à barricader son échoppe, demanda à nos aventuriers de partir en reconnaissance dans les quartiers est afin d'espionner l'adversaire. Il leur indiqua un passage souterrain leur permettant de passer sans se faire remarquer. Nos amis apprirent d'un groupe de cadavéreux que leur reine était en train de lever une armée de morts-vivants pendant que Tyrlaan levait sa propre armée. Ces deux armées devaient se retrouver dans un lieu précis de Barsaive mais ils ne purent le découvrir. Nos aventuriers apprirent aussi que leurs ennemis disposaient d'une « arme secrète » et que l'attaque finale contre Ports-aux-Ruines allait bientôt être donnée! Il était temps d'aller prévenir Torgak sur le champ!

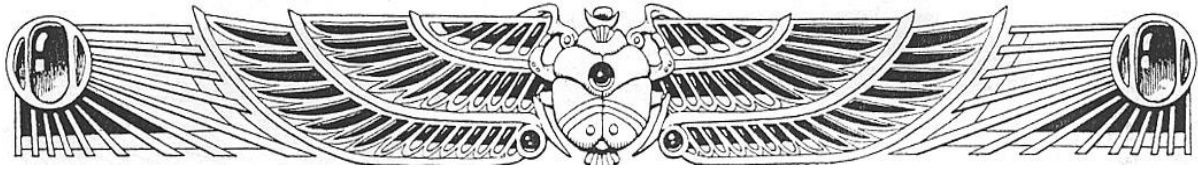
La ville pliait de tous côtés sous les assauts des morts-vivants et alors que nos compagnons trouvaient leur ami Torgak pour l'alerter, Charcoalgrin, le dragon de Parlainth, passa en rase-motte au-dessus de leurs têtes et quelques secondes plus tard, les quartiers sud tombaient aux mains des flammes de l'immonde créature. Voici donc quelle était « l'arme secrète » de Deux-fois-Née! Contre la reine maudite et Charcoalgrin réunie, nos amis ne pouvaient plus rien ; maintenant il s'agissait d'organiser l'évacuation de la ville et la protection de la population. Nos amis, à bout de force s'accordèrent juste une petite heure de sommeil dans l'échoppe de Torgak afin de récupérer un petit peu avant de reprendre le combat.

Toc toc! Un garçonnet entra dans leur chambre douillette à l'auberge de la Troll Pointilleuse : « Maître Hiermon vous attend ». Ils se réveillèrent, la ville était calme et l'aube ne s'était pas encore levée sur une Port-aux-Ruines indemne! Tout ceci n'avait-il été qu'un cauchemar? Une vision du futur? Une prémonition? Nos amis restèrent secoués et la tête étrangement légère tout le restant de la journée.

Hiermon, très affaibli leur avoua qu'il avait fait un rêve dérangeant cette même nuit. Il semblait très troublé lui aussi. Il avait rêvé de la Mer Pourpre (voir : Aventure N°6 : Un réveil Matinal) et que cette dernière était la solution. C'était un signe, peut-être des Passions? Nos amis sentirent que son rêve ne s'était pas uniquement borné à cette étrange mer mais Hiermon ne souhaitait pas discuter d'avantage de ses visions et demanda du repos.

C'est dans un état second et sans savoir à quoi s'attendre que nos amis se dirigèrent vers La Mer Pourpre.





Aventure N°22 : La Mer Pourpre

Gamil, 1508TH

Par Limoriél.

Un soleil vert planait haut au-dessus de notre groupe d'aventuriers maintenant isolé sur une île déserte perdue au milieu d'une mer pourpre sans horizon et nimbée d'une brume rosâtre permanente.

« Pour ceux qui n'auraient pas suivi, nous avions par le passé écumé le quartier sud pour y pourfendre une horreur, perdant dans l'opération un de nos compagnons de l'époque. A cette occasion, nous découvrîmes l'entrée d'un passage menant à la Mer pourpre. »

-Esduril-

La chute avait été sans fin depuis cette salle des souterrains sud de Parlainth jusque dans cet océan nauséeux...

Soudain des créatures pourpres jaillirent de l'eau et se jetèrent sur nos compagnons. Le combat fut bref mais il suffit à rendre nos amis des plus nerveux. Puis, comme par enchantement, un navire pointa le bout de son gréement à l'horizon. Alors que doucement, le navire arrivait à portée de voix, seul le capitaine était visible. Un gaillard roux et semblant être aveugle! « Quelle destinée voulez-vous connaître? » héla-t-il. Nos amis avaient apparemment le choix entre quatre portes, une derrière chaque point cardinal. Ils s'engouffrèrent derrière la première, au nord.

Ils se réveillèrent sur le sol froid et humide d'une sorte d'entrepôt clandestin. A peine eurent-ils le temps de reprendre leurs esprits qu'un étranger les accosta : « Suivez-moi je suis votre guide ici et j'ai un message de la plus haute importance pour vous de la part de Hiermon! » L'individu leur expliqua tout d'abord quelle était leur situation.

En pénétrant dans la dimension de La Mer Pourpre, le temps ne s'était plus écoulé de la même façon. Ce qui avait semblé être une poignée d'heures pour nos aventuriers avait été en réalité pour tous ceux extérieurs à cette dimension, une poignée de millénaires! Nos amis furent abasourdis par la nouvelle mais leur orateur continuait, l'air de rien. Maître Hiermon avait fait cette découverte lui aussi, ne vous voyant point revenir. Il a alors décidé de former une caste secrète d'individus chargés de surveiller votre retour dans notre dimension (ce que vous avez fait en franchissant l'une des portes cardinales). Pendant votre absence il s'est passé de tragiques événements. Je ne vous citerai que les plus importants vous concernant. Après votre disparition, Tyrllaan avec l'aide de la Reine Deux-Fois-Née ont renversé Port-aux-Ruines puis très vite le royaume de Throal grâce à leurs armées combinées de cadavéreux et d'Invaés. Ils ont ensuite fait tomber la province de Barsaive toute entière. La guerre pour la province a duré deux cents ans. Par la suite ils ont pactisé avec Thera pour gagner du temps car ils n'étaient pas encore de taille pour les vaincre. Puis il y eut « Le Chaos » : l'invocation de Verjigörm qui a ravagé toute la surface du monde excepté Barsaive qui fut la récompense du maître à son élève. Ainsi Tyrllaan dirige maintenant le royaume supérieur de Barsaive avec ses Invaés et Deux-Fois-Née le royaume souterrain où règnent en maître les cadavéreux et autres morts-vivants. Tyrllaan s'occupe de contrebande d'armes, de drogues, etc... quant à Deux-Fois-Née, elle s'occupe d'un énorme trafic de corps afin d'alimenter Tyrllaan pour ses expériences nécromantiques...

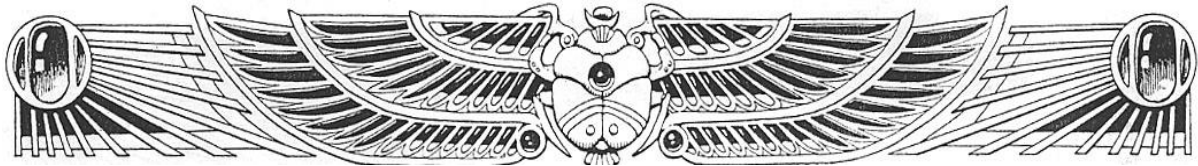
Nos amis furent tellement atterrés et attristés d'apprendre ce que leur monde était devenu qu'ils durent s'asseoir par terre, car leur jambes flageolantes ne les portaient plus. Pendant qu'ils reprenaient leurs esprits, leur guide leur expliqua le monde qui les entourait avec nombres de mots barbares qu'ils ne comprenaient pas comme cyberware, implants cybernétiques, cyber-médecine, phaser, analyseur moléculaire, etc...

Puis il leur expliqua le fonctionnement de leur nouveau matériel et les entraîna à leur maniement afin de mettre toutes les chances de leur côté pour mener à bien cette mission. Voilà ce qu'il savait, « Hiermon vous transmet le message suivant : vous êtes arrivés ici pour entendre ou voir quelque chose de crucial qui pourra vraisemblablement changer l'ordre du monde actuel mais surtout ne vous mesurez en aucun cas directement à Tyrllaan. Il est devenu bien trop puissant pour vous, une sorte de demi-dieu, bonne chance mes amis. »

Bardés de matériel de haute technologie, nos amis furent aiguillés vers le « Grand Temple de Verjigörm » à l'intérieur duquel ils devraient trouver leur chemin, l'infiltration pouvait commencer.

Nos amis durent déjouer des clôtures pourvues de détecteurs sensoriels, des patrouilles de chiens bioniques, des caméras infrarouge à balayage, des salles piégées et de puissantes illusions. Ils durent combattre des Invaés, des « deckers de combat », lutter contre une méta-manticore pour enfin arriver dans les souterrains du temple.





Là, ils découvrirent tout d'abord les laboratoires et les salles d'expérimentations privées de Tyrllaan. Ils se firent attaquer par des golems et des cadavéreux de combat dont à leur grande surprise Torgak lui-même! Il avait été transformé en cadavéreux par Tyrllaan et était devenu complètement fou suite à son immortalité forcée. Cette rencontre leur fit froid dans le dos et ils se jurèrent qu'un jour ils se débarrasseraient de ce terrible Tyrllaan une bonne fois pour toute! Puis ils arrivèrent dans une étrange pièce pourvue uniquement en son centre d'un trou béant autour duquel de la bave était visible. Étrangement, Kazim fut attiré par une soudaine curiosité dévorante et dû faire un effort considérable sur lui-même afin de ne pas aller voir l'origine de cette bave.

« Je me souviens très nettement de l'attrance malsaine de Kazim pour ce trou infâme. Je ne m'explique pas cette tendance, peut-être la résurgence d'un événement passé dont notre ami n'a jamais voulu nous parler. Toujours est-il que ce fut une bonne chose qu'il ne chercha pas à s'en approcher. »

-Esdu'ril-

Nos amis arrivèrent enfin dans la bibliothèque occulte personnelle de Tyrllaan. Là ils découvrirent un vieux volume poussiéreux relatant toute la chute de Ports-aux-Ruines. Il y était décrit comment la ville avait pu être prise : des faiblesses dans le mur nord de la ville avait permis l'entrée des troupes de morts-vivants dans les quartiers nord et un sort lancé par Tyrllaan avait permis de fouiller l'esprit de Torgak et d'y découvrir les emplacements précis des passages secrets souterrains ce qui avait permis à l'époque une infiltration des troupes en profondeur dans la ville. Nos amis tenaient leurs informations pour contrer Tyrllaan!

Soudain il y eut un flash retentissant et nos compagnons se retrouvèrent instantanément sur l'île déserte au milieu de la mer pourpre. De nouveau, des créatures pourpres surgirent des eaux mais cette fois-ci, elles ouvrirent une sorte de passage qui conduisit nos compagnons vers le maître des lieux loin sous la surface. Ils arrivèrent en face d'une énorme masse gélatineuse pourpre pourvue de tentacules cyclopéens s'étendant en arc de cercle au-dessus d'elle. La chose s'animait de couleurs indescriptibles et s'adressa à eux en un langage qu'ils parvenaient étrangement à comprendre : « Il est rare de voir des étrangers en mon domaine et encore plus rare de les voir survivre aux Portes du Destin ! J'en déduis donc que vous devez posséder un certain pouvoir dans votre monde. Aussi je pense être en droit de vous demander une sorte de « service » disons en échange du droit de passage en mon domaine, qu'en pensez-vous? » trop incrédules face à cette rencontre onirique, nos amis acquiescèrent bouche bée... « Bien, il semble exister dans votre monde d'étranges créatures issues d'un plan parallèle tout comme le mien que vous appelez « Espace Astral » ; je veux que vous me rameniez l'une de ces créatures. En échange je vous montrerai quelle porte vous ramènera chez vous à votre époque. »

Alors nos amis furent projetés vers Parlainth mais à une époque dont ils ignoraient tout. Là ils errèrent un long moment mais finirent par découvrir une horreur. Ils luttèrent avec acharnement et réussirent à replonger avec elle dans la dimension de La Mer Pourpre. Le marché honoré, nos compagnons, las, purent franchir la Porte du Destin du sud et de nouveau furent projetés vers Parlainth mais, cette fois-ci, à la bonne époque.

Ils se précipitèrent alors à Port-aux-Ruines et avertirent aussitôt Torgak. Les murs nord furent sur le champ consolidés et renforcés et nos compagnons firent escorter Torgak loin au sud de la ville pendant quelques jours afin d'empêcher Tyrllaan de pouvoir fouiller son esprit. Ainsi, l'assaut des morts-vivants venu, les cadavéreux purent être repoussés vague après vague et la ville sauvée.

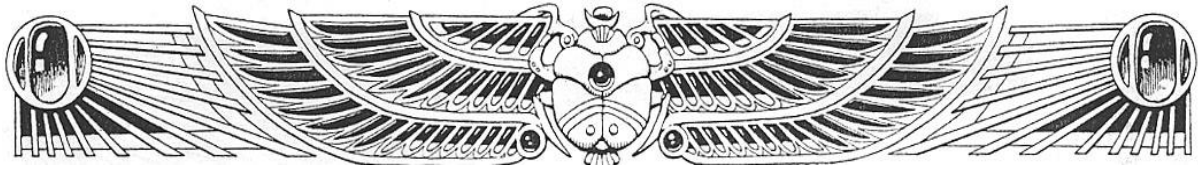
Aussitôt l'assaut repoussé, nos amis envoyèrent une lettre d'alerte à l'attention du roi Valurus III de la belle écriture de Samaël et signée par ce dernier ainsi que par sa belette en gage de véracité sur son origine.

« Je pense que Limoriél veut parler de la patte empaillée de la belette car à cette époque, le pauvre Rikwikwi avait déjà succombé, que les Passions veillent sur sa petite âme. »

-Esdu'ril-

Par la suite ayant sauvé toute la ville du joug des morts-vivants, ils furent élevés au rang de héros par toute la population mais les réjouissances furent de courte durée car au matin suivant ils partirent à brides abattues vers le royaume de Throal afin de s'entretenir avec le roi du conflit à venir.





Aventure N°23 (Interlude) : De retour à Throal : Préparatifs à la Guerre

Raquas, 1508TH

Par Limoriél.

Arrivés à Throal, nos amis demandèrent audience auprès du roi en toute urgence! Valurus III les reçut donc avide des nouvelles importantes qu'ils avaient à lui transmettre. L'entrevue se prolongea jusque tard dans la nuit et nos compagnons, après avoir raconté tout ce qu'ils avaient appris, laissèrent un roi anxieux et amer. Cette nuit-là, le roi convoqua un conseil exceptionnel.

Dès le lendemain matin, nos amis furent demandés sur le champ à la cour royale. Le souverain comptait une fois de plus sur nos intrépides aventuriers pour l'aider à affronter ce nouveau danger. Craignant de ne pouvoir lever une armée assez puissante pour affronter Tyrllaan et Deux-Fois-Née, Valurus III chargea chacun de nos amis d'une mission spéciale pour le royaume. L'elfe Esdu'ril irait, escorté d'une délégation officielle au Bois de Sang. Il se présenterait en qualité d'ambassadeur du royaume afin de demander à la reine Alachia une aide armée dans le conflit à venir. Kazim devrait entraîner les « espoirs » de la magie du royaume afin de pouvoir bénéficier sur le champ de bataille d'une section de sorciers entraînés et efficaces au lancement de sorts de masse. Samaël, lui irait au contact des nombreuses tribus d'écorcheurs orks au service du royaume afin de capturer et d'appriivoiser un maximum de montures et de les entraîner au combat en mêlée. Bob, le troll écumeur du ciel, de par ses origines, serait chargé d'aller trouver toute l'aide qu'il pourrait auprès des pirates des Pics du Crépuscule. Enfin le roi fit à Folk l'honneur de recevoir le commandement de troupes du royaume, comptant sur ses grands talents de maître d'arme et de commandant.

Tous avaient rendez-vous en un lieu précis des plaines centrales de Barsaive, là où l'affrontement aurait lieu...

Aventure N°24 (Solo) : Magie et Corruption à Throal

Sollus, 1508TH

Par Limoriél.

La tâche d'enseigner les arts de la magie n'était pas une route toute tracée de blancs galets, et notre ami Kazim en fit l'amère expérience. Juste avant de débiter sa période d'entraînement des troupes magiques de l'armée du roi, Kazim décida de faire une visite à son maître Hiermon de Ports-aux-Ruines afin de progresser d'avantage dans sa discipline et demander conseil.

C'est au cours de ce voyage que notre ami rencontra de nouveaux compagnons d'aventures (voir : « Les Carnet d'Hugul vol 1 », aventure N°7 : A la Poursuite de Hiermon.) avec qui il se lia d'amitié. Il semblerait que le destin allait les rapprocher à nouveau (voir : « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 2, aventure N°27 : Terreurs dans le Ciel)...

Suite à ces quelques aventures, le groupe d'aventuriers décida de partir pour Throal mais Kazim décida de rester comme convenu pour parfaire son apprentissage de la magie auprès de son maître. C'est au cours de cette formation que notre ami ne put empêcher la tragique mort de son maître (qui était alors très fortement affaibli), suite aux expériences nécromantiques qu'avait menées Tyrllaan, (voir : Aventure N°20 : Retour à Parlainth) et il en fut très attristé...

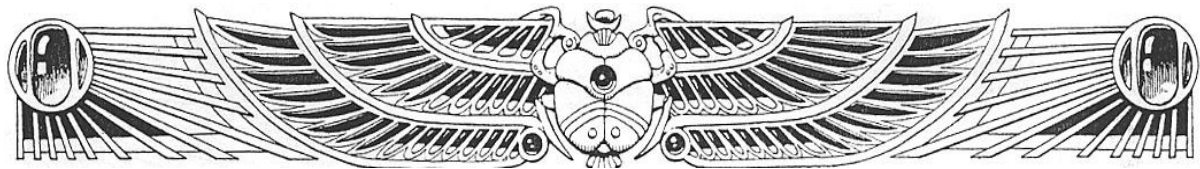
Mais pour l'heure, Kazim devait se concentrer sur les événements tragiques qui allaient arriver et du remettre à plus tard son deuil. De retour à Throal, il avait en charge des nains, des elfes, des sylphelins et une poignée de shamans orks. Si l'enseignement commença bien, très vite certains de ses élèves montrèrent une agressivité et un désir d'apprendre des sorts de destruction massive assez inquiétant... Dans un premier temps, notre ami Kazim mit ces faits sur le compte de la haine grandissante que nourrissaient ses élèves contre l'ennemi qu'ils auraient à combattre mais au bout de plusieurs semaines d'étude et d'entraînement, certains commencèrent à utiliser leurs connaissances magiques contre leurs propres camarades.

Ceci ralentit donc grandement la préparation de la troupe de sorciers dont il avait la charge mais ce n'est que lorsqu'un des orks usa d'un sort de dépeçage de la chair que notre ami Kazim comprit qu'une horreur s'était insinuée dans son groupe!

S'ensuivit alors une enquête au sein du royaume de Throal et notre ami aidé de quelques élèves de confiance réussit à débusquer l'horreur félonne et à l'éradiquer ! Mais il fallait déjà partir pour la bataille finale contre Tyrllaan et Deux-Fois-Née.

C'est donc à la tête d'une troupe mal préparée que Kazim partit rejoindre le gros de l'armée du roi, le cœur serré...





Aventure N°25 (Solo) : Un Ambassadeur au Bois de Sang

Sollus, 1508TH

Par Limoriél.

Pendant ce temps Esdu'ril, chevauchait en direction du Bois de Sang accompagné de huit hommes d'armes aux couleurs du royaume nain de Throal. En chemin, il rencontra une troupe d'écorcheurs orks au service de Throal également avec qui il partagea un bout de chemin puis, juste avant d'arriver en vue de la lisière du bois, il découvrit toute une caravane marchande entièrement brûlée et ravagée par ce qui semblait être une fantastique créature...

Une fois arrivé au Bois de Sang, Esdu'ril fut accueilli très froidement par les gardiens qui le confinèrent dans les appartements des visiteurs au palais de la reine. Malgré les lettres de recommandation du roi, il ne lui fut pas permis de la rencontrer. Il rencontra très brièvement son vieil ami Takaris (voir : Aventure N°5 : Les Brumes de la Trahison) et ce dernier lui expliqua comment se déroulait la vie des Elfes de Sang au palais. Ici luttaient plusieurs familles elfiques nobles et il allait falloir jouer au jeu politique afin d'obtenir les faveurs d'un des « Consortis » (nobles elfes du Bois de Sang) ce qui lui permettrait de rencontrer la reine.

Esdu'ril perdit alors de nombreux jours à se mêler à la scène politique locale mais finit par trouver soutien auprès d'un noble de la maison Belag-Aelin de la « La Fontaine Puissante ». Ce dernier demanda à Esdu'ril de lui rendre un petit service en échange duquel il lui obtiendrait une entrevue avec la reine, ceci étant à considérer comme un très grand honneur. Les Elfes de Sang ne semblaient pas mesurer l'ampleur du danger qui planait sur Barsaive, donnant plutôt priorité à leur vie autarcique ce qui ne manqua pas légèrement d'échauffer légèrement notre bon Esdu'ril. Ce dernier resta longtemps avare en explications concernant sa mission au Bois de Sang, aussi aucun de nos compagnons ne sut jamais vraiment qu'elle avait été sa véritable épreuve chez les Elfes de Sang...

En tout état de cause, Esdu'ril réussit à obtenir l'entrevue avec la reine qui accepta (sans doute elle aussi moyennant une contrepartie car il semblait que les Elfes de Sang fonctionnaient ainsi) d'aider le royaume de Throal en envoyant des troupes de soutien pour aider les nains face à la menace « Tyrllaan ».

Esdu'ril repartit donc à la tête d'une petite armée d'Elfes de Sang qui adopta une marche forcée car il fallait maintenant rattraper le retard qui avait été pris en espérant arriver à tant pour l'affrontement final.

« A noter que ce fut un très grand honneur pour moi de rencontrer une deuxième fois la Reine. La beauté de celle-ci était entière et intacte depuis la fois précédente. Quant au jeu politique, je crois que j'ai réalisé ce jour-là à quel point il est important, en parallèle de l'aventure sur les routes et dans les profondeurs des Kaërs. Je pense que cette négociation marquera à jamais mon lien avec mes cousins elfes du Bois de Sang. »

-Esdu'ril-

Aventure N°26 : Le Réveil de Verjigörm

Teayu, 1508TH

Par Limoriél.

Prologue :

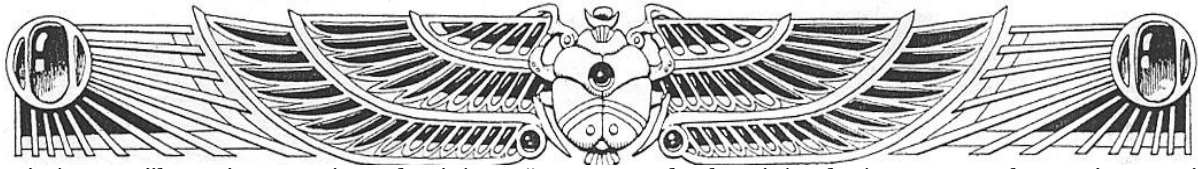
Cela faisait plusieurs semaines que nos amis ne s'étaient pas vus et maintenant, voilà qu'ils convergeaient tous vers le lieu de l'affrontement final. Cela leur faisait bizarre de partir au combat sans être côte à côte ni s'être revus auparavant... Peut-être que certains trouveraient la mort dans la mêlée à venir, ignorant tout de ce qu'endureraient leurs compagnons et ceci les plongea dans une mélancolie inhabituelle.

C'était donc l'esprit préoccupé et empreint de nostalgie que chacun de nos amis se dirigea vers son destin. Mais il était à noter que tous avaient la même volonté : en finir avec l'abominable Tyrllaan!

La Bataille Finale :

L'armée du roi Valurus III de Throal était forte de 10.000 têtes, les troupes régulières. A celle-ci, il fallait rajouter 10.000 têtes supplémentaires formées de moitié par des vétérans et de moitié par des novices. Cette armée était formée des combattants libres des Cités-Etat de Barsaive. L'armée des alliés de Barsaive prit alors place au sommet d'une petite éminence qui dominait légèrement la plaine en contrebas. Face à eux s'offrait un spectacle terrifiant. En effet la plaine était littéralement recouverte d'âmes impies, une multitude d'Invaës grouillait aux côtés d'une marée de cadavéreux et autres morts-vivant. Les premiers rapports des éclaireurs





estimèrent qu'il y avait 15.000 âmes du côté Invaës et 10.000 de plus côté cadavéreux! Le combat ne s'annonçait pas en faveur des alliés...

Le roi plaça ses troupes.

Les combattants libres furent scindés en deux troupes de 5.000 têtes chacune. L'une formée des vétérans sous le commandement de notre ami Folk (qui était rompu aux tactiques de bataille des nains de Throal) et l'autre formée des novices dans laquelle fut incorporé Soa Pee. Ces deux troupes prirent place côté sénestre du champ de bataille et seraient donc confrontées aux terribles Invaës de Tyrllaan.

Les nains disciplinés de Throal prirent place du côté dextre de la plaine. Ils furent eux aussi scindés en deux troupes de 5.000 têtes chacune. Racawill et Primm furent chacun affecté à l'une de ces troupes. Ils auraient la dure tâche d'affronter les repoussants cadavéreux de la reine Deux-Fois-Née.

Le groupe de magiciens se détacha du reste des troupes et prit place sur le flanc sénestre de la colline et resta en arrière des lignes de front afin d'assurer son rôle de support tout au long de la bataille.

Enfin, la troupe de commandement dont le roi lui-même prit position au sommet de la colline afin de superviser tout ce qui se passerait durant la confrontation.

Toujours aucune nouvelle d'Esdu'ril et des Elfes de Sang ni de Samaël et des écorcheurs orks. Le roi était anxieux et semblait vouloir gagner le plus de temps possible.

Les armées se jaugèrent du regard un moment interminable qui sembla rester suspendu. Puis ce furent les Invaës et les cadavéreux qui avancèrent sous les ordres impétueux de leur tyran respectif. Alors dans un élan commun toutes les troupes se mirent en branle et chargèrent l'ennemi, emplies de rage et de colère. Le choc fut terrible!

« Pour Throal! Pour Barsaive! »

Sur le flanc sénestre, les vétérans et les novices chargèrent chacun une troupe d'Invaës. Tyrllaan garda une troisième troupe en réserve. Sur le flanc dextre les deux troupes de nains vinrent au contact des cadavéreux eux aussi scindés en deux troupes de taille équivalente. Le combat fit rage et aucun des deux camps ne sembla prendre l'avantage. De chaque côté on rendait coup pour coup et la rage était la même. La bataille s'enlisa en une mêlée obscure, toutefois après la deuxième heure de combat acharné, les novices commencèrent à montrer des signes alarmant de faiblesse. En effet, envoyer des novices sans commandant charismatique à leur tête face à de sauvages Invaës était une grossière erreur de la part des généraux! Si les Invaës parvenaient à percer la ligne de front la mêlée tournerait court. Les magiciens les aidèrent donc du mieux qu'ils purent à l'aide de sorts de guérison et de renforcement du mental, espérant qu'ils tiennent le plus longtemps possible.

Sur le flanc dextre en revanche les nains tenaient bon, voire semblaient même gagner du terrain face aux cadavéreux, tout n'était pas perdu!

Alors que la troisième heure de combat s'écoulait, un terrible piège se referma sur les troupes de Throal. Le sol trembla et sembla même se soulever derrière les troupes naines. Non, ce n'était pas un tremblement de terre mais une nouvelle armée de cadavéreux qui émergeait de la plaine: 10.000 cadavéreux de plus venaient de se joindre à la bataille! Tout était perdu! Il fallait réagir vite, les magiciens furent tous sollicités et envoyèrent les attaques de masse les plus puissantes qu'ils pouvaient contre ces nouvelles troupes. De gigantesques boules de feu traversèrent le champ de bataille pour venir s'écraser parmi les rangs de cadavéreux fraîchement exhumés. Les novices ne pouvaient plus compter désormais que sur eux-mêmes... non!

Enfin les Elfes de Sang, Esdu'ril à leur tête se joignirent au combat! Ils furent immédiatement dépêchés sur le flanc sénestre afin d'arroser de leurs flèches précises les Invaës en prise avec les vétérans. Ces derniers ainsi « allégés » pourraient soutenir les novices.

Ouf! le pire avait été évité mais Valurus ne voyait pas comment remporter cette bataille. Il arrivait juste à tenir le front alors que Tyrllaan disposait encore de troupes fraîches en réserve.

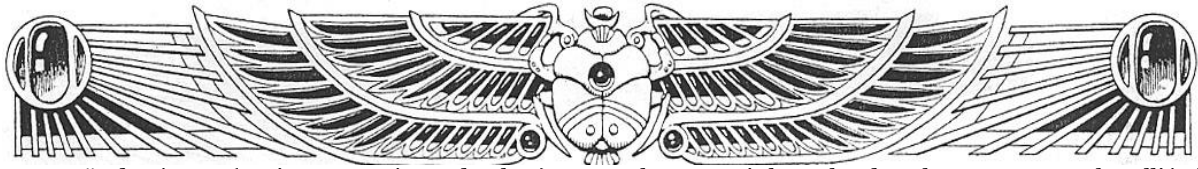
Lorsque sonna la quatrième heure de combat au loin résonna l'appel d'un puissant cor! Quelle mauvaise surprise préparaient encore Tyrllaan et la reine Deux-Fois-Née? Mais à la surprise générale, émergèrent d'un lourd nuage de poussière les écorcheurs orks montés sur leurs fiers destriers de combat et à leur tête Samaël sur un impressionnant thundra sauvage!

Comprenant aussitôt la situation, les orks chargèrent avec toute la hargne et la vigueur propre à leur race les cadavéreux qui avaient pris les nains à revers! Le sol tremblait sous les sabots de leurs montures et le choc fut brutal. Les cadavéreux furent renversés comme un jeu de quilles, certains étant même projetés par-dessus la mêlée! Cette aide providentielle regonfla le cœur des nains de Throal qui repartirent de plus belle à l'assaut des morts-vivants à l'image de Racawill et de Primm. De ce côté-là de la mêlée, le combat était désormais à l'avantage des alliés!

Ceci permit de libérer les magiciens de la pression et ces derniers purent reporter leur attention côté sénestre.

De ce côté-là, la situation n'était pas très réjouissante! Les novices avaient été presque totalement anéantis par les Invaës et les vétérans perdaient du terrain même aidés par le tir soutenu des elfes. Les carapaces de ces monstruosité semblaient bien résister aux flèches elfiques! De plus, Tyrllaan semblait sur le point de lâcher





ses Invaës de réserve (environ 5000 âmes de plus!). Le combat pouvait basculer dans le carnage pour les alliés à tout moment...

Alors que la bataille en était à sa cinquième heure, une nouvelle aide providentielle arriva en faveur des alliés mais des airs cette fois-ci! En effet des drakkars aux voiles écarlates arrivèrent en planant sans bruit au-dessus de la mêlée : les Trolls des Pics du Crépuscule venaient se joindre à la bataille! Certains navires volants étaient pourvus de canons à feu et autres armes à distance. Alors les trolls entamèrent une manœuvre visant à venir en rase-motte au-dessus de la mêlée pour délivrer leur feu salvateur sur l'ennemi mais Tyrllaan devança cette tactique et lança ses Invaës de réserve sur les navires volants. En effet si les trolls parvenaient à réaliser leur manœuvre avec succès, la bataille tournerait en faveur des alliés! C'est alors que voyant ce nuage d'insectes géants arriver sur eux, les trolls se préparèrent à l'abordage (c'est sans doute la première fois dans l'histoire des pirates Trolls qu'ils eurent à subir un abordage!) et c'est un millier de trolls qui poussèrent d'une seule voix un cri de guerre assourdissant qui résonna d'un bout à l'autre de la plaine: « **Vod'arr !!!** » (qui littéralement veut dire : « Je te vois ! ». C'est une interjection régulièrement lancée par les pirates à leurs adversaires juste avant un abordage afin de semer la peur dans leurs rangs).

Le combat faisait désormais rage sur terre et dans les cieux. C'est à ce moment que Tyrllaan quitta subrepticement le champ de bataille laissant la reine Deux-Fois-Née aux commandes. Quelle mauvaise surprise préparait-il encore?

Plusieurs heures passèrent ensuite sans que l'une ou l'autre des armées ne prenne un net avantage. Tous se battaient pour la victoire ; les uns pour le pouvoir et la réduction en esclavage de tous les peuples vaincus, les autres pour défendre leur liberté!

L'appel :

La bataille touchait à sa huitième heure de conflit sanglant lorsque soudain nos compagnons perçurent au plus profond de leur âme une sorte d'appel de détresse semblant provenir d'un petit pic volcanique bordant la plaine d'où s'échappait une légère volute de fumée grisâtre. L'urgence de cet appel télépathique fit rompre les rangs à nos vaillants compagnons, seuls Kazim et Bob ne perçurent pas le message. L'un était entouré par de trop puissants flux magiques et l'autre était entièrement consumé par sa rage belliqueuse!

C'est donc avec surprise que se retrouvèrent au pied du pic rocheux Folk, Primm, Racawill, Samaël, Esdu'ril et Soa Pee.

Après avoir escaladé sa face, nos amis tombèrent nez à nez avec un elfe au teint sombre semblant garder le sommet. Ce dernier annonça un funeste présage: ils venaient d'atteindre le seuil du lieu maudit où son maître provoquerait le réveil de Verjigörm! Il annonça ensuite à nos aventuriers que ce n'était pas la première fois qu'ils se rencontraient et qu'il avait un petit compte à régler avec eux. Alors, en une seconde, il se transforma et prit la forme d'un draco à queue de scorpion! (voir : Aventure N°19 : Trâme Brisée (2^{ème} partie) : Le Temple Maudit). Il semblait maintenant en pleine possession de ses moyens! Le combat fut soudain, brutal et sanglant mais nos aventuriers s'entraidèrent plus que jamais et parvinrent au prix d'un terrible effort à abattre la bête corrompue. Ils étaient vidés de leurs forces mais satisfaits de s'être débarrassés de cette abomination!

Ils descendirent alors le long d'un escalier en colimaçon taillé dans la roche qui s'engouffrait à l'intérieur du cratère du pic où régnait maintenant une fumée dense...

Nos amis débouchèrent dans un laboratoire où des trous percés à travers les parois permettaient d'observer de multiples étoiles dans les cieux. Toutes étaient alignées avec les trous d'observation! Ils trouvèrent aussi un manuscrit traitant de l'invocation de Verjigörm. Ils apprirent que pour maintenir son enveloppe physique à la surface du monde, le sacrifice d'un dragon était nécessaire. Ils reprirent aussitôt leur descente le long du cratère et accélèrent le pas, craignant le pire. Au fur et à mesure de leur descente l'atmosphère se réchauffait et ils commencèrent à apercevoir une lueur rougeâtre luisant au fond du gouffre. Ils croisèrent d'étranges œufs de pierre disposés tout le long de l'escalier semblant être fossilisés, étrange?

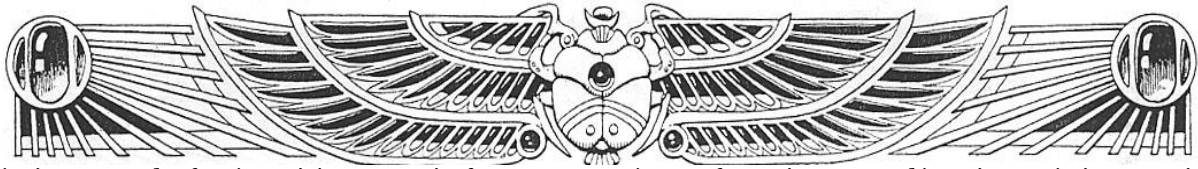
Puis soudain, ils débouchèrent dans une vaste cavité baignée de lave incandescente. La chaleur y était insoutenable. Un terrible spectacle s'offrit à eux...

Au centre du cratère sur une île entourée de lave était maintenu un dragon d'un sublime bleu, attaché au sol par des tentacules noirâtres. Son corps était lui aussi parsemé de taches sombres de corruption! Devant lui des Invaës étaient complètement absorbés dans une étrange et délicate incantation dirigée par Tyrllaan lui-même du haut d'une volée de marche dominant la scène depuis un autel sacrificiel.

L'appel résonna de nouveau dans le crâne de nos aventuriers et cette fois-ci, il n'y avait pas de doute c'était un appel à l'aide du dragon! Nos vaillants aventuriers, n'écouterant que leur courage, foncèrent vers la scène. Ils furent surpris car un comité d'accueil les attendait au bas des marches : plusieurs nécromants humains ainsi qu'une nouvelle fois la créature mi-nain mi-ombre! Mais cette fois-ci, nos amis ne firent pas de quartier et se débarrassèrent définitivement de cette abomination (chose étrange, lors de sa mort, l'esprit du nain se matérialisa et remercia nos compagnons de l'avoir libéré de sa condition de soumission totale à Tyrllaan. C'était un ancien éclaireur de l'armée de Throal qui avait été capturé puis corrompu par Tyrllaan. Après avoir remercié nos amis à nouveau, il leur confia son nom : « Joran Pieds-légers » afin que son souvenir perdure à jamais...).

Ils se précipitèrent droit sur le dragon, l'arme au poing afin de trancher les tentacules. Ils commencèrent à libérer le dragon captif lorsque soudain les Invaës et Tyrllaan exultèrent de concert. Le sol trembla, la lave bouillonna et l'air vibra. Tous furent jetés au sol et abasourdis par le spectacle se déroulant sous leurs yeux : un





épais nuage de fumée noirâtre prenait forme. Une créature fantastiquement démoniaque était en train d'apparaître : Verjigörm « Le Chasseur de Grand Dragon », « Le ténébreux » en personne, « La grande Chasserresse », l'horreur aux pouvoirs divins qui régna sur les terres avant que le monde ne fut monde!!!

Cette vision paralysa nos amis de terreur. C'est alors que le dragon arracha lui-même le dernier tentacule qui l'entravait puis se précipita sur nos compagnons et les embarqua sur son dos. Malgré sa faiblesse indéniable, le dragon s'enfuit à tire d'aile et remonta le long du cratère. Au-dessous d'eux, Verjigörm apparut enfin dans toute sa splendeur corrompue et voyant le dragon s'enfuir il comprit qu'il ne pourrait pas se maintenir bien longtemps dans cette dimension. Fou de rage il balaya les Invaës de l'une de ses pattes colossales qui allèrent s'abîmer dans la lave environnante. Le sort de Tyrllaan lui, fut plus atroce encore lorsque Verjigörm se tourna vers ce dernier et le dévora tout cru! C'était là sa récompense pour avoir failli. Alors Verjigöm, déjà en train de se dématérialiser, rassembla toutes ses forces et lança contre les fuyards sa plus puissante attaque : une énorme boule de pure énergie de plusieurs dizaines de mètres de diamètre. La sphère était si incandescente qu'elle faisait tout fondre sur son passage !

Assistant à ce terrifiant spectacle nos amis reprirent leurs esprits lorsque le dragon fit une embardée : un œuf de pierre avait éclot, libérant un tentacule verdâtre qui, muni d'un puissant crochet, l'avait agrippé! S'ensuivit une fantastique course contre la boule d'énergie, nos amis coupant et tranchant toujours d'avantage de tentacules et le dragon essayant vainement de distancer la sphère de feu, mais cette dernière semblait se rapprocher de seconde en seconde...

L'acharnement de nos compagnons fut mémorable mais au fur et à mesure que la sphère se rapprochait, nos amis succombaient tous un à un, tombant dans l'inconscience. Leurs vêtements prirent feu, leur équipement se désagrégea (et c'est ainsi qu'Esdu'ril perdit à tout jamais son fidèle cimenterre de jade (voir : Aventure N°1 : Le Cimenterre de Jade) qui l'accompagnait depuis ses premiers pas d'aventurier...), le dragon lui-même commençait à sentir une brûlure mordante au plus profond de son âme...

« Bien que mes souvenirs soient un peu flous, je me souviens être restés le dernier conscient, concentrant toutes mes forces pour m'agripper au corps puissant du dragon. Les tentacules griffus, en plus de ralentir notre fuite, se défendaient également eux-mêmes et c'est dès cet instant que Soa Pee fut perdu. Je vois encore son corps, inconscient, se détacher du groupe et sombrer comme une feuille morte vers les abysses volcaniques. Je sens encore cette brûlure sur tout mon corps et je vois encore ceux de mes camarades se consumer comme des fruits trop secs. Ce jour-là, je crois que nous avons réellement connu l'horreur et même si j'y ai perdu mes plus précieux souvenirs matériels, je suis heureux d'y avoir survécu pour le raconter aux générations à venir. »

-Esdu'ril-

Soudain la sortie du cratère se dessina devant le dragon qui bifurqua aussitôt, s'éloignant de la trajectoire de la sphère. Cette dernière alla s'abîmer loin dans les cieux et explosa en une déflagration démentielle. La nuit était tombée au dehors et l'explosion éclaira les ténèbres comme en plein jour. (Il est dit dans de nombreux documents à la Grande bibliothèque de Throal qu'à la suite de cette terrible explosion, il fit jour pendant cinq jours et cinq nuits consécutives et ce dans toute la région à trois jours de chevauchées à la ronde!). Le dragon se posa à l'abri dans une clairière.

Nos amis en guenilles reprirent conscience un bref instant. Ils avaient réussi à empêcher Verjigörm à se maintenir à la surface de Barsaive, ils avaient sauvé le dragon et Tyrllaan ainsi que tous les membres du culte de « la Grande Chasserresse » avaient péri! Le dragon se présenta, il s'appelait « Fracas-de-Foudre » et remercia chaleureusement nos amis. En signe de gratitude éternelle il leur permit de partager avec lui une petite partie de sa puissance draconique. Puis il s'envola vers le nord et se retourna une dernière fois pour leur dire qu'ils se reverraient un jour. Nos amis, à bout de force, retombèrent dans l'inconscience la plus totale.

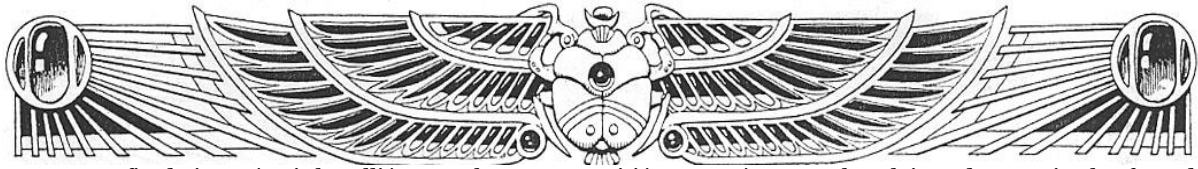
Epilogue :

Pendant leur absence du champ de bataille, la mêlée avait tourné en faveur des alliés lorsque les écorcheurs orks évincèrent les hordes de cadavéreux, libérant ainsi les nains de Throal du terrible étiau dans lequel ils étaient enfermés. Alors ces derniers purent rejoindre les troupes des combattants libres pendant que les orks pourchassaient les dernières poches de résistance cadavérique. La troupe des novices avait presque entièrement été annihilée mais les vétérans soutenus par les nains purent regagner du terrain. Les elfes appuyèrent alors leurs tirs sur les Invaës volants qui agressaient les pirates trolls dans le ciel. Plus vulnérables dans les airs, nos amis Elfes de Sang firent un carnage parmi les rangs des insectes. Enfin, débarrassés de leurs encombrants parasites, les pirates trolls purent délivrer leur puissance de feu sur les ennemis au sol. Ce fut la débandade parmi les troupes de Tyrllaan et de Deux-Fois-Née!

Victoire !! Pour Barsaive !! Pour Valurus !!

Et ce fut une grande et belle victoire. De toutes parts s'élevèrent des cris de joie qui se mêlèrent aux hurlements de victoire et chacun y allait de son « hurra! », de son « Vive le roi! » ou tout simplement crièrent du soulagement d'être toujours en vie.





La fin de journée vit les alliés pourchasser sans pitié aucune à travers les plaines de Barsaive les fuyards défaits. Mais on ne trouva pas trace ni de Tyrlaan ni de la reine Deux-Fois-Née sans doute retournée dans son royaume souterrain en sécurité.

Le soir venu, alors que le gros des troupes campait sur la plaine et pansait ses blessures, un groupe d'éclaireurs retrouva nos amis dénudés et portant des traces de brûlures sur tout le corps au milieu d'une petite clairière ; juste au moment où ils débouchèrent dans la dite clairière, ils auraient juré avoir vu une grosse ombre s'envoler à travers les arbres vers le nord...

Nos amis restèrent de longues semaines dans un coma profond. Ils furent rapatriés vers le royaume de Throal avec l'essentiel des troupes survivantes et furent personnellement soignés par les médecins du roi. Mais malgré toutes ces attentions, tous ne survécurent pas ! Ainsi, le charismatique Racawill, Soa Pee l'éclaireur et le solide Primm décédèrent de leurs terribles blessures mais ils décédèrent en véritables héros !

En effet, durant leur coma, nos amis ne purent voir ni assister aux fastueuses réceptions qui furent données à travers tout le royaume de Throal afin de célébrer cette grande victoire et une fois de plus l'alliance des peuples de Barsaive ! Nos aventuriers furent acclamés en véritables héros, leur légende était née !

Toutefois, il est à noter que très peu de donneurs-de-noms ont réellement su à quels véritables hauts faits nos héros avaient pris part au sein du pic volcanique et quel destin ils avaient évité à Barsaive !

Cependant, leur réputation n'était plus à faire et nos amis émergèrent de leur coma petit à petit. S'ensuivit une longue période de rééducation et de deuil de leurs défunts compagnons qui dura de longs mois. Leur célébrité petit à petit quitta les esprits de la population et seules les personnalités importantes en gardèrent le souvenir.

Lorsqu'ils furent complètement rétablis et prêts à reprendre de nouveau les chemins de l'aventure, une surprise les attendait. Leur compagnon Kazim avait fait connaissance avec de nouveaux braves aventuriers : un troll téméraire écumeur du ciel du nom d'Hugul Gross'Baf et qui n'était pas sans leur rappeler leur ancien camarade Bob et un elfe solitaire nécromancien du nom d'Arg Ganeth.

Ces deux nouveaux compagnons de talent complétèrent et renforcèrent donc un groupe douloureusement amoindri et regonflèrent tous nos amis d'une nouvelle vigueur et d'un nouvel appétit d'aventures ! C'est ainsi que débuta la genèse de ces deux groupes d'adeptes aux surprenants talents qui fusionnèrent et qui partirent en marche vers leur destinée héroïque.

A suivre dans « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 2 » et pour en savoir un petit peu plus sur l'histoire de l'autre groupe d'aventuriers d'où sont issus le troll et l'elfe, voir « Les Carnets d'Hugul vol 1 »...

