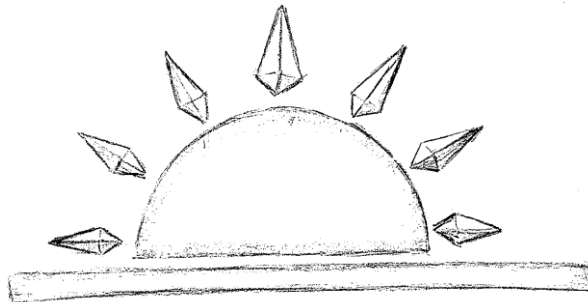


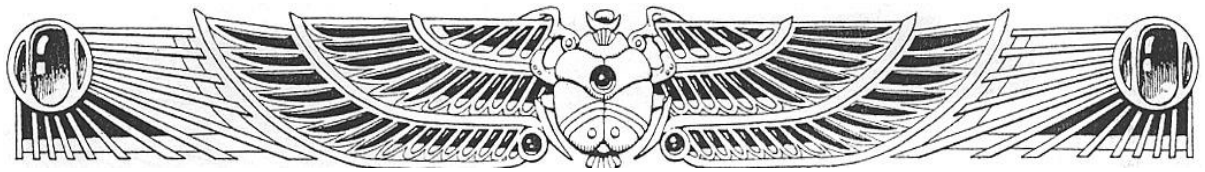
# LES MEMOIRES DE LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Volume 2

(1509 TH)

« De Nouveaux Compagnons »

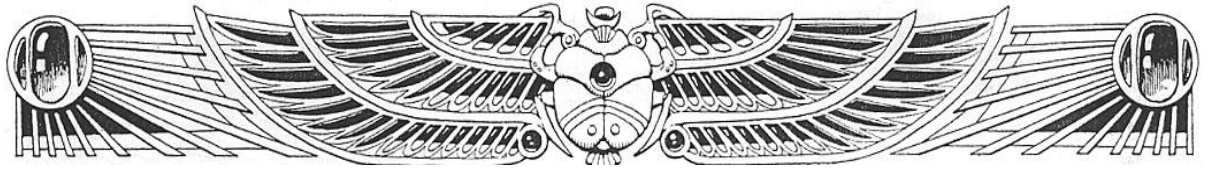




## Table des Matières

<b>Table des Matières</b>	<b>2</b>
<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>Aventure N°27 : Terreurs dans le Ciel</b>	<b>4</b>
<b>Aventure N°28 : Le Prince Fou</b>	<b>7</b>
<b>Aventure N°29 : Une Réunion au Sommet</b>	<b>9</b>
<b>Aventure N°30 (Solo) : Enquête à Grand-Foire</b>	<b>10</b>
<b>Aventure N°31 (Duo) : Neiges Eternelles</b>	<b>11</b>
<b>Aventure N°32 : L'Escorte</b>	<b>14</b>
<b>Aventure N°33 : Une Histoire de Taxes...</b>	<b>17</b>
<b>Aventure N°34 : Dans la Brèche / Fort d'Hölm</b>	<b>19</b>
<b>Aventure N°35 : Au secours de la Reine / Une Fin Explosive</b>	<b>20</b>
<b>Aventure N°36 (Interlude) : « L'Entre Scénar »</b>	<b>23</b>
<b>Aventure N°37 (Solo) : « Les Yeux » de Throal</b>	<b>23</b>
<b>Aventures N°38 &amp; 39 : Le Château d'Hartdëngaárd</b>	<b>24</b>
<b>Aventure N°40 (Interlude) : Gestion du Domaine</b>	<b>30</b>





## Avant-propos

Chers lecteurs,

C'est sans aucun doute ce second volet des aventures des membres de la Compagnie de l'Aube qui me donna le plus de fil à retordre. Après avoir compilé et rédigé les trois volumes des « Carnets d'Hugul » je compris alors l'importance de cette époque pour mes compagnons. L'union de deux groupes (ou plutôt, des survivants de deux groupes) d'aventuriers se liant à un même destin. Un destin commun à tous les aventuriers de Barsaive : la justice, la légende et la gloire...

Je décidais alors de revoir complètement ma copie. Je garderais l'intégralité des aventures d'Hugul dans les volumes des « Carnets d'Hugul » et je ferais débiter ce second chapitre au moment où la fusion des deux groupes avait opérée. Par la suite j'y ajoutai tout naturellement les premières aventures charnières de cette époque afin de mettre en lumière la naissance de ce nouveau groupe d'aventuriers.

Je savais combien il était difficile après avoir été brisé de se reforger une nouvelle identité mais nos héros relevèrent haut la main cette épreuve, prouvant de jour en jour leur valeur nouvelle au travers de hauts faits toujours plus flamboyants ! Oh, rassurez-vous, ils connurent aussi la défaite, amère et cuisante mais qui pouvait se targuer de ne jamais avoir échoué ? Nous, donneurs-de-noms c'était aussi au travers de nos échecs que nous réalisions nos plus grands progrès !

Comme je vous l'ai déjà dit, c'est cette année 1509TH qui marqua les débuts de notre nouveau groupe de héros mais...pas seulement ! En effet, cette année-là fut aussi marquée par d'autres événements forts qui allaient structurer et souder notre groupe de héros à savoir : la sédentarisation du groupe au domaine de Clair-Val et la création de la « Compagnie de l'Aube » ainsi que de son architrave associée.

C'est en Barsaive, et plus particulièrement en Grand-Foire que vit le jour un nouveau groupe de courageux héros. Ils avaient en commun ce goût pour l'aventure, la camaraderie et la soif de découverte et c'est ce qui les poussa à s'unir afin d'affronter ensemble les mille et un dangers d'un monde restant encore en grande partie à explorer.

Après avoir partagé maintes aventures, le groupe développa son propre domaine aux pieds des Monts Tylons et se cristallisa autour d'une identité de groupe forte à travers la création de la « Compagnie de l'Aube ». Ces événements sans aucun doute formèrent une base solide qui servit à n'en pas douter à accroître leur influence ainsi que leur renommée.

Ainsi donc j'ai l'honneur de vous présenter ici, le second volet de cette grande aventure que représente l'histoire des compagnons de la « Compagnie de l'Aube »...

A la fin de ce volume notre groupe d'adeptes se stabilisera autour des compagnons suivants : Arg Ganeth, Esdu'ril, Folk Otg'Horim, Hugul Gross'baf, Kazim-Al-Kalif et Samaël Morden.

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

- Arg Ganeth : adepte nécromancien Elfe du 5<sup>ème</sup> cercle.
- Esdu'ril : adepte archer Elfe du 5<sup>ème</sup> cercle.
- Folk Otg'Horim : adepte maître d'armes Nain du 5<sup>ème</sup> cercle.
- Hugul Gross'baf dit « Haaszmutt » : adepte écumeur du ciel Troll du 5<sup>ème</sup> cercle.
- Karl : adepte écumeur du ciel humain du 2<sup>ème</sup> cercle.
- Kazim-Al-Kalif : adepte sorcier Jubrucq-humain du 5<sup>ème</sup> cercle.
- Samaël Morden : adepte maître des animaux Humain du 6<sup>ème</sup> cercle.
- Slick : adepte sorcier T'skrang du 2<sup>ème</sup> cercle.
- Yorlk : adepte écumeur du ciel ork du 2<sup>ème</sup> cercle.

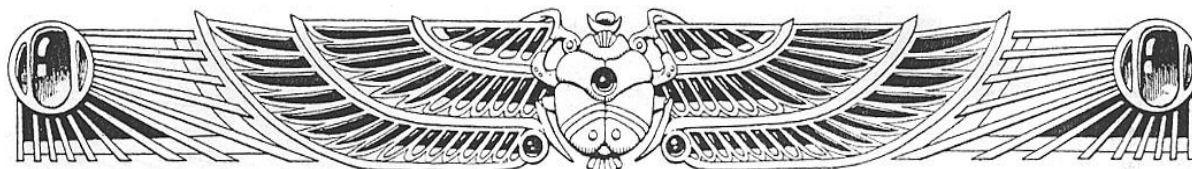
Ces mémoires ont été co-rédigées par Folk Otg'Horim et Limoriél « Plume-Blanche ».

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, 30<sup>ème</sup> jour de Sollus 1510TH.





## **Aventure N°27 : Terreurs dans le Ciel**

Charassa, 1509TH

Par Limoriél.

### Prologue :

C'était donc en ce mois de Charassa de l'année 1509 TH que notre nouveau groupe d'aventurier s'élança pour la première fois sur un même chemin : celui de l'aventure !

Alors que Samaël, Esdu'ril et Folk sortaient d'une longue période de convalescence (voir : « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 1 », aventure N°26 : Le Réveil de Verjigörm), de son côté, Kazim-Al-Kalif avait retrouvé certains de ses compagnons d'aventures qu'il avait rencontré à Port-aux-Ruines (voir : « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 1 », aventure N°24 : Magie et Corruption à Throal) alors qu'il y était retourné afin de trouver aide et conseil auprès de son maître, feu le mage Hiermon avant la grande bataille contre Tyrlaan et Deux-fois-Née.

Bref, au détour d'une taverne animée, Kazim retrouva Hugul le farouche troll écumeur du ciel et Arg Ganeth l'inquiétant elfe nécromancien. Les retrouvailles furent joyeuses et longues en histoires contées, chacun y allant de son anecdote... Après de (trop) nombreuses bières écumées, l'idée de repartir ensemble chercher l'aventure devint une certitude pour chacun de nos amis.

La période était calme après la grande bataille contre les Invaës et les morts-vivants. Throal était dans une phase de reconstruction et les propositions d'aventures de la part de leur contact à la cour étaient rares. Après avoir rencontré le reste du groupe, Hugul et Arg Ganeth, ayant toujours une oreille qui trainait, avaient entendu des rumeurs racontant que la ville de Travar connaissait quelques événements étranges. Il n'en fallut pas plus pour décider nos compagnons à reprendre du service...

### L'aventure :

Le voyage jusqu'à Travar se passa sans encombre. Une fois arrivés sur les lieux, nos aventuriers, pour se restaurer, s'installèrent confortablement à l'auberge « Le Palais du Chicaneur » l'une des plus réputée de la ville. Alors que leurs somptueux plats étaient en route vers leur table un nain d'un certain âge fit irruption dans la salle réclamant tous les gardes de la cité ainsi que toute personne bien portante et apte à se battre. La salle de l'auberge se vida de moitié. Nos amis faisaient, comme vous vous en doutiez, partie des courageux volontaires. Le nain s'appelait « Warden Drimsby », c'était le responsable de la patrouille aérienne de Travar. Il apprit à nos compagnons que de terribles créatures volantes terrorisaient les cieux depuis quelques temps, empêchant tout commerce aérien avec la cité de Travar. Un navire de patrouille venait d'ailleurs de tomber. Nos amis n'hésitèrent pas une seule seconde et s'engagèrent, tel un seul donneur-de-noms, auprès de la Patrouille du Ciel de Travar.

Alors que nos amis aidés par deux écumeurs du ciel (« Karl » et « Yorlk » qui ne manquèrent pas d'impressionner nos compagnons lorsqu'ils s'adonnèrent à leur jeu favori : sauter d'un navire volant attaché à une corde pour tenter d'en faire le tour !) durent escorter un navire marchand, les créatures firent leur apparition. Le combat fut violent et rapide. Le navire marchant en flamme n'avait d'autre choix que de tenter un atterrissage forcé. Les créatures disparurent rapidement dans un hurlement de victoire. De retour à la caserne, une étrange lettre attendait nos amis. Elle était adressée à Drimsby et ce fut ce dernier qui leur en fit la lecture...

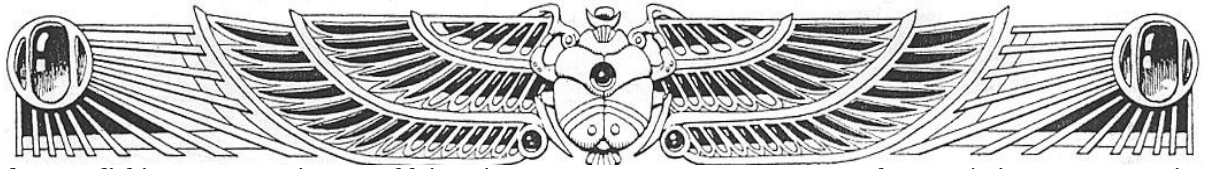
Un vieux troll du nom de « Tyrannisis », y précisait que reposant au fond d'un Kaer juché sur le mont Talon dans les Monts du Tonnerre, un vieux grimoire permettrait de lutter contre ces créatures appelées « Rakken ». Ce grimoire se nommait « *Le Tome du Bannissement* » et avait été rédigé par Skeethen l'un des mages sylphelin du kaer qui avait étudié ces créatures et avait découvert comment les renvoyer dans leur monde d'origine : l'espace astral ! Tyrannisis ajouta une carte sommaire des lieux affirmant que sa mémoire lui faisait parfois défaut. Ce fut avec cette maigre piste que nos amis se mirent en route vers le kaer Talon...

Nos compagnons partirent à bord du « Coureur-de-Nuages » en direction des Monts du Tonnerre accompagnés de Drimsby qui superviserait l'opération, des farouches écumeurs Karl et Yorlk ainsi que de tout un équipage nécessaire au maniement du navire. Après quelques mineures mésaventures, l'expédition arriva sans trop d'encombres en vue du mont Talon (caractéristique par son sommet en forme de serre de rapace).

Après avoir escaladé les parois les plus hautes, nos aventuriers accompagnés de Karl et de Yorlk, s'engouffrèrent dans l'obscurité du kaer abandonné...

Ils pénétrèrent en fait un ancien kaer sylphelin et s'y enfoncèrent à l'aide d'un monte-charge en piteux état. Là ils luttèrent contre des Abeilles de sang, des Mantes Noires et durent échapper à divers pièges ayant survécu au temps. Alors qu'ils continuaient de descendre dans les profondeurs obscures du kaer, le monte-charge se rompit soudainement et nos amis furent précipités dans un réservoir d'eau glacée. Heureusement car ainsi leur chute fut amortie ! Ils explorèrent donc le niveau inférieur du kaer et se heurtèrent à un vaste lac souterrain, empêchant toute progression. C'est alors que nos amis découvrirent une étrange créature pacifiste semblant faire





du troc d'objets ! Les Passions semblaient être avec nos compagnons car une barque était en sa possession. L'exploration pouvait continuer ! Nos amis, suspicieux, prirent avec eux cette étrange créature humanoïde ne souhaitant pas la laisser seule et libre de ses mouvements sans en avoir appris un peu plus sur elle...

Finalement, grâce à un habile sort de lévitation maîtrisé par notre ami Kazim, ils purent tous atteindre une grotte en hauteur : la partie du kaer qui était réservée aux mages sylphelins et qui devait renfermer « La Tour des Mages » où devait reposer le fameux grimoire.

Après avoir exploré plusieurs baraquements sans grand intérêt, nos amis arrivèrent enfin en vue de la fameuse tour. Ils explorèrent alors un à un chacun de ses niveaux jusqu'à arriver au dernier qui ne s'avéra receler rien de plus que des débris...S'était-on joué d'eux ? N'y avait-il finalement jamais eu de *Tome du Bannissement* ? Alors que le découragement gagnait les cœurs de nos compagnons, ils découvrirent au plafond une sorte de porte scellée : ha ! que l'architecture sylpheline était déconcertante ! Une inscription en barrait semblait il le passage : « Seul celui au cœur le plus pur et teinté par le démon le plus sombre pourra ouvrir la porte... » Nos aventuriers réfléchirent alors un long moment, énonçant hypothèse après hypothèse mais cette énigme leur restait inaccessible. Alors ils montèrent un campement, se restaurèrent et reprirent leur étude de la porte mais...toujours rien ! Nos amis commencèrent une nouvelle fois à douter et dans un geste de désespoir Arg Ganeth alla même jusqu'à tuer la pauvre créature pacifiste ! Alors une sorte de punition divine s'abattit sur lui et il tomba à terre comme frappé par un jugement punitif. Il s'en trouva fortement diminué et cela ne servit pas à remonter le moral général !

C'est alors que Kazim s'exclama et sauta de joie en annonçant qu'il venait de trouver la solution mais s'assombrit aussitôt alors qu'il comprit ce que cela impliquerait. Il fallait un héros au cœur pur (ce qu'ils étaient tous) portant la marque d'une horreur, le démon le plus sombre. Et pour cela le seul moyen qu'ils avaient, était qu'un magicien utilise ses aptitudes magiques en puisant directement dans l'espace astral de la magie brute. Arg Ganeth étant momentanément hors d'état de faire quoi que ce soit tout reposait alors sur ses frères épaules...

C'est alors que dans un élan d'héroïsme notre dévoué Kazim filtra à travers son corps une parcelle d'énergie brute. Le choc en retour fut terrible et il sentit aussitôt en lui une sombre présence s'installer. Prenant précipitamment les poignées de la porte à pleines mains il n'eut qu'à exercer une faible traction avant que cette dernière ne s'ouvre en grand. A l'intérieur gisait enfin le *Tome du Bannissement* et un étrange petit médaillon doré.

Ne souhaitant pas s'éterniser d'avantage, nos amis reprirent le chemin de la sortie et rejoignirent rapidement leur navire aérien. Une fois à bord, nos compagnons pansèrent leurs blessures et allèrent se reposer un peu mais le repos ne fut que de courte durée...

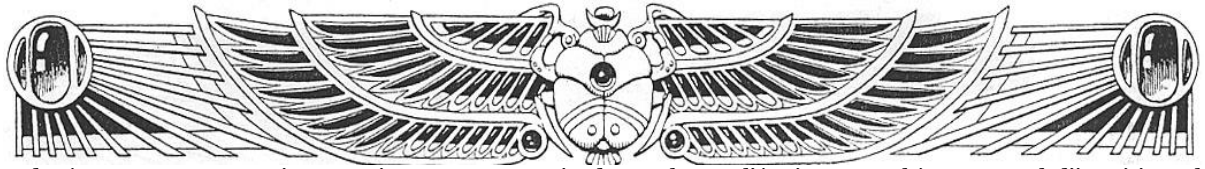
Le « Coureur de Nuages » fut soudainement attaqué par un essaim de créatures ailées repoussantes qui réussirent à subtiliser le grimoire et le rapportèrent à bord d'un sombre navire aérien flottant à l'horizon. La poursuite s'engagea aussitôt et bien plus rapide, Le « Coureur de Nuage » éperonna le navire adverse. Le combat pouvait commencer. Nos amis durent lutter contre les créatures ailées, des cadavéreux, des gargouilles d'obsidienne ainsi que des serviteurs noirs. Le combat faisait rage mais alors qu'ils progressaient vers la poupe du navire ennemi, ils entrevirent un pâle troll (apparemment un nécromancien) tenant le *Tome du Bannissement* entre ses mains et qui semblait être en pleine incantation. Ils se précipitèrent alors pour le stopper. Le grimoire vola dans les airs et retomba sur le pont. Nos amis se battaient avec acharnement mais le troll revêtu d'une armure noire sur laquelle filaient de sombres nuages transpirait d'une sombre puissance. Alors intrigué par le grimoire notre ami Arg se jeta dessus.

Finalement à bout de force, nos héros parvinrent à porter le coup de grâce au troll et alors que ce dernier, tombé au sol, commençait à se désagréger en fine poussière grise, des volutes de noirceur s'échappèrent de ses restes et prirent une forme cauchemardesque, le combat ne semblait pas fini !

Une horreur éte apparue et déjà diminués par le combat qui venait d'être livré, nos compagnons ne semblèrent plus en position de ressortir victorieux d'un affrontement supplémentaire, qui plus est contre une horreur ! A ce moment précis Arg s'exclama derrière eux. Il disait qu'il avait tout compris, qu'il fallait qu'ils la retiennent quelques minutes car il avait trouvé dans le grimoire le moyen de la renvoyer dans son plan d'origine ! Dans un hurlement de haine et de colère l'horreur se jeta sur Arg Ganeth mais, vigilants, nos héros lui barrèrent juste à temps le passage et l'engagèrent en combat rapproché.

Le corps à corps qui s'ensuivit fut violent et déjà plusieurs membres d'équipage et amis de nos compagnons tombèrent inconscients sous la puissance des coups de l'horreur. Nos amis souffraient et perdaient peu à peu du terrain. Ils supplièrent tous dans leur for intérieur, leur ami Arg pour qu'il en termine au plus vite avec son rituel. Les coups de l'horreur faisaient plier un à un tous nos amis et alors que cette dernière se présentait devant Arg Ganeth triomphante ce dernier afficha un sourire vengeur et acheva l'incantation juste à temps ! L'horreur se désagrégea alors en volutes immatérielles qui retournèrent se perdre dans les limbes de l'espace astral. Néanmoins entre deux hurlements de colère cette dernière annonça à nos compagnons qu'ils se retrouveraient un jour et qu'ils paieraient cher leur affront ! Puis une fois complètement disparue, les quelques





cadavéreux et autres serviteurs noirs encore en train de combattre l'équipage tombèrent au sol d'inanition : la victoire était totale !

### Epilogue :

Après cet harassant épisode, nos amis prirent quelques jours de repos à la cité de Travar afin de se remettre de leur périple et de leur combat acharné contre l'horreur.

Ils jouirent d'une réputation certaine parmi la population car leur combat contre l'horreur et ses serviteurs c'était déroulé dans les cieux, au-dessus de la cité, mais trop occupé par la fureur des combats qu'ils étaient, nos amis ne s'en étaient pas rendu compte. Endommagé, le sombre navire de l'horreur s'était écrasé aux portes de la ville et il en était bien mieux ainsi alors que Drimsby n'en finissait plus de se lamenter de n'avoir pu le récupérer afin d'en gonfler la flotte de Travar.

Pendant leur repos, Arg Ganeth dévora le grimoire et découvrit toute l'histoire qui se cachait en réalité derrière ces derniers événements, ce qui le fit remonter en des temps très lointains...

A l'époque précédente, juste le châtiment, le troll nécromancien Tyrannisis s'était lié d'amitié avec une communauté de sylphelins et avait participé à l'étude de nombreuses horreurs. Ensemble, ils étaient parvenus à accumuler suffisamment de connaissances pour en remplir tout un grimoire qui renfermait des rituels permettant de renvoyer ces abominations dans leur plan d'origine : l'espace astral. Ce recueil s'appelait le *Tome du Bannissement*. Lorsque le châtiment commença à se faire sentir, Tyrannisis chercha tout naturellement refuge dans le kaer de ses amis sylphelins mais arrivé au sommet du Mont Talon il en trouva les portes scellées ! Il n'eut alors d'autre choix que de rebrousser chemin jusqu'à sa tour dans les Mont Delaris un voyage, qu'il ne termina jamais... En chemin il croisa la route d'une sombre horreur du nom de Rasper-Nor qui prit le contrôle de son âme. Elle eut alors accès à toutes ses connaissances, durement apprises au cours de longues années de pratique de nécromancie. Elle découvrit aussitôt l'existence du tome maudit car ce dernier permettait son propre bannissement ! Elle maintint donc l'enveloppe charnelle de Tyrannisis intacte et l'employa à percer les protections du kaer.

L'alliance démoniaque de Rasper-Nor avec Tyrannisis parvint finalement à ses fins, le kaer céda. Rasper-Nor y précipita nombre de ses créations tuant tout être vivant sur son passage mais elle ne parvint pas à s'introduire dans le dernier sanctuaire, celui qui renfermait le tome... Alors elle essaya de nombreuses méthodes et élaborer de nombreux rituels mais tous échouèrent à faire céder le sanctuaire. Pendant des siècles, Rasper-Nor tenta de récupérer ce fameux tome si cher à ses yeux semant le chaos à travers toutes les régions environnantes mais ne parvint qu'à maintenir en son sein qu'une flamme haineuse toujours plus dévorante...

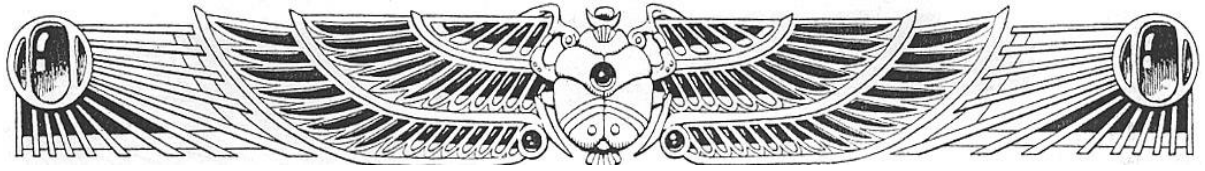
Lorsqu'enfin le châtiment prit fin, de nouveaux héros émergèrent à la surface de Barsaive alors, la machiavélique intelligence de Rasper-Nor imagina un nouveau plan...

Une fois remis sur pieds nos héros furent vivement remerciés par les autorités locales et acclamés par toute une population reconnaissante. Ils s'étaient fait aussi de solides amis (les écumeurs du ciel Karl et Yorlk qui décidèrent de suivre nos aventuriers dans leurs aventures pendant quelques temps) et une toute aussi solide réputation auprès de toute la Patrouille du Ciel de Travar. Drimsby leur avait même proposé un poste permanent et plutôt rondement bien payé mais nos amis déclinèrent poliment car leur soif d'aventures n'avait toujours pas tari !

Réclamant le *Tome du Bannissement* comme gage de leur sécurité future, Arg Ganeth avait réussi à négocier avec les autorités qu'il garderait l'exemplaire original mais qu'il leur laisserait à disposition quelques temps afin qu'ils puissent en réaliser une copie.

Pendant toute la durée de ce travail, il était inutile de vous préciser que nos amis purent jouir de toute l'hospitalité que pouvait fournir une cité telle que Travar mais un beau jour, on leur annonça que la copie du tome avait été terminée. Il était alors grand temps pour nos héros de rentrer à Grand-Foire en quête de nouvelles aventures. Il était à noter qu'Hugul le téméraire avait récupéré au passage, l'armure de plaques noire, « l'armure des tempêtes » sur le corps du troll nécromancien Tyrannisis pour en faire son armure personnelle...





## **Aventure N°28 : Le Prince Fou**

Rua, 1509TH

Par Limoriél.

### Prologue :

Nos amis, rentrés à Grand-Foire, vaquèrent à leurs occupations pendant deux semaines mais très vite ces derniers commencèrent à s'ennuyer et à trouver le temps long. Les quelques contrats de missions qui leur avaient été proposés n'étaient pas des plus palpitants. Barsaive connaissait une phase de répit et de reconstruction après la grande bataille contre les Invaés...

Mais enfin, Nathor, leur contact à la cour de Throal, leur proposa une mission relativement simple mais qui suggérait des promesses de dangers et d'aventures potentiels : cartographier une région non encore répertoriée sur les cartes. Cette dernière s'appelait la région de Madaalen et se situait entre les anciens royaumes de Landis et d'Ustrect. Cela pouvait être relativement dangereux car il s'agissait d'une région sauvage et encore totalement inexplorée. La rémunération était correcte et les chevaux étaient fournis.

### L'aventure :

Nos amis partirent donc toujours accompagnés des écumeurs du ciel Karl et Yorlk à bord d'un navire marchand qui les déposerait en cours de route... La vallée s'avérait être encadrée par deux petites chaînes montagneuses assez escarpées et couvertes par une épaisse forêt. Elle était orientée nord-ouest, sud-est. L'ensemble la rendait assez inaccessible d'où son isolement.

Après une semaine de cartographie et de progression difficile, nos amis durent traverser une large rivière tumultueuse et une fois franchie la vallée devint franchement marécageuse. Et l'atmosphère plus lourde. Les arbres étaient de plus en plus nombreux à montrer des signes de pourriture et les oiseaux ne chantaient plus... Puis un soir d'orage alors que nos compagnons dressaient le bivouac deux étranges créatures apparurent à la lueur des éclairs : des Baggis ! Ces créatures démoniaques ressemblant à des singes obèses noirs aux membres griffus livrèrent un rude combat à nos aventuriers mais ces derniers réussirent à les mettre en fuite et ils allèrent se réfugier dans le tronc creux d'un arbre mort au prix de contorsions impossibles...

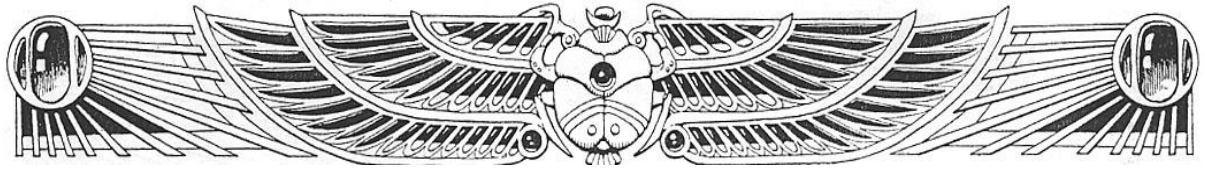
Après cet épisode, nos amis se remirent en route et qu'elle ne fut pas leur surprise lorsqu'au bout d'un jour de marche supplémentaire ils découvrirent...un village ! Ils découvrirent par la suite plusieurs autres villages, parfois abandonnés, parfois regroupant de vieux villageois. Nos amis apprirent de ces derniers que « le démon habitait la région ». Ils obtinrent une carte sommaire de la région et apprirent qu'un vieil ermite du nom d'Ishimus habitait la forêt. Les villageois leur indiquèrent aussi la présence de villages maudits appartenant à la région anciennement connue sous le nom de Madaalen. La légende racontait que les habitants seraient tous morts car ils seraient sortis de la mémoire du monde...

Nos amis décidèrent d'aller rencontrer ce mystérieux ermite. C'était un vieil elfe hors d'âge : voûté, maigre, les dents noires et quelques touffes de cheveux éparées et véhiculant une sacrée odeur d'excréments. Il habitait une cabane perchée en haut des arbres et ne semblait pas se laisser visiter comme cela, en témoigne la tentative d'escalade de notre farouche écumeur du ciel le long du tronc qui se solda par la réception douloureuse sur la tête de ce qui ressemblait fort à un pot de chambre !!! La moutarde monta au nez d'Hugul et quelques coups de hache plus tard, l'ermite se retrouva à rouler dans l'herbe parmi les débris de tronc et de cabane ; la discussion pouvait s'engager...

Nos amis apprirent tant bien que mal, car l'ermite semblait bien proche de la folie, une légende concernant un prince maudit qui habiterait un château dans l'ancien village de Cirol. Le jeu de piste continuait...

Après avoir traversé les villages maudits où les habitants avaient tous été transformés en cadavéreux, ils arrivèrent enfin au village fortifié de Cirol, dominé par son lugubre château muré. Fait étrange, les habitants semblaient vaquer à leurs occupations sans prêter aucune attention à nos compagnons et quand ces derniers les interpellèrent pour leur poser des questions, ils se contentaient de lever le doigt vers le château dans un silence mortuaire énigmatique. L'exploration du château recela mille et un dangers. Nos aventuriers durent combattre des glaiseux dans les souterrains, des goules dans les geôles, et même un terrible « Qural'lotectica ».





*« C'est au cours de l'exploration du château qu'Hugul mis la main sur un somptueux manteau de fourrures. »*

**-Limoriél-**

Tout au long de leur progression, ils assistèrent à de nombreux événements étranges : des apparitions, des spectres jouant devant leurs yeux des scènes du passé... Le château lui-même semblait leur rejouer l'histoire de la famille princière locale mais nos amis eurent du mal à tout interpréter : des scènes d'adultère, de meurtre et de folie, des conspirations, un soulèvement et une malédiction. Tout était diffus et entremêlé. Finalement ils parvinrent jusqu'aux appartements privés du prince Willem qui semblait les attendre depuis longtemps...

Il émanait de ce dernier une sorte d'aura mystérieuse qui imposait le respect, ainsi nos amis ne furent pas surpris de se retrouver face à cet étrange prince. Ce dernier leur expliqua qu'il recherchait l'urne funéraire en forme de statuette à l'effigie de sa défunte fille Eléni qui reposait dans le kaer de Cirol, à quelques distances de là dans la forêt. Elle reposait à l'intérieur d'un dôme de pierre scellé par plusieurs « tuiles magiques » assurant en quelque sorte le rôle de clefs. Il leur faudrait retrouver l'ensemble de ces tuiles et les disposer chacune dans son emplacement sur le dôme afin de pouvoir accéder à l'urne. Pour achever de convaincre nos amis il précisa que pour leur honoraire, leur prix serait le sien ! Nos amis acceptèrent sans discuter même si un sentiment de ne plus être tout à fait maître d'eux-mêmes les étreignait et le prince leur donna la seule tuile qu'il avait en sa possession : le tuile de l'illusion...

Après quelques jours de marche, étrangement sans encombre, nos courageux aventuriers arrivèrent aux portes du kaer Cirol. Après une rude exploration nos amis trouvèrent plusieurs documents : la liste des tuiles ainsi que leur rôle, et un parchemin relatant la rébellion menée dans le passé par Eléni contre son père. Après de longues et dangereuses recherches à travers toute la région, nos amis réussirent à réunir les six tuiles de pouvoir et à les placer convenablement sur le dôme de pierre. Ce dernier se mit à luire faiblement et un escalier apparut, descendant dans ses entrailles... Au centre du dôme, trônait la plaque mortuaire d'Eléni ainsi que son urne funéraire.

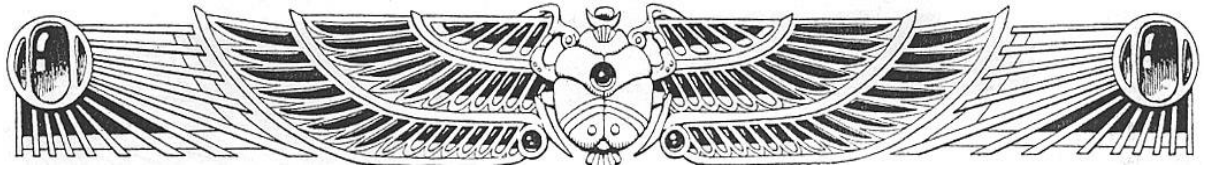
Nos amis rapportèrent sans attendre l'urne au prince Willem qui les remercia chaleureusement et leur demanda quel était finalement leur prix ? Tous se regardèrent, pris soudainement de doutes quant à savoir ce qu'ils pouvaient décemment demander sans froisser ce dernier lorsqu'une lueur de cupidité s'alluma au fond des yeux d'Arg Ganeth. Il hurla alors sans délibération aucune avec ses camarades : « un million de pièces d'or ! ». Le prince éclata de rire, un rire dément, et à leur grande surprise leur accorda ce montant. Nos amis furent alors frappés de discorde, certains reprochant l'attitude de leur camarade d'autres approuvant sa position. Le groupe semblait plonger petit à petit dans le chaos et toujours le rire du prince résonnait...

Epilogue :

Après quelques heures, le temps de regrouper le montant colossal et de charger les coffres sur une charrette de fortune, nos amis reprirent la route de Throal à travers la forêt lugubre de Madaalen et plus ils s'éloignaient de ce lieu oublié de tous et plus leur esprit semblait ressortir d'une sorte de brouillard capitonné, revenant petit à petit à la réalité et leur criant de toutes ses forces que quelque chose ne tournait pas rond...







## Aventure N°29 : Une Réunion au Sommet

Rua, 1509TH

Par Limoriél.

Prologue :

Epuisés, blessés et quasiment sans vivre, nos compagnons étaient dans un bien triste état lorsqu'ils quittèrent la noire région de Madaalen. Il était inenvisageable de rallier Grand-Foire dans ces conditions. Ils se rabattirent alors, l'air renfrogné, sur la cité la plus proche : Vivane, Quai-des-Nuages !, afin de trouver un navire du ciel pouvant les ramener à Grand-Foire.

L'aventure :

C'est donc le moral en berne, que nos amis montèrent le campement pour la soirée. Alors que le feu crépitait et que les étoiles commençaient à illuminer une à une le firmament, un petit garçon à la peau translucide et portant des chaînes brisées aux poignets, sortit de derrière un arbre et s'avança, sûr de lui, au milieu du cercle de lumière projeté par les flammes... Tout d'abord en larme, le garçonnet afficha bien vite un sourire carnassier et annonça à nos amis qu'il n'était pas du tout content d'eux. Il leur déclara qu'ils l'avaient trahi et qu'ils avaient brisé son pacte avec Eléni. Il leur laissait un mois pour réparer leur erreur. Bien sûr, nos compagnons surent à qui ils avaient à faire : la passion Lochost en personne ! Son avertissement n'était donc pas à prendre à la légère ; il n'est jamais bon de décevoir une Passion ! Voici la légende que leur dévoila le petit garçon...

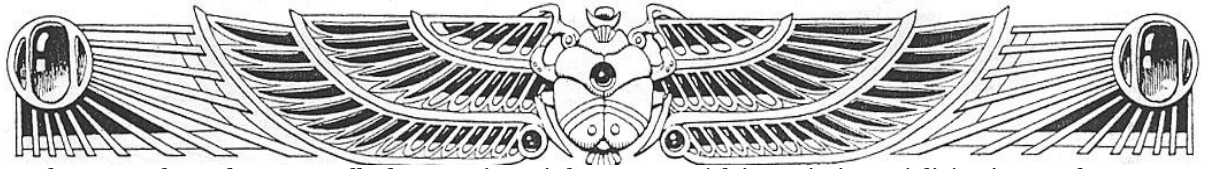
« ...il y avait de nombreux siècles de cela, un jeune prince gouvernait son royaume. Il était fainéant et n'accordait aucune importance à ses responsabilités de souverain. Mais un jour de grand malheur, il fut touché par une horreur. Il sombra peu à peu dans la folie, proclamant des lois toujours plus cruelles et déshonorantes pour le peuple. Tous ses conseillers et ses serviteurs tombèrent un à un sous son charme, ne pouvant s'opposer à sa volonté. Les années passèrent ainsi, mais un jour, alors que le prince proclamait une nouvelle loi inavouable, sa fille aînée, qui était l'une des rares personnes encore épargnées par sa volonté implacable, prit la tête de la rébellion avec le peuple tout entier derrière elle... Les rebelles gagnèrent de nombreuses batailles contre les forces du prince qui étaient désorganisées et en discorde continue. Le prince finit seul avec son épouse dans son château, assiégé de toute part. Il fut impossible de l'en déloger, alors Eléni ordonna de murer tous les passages. Dans sa tâche, elle fut aidée par la passion de la liberté. Cette dernière lui proposa de maintenir le prince prisonnier de son château, afin de protéger toutes les populations alentour, et ce, aussi longtemps que son urne funéraire renfermerait ses cendres, en sécurité dans un tombeau construit tout spécialement pour cette occasion. Eléni accepta, leur serment fut ainsi scellé. L'urne en forme de statuette devint alors un objet de trame pour la jeune femme. Tout se passa alors comme convenu. Le prince resta prisonnier de son château, les populations partirent s'établir plus loin car la région restait corrompue et insalubre. Bien plus tard, à son décès, Eléni fut inhumée dans son tombeau et Lochost vint réaliser le rituel en personne, scellant ce dernier à l'aide de tuiles de pouvoir. Les siècles passèrent, jusqu'au jour où... »

Le petit garçon s'interrompt et lança un long regard soutenu vers nos amis puis disparut derrière un fourré. Nos compagnons comprirent alors le fléau qu'ils venaient de libérer à la surface de Barsaive !

Ils forcèrent le pas afin d'arriver au plus vite à Vivane. En chemin, ils découvrirent une nouvelle supercherie du prince, les pièces d'or s'étaient transformées en pièces de vulgaire métal. Ils s'étaient fait rouler comme des débutants (au passage, il ne manqua rien au pauvre Arg Ganeth !). Arrivés en ville, ils découvrirent non sans surprise que leurs portraits (avec une forte récompense marquée dessus) étaient placardés partout sur les murs des maisons et des tavernes (ils étaient toujours recherchés depuis leurs dernières aventures dans ces lieux, voir Aventure N°4 : L'Ascendant sur « l'Ascendance »). Ils se firent donc discrets et prirent contact avec les rebelles locaux (ils avaient gardé un ancien contact, un elfe archer du nom de Fäélin). Ils découvrirent que le suzerain Kypros avait soudainement des envies de grandeur et de guerre. Apparemment un nouveau conseiller et homme d'affaire fraîchement débarqué en ville, venant d'on ne sait où, lui avait soumis l'idée de créer une nouvelle voie commerciale aérienne passant par les Pics du Crépuscule. Une guerre d'envergure se préparait donc contre l'ensemble des tribus de pirates trolls du Cristal ! Tout ceci n'était que pure folie et toute la région allait bientôt sombrer dans une guerre sanglante ! Nos amis comprirent instantanément qui était ce nouveau conseiller...

Aidés par Tribas Koar, le chef de la rébellion en personne (un illusionniste humain de grand talent, dont personne ne connaît la véritable identité) nos amis s'infiltrèrent à la cour, jouant au jeu dangereux des intrigues politiques. Ils réussirent à obtenir les faveurs d'un groupe d'intrigants afin de s'appropriier les droits d'accès aux parties du palais réservées et sous haute surveillance. Ils montèrent aussi une diversion en contactant certaines tribus trolls qui simulèrent une attaque aérienne de la ville le jour « J » afin de divertir le plus gros des troupes militaires. Puis ils s'infiltrèrent au sein du Kila personnel du gouverneur « l'Ascendance ». Là ils livrèrent un rude





combat contre la garde personnelle du suzerain mais leur attaque éclair ne visait en réalité qu'une seule personne : le prince Willem déguisé sous les traits du riche homme d'affaire. Le combat fut épique et malgré une forte opposition, ils réussirent à éliminer Willem et par là même à racheter leur honneur face à Lochost. Ils durent leur salut « in extremis » quand, acculés sur les remparts, ils sautèrent dans le vide...où les attendait en contre bas, un drakkar troll. Ils ne demandèrent pas leur reste et furent toutes voiles gonflées.

#### Epilogue :

La mission était accomplie, les choses rentreraient dans l'ordre maintenant la corruption du prince annihilée. Kypros et ses conseillers reprendraient leurs esprits, la guerre ouverte contre les tribus trolles serait évitée et leur trahison envers Lochost lavée... Après quelques jours de repos, nos amis reprirent contact auprès des rebelles qui leur trouvèrent une place clandestine pour le prochain vol en direction de Grand-Foire. Ils pourraient alors faire leur rapport à Nathor au sujet de toute cette histoire et prendre quelque repos bien mérité.

*« A noter que nos amis avaient libéré au cours de cette aventure un elfe, esclave du gouverneur Kypros. Ce dernier avait alors humblement demandé à accompagner nos compagnons afin de pouvoir admirer Grand-Foire ainsi que le royaume nain de Throal. Il embarqua donc clandestinement avec eux... »*

**-Limoriél-**

### **Aventure N°30 (Solo) : Enquête à Grand-Foire**

Mawag, 1509TH

Par Limoriél.

#### Prologue :

Une fois rendus à Throal, nos amis ne manquèrent pas de faire un rapport détaillé à Nathor concernant leurs dernières péripéties. Nos compagnons reprirent leurs quartiers dans les appartements qui leur avaient été mis à disposition à Grand-Foire. Chacun vaqua alors à ses occupations...

Arg Ganeth était préoccupé car depuis qu'il avait mis la main sur le « *Le Tome du Bannissement* » (voir aventure N°27 : *Terreurs dans le Ciel*) plusieurs tentatives de vols avaient été évitées de justesse. Il rechercha donc l'isolement afin d'en poursuivre l'étude.

Kazim-Al-Kalif fut pris à partie à plusieurs reprises par certains membres de la Légion du Crépuscule. En effet, lorsqu'il fut l'objet d'étude de la part des magiciens de la cours (voir aventure N°12 : *Corrompue !*) il semblerait qu'il y ait eu des fuites. La rumeur d'un être « différent » serait alors arrivée jusqu'aux oreilles de certains des membres de cette organisation. Quoi qu'il en soit, Kazim ne devait son salut que de justesse, il décida alors que le moment était venu de mettre un peu de distance entre lui et Grand-Foire...

Folk et Esdu'ril vaquèrent respectivement à leurs occupations personnelles.

Samaël Morden pour sa part avait soigneusement préparé une expédition visant à partir récupérer de la neige sur les sommets des monts Scytha afin d'honorer un haut-fait lié à sa bourse de givre, un objet magique qu'il avait récupéré, il y a bien longtemps au cours d'une de ses premières aventures. Il était parti accompagné au dernier moment par Kazim.

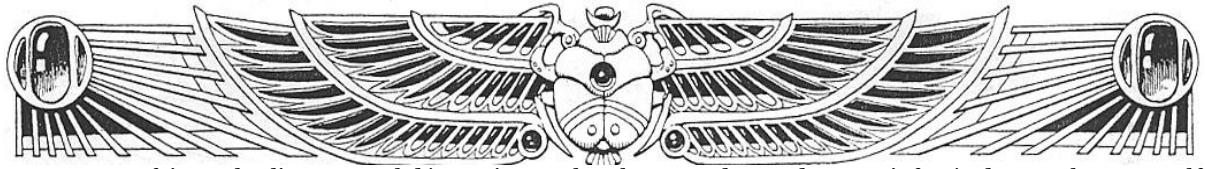
#### L'aventure :

Quant à Hugul, par un beau jour ensoleillé, il décida de rendre visite à l'elfe les ayant accompagné (voir aventure N°29 : *Une Réunion au Sommet*). Dès leur arrivée à Grand-Foire, il avait fait cadeau de son manteau de fourrure (voir aventure N°24 : *Le Prince Fou*) n'ayant que peu d'intérêt à ses yeux d'écumeur du ciel et cela faisait plusieurs jours qu'ils ne s'étaient pas retrouvés autour d'une bonne pinte de bière...

Quelle ne fut pas sa surprise en retrouvant les appartements de l'elfe complètement vides. D'après l'aubergiste cela faisait plusieurs jours que l'elfe n'avait pas été aperçu à la taverne. Tout ceci aiguïsa l'instinct d'Hugul, mis en alerte, quelque chose ne tournait pas rond et tous ses compagnons occupés comme ils l'étaient, lui firent prendre les devants, seul...

C'est alors qu'Hugul entreprit de mener une enquête solitaire afin d'éclaircir la situation. Peut-être s'inquiétait-il pour rien après tout ? Il se lança alors corps et âme dans une âpre et difficile enquête (le troll n'était réputé ni pour sa discrétion, ni pour avoir un quelconque talent de détective !) qui l'amena dans les profondeurs des bas-fonds de Grand-Foire. En revanche Hugul était doué d'un certain talent de persuasion qu'il mit à profit à de nombreuses reprises et il put ainsi retracer les déplacements et les derniers contacts de l'elfe de ces derniers jours. De tavernes lugubres en coupe-gorges, il apprit que l'elfe était en fait un espion toujours à la solde des therans et qu'il avait pris contact avec certains gangs du milieu... Il ne découvrit pas le but de ces rencontres mais Hugul parvint finalement à retrouver le point de chute clandestin dans lequel s'était réfugié l'elfe.





Une fois sur les lieux, Hugul découvrit une chambre sens dessus dessous, infestée de mouches et un elfe volatilisé ! La chambre présentait des signes de lutte, du sang et une sorte de cocon ? De plus, la fenêtre avait été défoncée mais de l'intérieur... Tout ceci était un vrai casse-tête pour notre bon ami Hugul.

Alors qu'il était tout absorbé à son enquête autour d'une pinte de bière, une rumeur bien étrange lui arriva aux oreilles : apparemment une jéhutra avait été aperçue en ville et aurait attaqué à plusieurs reprises des habitants. Toutes les attaques se situeraient dans un même quartier, celui où avait élu domicile l'espion theran...

Quelques heures plus tard, Hugul remonta la piste fraîche de la jéhutra jusqu'à sa tanière, dans une cave humide d'une maison abandonnée. Il engagea le combat sans hésitation et l'acheva rapidement d'un propre coup de hache sur le crâne. Seulement lorsqu'il croisa le regard de la bête agonisante, il ne saurait dire pourquoi mais il lui sembla reconnaître le regard d'une personne qu'il avait croisé par le passé...

#### Epilogue :

Toute cette histoire terminée, il partagea son aventure avec ses compagnons autour d'un bon repas bien arrosé et plus personne n'entendit parler de l'elfe. Et toute cette histoire fut bien vite oubliée...

*« Mais deux questions sans réponse demeurent toujours présentes dans mon esprit: quel rapport y avait-il entre la disparition de l'elfe et l'irruption d'une jéhutra en pleine ville ? Et où était finalement passé le manteau de fourrure... »*

**-Limoriél-**

## **Aventure N°31 (Duo) : Neiges Eternelles**

Mawag, 1509TH

Par Limoriél.

#### Prologue :

Après être revenu de la région de Madaalen et des intrigues de cour de Vivane et après avoir fait un rapport à Nathor de tout cela, Samaël Morden se concentra sur ce qui monopolisait tout son esprit maintenant : partir à la recherche des neiges éternelles des plus hauts sommets des monts de Scytha. En effet, Samaël avait découvert un artefact magique lors de ses premières aventures : une bourse de givre. Cette dernière lui permettait de blesser ses ennemis par le givre qu'elle générait magiquement. A force d'étude, il avait découvert qu'un haut-fait lui permettrait de découvrir un nouveau secret lié à sa bourse : retrouver de la neige issue du glacier originaire du givre contenu dans la bourse. Et ce glacier se situait dans les monts de Scytha...

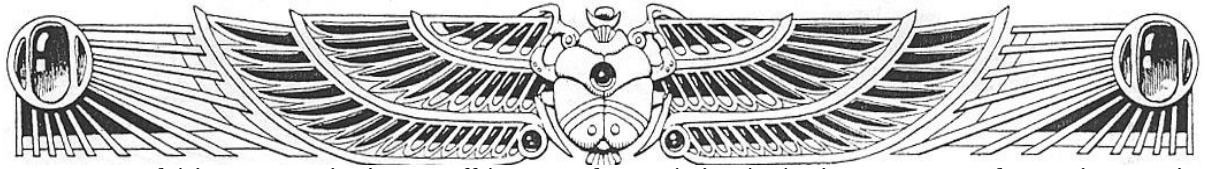
#### L'aventure :

Et voilà nos fiers compagnons Samaël et Kazim en route pour les monts de Scytha, accompagnés d'une dizaine d'hommes de main, de quelques porteurs ainsi que d'une poignée de bêtes de somme...

Le voyage jusqu'aux sommets dura une semaine et demi. Nos amis durent lutter contre des écorcheurs orks ainsi que contre des créatures nocturnes mais au matin du huitième jour, ils découvrirent une scène morbide : une caravane marchande complètement ravagée par les flammes. Il n'y avait aucun survivant. Nos amis se rappelèrent instantanément avoir déjà vu cette scène auparavant (voir aventure N°5 : Les Brumes de la Trahison). La piste remontait vers le nord-est mais nos amis décidèrent de ne pas s'attarder d'avantage, ils n'étaient pas venus ici pour traquer du « gros gibier »...

Ils attaquèrent rapidement l'ascension des premiers contreforts. De verdoyantes collines laissèrent place à des montagnes escarpées de pierre dure et grise. La température chuta et un soir d'orage, ils durent se réfugier dans une petite caverne circulaire afin de ne pas avoir à subir les difficiles conditions climatiques qui régnaient en maître à l'extérieur. Kazim découvrit dans la caverne d'étranges inscriptions gravées sur un mur apparemment noirci par le feu... Il s'agissait de runes. Kazim eut de grandes difficultés à déchiffrer le message mural de par l'ancienneté et la formulation archaïque des runes. Il réussit à saisir les termes de « seuil », de « royaume » et de « feu ». L'énigme restait entière. Transis par le froid, nos compagnons firent un bon feu de camp contre le mur car apparemment c'était là son rôle. Effectivement le mur refléta rapidement la luminosité des flammes partout dans la caverne et une douce chaleur rayonna, réchauffant les os gelés de toute la compagnie. Alors qu'un à un les membres de l'équipée sombrait dans un sommeil réparateur, un craquement sourd se fit entendre dans la caverne. Juste derrière le feu de camp, la paroi de la caverne venait de s'ouvrir sur un sombre passage descendant dans les profondeurs de la montagne...





Sans hésiter, nos amis s'y engouffrèrent. Le boyau était très étroit pour eux, seul un nain pouvait y circuler avec aise. Ils débouchèrent dans un petit hall au centre duquel trônait une statue de marbre blanc représentant un nain guerrier couronné. Sur le socle un texte en langage nain archaïque y était encore lisible. Il disait :

*« Le Royaume de Scythia vous offre son domaine,  
laissez vos pas vous guider, où qu'ils vous mènent,  
car ici les invités, aucun danger ne craignent,  
au dehors la déesse de la neige règne,  
mais ici seule la justesse du Roi en ces lieux beigne. »*

Kazim comprit alors le message de la paroi. Ils venaient de trouver l'un des seuils qui menaient à l'ancien royaume de Scythia, ce dernier étant le berceau ancestral des nains de Barsaive ! Impressionnés, ils se préparèrent à l'expédition s'offrant à eux. Leurs hommes de main s'équipèrent en conséquence et les bêtes furent laissées à l'abri dans la caverne d'entrée.

Ils explorèrent durant de longues heures ce qui semblait être un véritable labyrinthe souterrain. S'ils voulaient tout explorer, ils leur faudrait vraisemblablement des semaines entières voire peut être même des mois tellement le domaine semblait étendu. Au cours de leur exploration ils durent déjouer de nombreux pièges toujours actifs, se battre contre des créatures des profondeurs comme des raies-scorpions et ils découvrirent même le nom du domaine qu'ils étaient en train d'explorer alors qu'ils arpentaient les niveaux inférieurs. Sur une dalle de pierre cyclopéenne était inscrit : « *Bienvenue dans les mines de la Mora* ».

Ils explorèrent de nombreux bâtiments administratifs au mobilier depuis longtemps tombé en poussière, des salles de garde, des quartiers résidentiels et des dédales de couloirs sans fin. Toutefois, alors qu'ils débouchaient dans les anciennes salles des cultures, ils découvrirent qu'une partie était toujours cultivée. Quelqu'un vivait encore ici ! ? De nombreuses traces de pas de taille humaine allaient et venaient dans la salle. Ils reprirent leur exploration cette fois d'avantage sur leur garde. Ils découvrirent une vieille bibliothèque dans laquelle ils purent en apprendre davantage sur le royaume qu'ils exploraient. Des cartes montraient que plus loin vers le nord un passage semblait déboucher vers les sommets enneigés. C'est par là qu'ils dirigèrent leurs pas. Après une journée harassante, ils établirent le bivouac alors qu'ils débouchaient dans une petite salle circulaire. Au plafond un trou dans lequel était enchâssé un quartz luminescent baignait la pièce d'une réconfortante clarté bleutée. Au centre dominait un tombeau gravé de runes et juste derrière un puits semblait donner tout droit dans les entrailles de la montagne. De nouveau, Kazim s'absorba au déchiffrement des runes. Ces dernières annonçaient : « *...Ici gît Karadoc-Le-Fier, quatrième roi du royaume septentrional de Scythia* »...« *Avec la bénédiction des passions, que son âme repose en paix* »...« *mort au combat en fier guerrier qu'il était* »... « *Hak-nagroth* »...

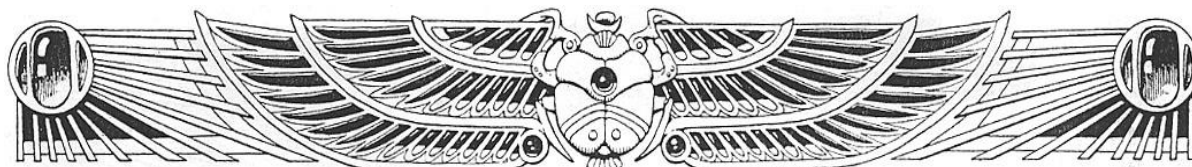
Cette fois ci, personne de fit de feu ni ne chanta de chanson et nos amis mangèrent rapidement un repas frugal. Chacun s'installa dans un coin de la pièce mais alors qu'ils sombraient dans le sommeil, l'un des hommes de main par inadvertance bouscula un vieux seau rouillé qui tomba au fond du puits...

Tous retinrent leur souffle attendant le choc du seau qui ne manquerait pas de retentir, trahissant leur présence, une fois arrivé au fond du trou enténébré qu'était ce puits sans âge, mais rien ne vint. Le silence qui régnait s'appesantit d'avantage encore, plus personne n'osait bouger à présent. Les muscles étaient tendus, les regards anxieux et déjà les doigts serraient machinalement les poignées des glaives et des poignards puis...rien. Ouf ! Nos compagnons se détendirent et souriaient même de la situation lorsque soudain de sombres tambours résonnèrent depuis les profondeurs. Le son se rapprochait rapidement, trop rapidement ! Nos amis eurent tout juste le temps de rassembler leurs affaires et de faire leur paquetage, qu'une troupe de créatures humanoïdes voûtées à la peau rouge fit irruption dans la pièce. Le combat fit rage lorsque soudain déboucha à son tour un énorme troll des cavernes. Les combats s'intensifièrent encore et la fuite dut être envisagée. D'autres créatures continuaient de déboucher dans le passage ainsi donc pour chaque créature abattue, deux autres en prenaient la place !

Une course effrénée s'enchaîna dans les sombres dédales de couloirs et de pièces enténébrées. Nos compagnons, le souffle court, finirent par déboucher dans une vaste salle aux dimensions cyclopéennes. Ses murs et son plafond plongés dans les ténèbres restaient interdits à la vue. Le hall était quadrillé de colonnes immenses ; leur envergure atteignant la dimension de petites maisons ; et poursuivis maintenant par une petite armée de créatures, nos amis avalèrent la distance qui les séparait du passage menant au sommet, qui devait se trouver juste devant eux, si les cartes consultées la veille étaient exactes. Ce passage était leur unique salut...

Le hall était coupé en deux par un profond précipice uniquement enjambé par un pont sans parapet. Alors qu'ils touchaient au but, des flèches volant de toutes parts, nos compagnons virent une lueur rougeâtre s'éveiller du fond du précipice. Un terrible grognement monta des profondeurs en même temps que de la lave en fusion. La chaleur grimpa dans la salle et toute l'armée stoppa net son avancée. Les créatures semblaient hésitantes et jetaient des regards terrifiés vers le précipice maintenant rempli à ras bord de lave. Dans un





grondement sourd, une forme émergea de la lave. S'en était trop, l'armée de créatures tourna les talons et s'enfuit dans les réconfortantes ténèbres du royaume souterrain. Nos compagnons se retournèrent vers une vision qui les terrifia. Une créature du magma dans toute sa splendeur se dressait devant eux, munie d'un épée incandescente d'une main et d'un fouet de flamme de l'autre. Elle s'adressa à eux avec un mauvais rictus : « Vous ne passerez pas ! ».

Le combat qui s'ensuivit fut plus une lutte afin de défendre chèrement sa vie qu'un honorable duel. Les rares hommes de main ayant survécu jusqu'ici trouvèrent une mort tragique, calcinés par la bête du magma mais cela permit à Samaël et Kazim de s'enfuir par le pont. La créature les poursuivit avec rage mais arrivant au pied d'un petit escalier en colimaçon, ils gravirent ses marches avec précipitation. Trop petit pour elle, la bête du magma rugit de frustration puis retourna dans les profondeurs magmatiques de la montagne. Il fallait faire vite car les créatures ne tarderaient sûrement pas à s'adonner à des poursuites vengeresses...

Effectivement, des bruits de pas précipités s'élevèrent derrière eux. Samaël et Kazim accélérèrent, avalant quatre à quatre les marches ; ils ne tardèrent pas à déboucher enfin dans une sorte de petite caverne aménagée. L'air y était froid. La caverne semblait à l'abandon, le sol jonché de mobilier brisé gisant dans la poussière. Une vieille double porte en bois semblait donner sur l'extérieur. Ils la poussèrent de concert et clignèrent des yeux, blessés par la vive lumière. Une bourrasque d'air glacial leur gifla le visage. Ils n'eurent toutefois pas le temps de s'acclimater, les pas se rapprochaient dangereusement derrière eux...

Samaël et Kazim se retrouvaient au sommet d'un des pics des monts de Scythia, ils faisaient face à un glacier illuminé sous les pâles rayons du soleil. Leurs poursuivants se rapprochaient de seconde en seconde et il était inenvisageable de s'enfuir à pieds sur ce glacier mais alors comment fuir ? Oppressés, ils fouillèrent la pièce du regard lorsque tombant sur de vieux tonneaux éventrés, Samaël eut une idée... Et voilà nos fiers amis embarqués dans un demi-tonneau hors d'âge dévalant les pentes gelées du glacier à vive allure, enfin hors d'atteinte des viles créatures de la montagne.

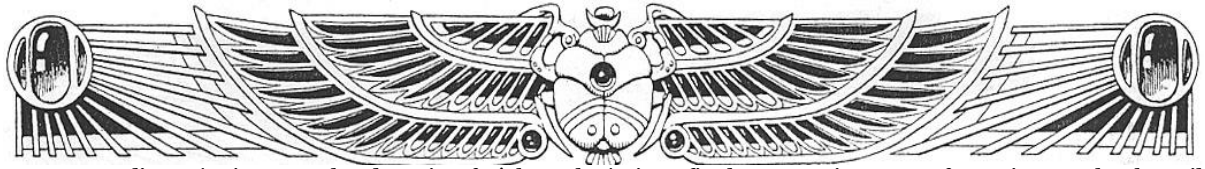
Malheureusement pour eux, ils crièrent trop vite victoire car leur étrange équipée attira l'attention de singes des neiges. Un combat s'engagea entre Kazim et les singes. En effet, le pilotage du tonneau requérait toute l'attention et la dextérité d'une personne. Le combat ne fut que de courte durée car des hurlements sauvages mirent les singes en fuite, laissant un Kazim passablement amoché. Derrière eux, les créatures elles aussi avaient sauté dans des tonneaux et s'étaient lancées à leur poursuite. Arriveraient-ils à les semer enfin... ?

Et c'est la plus formidable des course-poursuite de mémoire de singe des neiges, qui se tint sur les sommets glacés des monts de Scythia ! Samaël et Kazim étaient poursuivis par trois équipages. Maintenant c'étaient les pilotes qui feraient la différence. Heureusement Samaël eut un petit peu plus de temps que ses poursuivants pour prendre en main le tonneau et il conseillait Kazim sur son placement, afin de répartir le poids au mieux. Et voilà Kazim se penchant tantôt à droite, tantôt à gauche afin de bien équilibrer le tonneau et éviter de se renverser car se renverser voulait dire périr sous les coups des créatures !

Pour l'instant la pente n'était pas très raide ainsi Samaël et Kazim recherchèrent la vitesse et tinrent leurs ennemis hors de portée. Soudain, attention ! une souche d'arbre, vite tout le monde à droite, ouf ! L'obstacle fut évité de justesse, ce fut malheureusement aussi le cas pour leurs poursuivants. Une éminence se dessina devant eux, le saut était inévitable, plaqué au fond du tonneau Kazim équilibra du mieux sa charge, Samaël négociant l'envol avec justesse, ils atterrirent sans mal dans un panache de neige fraîche. L'un des tonneaux des poursuivants se renversa effectuant un demi-tour en l'air, les occupants furent éjectés ! Il ne restait plus que deux tonneaux derrière eux. C'est alors qu'ils pénétrèrent dans une épaisse forêt. Samaël eut le réflexe de décélérer afin de mieux faire pivoter le tonneau, un arbre évité, puis deux, puis trois ; les arbres serrés défilaient malgré tout à une allure trop rapide pour pouvoir tous les anticiper, soudain un lugubre craquement résonna dans la forêt... Samaël et Kazim se crurent perdus et rouvrant les yeux ils s'aperçurent que le craquement venait d'un des tonneaux ennemis, un de moins ! Ils cherchèrent du regard le dernier tonneau en vain. Où était-il ? Ils finirent par sortir de la forêt, grâce soit rendue aux passions, lorsqu'un choc failli renverser leur tonneau. Au prix d'une douloureuse contorsion Kazim maintint le tonneau « à flot ». Leurs adversaires venaient de les aborder. Samaël sauta dans le tonneau ennemi, laissant Kazim prendre le pilotage du tonneau. Les créatures se jetèrent sur Samaël qui ne comptait pas se laisser faire. Il sortit ses griffes et un terrible combat s'engagea ; chaque coup manquait de faire se renverser les tonneaux. Kazim luttait pour garder le contrôle tandis que Samaël était aux prises avec les deux créatures, plus personne ne pilotait le tonneau ennemi, ce que ne manqua pas de remarquer Kazim mais il n'eut pas le temps d'en avertir son compagnon, il fut littéralement paralysé par l'effroi...

Devant eux, se dessinait un précipice abyssal qui se jetait droit sur des falaises rocheuses quelques centaines de mètres en contrebas, il fallait changer de cap coûte que coûte sinon c'était la mort assurée ! Tant pis, il fallait tenter. Kazim lâcha les commandes du tonneau et saisit Samaël par le col. Il l'attira de force sur leur tonneau. Sous le poids combiné de nos deux valeureux compagnons, ce dernier pivota sur lui-même. Les deux amis perdirent l'équilibre et tombèrent au fond du tonneau. Celui-ci continuait de dériver lorsqu'il tapa contre une souche, une partie de sa structure vola en éclats, la fin était proche. Nos amis eurent le temps de voir le tonneau ennemi chuter dans la crevasse, les corps des créatures semblaient être deux pantins désarticulés s'agitant dans le vide. A leur tour ils furent éjectés dans le vide, mais la souche salvatrice avait fait dévier la course de leur tonneau, suffisamment pour qu'ils atterrisent sains et saufs après une chute d'une dizaine de mètres sur une corniche





recouverte d'une épaisse couche de neige fraîche ! Ils étaient finalement sains et saufs, mais sous le choc, ils tombèrent dans l'inconscience...

#### Epilogue :

Le froid tout autour. Le corps transi par l'air glacial environnant. Puis la douleur, rapidement. Les souvenirs revinrent peu à peu : la quête pour la bourse de givre, les souterrains de la montagne puis la course poursuite effrénée sur les pentes enneigées des pics. Ca y est, tout était clair. Le tonneau, la chute et sans doute maintenant la mort. Mieux valait ne pas bouger pour ne pas trop réveiller la douleur et attendre gentiment l'étreinte salvatrice de la mort...

Une sensation étrange au bout des doigts se fit sentir puis quelque chose de chaud et d'humide sur le visage. D'humide ? Samaël ouvrit les yeux en sursaut. C'était horrible, il ne sentait plus son corps entièrement congelé, la douleur s'instaurait partout et son sang battait à ses tempes comme si elles allaient exploser. Devant lui se dressait son sauveur, l'air dubitatif et curieux à la fois, du haut de ses quatre pattes trapues : un blaireau des neiges !

Trop heureux d'être toujours en vie, Samaël secoua son compagnon Kazim tout en éructant de joie : « en vie, nous sommes en vie ! ». Passées ces retrouvailles, la joie ne fut que de courte durée. Leur situation était des plus critique mais le blaireau ne semblait pas effrayé du tout et s'en retourna clopinant dans la neige profonde. Nos deux amis le suivirent, Samaël récoltant au passage une poignée de neige fraîche, il ne fallait tout de même pas oublier le but de toute cette aventure ! Contre toute attente, le blaireau remit nos deux compagnons sur le bon chemin. Ils purent redescendre dans la vallée plus bas et retrouver quelques chevaux égarés de leur expédition, ainsi que quelques vivres. Le blaireau ne semblait toujours pas vouloir abandonner nos deux acolytes, Samaël entreprit d'en faire son nouveau compagnon, voyant dans cet animal salvateur un signe de la passion Jaspree...

Après une bonne nuit de repos, nos amis purent reprendre le long chemin de retour vers Grand-Foire où ils l'espéraient après avoir relaté leur fantastique aventure à leurs compagnons ils pourraient goûter un repos fort mérité, mais c'était sans compter les nouvelles qu'avait à leur annoncer Nathor !

## **Aventure N°32 : L'Escorte**

Gamil, 1509TH

Par Limoriél.

#### Prologue:

Hugul se remettait à peine de son enquête (voir Aventure N°30 (Solo) : Enquête à Grand-Foire) et Samaël et Kazim rentraient à l'instant de leurs terribles péripéties (voir Aventure N°31 (Duo) : Neiges Eternelles) et n'aspiraient plus qu'à prendre quelque repos lorsque Folk et Esdu'ril firent irruption dans leur chambre. Samaël et Kazim n'eurent même pas le temps de raconter leur aventure que les deux compagnons remplis d'enthousiasme s'écrièrent « nous sommes convoqués par Nathor, sûrement une nouvelle mission ! ». Malgré les mines déconfites et fatiguées de Samaël et de Kazim l'ensemble du groupe prit sur le champ le chemin des chambres centrales du royaume de Throal. Au passage, nos compagnons n'oublièrent pas toutefois d'arracher Arg à ses études acharnées du « *Tome du Bannissement* » (voir aventure N°27 : Terreurs dans le Ciel) même si ce dernier émis de vives oppositions !

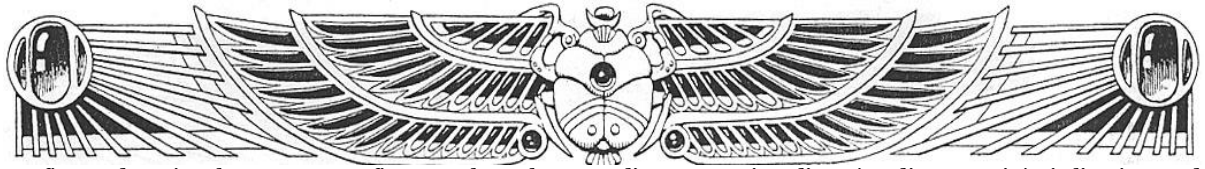
#### L'aventure :

La mission que leur proposait Nathor était simple. Escorter et protéger tout le long du voyage, une délégation du royaume chargée de signer de délicats accords commerciaux avec une communauté t'skrang vivant sur les bords d'un affluent du fleuve Serpent. Cette communauté habitait le kaër Fritz'Djebel, lové dans une caldera, sur une île volcanique. Une fois sur place ils seraient directement sous les ordres du responsable de la délégation. Bien évidemment ils toucheraient un salaire douillet et tous les frais d'équipement pour un tel voyage seraient à la charge du royaume. Ni une ni deux nos compagnons acceptèrent l'offre.

Le voyage jusqu'à l'île des t'skrangs durerait sept jours et nos amis avaient deux jours pour s'y préparer. Ces deux jours furent passés en négociations, marchandages et autres emplettes auprès des revendeurs du Grand-Bazar et notre ami Folk s'en donna à cœur joie. C'est parfaitement préparés et équipés que nos amis allèrent au point de rendez-vous avec les membres de la délégation et tout le reste de l'équipe, deux jours plus tard.

La délégation comprenait cinq membres et disposait de sa propre garde rapprochée, une douzaine de nains et d'humains en arme, dirigés par le capitaine Béziliä, un adepte elfe archer. Nos amis firent donc connaissance avec Guinia et Jusepen un couple de nains âgés d'une cinquantaine d'années, Refemon Tendafel, un jeune humain plutôt maladroit et pas très sûr de lui, Hiéron de Karfalo, un noble humain d'âge avancé mais encore suffisamment vigoureux pour savoir se défendre seul, il était le chef de la délégation et l'homme de





confiance du roi Valurus III et enfin Dutral, un homme d'une trentaine d'années discret qui était l'assistant de Hiéron. Une fois les présentations faites, toute l'expédition se mit en branle, nos amis prirent avec joie l'avant-garde.

Dès les premiers jours, nos compagnons comprirent que c'était le couple de nains qui allait s'occuper de l'ambiance pendant tout le trajet. En effet, il leur sembla que leur spécialité était les disputes de couple en public ! Mais c'était hélas sans compter sur les aléas qu'un tel voyage recèlerait inévitablement...

Au soir du troisième jour, une des carrioles fut attaquée par une colonie de termites géantes. Même si elles ne représentaient un très grand danger pour le nombre de donneurs-de-noms en arme présent, elles mirent à sac la carriole et emportèrent bon nombres de vivres ! Mais plus grave, le jour suivant, nos compagnons réussirent à apercevoir au loin, une troupe d'orks qui semblait les épier, cela ne présageait rien de bon...

Effectivement, le lendemain à la mi-journée, une troupe d'une quarantaine d'écorcheurs leur fonça dessus à brides abattues. Il semblait que les compétences en diplomatie de la délégation ne seraient pas fort utile dans cette situation ! A ce moment, le danger potentiel que représentaient ces orks était bien sérieux et nos compagnons donnèrent l'ordre de fuir. Mais après seulement quelques minutes, ils se rendirent compte que les orks gagnaient trop de terrain, trop vite. L'ensemble de la troupe alla se protéger derrière un amas rocailleux perdu en rase plaine. Tous les hommes d'armes prirent leur position et nos amis se préparèrent aussi à livrer un combat acharné. Les premières flèches volèrent et Baziliä et Esdu'ril versèrent les premiers sangs dans les rangs ennemis ; les orks n'étaient plus maintenant qu'à une quarantaine de mètres, ils seraient au contact dans quelques secondes à peine lorsque Kazim lança son premier sort. Un vif éclair bleuté illumina les pierres alentour et tout le groupe fut plongé instantanément dans l'obscurité la plus totale. Passé le moment de surprise, ils aperçurent au-dessus d'eux des symboles bleutés à intervalles réguliers comme descendant le long d'un puits obscur. Kazim comprit qu'il avait activé un système de passage magique au moment où il avait lancé son sort. Toute la délégation s'était retrouvée instantanément téléportée sur le seuil d'un kaër souterrain. Même si la situation n'était pas des plus confortable, au moins se consolèrent ils, ils avaient évité le danger des écorcheurs orks ! Loin au-dessus d'eux, ces derniers restèrent longuement interloqués à se demander où avaient bien pu passer leurs proies...

Bien, maintenant, il fallait trouver le moyen de se sortir de là. Nos compagnons ordonnèrent à toute la troupe de rester sur le seuil du kaër et de les attendre, ils se chargeraient d'explorer les inhospitalières noirceurs de ce tombeau, là au moins jugèrent nos aventuriers, ils seraient dans leur élément !

#### Le kaër :

La porte du kaër était fracturée, les morceaux éparpillés au sol. Kazim réussit tout de même à reconstituer le puzzle et découvrit le nom du kaër : « Igor-ank ». Cela ne leur disait rien. Ils trouvèrent parmi les morceaux de pierre, des triangles d'orichalque brisés. C'étaient les sceaux de protection...Les portes avaient été habilement ciselées depuis l'extérieur. Le travail avait dû être colossal. Quelque chose avait donc passé plusieurs années à ciseler toute la surface des portes afin d'en faire sauter les sceaux de protection et de pouvoir pénétrer le kaër...nos amis restèrent sur leurs gardes.

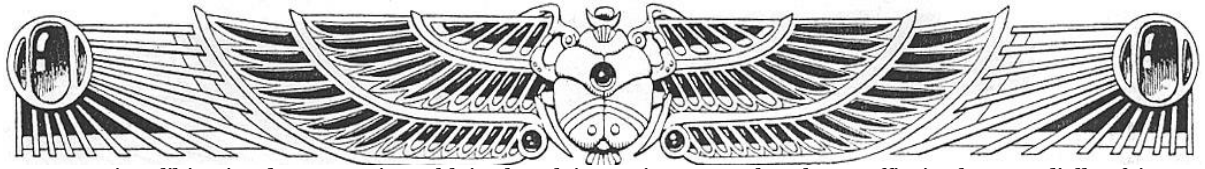
Ils continuèrent leur progression et arrivèrent à un carrefour où ils trouvèrent au sol des coquilles vides à l'odeur âcre, laissant une trainée grisâtre dans la poussière mais avant que Samaël n'ait pu analyser la chose de plus près, des raies-scorpions leur foncèrent droit dessus. Le combat s'engagea mais face au danger que représentait le poison meurtrier de ces créatures, nos compagnons préférèrent battre en retraite et s'enfuirent dans le kaër.

Après avoir déjoué quelques pièges semblant en parfait état de fonctionnement et repoussé des attaques de rats-sangsues, nos amis pénétrèrent la cité souterraine et découvrirent le quartier regroupant les temples et les bâtiments administratifs. Le seul temple encore debout était celui de Garlen et ils découvrirent à son sommet une sorte d'étrange réceptacle : mais pour quoi ? Une étrange sensation d'être constamment épiés envahit nos amis. Ils se dirigèrent donc vers les bâtiments administratifs et après quelques heures de fouilles acharnées et de recherches en bibliothèque ils parvinrent à découvrir l'histoire du kaër.

Le kaër d'Igor-ank avait bien subi l'attaque d'une horreur mais avait-elle été repoussée ? En tout cas ils n'en avaient trouvé aucune trace, tout du moins jusqu'à maintenant ! Par la suite les habitants s'étaient scindés en deux factions : les « Affamés » et les « Citéens ». Apparemment les affamés avaient volé un puissant artefact qui était vénéré par les Citéens et ce dernier avait un rapport avec une éventuelle possibilité de se sortir de ce kaër...

Nos compagnons reprirent l'exploration du reste de la cité souterraine lorsqu'ils furent pris dans une embuscade alors qu'ils exploraient le quartier du marché. Ils étaient face aux Citéens, le kaër était donc toujours habité et ce après tant d'années !? Nul doute que la présence pernicieuse d'une horreur devait y être pour quelque chose. Nos amis jouèrent donc la carte de la diplomatie afin d'en savoir plus sur ce qui se tramait ici. Nos héros furent « conviés » mais sous bonne garde par les Citéens afin d'avoir un entretien avec leur chef. Ce dernier leur expliqua que les Affamés, êtres répugnants et corrompus par la présence très certaine d'une horreur leur avaient dérobé « l'Orbe de Garlen » qui, si elle était remise sur son réceptacle en haut du temple, permettrait d'inverser le sort de protection du kaër et permettrait à tous de pouvoir regagner la surface...





Bien, l'histoire de tout ceci semblait plus claire maintenant. Il ne leur suffisait plus que d'aller faire une petite visite auprès de ces Affamés. Ils apprirent qu'ils habitaient des galeries infectes à l'extérieur du kaër...

Après un rapide repos et une fois le ventre rempli, nos compagnons se dirigèrent vers les galeries inférieures. Ils passèrent devant le cimetière du kaër aménagé dans une vaste caverne et empruntèrent la première galerie qui s'offrait à eux sur la droite mais par manque de discernement ils tombèrent nez à nez avec le « gardien du cimetière » : un énorme ver des cavernes autant insensible aux coups d'épée qu'aux attaques mentales et nos amis durent opérer une retraite stratégique...

Ils explorèrent une seconde galerie mais cette dernière était totalement éboulée au bout de quelques centaines de mètres, mais quelque chose clochait...Après que Kazim eut opéré une vision astrale, un passage secret fut mis à jour et ils pénétrèrent dans la tanière d'une vieille humaine à moitié folle qui se définissait comme « l'élue de la passion » (Garlen). Elle était elle aussi à la recherche de l'orbe affirmant que cette dernière une fois reposée sur son piédestal dans le temple ouvrirait les flux magiques afin d'ouvrir l'arche, ce qui permettrait de remonter à la surface...Tient tient il y avait maintenant la présence d'une arche dans ce kaër... Bref vu l'état mental assez délabré de cette vieille femme, nos amis ne purent en apprendre davantage. Il était temps d'aller explorer les galeries inférieures...

Ces dernières, d'où émanait une puissante odeur de décomposition, n'étaient pas d'un accès facile. Nos compagnons firent vite connaissance avec les occupants des lieux alors qu'au détour d'une galerie, ils tombèrent sur quatre individus accroupis en train de dépecer un cadavre de ce qui paraissait être les restes d'un Citéen. Bon les Affamés étaient donc des cadavéreux, il n'y avait plus de doute maintenant ! Nos compagnons progressèrent rapidement grâce aux talents dans le domaine d'Arg Ganeth et circulèrent entre puits nauséabonds d'où émanaient des gaz toxiques et zones d'habitations des cadavéreux. Ils finirent par déboucher dans une sorte de salle des prières où trônait une statue ressemblant étrangement à Garlen (tout du moins la statue semblait avoir été dérobée dans le temple du kaër). Cela ne ressemblait pas à des cadavéreux d'avoir une conscience dédiée à une passion, étrange... Malheureusement pour nos aventuriers un comité d'accueil était là et s'ensuivit un combat aussi bref que violent. Après une fouille minutieuse, nos amis découvrirent une petite salle creusée à même la terre et qui semblait regrouper tous les « trésors de guerre » des Affamés. Ils y découvrirent à moitié enterré et laissé à l'abandon : l'orbe de Garlen !

Allez, il était grand temps de quitter ces lieux pesants. Nos compagnons repartirent en quatrième vitesse au temple de Garlen et déposèrent l'orbe sur son réceptacle. Un puissant bruit sourd se fit entendre et des filaments d'énergie magique illuminèrent le plafond du kaër et se dirigèrent vers un autre boyau du complexe souterrain. Comme un signal final, tous se dirigèrent vers cette galerie. Nos amis y découvrirent une énorme caverne où trônait une grande arche en pierre gravée de runes. Cette salle semblait avoir été reconvertie en salle des prières. Il y avait déjà de nombreux Citéens en train de psalmodier ou de réciter d'étranges prières à la gloire d'une passion ressemblant à la fois à Garlen mais aussi à une autre figure d'où émanait une certaine corruption...

Tout d'un coup, les Affamés, eux aussi poussés par un indicible instinct, débarquèrent dans la salle et un combat dantesque éclata entre les deux factions. C'est à cet instant là que l'arche sous l'influence des filaments de magie se craquela et finit par se briser, libérant l'entité qui se jouait depuis tant d'années de tout ce petit monde : l'horreur pernicieuse, libérée du piège astral que contenait l'arche leur faisait face, dominant la foule de toute sa hauteur. A ses pieds, se prosternait la vieille folle entre adoration et éclats de rires déments. L'horreur se saisit d'elle et la dévora sur le champ avant de rejoindre la mêlée frappant, sans discernement aucun, Citéens et Affamés ! S'en fut trop pour nos aventuriers qui décidèrent de mettre les voiles mais entre-temps les deux magiciens du groupe n'étaient pas restés désœuvrés et avaient réussi à déchiffrer dans les textes en écriture magique gravés partout sur les parois de la salle la formule permettant d'inverser le processus d'entrée !

Nos compagnons d'enfuirent à toutes jambes évitant au maximum la mêlée chaotique qui se déroulait maintenant partout dans les galeries et retrouvèrent leur caravane toujours dans la caverne sur le seuil de tout ce complexe. Leurs compagnons étaient tous armés et sur les nerfs car ils entendaient les échos au loin du carnage qui se déroulait...Kazim récita les paroles, les glyphes s'inversèrent et tous s'engouffrèrent sans demander leur reste ! Ouf après un flash éblouissant et une goulée d'air frais, ils surent qu'ils étaient de nouveau à la surface.

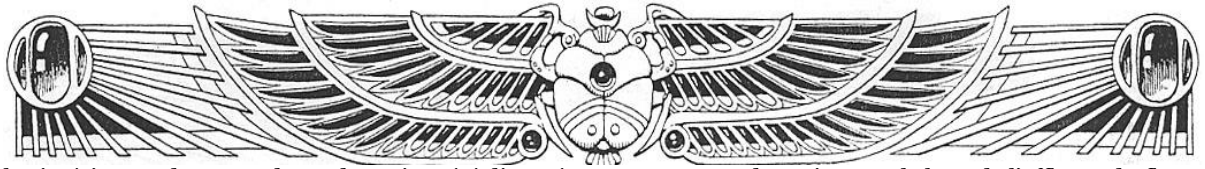
C'était l'aube, et comme un bon présage, ils décidèrent de mettre un maximum de distance entre eux et ces lieux et ce, en un minimum de temps ! Ils continuèrent donc leur voyage à un rythme soutenu sans plus attendre, néanmoins ils n'oublièrent pas, avant de partir, d'inverser une dernière fois le processus, juste au cas où...

#### Epilogue :

Le reste du voyage se déroula sans encombre et nos aventuriers purent escorter la délégation jusqu'au point de rendez-vous sur les berges d'un affluent du fleuve Serpent où les attendait un navire t'skrang qui les conduisit sur l'île de Fritz'Djebel (du même nom que le kaër). La petite île volcanique était en fait complètement engloutie pour sa partie centrale où sur la berge intérieure était lové un village t'skrang sur pilotis. L'ancien kaër, abandonné, s'étendait sous les restes des pentes du volcan. Deux passages souterrains permettaient d'accéder au







lac intérieur et des tours de garde avaient été disposées tout autour et donnaient sur le bras de l'affluent du fleuve. Sur les berges extérieures de l'île étaient présents quelques villages dits « extérieurs ».

La communauté t'skrang était dirigée par une reine qui avait été récemment déchuë et remplacée, suite à un conflit entre la caste dirigeante et les mineurs, par Kreg'cha (un simple mineur) qui avait mis fin au conflit fratricide. Ce dernier avait une forte propension à cultiver le dépassement de soi ainsi que les actes de bravoure et d'éclat. Ses premières décisions politiques furent de délimiter un territoire propre à sa communauté et qui englobait nombres de villages isolés de pêcheurs le long de l'affluent et d'ériger des taxes ce qui n'arrangeaient rien à la situation commerciale de la région.

Bref la situation politique locale était des plus sensible et après un accueil des plus extravagant (bienvenue chez les t'skrangs !) les diplomates Throaliens sous la direction de Hiéron de Karfalo prirent congés de nos aventuriers. Pour l'instant leur mission était terminée, il leur fallait attendre la fin des négociations et le voyage retour vers Throal pour reprendre du service. En attendant, ils étaient sous l'autorité de Hiéron qui leur ordonna de se mettre au service des autorités locales et de faire montre d'une bonne figure afin de mettre toutes les chances de leur côté pour aboutir à des accords commerciaux les plus juteux possibles ! Connaissant la nature t'skrang, cela n'allait pas être de tout repos...

### **Aventure N°33 : Une Histoire de Taxes...**

Raquas, 1509TH

Par Limoriél.

Après quelques jours d'activités oisives, il faut bien l'avouer, à profiter de l'hospitalité t'skrang, nos compagnons furent conviés à participer à la levée des taxes auprès de plusieurs villages situés le long du fleuve en aval. Ce ne fût pas l'enthousiasme qui caractérisa nos amis à ce moment-là, mais comme il fallait faire bonne figure, ils se dirent, en leur for intérieur, que plus vite les accords seraient signés et plus vite ils rentreraient. Ce n'était pas qu'un peu de dépaysement ne leur plaisait pas, mais disons plutôt qu'ils apprirent à leurs dépens, qu'une présence t'skrang permanente était des plus envahissante...et bruyante !

Ils embarquèrent donc à bord du « Dégourdi » et voguèrent vers les premiers villages soumis à savoir les villages d'*Ichi*, *Yaya*, *Atras* et *Soots*. Nul besoin de dire que l'accueil qu'ils reçurent à chaque escale n'était pas des plus chaleureux et nos amis furent choqués par la misère qui sévissait au sein de ces villages de pêcheurs. Cela ne dérangeait en rien les pirates t'skrangs qui prélevèrent les fonds, insensibles à cette misère et faisaient même preuve de supériorité et d'indifférence hautaine. Bref il semblait que Kreg'cha n'était pas des plus intéressé par la condition de son peuple (tout du moins des villages soumis).

Pour la dernière escale de la journée, les t'skrangs avaient prévu une petite surprise pour nos aventuriers car ils leur confièrent la gestion du dernier prélèvement de taxes ! Une fois la chaloupe accostée sur les berges du village de *Soots*, nos compagnons prirent la tête de la patrouille mais nul comité d'accueil ne se présenta, pis le village semblait anormalement désert ! Un mauvais pressentiment étreignit nos amis...

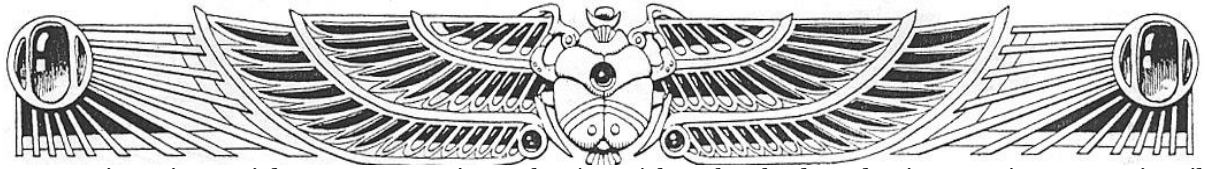
Des traces menaient dans la jungle environnante et les t'skrangs envoyèrent sur le champ un groupe d'éclaireurs. Ils attendirent des heures durant mais le soir tomba sans aucune nouvelle. Ils passèrent la nuit sur le navire mais nos aventuriers proposèrent d'aller « jeter un petit coup d'œil dès le lendemain » car cela était plus du ressort d'aventuriers que de pirates argumentèrent-ils... Ils n'avaient pas tort et le capitaine leur assura qu'il resterait ici attendant leur retour. Enfin un peu d'action ne serait pas pour déplaire à nos compagnons et ils s'engouffrèrent dans les jungles le cœur gonflé d'excitation...

Après une demi-journée de marche, nos aventuriers tombèrent sur un chemin présentant de nombreuses traces, peut-être s'agissait-il de la patrouille des éclaireurs ? Ils décidèrent de les suivre mais après une nouvelle demi-journée de marche harassante ils durent se résigner à monter le campement pour la nuit, en pleine jungle et cela ne leur plaisait pas ! En effet pendant la nuit ils furent attaqués par une vouivre des plus virulente ! Ils réussirent à la repousser mais dès le lendemain, ils ne demandèrent pas leurs restes et continuèrent...pour quelques heures plus tard tomber dans une embuscade de t'skrangs à l'allure forestière !

Ils venaient de trouver les anciens villageois qui avaient fui l'oppression des t'skrangs du kaër Fritz'Djebel et s'étaient réfugiés dans la forêt et avaient construit un village arboricole perché dans les arbres. Ces derniers semblaient dire qu'ils avaient eu l'accord d'une entité qu'ils appelaient « Le-dieu-tigre-de-la-forêt » mais récemment, ce dernier exigeait en échange du droit de résider dans ses jungles, des sacrifices de Donneurs-demons et en ce moment il s'agissait des éclaireurs t'skrangs de la veille ! Heureusement que nos compagnons avaient eu l'intelligence de nier tout rapport avec ces derniers et grâce à leur accoutrement franchement pas banal cela avait suffi !

Malgré tout, les t'skrangs étaient inquiets de cette nouvelle exigence de la part du dieu-tigre mais surtout le grand-prêtre, seul à pouvoir se rendre dans sa tanière et à pouvoir communiquer avec lui, avait disparu depuis





une semaine. Ni une, ni deux, nos aventuriers se lancèrent à la recherche de ce dernier, peut-être se sentaient-ils redevables d'être en affaire avec les t'skrangs responsables de leur exode forestier forcé (à coup de taxes exorbitantes) ! Ils apprirent que pour se rendre dans la tanière du dieu-tigre il fallait porter la coiffe du grand-prêtre et pour cela, il leur faudrait passer les épreuves qui permettaient de devenir un prêtre du dieu-tigre... bref tout cela n'augurait rien de bon ! Après avoir goûté à l'hospitalité sincère des t'skrangs forestiers et passé la nuit aux sommets des arbres, nos amis se dirigèrent à l'aide des indications de la sorcière du camp vers le vieux temple.

Une nouvelle journée de marche les attendait et dans la touffeur de la jungle, ils furent attaqués par des pangolus puis par des aiguillons, bref une journée banale dans les jungles quoi ! En fin de journée ils tombèrent effectivement sur le vieux temple comme indiqué par la sorcière mais ce dernier était éboulé et ils durent enchaîner par une bonne heure harassante de déblayage en règle.

A l'intérieur ils tombèrent sur une vieille frise délabrée montrant un Donneur-de-noms portant un masque de bois ailé et peint de vives couleurs discutant avec un tigre ailé et ce dernier semblait lui aussi doué de parole !? Un escalier menait soit aux souterrains soit sur le toit. Nos amis optèrent pour le toit et de la haut, au-dessus des frondaisons, ils avaient une vue imprenable sur la jungle alentour. Ils furent surpris de voir de hautes falaises noires émerger au nord et un chemin serpenteant qui semblait y mener... Ils gardèrent ceci en tête et descendirent explorer les niveaux inférieurs.

Entre mousse glissante et spores urticants, ils découvrirent les appartements privés du grand-prêtre. Un grimoire poussiéreux attira leurs regards. Il y était mention d'un parcours initiatique afin de devenir prêtre dont les épreuves portaient le nom : honnêteté, pouvoir, vaillance et persévérance. Un petit escalier en colimaçon s'enfonçait dans les ténèbres et portait une inscription « Ici commence le parcours initiatique... ». Nos amis s'y engouffrèrent sans réfléchir !

Ils arrivèrent dans une salle baignée d'une lumière bleutée envoûtante : toute la pièce était remplie de cristaux de roches magnifiques et nos compagnons ne purent s'empêcher de s'en remplir les poches mais ils n'en avaient jamais assez et une fois les poches pleines, ils voulaient remplir leurs sacs à dos, etc... Puis luttant contre leur propre volonté ils se ressaisirent et purent déceler la magie opérant derrière tout cela. Finalement ils vainquirent leur conscience et reposèrent tous les cristaux, ils passèrent la salle sans rien avoir emporté, ils venaient de prouver leur honnêteté. Ils débouchèrent dans un couloir sombre creusé à même la terre d'où sortaient de nombreuses et d'épaisses racines. Ces dernières les fouettaient à chacun de leur passage drainant ainsi à chaque fois un peu de leur pouvoir astral. Ils se mirent à courir et évitèrent autant que possible leurs attaques affaiblissantes et réussirent à sortir du couloir. Ils venaient de prouver leur pouvoir. La salle suivante renfermait des tripleurs qui dès leur entrée se multiplièrent et leur intention n'était clairement pas pacifique ! S'ensuivit un combat contre la montre où il fallait éliminer les créatures avant qu'elle n'ait le temps de se diviser. Ils réussirent à en venir à bout et ainsi à prouver leur vaillance. Enfin ils débouchèrent dans une petite pièce où flottait un fantôme semblant vouloir initier une danse avec eux : un danseur spectral ! Après que plusieurs d'entre eux succombèrent à l'étreinte et tombèrent inconscients, Esdu'ril tint bon et acheva la danse avec le fantôme prouvant ainsi leur persévérance. Ils venaient de passer les épreuves et au loin un petit dé clic se fit entendre...

Ils découvrirent une pièce secrète renfermant un masque de bois à l'effigie d'un tigre, muni d'une collerette garnie de plumes multicolores de toute beauté. Ils étaient maintenant équipés pour aller rendre une petite visite au « dieu-tigre », maître de ces lieux...

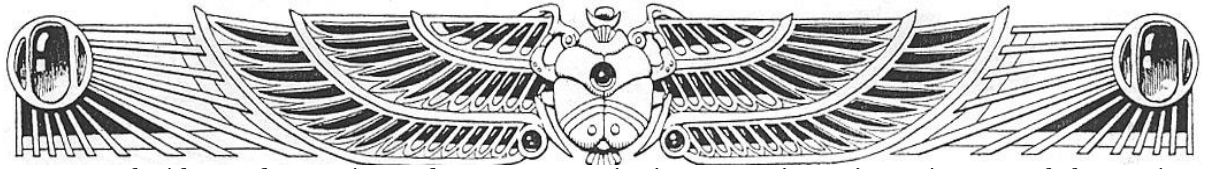
Le lendemain, nos aventuriers se dirigèrent vers les sombres falaises au nord des jungles et découvrirent rapidement l'entrée d'une caverne. Sur le seuil gisaient quatre cadavres de pirates t'skrangs sans doute les éclaireurs kidnappés, déposés là par les t'skrangs forestiers afin d'apaiser la colère du « dieu-tigre ».

A l'intérieur, ils découvrirent tout un complexe souterrain occupés par des t'skrangs cadavéreux ! Ils découvrirent la tanière d'un manticores, et surpris, constatèrent que cette fabuleuse créature était dotée d'une intelligence fine et bienveillante. Le manticores leur avoua qu'une entité s'était récemment immiscée dans sa psyché et que cela lui occasionnait un changement radical de personnalité. Cela expliquait le revirement soudain avec l'exigence de sacrifices de Donneurs-de-noms... De plus la créature leur avoua qu'elle était en train de se mourir, ne supportant pas ce qu'elle était devenu, le jouet de quelque chose d'autre...

En explorant plus avant les souterrains, nos compagnons ne tardèrent pas à trouver la cause de tous ces maux car ils tombèrent sur l'ancre d'une larve blanche. La créature n'était pas sans défense, pourvue de griffes acérées et empêchant toute utilisation karmique, le combat se révéla ardu d'autant plus que la créature appelait à elle toujours plus de cadavéreux pour se protéger. A force de vaillance, nos aventuriers réussirent à occire l'horreur mais durent se replier face au nombre de cadavéreux, rendus complètement hors de contrôle suite à la mort de leur maîtresse.

Une fuite dans les souterrains s'ensuivit et nos amis débouchèrent dans une vaste caverne immergée au centre de la laquelle trônait un vieux navire t'skrang délabré. Ni une ni deux, ils embarquèrent et faussèrent ainsi compagnie à la colonie de cadavéreux. Heureusement pour eux, le bras d'eau débouchait sur l'affluent du fleuve serpent et ils purent ainsi et tant bien que mal repartir en direction de l'île de Fritz'Djebel. Au passage ils constatèrent que le navire t'skrang qui devait les attendre au large du village de Soots n'était plus là, on ne pouvait vraiment pas compter sur des t'skrangs !





Malgré le peu de compétence du groupe en navigation, nos amis parvinrent à ramener le bateau épave jusqu'au port des t'skrangs dans le lac intérieur de l'île sous les hourras d'une foule en liesse, heureuse de voir revenir l'un de leur navire perdu. Nos amis passèrent pour de véritables héros, ce qui devrait à n'en pas douter jouer en faveur de la délégation...

## **Aventure N°34 : Dans la Brèche / Fort d'Hölm**

Raquas, 1509TH

Par Limoriél.

A leur retour, nos compagnons constatèrent quelques évolutions dans le comportement des t'skrangs. Ces derniers avaient érigé un petit peu partout en ville et sur l'île des drapeaux et des symboles en l'honneur du clan ainsi que des statues en l'honneur de leur chef : Kreg'cha. Partout une ferveur à fleur de peau était palpable. De plus Kreg'cha avait contracté de nouveaux arrêtés dont celui interdisant aux tribus orkes des plaines de l'ouest de venir s'abreuver au fleuve. Ce dernier avait été divinisé sous la figure de « Nassa » et afin de le protéger, des embarcadères fortifiés et gardés avaient été érigés un petit peu partout le long des berges...

Nos amis séjournèrent gracieusement à l'auberge du port : « Le Hareng Frétilant » tenu par Klüg-richs. Au cours des jours suivants et jouissant d'une aura d'héroïsme, nos compagnons furent au centre de l'attention de la communauté. Un guide du nom d'Icht'yss leur avait été dépêché et ils purent vaquer librement sur toute l'île. Ils allèrent tout d'abord rendre visite aux villages extérieurs de l'île et sympathisèrent avec un nain armurier réputé du nom de Jasbro ainsi qu'avec le chef d'un des villages nommé Fibir. Ces derniers leur avouèrent que les t'skrangs se comportaient comme de vrais dictateurs ! Puis ils rencontrèrent des capitaines de navire et se lièrent d'amitié avec un pêcheur du nom de Tatsrys qui étrangement devint leur maître-nageur. En effet, peut-être cela était-ce dû à leur dernière aventure, mais nos amis se découvrirent une étrange obsession à vouloir apprendre à nager. C'est ainsi que Samaël, Folk et Esdu'ril notamment s'entraînèrent quotidiennement...

Le soir venu, une certaine agitation inhabituelle (pour des t'skrangs cela va s'en dire) agita l'auberge. Descendus dans la salle commune, nos amis constatèrent que des pirates t'skrangs exposaient avec joie et éclat de voix le fruit de leur dernière rapide issu du village côtier de *Wentimii*, à l'ouest... Les marins exposaient fièrement une tablette de pierre antique gravée de runes étranges. Ils proposèrent à nos héros de tenter de la déchiffrer mais comble de maladresse, ils l'échappèrent des mains et cette dernière se brisa au sol...libérant un vieux parchemin ! La nouvelle fit vite le tour de la ville et dès le lendemain nos amis furent mandatés par Kreg'cha lui-même pour tirer toute cette affaire au clair.

Voilà donc nos amis partis pour se rendre sur le lieu mentionné par le parchemin (un kaër semblait-il), le cœur gonflé d'espoir à l'idée de mettre la main sur d'antiques trésors, mais ils déchantèrent vite. Arrivés sur les lieux, ils se retrouvèrent au fond d'une cuvette bordée par de petites falaises et furent pris en embuscade. Toute une troupe d'orks des tribus de l'ouest voulait les kidnapper. Toutefois ces derniers furent surpris de trouver une bande d'aventuriers et non pas une compagnie de t'skrangs de Fritz'Djebel. Ils semblaient déçus. Néanmoins refusant de se rendre, nos amis n'eurent d'autre choix que de fuir dans le kaër creusé à même la falaise.

Une fois dans le complexe, ils durent déjouer des pièges, combattre (6) goules et cadavéreux, déambuler dans un vrai labyrinthe, activer des passages secrets et résoudre des énigmes pour enfin trouver une petite brèche qui serpentait à travers la roche et qui les ramena à la surface, en sécurité... Au passage ils apprirent l'histoire du kaër Andellus où pendant le châtime le chef du kaër (un nécromancien) avait fabriqué un trône et conduit toute la population à sa perte, le trône lui, avait disparu au cours des âges..

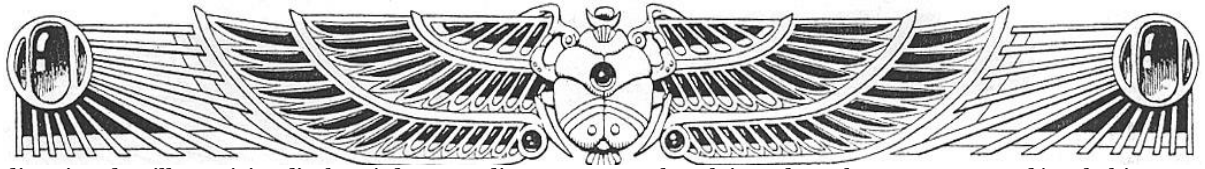
Le voyage retour leur prit plusieurs jours mais lorsqu'ils annoncèrent que tout ceci n'était qu'un odieux piège tendus par les écorcheurs orks de l'ouest, Kreg'cha fut fou de rage que l'on puisse s'en prendre à ses braves. Préoccupé qu'il était par la situation géo-politique de la zone cela allait retarder les négociations et De Kerfalo ne se priva pas de réprimander nos amis pour cela.

Entre temps, nos compagnons apprirent que la reine déchue, Kulgass Feïmassa ainsi que toute sa cour avaient disparu, que certains villages côtiers s'étaient alliés afin de ne plus payer les taxes et que l'on constatait les premières attaques frontales des tribus orkes envers les t'skrangs... Tout cela ne présageait rien de bon et pour couronner le tout, les t'skrangs patriotes n'avaient rien trouvé de mieux à faire que de créer un hymne « national » louant leur nouvelle nation t'skrang et dont l'air était des plus entêtant, bref tout allait pour le mieux ! Toutefois nos amis rencontrèrent un sylphelin (rare dans les environs) qui leur prêta une oreille attentive, il s'appelait Shurryz...

La réaction de Kreg'cha ne se fit pas attendre et il ordonna à ses guerriers de remettre en état un poste avancé en territoire ork, un vieux fort abandonné, le fort d'« Hölm » afin de leur montrer qui était le chef ici. Bien évidemment nos compagnons devaient être de la partie afin de coordonner la mission...

Ils embarquèrent donc dès le lendemain sur un bateau à aube t'skrang, une pure merveille, témoin du génie la technologie navale t'skrang, avec une bonne vingtaine de guerriers plus tout l'équipage. Ils partirent en





direction du village côtier d'*Icht-gâ* donnant directement sur les plaines des orks. Le voyage se déroula bien, sauf qu'arrivé en vue du dit village, la vigie alerta le capitaine sur la présence de récifs droit devant. Etrange, il n'y en avait pourtant pas dans le coin. Un second cri d'alerte résonna : les récifs semblaient s'approcher du navire à grande vitesse ! Puis le bateau subit une attaque des plus agressive qu'il eut été donnée de voir : un banc de Sélachis (sorte de monstrueux requins pourvus d'un éperon osseux à la place du nez) s'attaquait à la coque en la harponnant littéralement ! Ces créatures étaient d'une résistance incroyable et les t'skrangs n'eurent d'autre choix que de foncer en direction du village tout en espérant que la coque tiendrait jusque-là...Ce ne fut pas le cas ! Des chaloupes furent mises à l'eau en urgence, le bateau craquait de toutes parts et se remplissait d'eau à vue d'œil ! C'est alors qu'Arg Ganeth s'écria « mon tome du bannissement ! » (voir aventure N°27: *Terreurs dans le Ciel*). En effet le nécromancien ne se séparait jamais de son vieux grimoire et ce dernier était resté dans sa cabine, sur le pont inférieur. Malheureusement pour lui, le tome fut englouti par les eaux et il ne le retrouva jamais, ce fut une tragédie, tant de savoir perdu...

Arrivés au village, les t'skrangs exigèrent matériel et vivres auprès des villageois qui s'exécutèrent apeurés. Puis il fallut enchaîner par deux jours de marche à travers les jungles, luttant contre les moustiques, la chaleur et la fièvre pour enfin arriver au fort, face aux plaines. Ce dernier était vraiment mal en point et nos compagnons organisèrent la rénovation des lieux : tours de gardes, toit du corps central, murs d'enceinte, portail d'entrée, grille d'évacuation des eaux, bref les chantiers ne manquaient pas ! Malheureusement, trois jours plus tard, une cinquantaine d'écorcheurs apparurent en haut d'une colline dont le chef monta sur un solide Dye. L'assaut fût donné sans sommation mais le fort n'était pas prêt à subir une telle attaque. Les t'skrangs tombaient un à un et les orks réussirent une percée par la grille d'évacuation des eaux lorsque le chef repéra les aventuriers. Notant leur différence il exigea de ces derniers qu'ils soient les intermédiaires entre eux et Kreg'cha. Vu la situation désespérée dans laquelle nos amis s'étaient fourrés ils n'eurent d'autre choix que d'accepter. La situation était simple, Urgan, le chef ork garderait tous les t'skrangs survivants comme otages et il ne les libèrerait que si Kreg'cha mettait fin aux arrêtés suivants : l'interdiction de s'abreuver au fleuve, l'interdiction de commercer en direct avec les villages côtiers, l'interdiction de circuler sur les berges du fleuve et le fait que le territoire t'skrang empiétait de plus en plus sur le leur...Autant dire que tout cela ne laissait rien présager de bon !

Le voyage retour, fut long et éreintant car livrés à eux même, nos amis durent se débrouiller seuls pour regagner l'île de Fritz'Djebel ! Nul doute que leur arrivée, cette fois-ci, ne serait pas source de joie et de félicitations...

## **Aventure N°35 : Au secours de la Reine / Une Fin Explosive**

Sollus, 1509TH

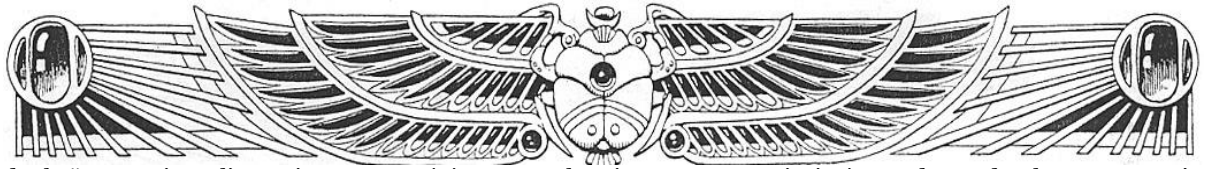
Par Limoriél.

Fou de rage, Kreg'cha déclara la guerre instantanément aux "tribus barbares rebelles" ! La rumeur courait comme quoi c'était Kulgass qui tirait les ficelles de la rébellion et que les hommes de la ville de Krabas s'étaient alliés aux tribus orkes. De plus de nouvelles avancées avaient abouties à ce que le minerai (objet des accords commerciaux que devait négocier De Kerfalo avec Kreg'cha pour le compte du royaume de Throal) présent dans les mines sous l'ancien kaër de Fritz'Djebel pourrait avoir des propriétés explosives si on le préparait correctement ! Tout cela n'était pas pour rassurer nos compagnons...

Nos amis prirent quelques jours de repos pendant lesquels ils sympathisèrent avec un vieux t'skrang à moitié farfêlu du nom d'Abyss. C'était un inventeur extravagant qui avait à son actif, « la combinaison des fonds », la « chauve-souris d'eau », la bombe aquatique ou encore le sablier à eau et la chope flottante ! Ce dernier leur expliqua qu'une roue d'un des bateaux à aube s'était détachée et avait sombrée au fond du lac. Il leur demanda donc de plonger et de la remonter, pour des aventuriers comme eux, cela ne serait qu'une formalité... Faisant preuve de courage et de témérité, nos valeureux aventuriers déclinèrent l'offre poliment au grand désarroi d'Abyss qui en restait stupéfait ! Entre temps nos amis avaient appris une légende locale racontant qu'un Krakken habiterait les fonds marins du lac et serait le gardien de la caldeira. Je ne sais pas si ceci pouvait expliquer cela...

Au lieu de courir l'aventure, nos amis fouinèrent de-ci de-là afin d'en savoir un petit peu plus sur tout ce qui se passait dans cette communauté des plus extravagante. Un soir alors qu'ils marchaient en méditant à tout ceci le long des quais sur pilotis, ils aperçurent de l'autre côté du lac des sortes de petites lueurs furtives sur la grève d'une petite crique isolée. Ni une ni deux, ils subtilisèrent une chaloupe et discrètement entreprirent de traverser le lac de nuit... leur curiosité paya puisqu'ils découvrirent une organisation secrète qui tenait conseil à l'écart de la ville il s'agissait de « La Confrérie du Chissypikity » (mot t'skrang qui pourrait être littéralement traduit par « l'algue crépitante ») et qui visait rien de moins qu'à restaurer la reine Kulgass sur le trône ! Pour financer leur projet ils avaient développé un commerce illégal du minerai avec les humains de Krabas notamment et jouissaient de soutien dans toutes les strates de la communauté ! Tout ceci était vraiment explosif (façon de parler) et tous risquaient la peine de mort s'ils venaient à être démasqués. Enfin, ils apprirent à nos amis que depuis quelques temps, une rumeur persistante circulait : la possible présence d'une horreur dans les profondeurs





du kaër et qui expliquerait tous ces événements chaotiques ! Nos amis jurèrent de garder le secret et s'en retournèrent préoccupés et ne sachant plus à quelle passion se vouer...

Le lendemain, ils étaient de nouveau mandatés directement par Kreg'cha pour se joindre à une expédition d'envergure car ce dernier avait eu vent que les hommes de Krabas étaient en train de construire un barrage sur l'affluent passant proche de la ville et ceci était inadmissible ! Nul besoin de vous dire que nos amis commençaient à en souper de toute cette histoire ! Bien évidemment comme il fallait montrer bonne figure pour ne pas bloquer les accords commerciaux, ils durent accepter une fois de plus.

Les voilà donc partis en direction de Krabas à bord d'un navire plein à ras bord de guerriers, prêts à venger leurs frères fait prisonniers. Le premier soir, alors qu'ils étaient au mouillage, ils furent attaqués par une douzaine de canoës remplis d'archers. Des flèches enflammées touchèrent le navire mais les incendies furent vite éteints. Ce voyage commençait décidément bien ! Le lendemain en milieu de journée des blocs de roche dégringolèrent du haut de falaises bordant l'affluent et endommagèrent sérieusement le navire. Cela paraissait un petit peu trop gros pour que ce soit naturel. Le soir venu, le capitaine inquiet se demandait s'il ne valait pas mieux rebrousser chemin. Finalement, il demanda à nos compagnons de partir en éclaireurs afin de déterminer si la voie était dégagée jusqu'au barrage afin de pouvoir anticiper toute future embuscade.

Au petit matin, nos aventuriers partirent donc en éclaireurs pour une demi-journée de marche furtive. Ils arrivèrent sur le lieu du barrage en construction à la mi-journée comme prévu. Ils observèrent tout d'abord de loin et purent constater qu'il ne leur faudrait plus qu'une semaine de travail pour terminer l'ouvrage. Des équipes de t'skrangs étaient en train de tailler de gros blocs de roche en pointe et allaient les couler plus en aval dans le fleuve afin d'entraver l'hypothétique avancée de leur bateau. Enfin ils aperçurent une sorte de délégation qui était en train d'analyser le barrage de près. En tout, il devait bien y avoir une cinquantaine d'ouvriers, une trentaine de t'skrangs taillant les rochers et une vingtaine de guerriers. Tout cela faisait du monde ! Finalement, n'écoutant que leur courage, nos amis décidèrent de s'approcher mais sans divulguer leur origine pour l'instant. Ils furent présentés au responsable du chantier, un humain du nom de Lordric. Ce dernier leur confia qu'il se disait que les t'skrangs de Fritz'Djebel étaient devenus complètement fous depuis que Kreg'cha était monté sur le trône et qu'une horreur se cachait derrière tout ça. Il confirma l'alliance entre hommes et orks ainsi qu'avec des communautés de pêcheurs t'skrangs. Enfin, le barrage n'était qu'un piège contre les t'skrangs et que cela serait la première victoire de la rébellion. Après avoir appris tout cela ils en savaient soit trop, soit pas assez...

Nos héros décidèrent donc de dévoiler leur origine et le fait qu'ils étaient les émissaires du kaër Fritz'Djebel mais qu'ils étaient neutre dans toute cette histoire. Une fois désarmés et sous bonne garde ils furent introduits sous une tente orke richement décorée et à l'intérieur, ils retrouvèrent la délégation qu'ils avaient pu apercevoir de loin. Cette dernière était composée de la reine Kurgass en personne ainsi que de son escorte personnelle, des chefs des tribus orkes, des hauts dignitaires humains de Krabas ainsi que des représentants aux airs mystiques des villages t'skrangs rebelles. A force de persuasion et de diplomatie ils purent apprendre de la part de la reine qu'un groupuscule œuvrait en secret pour elle sur l'île. Nos amis confirmèrent en avouant déjà les connaître et qu'ils avaient gardé le secret jusqu'à maintenant, ce qui leur gagna la confiance de l'assemblée. La reine leur demanda alors expressément de vérifier la rumeur comme quoi Kreg'cha serait sous l'influence d'une horreur. Elle craint que cette rumeur ne soit une ruse tendue par Kreg'cha lui-même pour gagner du temps ! Puis elle leur annonça que la rébellion comptait très prochainement lancer une attaque de grande envergure contre le kaër car ils craignaient que les t'skrang exploitent les propriétés explosives du minerai conte eux et cela serait une catastrophe, l'assurance qu'il perdrait la guerre. Il fallait à tout prix éviter cela.

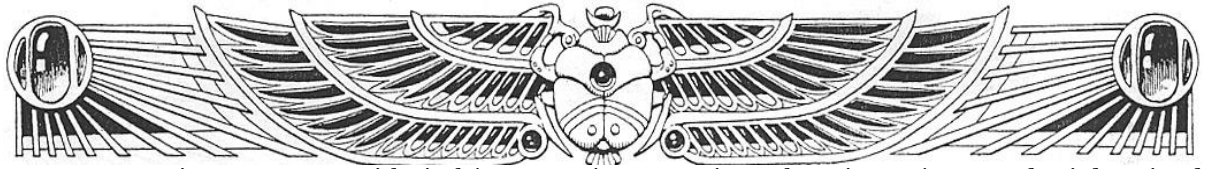
Au final, nos amis refusèrent à la fois, de prendre les armes au côté de la rébellion contre les t'skrangs et de prévenir ces derniers de l'affrontement final. Ils décidèrent de garder une position neutre en revanche ce qui était dans leur cordes, c'était de tirer toute cette histoire d'horreur au clair et si elle s'avérait être bien réelle, de mettre un terme à son existence... Nos amis réussirent à négocier le fait que la rébellion leur laisse le temps de mener leur enquête à terme avant de lancer l'offensive, ce qui leur fut accordé. Le résultat de leur enquête leur serait communiqué via La Confrérie du Chissypikity, ce qui garantirait de la véracité des informations. En revanche, nos amis durent une fois de plus retourner au kaër des t'skrangs par leurs propres moyens car la délégation leur avait annoncé qu'un détachement de guerriers était déjà parti pour en prendre possession le soir même.

Bref, cela n'avait pas d'importance, nos amis commençaient de toute façon à connaître les environs...

De retour au kaër, nos aventuriers furent pris dans un mouvement de foule incompréhensible qui semblait avoir touché toute la communauté. Un discours enflammé de Kreg'cha avait plongé tous les t'skrangs dans une fièvre vengeresse afin de débusquer la potentielle horreur dans les souterrains des mines ! Partout dans la ville l'hymne t'skrang résonnait jusqu'à en faire perdre la tête à nos compagnons, des stands de tatouages à l'effigie de Kreg'cha avaient poussés de-ci de-là, l'atmosphère était surréaliste comme si les t'skrangs participaient à une quête sainte !

Pris dans le flot de la foule, tous s'enfoncèrent dans les profondeurs des mines. Partout des détonations se faisaient entendre, il s'agissait des mineurs qui utilisaient le minerais explosif afin d'élargir de nouvelles galeries, ils étaient devenus complètement incontrôlables et toujours cet hymne ridicule qui résonnait...





Nos amis aperçurent Kreg'cha juché sur son trône converti en palanquin porté par une demi-douzaine de t'skrangs et entouré par sa garde personnelle ainsi que par la délégation de Throal qui suivait derrière. Ils se rapprochèrent de De Kerfalo qui tempêtait contre Dutral car c'était ce dernier qui avait suggéré depuis plusieurs jours à Kreg'cha cette satanée chasse à l'horreur (mais à quoi jouait-il !?), retardant d'avantage la signature des accords qui avait déjà trop trainée... De Kerfalo était dans une rage noire contre l'attitude de Dutral. Etrange...

Soudain un mouvement attira l'attention de nos compagnons. Dans une galerie latérale un peu à l'écart, Shurryz le sylphelin leur fit signe de le rejoindre. Discrètement ils obtempérèrent. Ce dernier leur livra ses secrets : il était en fait un questeur de Mynbruje (la Passion de la Vérité) envoyé ici par sa maîtresse car l'influence de Vestrial (Passion de la duperie) sévissait. Etant les seuls Donneurs-de-noms encore sain d'esprit (car souvent à l'extérieur de l'influence du kaër t'skrang) il leur demandait leur aide pour vaincre le mal qui rongait les t'skrangs. Bien évidemment nos amis acceptèrent sans l'ombre d'une hésitation (peut-être en avaient-ils aussi assez de tout ce remue-ménage et souhaitaient-ils rapidement rentrer à Grand-Foire !?). Shurryz, à l'aide de ses pouvoirs avait réussi à identifier l'origine du mal : il s'agissait du trône de Kreg'cha qui était un artefact corrompu par Vestrial. Il leur demanda de rester à portée de ce dernier et d'attendre son signal pour agir : lui il s'occuperait du trône et eux devaient s'occuper de tout le reste !

Ils continuèrent donc à s'enfoncer dans les mines lorsqu'une puissante déflagration perça à jour une vaste caverne. Au centre de celle-ci se contorsionnait une monstrueuse larve blanche à même le sol et ce fut la curée ! Poussés par une témérité toute suicidaire, les t'skrangs se précipitèrent vers elle lame au clair. Un carnage s'ensuivit, les t'skrangs lacéraient la créature de toute part et cette dernière balayait de ses puissantes griffes ses agresseurs par dizaine. La garde et l'attention autour de Kreg'cha diminua très sensiblement, Shurryz donna le signal. Il déstabilisa Kreg'cha qui alla rouler au sol et reporta tout de suite toute sa concentration sur le trône. Nos amis firent une ceinture de protection tout autour de lui et s'occupèrent de la garde rapprochée de Kreg'cha. Le chaos reignait désormais partout dans la galerie le combat avait gagné tout le monde mais la pression se fit de plus en plus forte sur nos compagnons. A chaque round de plus en plus de t'skrangs accouraient, exortés par Kreg'cha lui-même afin de l'aider à se débarrasser des « traîtres étrangers » ! Tout d'un coup Shurryz cria de détruire le trône. Ce fut plus un réflexe qu'un geste réfléchi, sans tourner le regard, Hugul asséna un puissant coup de hallebarde qui fit éclater le trône en mille morceaux. Fou de rage Kreg'cha chargea le troll, la suite était prévisible, ce fût la fin du roi des t'skrangs. Shurryz cria de nouveau : « il faut le bruler maintenant ! » Cette fois, ce fut Esdu'ril qui réagit et d'une flèche de feu enflamma les restes du trône qui finirent en un petit tas de cendre. Instantanément l'ensemble des t'skrangs furent frappés d'une hébétude soudaine. Plus loin l'horreur poussait son dernier souffle, périssant sous le nombre...

Mais il n'était pas pour autant encore question de prendre quelques repos que se fut, car une puissante détonation retentit dans les bas-fonds ; mais que faisaient encore ces satanés t'skrangs ? Des fissures apparurent partout et des trombes d'eau commencèrent à s'infiltrer dans les galeries. Le repli fut donné sous les cris d'alarme et tous fuirent les mines afin de regagner la surface le plus vite possible, s'en était fini de Vestrial, de l'horreur ainsi que de toute cette histoire de fou...

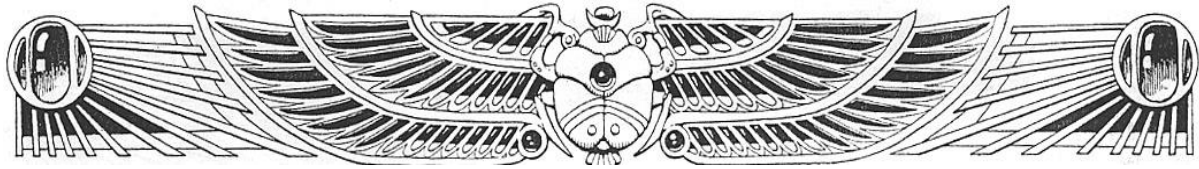
#### Epilogue :

La reine Kulgass Feïmassa remonta sur le trône et annula la totalité des arrêtés dément de Kreg'cha. Privée de l'influence de Vestrial, la paix revint dans la région, et le commerce libre reprit ses droits entre orks, hommes et t'skrangs. Les mines t'skrangs en grande partie immergées, mirent un point final à l'extraction de minerai ce qui mit aussitôt un terme aux accords entre la communauté t'skrang et le royaume de Throal. A ce sujet-là, Dutral avait complètement disparu de la circulation, avait-il lui aussi péri dans les mines comme de nombreux t'skrangs lors de l'effondrement des galeries ? Nous ne le saurons probablement jamais...

Quant à Shurryz, il annonça qu'il resterait quelques temps ici afin d'aider les t'skrangs à rebâtir une communauté plus juste et raisonnable (juste au cas où) mais qu'il se pourrait bien qu'il recroise un jour la route de nos compagnons.

Ces derniers reçurent comme récompenses une pleine caisse de minerai car c'était tout ce qu'il restait des réserves et l'amitié éternelle des t'skrangs de Fritz'Djebel. Résigné Hiéron de Kerfalo annonça le départ, il était grand temps de rentrer à Throal...





## **Aventure N°36 (Interlude) : « L'Entre Scénar »**

Riag, 1509TH

Par Limoriél.

Inutile de préciser que l'humeur était maussade sur le chemin du retour. Les accords commerciaux concernant un minéral aux propriétés fort prometteuses étaient tombés à l'eau (c'était le cas de le dire !) et De Kerfalo était songeur quant à l'implication de Dutral dans toute cette histoire. Trop discret et trop réservé pour être honnête se rendait-il compte...

Un soir, Samaël parti à l'écart du groupe afin de réaliser son rituel karmique, il vit un étrange reptile aux reflets argentés et au regard hypnotique : « Va à la couronne aux douze flèches. Proche de la huitième, tu trouveras un domaine échappant à ma volonté. Je te charge d'y rétablir ma souveraineté et d'y ériger un temple à mon égide. Ainsi, tu serviras l'ordre naturel et prétendra accéder à une sphère de compréhension supérieure, en accord avec ta propre conscience de l'univers... ». Lorsque Samaël reprit ses esprits, il se rappela qu'il chevauchait en compagnie de ses compagnons et qu'il était en vue de Throal. Plus tard ses amis lui dirent qu'il avait été comme « absent » les derniers jours du voyage, étrange... Arrivés à Grand-Foire et après le débriefing au palais royal, nos amis vaquèrent à leurs occupations personnelles...

Après quelques recherches à la Grande Bibliothèque de Throal, Samaël parvint à identifier que « la Couronne au douze flèches » désignait en réalité la chaîne de montagne des Monts Tylon. La huitième était donc son huitième sommet. Il fallait donc aller au pied de cette montagne, c'est ce qu'il proposerait à ses compagnons...

Esdu'ril fut contacté lui aussi de son côté, par son réseau et on lui demanda de retrouver les restes d'une haute figure de l'antique cour elfique du Bois du Wyrn : Elmarielle Courlalune. Elle aurait lutté il y a fort longtemps contre la corruption et on aurait perdu sa trace aux alentours des Monts Tylon...

Hugul, lui, passa une semaine de convalescence car il était rentré diminué du Kaër Fritz'Djebel où il s'était fortement exposé lors de la bataille finale.

Enfin nos sorciers Kazim et Arg menèrent d'après recherches à la Grande Bibliothèque de Throal comme à l'accoutumée. En revanche, du fait d'avoir perdu son tome de Bannissement, Arg Ganeth recherchait avidement de nouvelles sources de pouvoir nécromantique, il tomba alors sur de vieux textes parlant d'un vieux comté tombé dans l'oubli. Ce comté portait le nom d'Harddëngaárd.

Quant à Folk, personne ne le vit de plusieurs jours. Il avait annoncé qu'il s'entraînerait auprès de son Maître afin de passer un nouveau cercle dans sa discipline...

## **Aventure N°37 (Solo) : « Les Yeux » de Throal**

Riag, 1509TH

Par Folk.

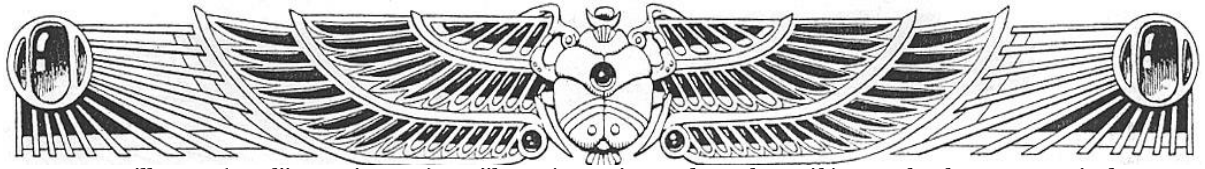
Prologue :

En ces jours de calme, de l'année 1510 TH dans le comté de Clair-Val, je pris le temps de coucher ces quelques lignes, ainsi les aventures et l'histoire de mon groupe pourraient perdurer dans l'avenir, et les générations futures auront souvenir de ce que nous fûmes et de ce que nous réalisâmes...

Je me nomme Folk du Comté de Clair-Val, mon passé est mien mais voici ce que je peux vous dire sur moi... Je suis de la race des nains et maître d'armes est ma voie et ainsi est régie ma vie. Pour parfaire mes compétences et accroître mes capacités j'ai pris les routes de l'aventure voilà plusieurs années. En chemin, j'ai rencontré nombres de gens et de personnages. De ceux-là, certains ont accompagné mes pas et continuent aujourd'hui encore, d'autres ont pris des chemins différents...

Parmi mes compagnons se trouvent Samaël l'humain maître des animaux qui, quand il s'énerve, sort les griffes, Esdu'ril l'elfe, c'est un archer hors pair, facile à reconnaître il a un cristal de précision à l'œil droit ; ces deux-là sont mes plus anciens camarades. Nous avons sillonné Barsaive ensemble longtemps. Puis sont venus nous rejoindre Arg Ganeth l'elfe tatoué qui flirte avec la magie noire. On ne peut pas dire qu'il recherche vraiment la compagnie des autres et n'est pas très rassurant mais c'est un bon compagnon quand le besoin s'en fait sentir. Kazim-Al-Kalif l'autre humain qui fraie avec la magie mais elle a l'air plus blanche que noire. Celui-là est maladroit et faiblard, j'ai l'impression qu'il dort tout le temps, mais quand il faut, il est redoutablement efficace et son cerveau fonctionne bien. Le cerveau, oui... ce n'est pas ce qui caractérise le mieux notre dernier compagnon, un troll écumeur du ciel du nom d'Hugul Gross'baf. Mais ce n'est pas pour ça que j'apprécie Hugul, non, c'est plus





pour sa vaillance (ou l'insouciance ?) qu'il a, à se jeter dans la mêlée en hurlant son cri de guerre « Haaaaszmuuutt !!! ». La première fois cela surprend, après on s'y fait, voire maintenant...on l'attend !

Enfin, voici donc ma compagnie et voici retracé comme le permet ma mémoire certains de nos hauts faits et aventures...

### L'aventure :

L'aventure qui suit commença à Throal en 1509TH. La compagnie s'était dispersée au retour de notre dernière épopée. A l'époque, grâce à Nathor, conseiller et officier du roi Valurus III dont nous avions le contact à la cours ; je suivais l'enseignement de Karraic à Oshane une des sept cités naines du royaume souterrain. Karraic était le maître d'armes du Roi et je comptais passer l'épreuve pour être admis au cercle supérieur : le 5<sup>ème</sup>...

Un soir après une dure journée d'entraînement, Je flânais de taverne en taverne à la recherche de bonnes bières naine quand je fus mêlé à une étrange histoire en prenant part à une altercation dans une rue sombre. Je vous passe les détails mais voici ce qui en ressortit : il s'agissait d'un vol de parchemins qui avait eu lieu à la Grande Bibliothèque de Throal. Ces documents, à priori important, avaient été dérobés par un certain Par Darkwood, ancien apprenti de Tom Edrull le Grand archiviste. Il voulait vendre les documents à des pro-therans ou même au royaume Theran au cours d'une rencontre. La rencontre, comme je l'appris un peu plus tard, devait avoir lieu dans un vieux château en ruine dans le comté d'Hartdëngaárd, un peu avant Kratas aux pieds des Monts Tylon. Darkwood y serait plus tard accompagné d'une troupe d'une quinzaine d'orks dont le chef se nommait Grobot. Darkwood était très intelligent et introverti m'avait-on renseigné...

Ces informations m'avaient coûté cher et je rencontrais des gens de la pire espèce pour les obtenir mais elles étaient fiables. Je n'étais pas seul sur cette affaire car il s'agissait d'une affaire sensible pour le royaume, il fallait empêcher la transaction, ramener les documents et Darkwood mort ou vif. Mais je fus choisi pour la mener à bien avec ma compagnie. Ainsi donc, je fus sommé de rassembler celle-ci. Nous fûmes, après un entretien avec l'administration du Roi, commandités pour partir dans cette aventure. Il va de soi que nos précédentes aventures et notre réputation nous ont appuyées en ce sens. N'y voyez aucune vantardise, mais simplement la réalité du moment telle qu'elle l'était.

## **Aventures N°38 & 39 : Le Château d'Hartdëngaárd**

Riag, 1509TH

### Par Folk.

Nous sommes donc partis tous les six, (Arg Ganeth, Esdu'ril, Hugul, Kazim, Samaël et moi-même) en direction de Kratas. Notre équipe était assez complète en fait quand j'y repense. Pour le combat rapproché, un maître d'arme, un maître des animaux et un troll écumeur du ciel. En deuxième ligne deux magiciens et un archer pour importuner nos adversaires à distance et créer des ouvertures. En sachant bien qu'un maître d'armes maîtrise aussi les armes de jets et de traits. Je dis ça en toute modestie bien évidemment, enfin je m'égare...

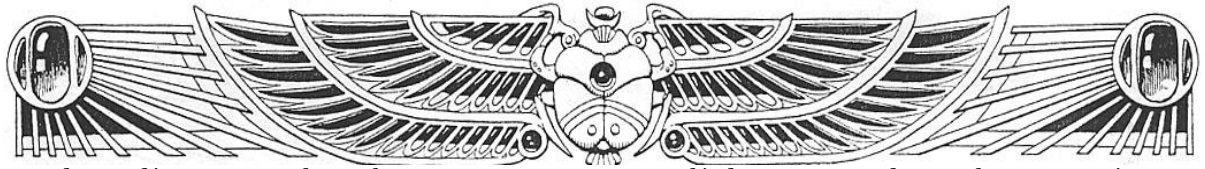
Nous sommes donc partis sur les routes qui mènent au pied des Monts Tylon. Le trajet ne fut pas marquant et je le passerai donc sous silence. Nous avons suivi la route commerciale de Kratas pour enfin arriver au comté d'Hartdëngaárd. Je ne dirais pas que l'endroit paraissait accueillant, bien au contraire ! La végétation semblait desséchée, comme vidée de son énergie, le ciel était d'un gris terne. Nous apprimes que le comté se composait de trois villages et d'un château fort.

Dès notre arrivée nous fûmes pris en chasse par des créatures, on aurait dit des loups mais grands comme des humains, j'aurais dit un mètre quatre-vingt au garrot environ. Il y avait là une meute d'environ une douzaine d'individus. Nous trouvâmes refuge dans l'un des villages. Là, après une nuit où les créatures rodèrent tout autour, nous nous sentîmes plus faible. Après avoir discuté de ce fait étrange avec mes compagnons, nous concluâmes que ces bêtes pompaient magiquement nos énergies karmiques ainsi que celles des habitants (fort peu nombreux d'ailleurs) et même celles de la végétation. Ce n'était pas de bon augure. Pareil cas de figure n'avait rien de normal et le maléfice d'une horreur devait en être l'origine. Nous décidâmes de partir visiter le château sur le champ !

Sur le chemin, nous fûmes attaqués par ce qui semblait être des loups, il est indéniable que nous n'étions pas au mieux de notre forme car j'eus grand mal à terrasser la bête qui m'avait pris à part. Mais après cette échauffourée, nous réussîmes enfin à pénétrer dans le château. Nous étions las. Nous prîmes le temps d'avaler quelque chose et nous pûmes voir que le château bien qu'en piteux état, se composait : d'un hangar, d'écuries, d'un petit bâtiment au nord-ouest, de six tours reliées entre elles par un haut mur d'enceinte sur lequel courait un chemin de ronde et d'un grand donjon surplombant un corps principal. Arg Ganeth le nécromancien et Hugul le troll partirent visiter le hangar et les autres partirent vers les écuries. La porte était bloquée mais Kazim en usant de sa magie réussit enfin à l'ouvrir. Soudain le bruit d'un combat provenant du hangar attira notre attention. Quand j'eus rejoint Arg Ganeth et Hugul avec le reste de mes compagnons, quelle surprise ne fut pas la nôtre







quand nous dûmes engager le combat avec...un carrosse ensorcelé, des spectres et des squelettes ! Pour être aussi précis que ma mémoire m'y autorise, les squelettes étaient au nombre de quatre, accompagnés par le spectre du cocher dont la tête manquait. Je l'avoue à ma grande honte, je fus à moitié gelé par la peur à la vue de ce spectre, mais Kazim eut raison de lui par la voie magique car les armes n'avaient aucun effet sur ce genre d'ennemi (à moins d'être elles-mêmes magiques). Nous avons ensuite éliminé les squelettes et sommes arrivés finalement à bout du carrosse. Chose étrange que de se battre avec un carrosse ensorcelé, je préconiserais l'immobilisation dans un premier temps en cassant les roues, puis un démantèlement méthodique à la hache ou avec n'importe quoi afin de pouvoir fendre sa structure. En fouillant la place, nous trouvâmes des bijoux mais surtout une lettre pour un certain Tyrlaan, ce nom ne nous était pas inconnu. C'était un elfe mauvais avec qui nous avons eu un contentieux datant d'une de nos anciennes aventures et nous le considérons même comme faisant partis de nos pires ennemis (voir aventure N°18 : Trame Brisée (1<sup>ère</sup> partie) : Un Voyage dans l'Arrière-Pays). La lettre était écrite de la main d'un certain Novorim Hartdëngaård, qui devait être le noble à qui appartenait le comté du même nom, et donc les terres sur lesquelles nous nous trouvions...

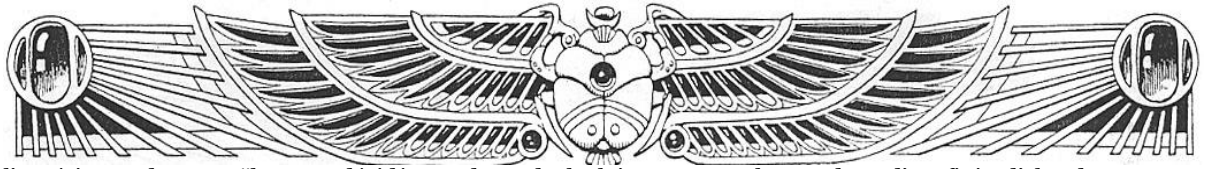
Nous nous dirigeâmes ensuite vers le bâtiment au nord-ouest, tout droit devant nous, pour tomber dans une embuscade orke. C'était la mêlée la plus totale, il en sortait de partout et nous étions en sous nombre, à hauteur d'un pour deux et les orks n'étaient pas réputés pour prendre des pincettes. Je dois dire que la mêlée était d'une certaine violence. Dans le même temps : Samaël en éventrait un lors de sa première attaque, Kazim fatigué usait de magie de combat, Esdu'ril vidait quelques flèches avec précision et Hugul, après avoir poussé un « Hazzsmutt » tonitruant, fondit dans la masse. Je ne restais pas spectateur de la scène pour autant et après quelques passes d'armes, je coupais littéralement un ork en deux. Pendant ce temps-là, Arg Ganeth puisait dans sa noire magie. Il s'évanouit d'ailleurs suite à des coups portés sur sa personne. Le voyant en mauvaise posture, dès que j'eus tué le second ork qui m'assaillait, je lui portais secours en tuant celui qui s'en était pris à lui. Le tirant à l'écart je lui fis boire une potion « coup-de-fouet » puis retournai au combat. Ce faisant, je remarquai que mes compagnons n'avaient pas été trop mis à mal. Samaël faisait rage, il avait sorti ses griffes. Kazim était lui aussi inconscient. Esdu'ril avait sorti sa hache de bataille et avec la grâce qui caractérise ceux de sa race, entama sa danse de mort. Hugul pourfendit l'ennemi à grands coups impressionnants de violence de son arme d'hast. Le combat prit rapidement fin. Au moment où je trucidais mon quatrième ork, je vis Samaël finir son troisième et Kazim qui avait fini par reprendre connaissance, termina le dernier ork encore debout. Seul le chef du groupe avait pu s'échapper en passant par une fenêtre, dommage... En fouillant les dépouilles, nous ne trouvâmes rien qui fut d'un grand intérêt. Nous arrivâmes ensuite dans une petite pièce qui semblait être dédié à la passion Garlen où nous trouvâmes des documents expliquant que le personnage qui avait jadis habité le château, avait trompé le royaume de Throal et tué toute une délégation de grands questeurs de Garlen. Le reste du bâtiment s'avérait être vide...

Nous avons ensuite porté notre attention vers l'une des tours. Chacun prit ses repères et au final de son ascension, Samaël entra alors dans une pièce sombre et glacée. En son centre flottait une sphère noire qui semblait aspirer en elle toute la lumière environnante. En s'avançant vers la sphère depuis la porte, nous avait-il expliqué par la suite, il avait ressenti comme une détresse l'appelant. Quand il avait tenté de se saisir de la sphère, la détresse qu'il ressentait grandit en lui et il avait ressenti une grande énergie, une énergie similaire à celle de dizaines d'âmes torturées. Poussé par la compassion, il avait alors décidé de briser la sphère. Je ne crois pas que Samaël n'ait jamais pratiqué la magie des âmes, mais ce que je sais en revanche, c'est qu'il avait souffert le martyr quand il avait enduré la douleur de celles qui étaient enfermées dans la sphère et qu'il avait libérées en la brisant. Il n'en n'était pas sorti indemne. Il avait d'ailleurs mis du temps à s'en remettre. Nous nous sommes mis d'accord pour reprendre quelques forces. Le bivouac fut composé de rations comme d'habitude. Ensuite, nous avons établi des tours de garde pour dormir un peu. Je me rappelle avoir adressé cette nuit-là, une prière à Garlen avant de m'endormir, lui promettant de libérer la place du maléfice et de venger la mort du grand prêtre et de sa délégation. Je ne sus si ce fut grâce à cela ou si le fait de briser la sphère en était la cause, mais je dormis d'un sommeil réparateur et me sentis tout de suite mieux.

Le cri de guerre d'Hugul me leva d'un bond. Je compris tout de suite la situation : nous étions attaqués ! J'appris que c'étaient des cadavéreux quand Hugul et Esdu'ril abattirent les premiers. Il en restait encore cinq mais nous les maîtrisâmes rapidement et sans trop de problèmes. Etant maintenant pleinement réveillé, il ne servait à rien de traîner ici plus longtemps, d'autant plus que je me sentais en pleine forme. Je n'étais pas le seul dans ce cas-là car mes acolytes avaient eux aussi bien meilleure mine que la veille. Nous décidâmes de partir pour la tour des harpies.

Nous fûmes reçus au premier étage par d'autres cadavéreux que nous décimâmes jusqu'au dernier. Le deuxième étage s'avéra être vide, c'était une salle de garde où deux portes s'offraient à nous. La première ouvrait sur le chemin de ronde et vers une autre tour, la deuxième sur la tour adjacente. En pénétrant dans celle-ci, nous arrivâmes dans une salle avec un gros amas de détritrus, une échelle et quatre harpies. Elles nous jetèrent à la figure toutes sortes d'insultes. Je ne pus en supporter d'avantage et les chassais de la pièce à l'arbalète pendant qu'Esdu'ril peaufinait son tir à l'arc. Mes carreaux touchèrent autant que ses flèches. Ainsi débarrassés des harpies, nous montâmes à l'échelle pour trouver une nouvelle sphère. Personne n'avait envie de revivre



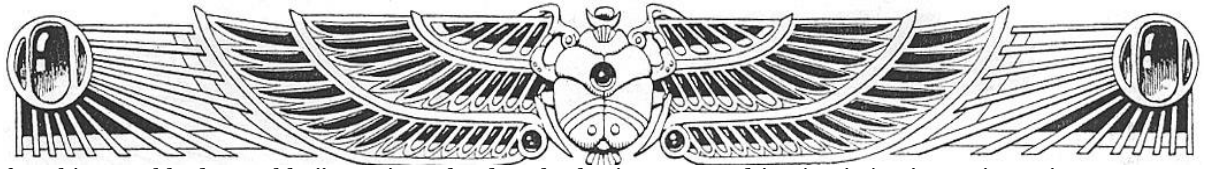


l'expérience de Samaël, nous décidâmes donc de la laisser pour plus tard et d'en finir d'abord avec notre exploration.

Nous prîmes la direction du grand donjon. Son corridor avait les murs rempli de gargouilles. Ca n'avait rien de très effrayant quand on avait connu Parlainth, combattu des cadavéreux, des morts vivants et un charrosse ensorcelé ! Nous prîmes quand même des précautions car elles étaient tout de même nombreuses. Heureusement, il ne se passa rien et au fond du corridor Arg Ganeth nous apprit qu'une porte était fermée par magie. Kazim s'y affaira et en quelques minutes nous entrâmes dans un vestibule d'environ cinq mètres carrés pourvu d'une porte à chaque côté. Hugul ouvrit celle de droite, et quand l'ami troll rentra dans un endroit qu'il ne connaissait pas, je vous conseillerais de toujours le suivre sinon il pourrait se perdre et mettre un temps fou à vous retrouver (et puis de toute façon, quand les trolls ont quelque chose en tête, ils changent rarement d'avis ! C'est peut-être pour cette raison que j'aime bien Hugul, nous avons ce trait de caractère en commun. Mais je m'égare...). La porte de droite donnait sur un salon avec quatre squelettes qui avaient des bijoux. En tant que trésorier du groupe je les récupérais prestement (hé !hé !). Au fond se trouvait une porte qui menait à un couloir avec trois autres portes : une de chaque côté et une encore au fond. C'était celle que nous ouvrâmes. Un autre couloir... nous revînmes sur nos pas et prîmes celle de gauche. S'offrait à nous une salle de bal. Chose étrange c'était la première salle qui paraissait normale. Aux murs étaient accrochés des portraits d'elfes ainsi que les blasons de leurs familles. Une nouvelle salle vînt en suivant, on aurait dit une salle de banquet où étaient attablés des squelettes. On put les reconnaître d'après leurs ossatures : des nains, des orks, des elfes ainsi que des hommes en armures theranes. Le temps d'avoir pu analyser cela, apparurent des spectres qui nous forcèrent à nous replier vers une nouvelle pièce. Dans celle-ci se trouvaient aux murs des tableaux dont la conservation était étonnante. Je m'approchais de l'un d'eux et j'y vis une scène où un nain était pris dans une embuscade par deux elfes. Je ressentis alors comme une oppression et j'eus énormément de mal à rester calme. Quand enfin j'arrivai à détourner la tête du tableau, je me rendis compte que j'avais failli tomber sous le charme d'un sort. Ce fut la zizanie dans le groupe et seul Esdu'ril sembla garder ses esprits. Il nous fallut pas mal de temps pour raisonner nos compagnons mais nous finîmes par y parvenir. Après tant de péripéties, il allait de soi que nous fûmes de plus en plus sur nos gardes, et ce tant physiquement que mentalement ce qui nous rendit nerveux. Nous prîmes quelques instants pour faire le point, reprendre nos esprits et nous reposer un peu.

Nous visitâmes une nouvelle salle. Il semblait que ce fut la salle du trône car sur une estrade se trouvait un siège en pierre richement travaillé, incrusté d'opales noires. La salle comprenait trop de détails pour que je puisse tous vous les relater ici, mais parmi les choses marquantes en dehors du trône se trouvaient : un grand miroir, d'épais rideaux noirs et une gravure de monstre tout boursoufflé. Pas besoin d'être Arg Ganeth pour se rendre compte qu'une magie des plus sombre était à l'œuvre ici. Une magie nécromantique aux vues des dernières rencontres que nous avions faites dans le comté et son château. Je n'avais pas peur de la magie, elle croisait le chemin de tout aventurier en Barsaive, mais j'émis tout de même quelques réserves envers la magie nécromantique. Arg Ganeth était un bon compagnon d'aventure mais il était parfois assez déroutant, voire même effrayant lorsqu'il employait son art, même si ce n'était qu'à des fins d'analyse et de compréhension d'une situation ! Il put nous apprendre d'ailleurs que la salle du trône où nous nous trouvions, avait été transformée en salle de culte. La pièce était des plus glauque et on y ressentit une oppression certaine sans pourtant savoir pourquoi. Kazim expliqua qu'il nous faudrait casser le miroir mais il n'était pas certain des conséquences que cela risquait d'engendrer. A ce stade, tout le monde se remémora l'état de Samaël après avoir brisé la sphère et il fut décidé de ne point rompre le miroir mais seulement de le couvrir à l'aide d'un drap pour l'instant car nous manquions de renseignements. Cela étant fait, nous découvrîmes une nouvelle pièce qui semblait être la salle d'arme. On y retrouva les armoiries de Throal, de Kratas, d'Iopos et d'autres grandes villes. Nous en fîmes rapidement l'inspection et passâmes à la salle suivante. Cette pièce était ensanglantée. Ce fût alors qu'à mes yeux s'offrit une vue époustouflante : la couronne disparue du royaume nain !!! Pendant un instant je restai coi, mais instinctivement je m'y jetai dessus. A ma grande surprise je ne fus pas le seul du groupe à courir vers l'objet qu'avait cherché des générations de nains et d'aventuriers. Je redoublais d'efforts pour prendre de vitesse mes concurrents, et me jetai en avant pour saisir la couronne quand celle-ci se volatilisa sous mes doigts. Je remarquai qu'Hugul et Samaël étaient à mes côtés. En me relevant, je reçus quelque chose de lourd sur le dos. C'était une sangsue ! Il ne lui fallut que quelques secondes pour me mordre. A ce moment-là, je perdus le contrôle de mes facultés et de moi-même. J'attaquai Hugul qui était le plus proche de moi. Kazim pour enrayer les mouvements des sangsues (et les nôtres d'ailleurs !) lança un sort de ronces magiques sur toute la salle. Je sentis en moi monter une rage sans commune mesure à l'égard du troll qui me résistait. Il sentait mauvais, avait une halène à décoller des peintures orkes, était plein de poux, avait de la crasse entre les orteils, avait de la morve plein la moustache, n'arrêtait pas d'hurler quand il se battait... Je craquais et ne supportais plus sa présence. Je l'attaquai de plus belle mais la fureur me rendit maladroit et il riposta, m'arrachant cette maudite sangsue. Immédiatement je recouvris mes esprits. Je sortis alors mon arbalète, tout empêtré que j'étais dans les ronces, et tira sur les sangsues restantes pendant que les autres les trucidèrent de leur côté. Cette tâche achevée, rien ne nous retenait plus ici. Nous passâmes dans la pièce voisine. Elle ressemblait à un bureau ou à une bibliothèque. Esdu'ril trouva une lettre signée des initiales « E.C », qui sembla l'intéresser fortement. Nous n'avions pas eu le temps de nous y pencher que le troll, dans sa finesse légendaire, détruisit une armoire. Contraint de vider les lieux sans plus attendre, nous rebroussâmes chemin sans pouvoir découvrir ce que cachait la porte du fond. Nous décidâmes de repartir en exploration vers le nord du bâtiment. Nous finîmes dans un cul de sac avec une porte sur le côté ouest et un tableau. Ce tableau était étrange, il s'agissait en fait d'un portail. Allez savoir pourquoi, nous avons tous fini par le





franchir. Comble du comble j'atterris seul... dans les latrines ! Quand je réussis à m'en extirper, je me retrouvai dans la salle de bal. Je retrouvais mon chemin vers la porte et le tableau et fut finalement rejoint par mes compagnons. Chacun avait été téléporté dans une zone différente. Arg Ganeth manquait à l'appel, il fallait toujours qu'il la joue solitaire. Quand il nous rejoignit enfin nous pénétrâmes dans la salle à côté du tableau.

C'était une chambre à coucher avec un magnifique lit à baldaquin ... qui bougea dès notre entrée. A ce stade, un lit animé d'une vie propre ne m'étonna plus, pas plus d'ailleurs que le petit chérubin perché au-dessus de celui-ci. Ce dernier nous envoya (par magie je suppose) des vagues de vents qui emplirent l'air de chauves-souris. Je laissais le chérubin en haut de son perchoir aux bons soins des magiciens et de l'archer pendant que je m'occupais du lit à grand coups d'épée de cristal. (Je dois dire que ça vaut n'importe quelle hache quand on sait la manier). Pour parvenir à vos fins dans pareil cas, il convenait d'être méthodique, comme je vous l'avais précédemment expliqué pour le carrosse, la première chose à faire était d'immobiliser l'élément intempestif en lui coupant les pieds. Je parlais là au sens littéral du terme. Ensuite le réduire en copeaux semblait être la meilleure des solutions. Hugul n'avait jamais compris la nécessité d'être rigoureux, j'en eu la preuve une fois encore (il faudra qu'un jour j'essaye de lui inculquer cette notion du travail bien fait). Enfin, après avoir émietté le couchage avec le maître des animaux et le troll, nos compagnons eurent raison du chérubin. Les chauves-souris avaient disparu et le calme était revenu dans la pièce. Nous passâmes dans la pièce voisine, nous la trouvâmes remplie de cadavres qui semblaient s'être entretenus. Elle comportait un escalier en colimaçon qui menait à l'étage supérieur. Nous ne tardâmes pas à l'emprunter.

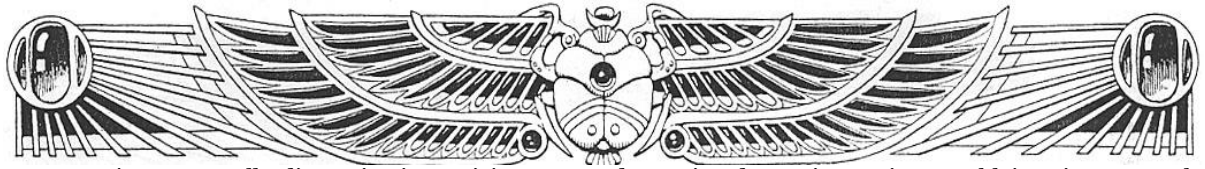
Nous pénétrâmes dans une pièce où résidait une autre sphère noire, que Kazim et Arg Ganeth s'accordèrent à appeler « Quartz de noirceur ». Nous ne retentâmes pas l'expérience de Samaël et continuâmes l'ascension. Nous fûmes accueillis dans la pièce suivante par deux jéhutras accompagnées d'une troisième à la taille disproportionnée. Il était toujours intéressant de tuer des jéhutras, car leurs plaques ventrales rapportaient une véritable petite fortune ! Je laissais libre court à mon épée et deux coups suffirent à en venir à bout. Il était temps pour nous de prendre un peu de repos, nous retournâmes dans la salle de Garlen qui semblait être un havre de paix dans ce lieu maudit. Manger nous fit du bien et après cette courte pause, nous repartîmes finir l'exploration du rez-de-chaussée. Mais rien n'attira notre attention excepté une porte fermée à clef.

En remontant à l'étage nous entrâmes dans une sorte de bric-à-brac. Kazim en sortit la seule chose qui pouvait nous intéresser : il mit la main sur un trousseau de clefs. Nous redescendîmes pour ouvrir la dernière porte grâce à cette trouvaille. La salle était remplie de livres, c'était la bibliothèque. En parcourant les rayons rapidement je découvris un manuscrit sur l'histoire de Barsaive avant le châtime. Je le fourrais dans ma besace pour pouvoir le potasser plus tard. Rapidement nous repartîmes vers les étages pour commencer la visite du deuxième...

La première salle que nous ouvrîmes était habitée par une créature qui était occupée à astiquer des horloges. Cette créature (qui était une sorte de nain petit et chétif !?) fût pour nous une mine d'informations. Il parlait notre langage et s'appelait Bardul. C'était une créature très peureuse mais nous réussîmes à instaurer le dialogue. Nous apprîmes entre autres que les « Hartdëngaárd » étaient des elfes. Le dernier comte se nommait « Novorim Hartdëngaárd ». Bardul nous ouvra ensuite une pièce remplie d'objets de toutes sortes. Kazim y trouva trois fioles de guérison, nous laissâmes le reste. La salle suivante offrit un spectacle effrayant : le spectre de ce qui semblait avoir été l'intendant du château y était enchaîné, il se nommait « Stanirla ».

Nous passâmes dans un vestibule puis encore une autre salle. Apparut une sensation désagréable : celle d'être pris dans un tourbillon qui petit à petit se transformait en véritable maelström. L'instant d'après nous nous retrouvâmes dans une plaine recouverte d'ossements. Commencant à avancer dans cette étendue de mort, retentit soudain à nos oreilles un hurlement à vous glacer les sangs. Le cri avait été poussé par une créature dont on ne parlait plus que dans les mythes, tel un lézard géant de six mètres de haut, dressé sur ses deux pattes postérieures, la créature possédait une gueule gigantesque pourvue de crocs grands comme des épées. Il était perché sur une arche tel un oiseau de proie. Comme si cela ne suffisait pas, des squelettes commencèrent à se lever d'un peu partout de la plaine d'ossements (Vous me direz que dans un lieu rempli d'ossements où l'on vient d'être téléporté depuis un endroit où sévit la magie nécromantique, il fallait s'y attendre !!!). Et bien personnellement je ne m'y attendais pas, et encore moins à voir apparaître un grand golem d'os. Dans tel cas de figure une seule option s'offrait à vous et à vos compagnons : COURIR !!! Et bien c'est ce que nous fîmes, épées sorties pour dégager les squelettes qui nous barraient le passage. Une autre arche était visible et nous espérions qu'elle pourrait nous offrir une porte de sortie. Esdu'ril était un elfe, il courait très vite et j'en eus une démonstration sur le champ. Les nains étaient des sprinters, c'était bien connu, mais je ne pus réduire l'écart qui se creusait déjà entre les autres et moi-même. Derrière la seconde arche vers laquelle se dirigeait Esdu'ril, commençait à se former un autre golem. Je ne pris pas le temps de me retourner pour voir ce qu'il advenait du gros lézard ni du premier golem mais je crois pouvoir dire que ce fut la course la plus rapide de ma vie. Tout à coup, Esdu'ril traversa l'arche, je me sentis arraché du sol et aspiré par l'arche, il en fut de même pour les autres. Tout tourbillonna et nous tombâmes sur un sol rose. Arg Ganeth effectua une vision astrale et nous apprît qu'il voyait une porte s'avancer vers nous et de grosses trames de monstres remontant du sol. De nouveau nous nous mîmes à courir en direction de la porte. Le sol était en train de se recouvrir de doigts. Il fallait croire que les monstres se manifestaient de la sorte. Esdu'ril parvint à traverser l'arche qui devait représenter la porte qu'Arg Ganeth avait vu et nous fûmes transportés dans un nouveau lieu. Nous tombâmes dans ce qui semblait être de l'eau croupie. Il régnait une odeur de soufre et il nous sembla être dans un marécage d'où émergeaient plusieurs petits îlots avec des arches dessus. Dès que nous





en traversâmes une, elle disparaissait aussitôt. De grandes mains de marionnettiste semblaient jouer avec les arches. Après maints et maints essais, nous réussîmes à passer sous une arche et tout se remit à tourner...

Nous atterrîmes dans une salle de trois mètres sur trois avec une porte. Sur un pupitre se trouvaient des parchemins. Après lecture, les magiciens nous apprirent qu'il s'agissait de la formule de « Lorrromind » concernant les sphères noires. Sphères noires plus connues sous le nom de « Quartz de noirceur » dont Samaël gardait un douloureux souvenir. Arg Ganeth analysa les parchemins plus en profondeur pendant que nous nous restaurions, profitant de ce petit moment de calme. Après lecture, il nous expliqua que nous avions passé les trois gardiens des trois plans d'existence chacun délimité par son arche. Les parchemins expliquaient aussi le rituel à faire pour briser le Quartz de noirceur « Maître ». Nous nous reposâmes encore un peu avant de repartir explorer le reste du château qui semblait ne pas avoir encore délivré tous ses secrets...

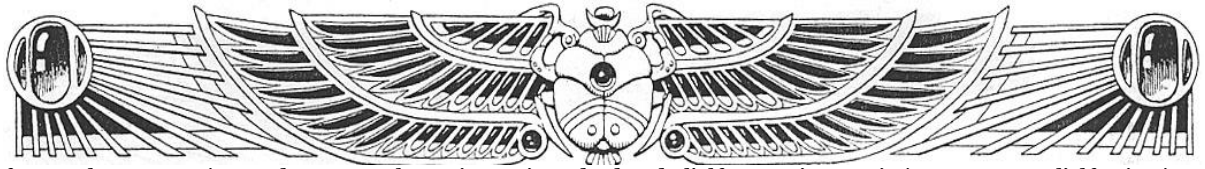
Nous arrivâmes devant une nouvelle tour. Devant nous se trouvaient les arches, certaines donnaient vers les plans des gardiens, les autres amenaient vers l'entrée d'une cellule, vers une salle de torture et vers une salle lumineuse. Nous décidâmes de ne pas les emprunter pour l'instant et montâmes à l'étage supérieur. Nous entrâmes dans une pièce où deux créatures semblaient jouer aux échecs. Après quelques instants, nous comprîmes qu'il nous faudrait justifier de nos identités pour pouvoir passer. En espérant que ce serait celle attendue, nous exhibâmes la lettre que nous avions trouvée plutôt à l'attention de Tyrleen. Après quelques instants, elles nous laissèrent continuer notre ascension. Nous fîmes une nouvelle rencontre, il s'agissait d'un être je dirais humain à la différence qu'il était translucide. Il ne voulait pas nous laisser passer. Après une âpre négociation, nous laissâmes Samaël en « otage » et continuâmes la progression vers le sommet de la tour. Arrivés en haut nous débouchâmes dans une pièce dont l'unique objet était un quartz de noirceur, mais bien plus gros que ceux que nous avions rencontrés précédemment. Nous venions sans doute de trouver le quartz de noirceur « maître ». Sans perdre de temps nous nous disposâmes autour de celui-ci et Kazim entama le rituel. Le quartz s'éleva dans les airs et se mit à tourner sur lui-même, des éclairs emplirent l'espace. Un froid de plus en plus intense se fit sentir, si bien qu'il en devint blessant. De plus en plus d'éclairs partirent en tous sens et le froid s'intensifia encore. Je me sentis de plus en plus meurtri. Kazim incanta de plus en plus fort et le quartz s'illumina pour devenir de plus en plus brillant. J'étais complètement gelé quand Kazim termina d'incanter. J'avais énormément de mal à tenir debout, je sentis en moi monter des sentiments de haine et de douleur (je crois que mes compagnons subissaient eux-aussi les mêmes effets !). A ce moment-là, le quartz explosa et je fus projeté vers le fond de la pièce. Avant de perdre connaissance, il me sembla que la tour ainsi que le château eurent un soubresaut et qu'un hurlement inhumain se fit entendre, montant depuis les entrailles du château. Puis je sombrai dans l'inconscience...

Je me réveillais en douceur, allongé sur le sol. Toutes les sensations de haine, de violence et de douleur m'avaient quitté. Je me sentais beaucoup mieux qu'à mes derniers instants d'éveil lors de l'incantation. Je me sentis neuf, presque frais, et j'avais l'impression que mes compagnons ressentaient la même chose. Nous étions toujours dans la tour et je vis le soleil percer la grisaille, le château semblait moins oppressant lui aussi. Nous redescendîmes rejoindre Samaël. Il nous expliqua que son gardien semblait avoir disparu. Nous continuâmes notre descente et trouvâmes une porte entre deux étages. Elle donnait sur le rez-de-chaussée, comme si on sortait de la salle du trône !? Après l'avoir traversée nous décidâmes de continuer vers les sous-sols...

La première salle que nous traversâmes était remplie d'ossements. En y pénétrant nous remarquâmes au-dessus des tas d'os, un trône de crâne où était assis un squelette en tenue d'apparat. Il tenait dans ses mains un bâton gravé de runes étranges. Arg Ganeth et Esdu'ril étaient entrés avec moi dans la salle. Pendant plusieurs minutes Arg Ganeth observa le bâton, il sembla très intrigué par celui-ci. Après nous avoir demandé de rester sur nos gardes, il s'avança pour toucher l'objet de sa convoitise... Soudain il s'éleva dans les airs, avec lenteur nous vîmes sa peau se détacher de son corps puis entamer une rotation autour de lui. Le spectacle était insoutenable ! Quand la rotation s'acheva enfin, il s'affala inerte sur le sol en bavant. Il finit par s'éveiller et son visage ressemblait à un masque de souffrance. Je crus pouvoir affirmer que le bâton était un objet renfermant de grands pouvoirs hostiles et Arg Ganeth avait été un peu présomptueux en voulant se l'approprier sans l'étudier auparavant. Mais enfin ce n'était que mon avis de maître d'armes, je n'étais pas magicien... En continuant l'exploration nous arrivâmes à une porte fermée à clef. Il semblait que c'était la dernière clef du trousseau que nous avions trouvé dans le bric-à-brac qui y correspondait. Une fois ouverte la porte donnait sur une salle dorée (je me rappelais l'avoir entrevue dans l'une des arches dans la tour). Cette lueur n'avait rien de rassurant. Je dirais même qu'à ce stade de notre exploration, une horreur devait très certainement en être à l'origine. Et moi les horreurs j'aimais pas ça, et personne dans mon groupe de compagnons ne les appréciait non plus ! Nous entrâmes dans la salle sur nos gardes. En avançant nous découvrîmes un gouffre avec des marches qui descendaient dans les noirceurs des bas-fonds. La porte se referma derrière nous et les marches s'effacèrent nous entraînant dans une chute sans fin. Nous tombâmes, tombâmes, tombâmes et tombâmes encore. Nous finîmes par atterrir sur ce qui ressemblait à de la chair. Un couloir se dessina devant nous et nous n'avions d'autre choix que de nous y engager. C'était un véritable labyrinthe, Esdu'ril et Arg Ganeth en profitèrent pour prendre des potions de guérisons. Nous échouâmes enfin dans une salle en forme de cœur (et qui semblait palpiter) avec un bassin de sang. Dès que le dernier d'entre nous entra, le bassin s'anima et un elfe tout ensanglanté en sortit. Aucun doute, c'était l'hôte de l'horreur. Je me munis de ma fidèle épée de cristal « Storm Breaker » et nous engageâmes le combat.

Ce ne fût qu'à ce moment-là que je me rendis compte que l'elfe était armé d'une épée et d'une dague noire. De l'épée noire sortit une créature du nom d'éclipse qui se matérialisa devant Samaël. Esdu'ril et Hugul





furent alors attaqués par des tentacules qui sortaient du dos de l'elfe. Je m'avançais à mon tour et l'elfe vint à ma rencontre pour le corps à corps. Tant mieux, c'était dans ce style que j'excellais. Nous enchaînâmes attaques, esquives, attaques de nouveau et ripostes. Ce fut sur une riposte et en puisant dans mon énergie karmique que je lui assénaï un coup que je sentis bien porté. Cette touche m'emplit de fierté après les passes d'armes difficiles que nous venions d'échanger et je me surpris à laisser échapper un grand rire de satisfaction. Il sembla que ce dernier redonna le moral à mes compagnons. Mais je crus que j'avais énervé mon adversaire car les coups qu'il me porta semblèrent redoubler d'intensité. Il finit par me porter un coup tellement violent que j'en tombai à la renverse. Une éclipse sortit alors de son épée noire et vint se matérialiser devant moi. Ces choses étaient viles et rapides car elles portaient deux attaques quand vous ne pouviez en donner qu'une ! J'esquivai la première mais encaissai la seconde. Je concentrais mes attaques sur l'éclipse, et vis Samaël prendre ma place face à l'elfe. Le combat était acharné entre eux, les coups portés étaient d'une rare violence. Samaël puisait dans son karma pour rendre ses attaques encore plus meurtrières. Je ne savais pas ce qu'il était advenu de nos magiciens mais il me semblait les entendre psalmodier derrière moi. Hugul et Esdu'ril étaient eux aussi engagés dans des corps à corps. Tout à coup Samaël toucha l'elfe qui tomba à la renverse et disparut. Il en fut de même pour mon éclipse et les autres présentes. Ce ne fût alors qu'un instant plus tard qu'il réapparut derrière l'une des parois de chair. Il se mit à parler d'une voix d'outre-tombe qui agressait les tympan. Ses mots furent les suivants : « Je vous emmènerai dans la tombe... ». Joignant le geste à la parole, des bras se mirent à sortir des murs pour nous agripper. Ceux d'entre nous qui furent attrapés furent rapidement englués dans les murs. Je ne vis qu'une chose à faire : déchirer cette chair qui protégeait l'elfe. Kazim se fit attraper par l'un des bras. Ils le traînèrent vers le mur qui commençait déjà à l'engloutir. Je ne pouvais permettre cela et lui portai aussitôt secours. Samaël n'était pas en reste, il asséna plusieurs coups violents à la paroi de chair. Il essayait dès que possible de frapper l'image de l'elfe. La paroi semblait translucide et faite de peau, si bien que le maître des animaux finit par la déchirer avec ses puissantes griffes et atteignit l'elfe derrière. Dans un hurlement de douleur, il attira Samaël à lui, de l'autre côté de celle-ci en psalmodiant une malédiction. Le temps sembla alors suspendu. La salle qui semblait battre comme un cœur dont elle avait la forme s'arrêta brusquement. La présence de l'elfe avait disparu. On aurait dit que la lutte avait bel et bien prit fin. Je ressentis la sensation d'être éjecté. Nous traversâmes le monde astral à la vitesse de la lumière et l'inconscience me gagna de nouveau...

Au réveil, un soleil brillant m'éblouissait et je ne ressentais plus aucune angoisse. Du château semblait maintenant émaner une sorte de sérénité. Nous étions tous en vie. Samaël, qui en portant le coup fatal sur l'horreur, avait subi une malédiction, en vit les effets. L'humain était entier mais une de ses jambes semblait atrophiée, complètement flétrie. Ainsi la libération de ce territoire avait eu un prix.

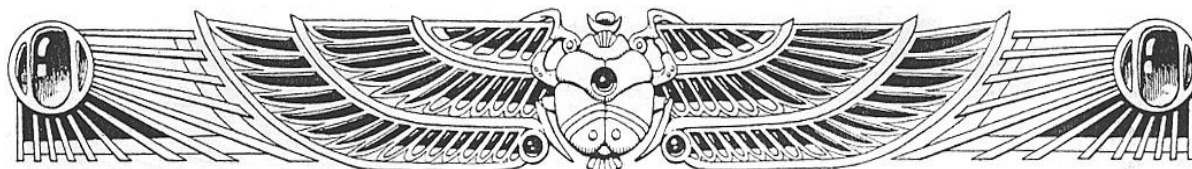
Alors que nous nous remettions mes compagnons et moi-même de ce qui venait de se passer, nous entendîmes un joyeux brouhaha s'élever au loin. C'étaient les villageois qui venaient nous acclamer. Dans leurs congratulations, ils nous remerciaient de les avoir libérés de l'emprise qu'avaient eu l'horreur et son hôte sur toute la région. Plus tard quand les choses se calmèrent un peu, ils nous demandèrent en remerciement d'accepter de diriger et de remettre sur pied le comté d'Hartdëngaárd. En d'autres termes, ils nous demandèrent d'en reprendre les rennes et de les aider à de nouveau faire prospérer le domaine... Après conciliabule, nous décidâmes d'accepter leur proposition. Les choses évoluèrent pour notre compagnie. Cela risquait d'être un bordel sans nom, mais mes projets de créer ma propre école des arts du combat réapparaissaient soudain...

Pour ma part, cela n'affecta en rien mon allégeance à Valurus III. Je pris le temps d'envoyer un courrier à Liotep, lui expliquant mes aventures. Je n'avais pas pu retrouver Par Darkwood ni les documents volés, mais je n'étais pas non plus resté inactif !

#### Epilogue :

Nous apprîmes que l'horreur qui habitait le comté s'appelait « La Châtelaine » car à Hartdëngaárd, nous avions retrouvé son histoire. Nous avions tué Novorim le sombre elfe qui était semblait-il son hôte et cette dernière était repartie à la dérive à travers le plan astral, sans doute à la recherche de sa prochaine proie... En inspectant le château nous avons trouvé des masques magiques t'skrangs : « T'Krim », le masque du soleil et « Miniriis », celui de la lune. Nous avons aussi découvert beaucoup d'autres choses mais il y aurait trop à dire et ce n'est pas cela que je souhaite garder en ces pages. L'exploration du château fut secrète et le restera, hé !hé !hé ! Toutefois, si l'envie d'en savoir un peu plus vous prenait un jour, venez nous voir, et autour d'une bonne pipe de tabac nain, nous pourrions évoquer ensemble le bon vieux temps. Il est donc venu pour moi le temps de reposer ma plume et c'est ici que je laisse la place à notre bon Limoriél « Plume-Blanche » afin de vous apporter les dernières précisions quant à cette aventure...





## Aventure N°40 (Interlude) : Gestion du Domaine

Teayu, 1509TH

Par Limoriél.

Merci mon cher Folk. Je compléterai donc votre récit en précisant les quelques événements marquants qui clôturèrent ce chapitre, si vous me le permettez...

Ainsi donc après avoir débarrassé le comté de la présence corruptrice de *La Châtelaine* ainsi que de son hôte, nos amis entreprirent de finir l'exploration des vastes souterrains. Ils tombèrent sur la salle des trésors où une présence se matérialisa. Un frêle garçonnet aux poignets cerclés de chaînes brisées leur apparut. Il baignait d'une douce lumière grisâtre et s'adressa à eux en les remerciant d'avoir libéré tout le domaine ainsi que les habitants du comté. Ils devraient employer les richesses accumulées vilement par leur prédécesseur à des fins plus justes car en acceptant de prendre la direction d'un domaine ils avaient hérité d'une très grande responsabilité. Alors que la présence ainsi que sa mise en garde s'estompait petit à petit, ils reçurent tous sa bénédiction, il s'agissait bien évidemment de l'apparition de la Passion Lochost (Passion de la liberté).

Nos compagnons prirent du repos fort mérité et décidèrent de préparer en l'honneur de la libération du domaine une grande fête où tous les citoyens seraient conviés. Les années suivantes cette fête deviendrait la fête annuelle du domaine et serait avancée à la date du 27 de Riag, jour de la libération officielle du domaine !

La fête passée, nos amis convoquèrent une réunion exceptionnelle. Il ne s'agissait pas de se reposer sur ses lauriers. Ainsi donc au cours de cette réunion de nombreuses décisions furent prises : politique, économique, sociales, etc...nos amis étaient en train de découvrir ce qu'était la vie de dirigeant ! Ils baptisèrent les villages « Haut-Val », « Bas-Val » et « Bois-Val » et le château deviendrait le château de « Roc-Val ». Le comté, lui, serait rebaptisé « Le Domaine de Clair-Val ». Les cérémonies de baptême furent très importantes car elles permirent de créer de nouvelles architraves virginales de toute souillure. Nos amis nommèrent aussi les dirigeants de chaque village : *Minos* un nain vigoureux pour le village de Haut-Val, *Mélophrande* une vieille humaine pour le village de Bas-Val et enfin *Nolan Dar* un jeune elfe pour le village de Bois-Val. Puis ils commencèrent les investissements afin de rénover les infrastructures et développer tout ce qui touchait aux premiers besoins d'une population à commencer par l'agriculture afin de pouvoir subvenir à ses besoins. A ce chapitre, c'est Samaël qui s'illustra mais ce dernier demanda aussi expressément de débloquer des fonds afin de construire une petite chapelle en l'honneur de Jaspree. Cela fut fait et il est à noter que dans les jours qui suivirent Samaël fut comme pourvu de talents jusqu'alors insoupçonnés pour faire pousser les cultures à une vitesse inouïe ! Haut-Val se spécialiserait dans l'extraction de pierres et de minerais, Bas-Val s'occuperait de tout ce qui était agriculture et élevage et enfin Bois-Val comme son nom l'indique se spécialiserait dans l'exploitation forestière ainsi que les plantes sauvages.

Tout se mettait donc en branle et nos compagnons purent partir à la découverte de leur domaine qui s'étendait sur de vastes étendues car il comprenait montagnes et collines, plaines et champs herbeux, forêts et torrents poissonneux.

*« C'était au cours de l'une de ces explorations, que nos amis tombèrent sur le corps du chef du groupe d'orks combattu lors de l'exploration du château. Ce dernier, dans sa fuite, était tombé au fond d'un précipice. Cette nouvelle sembla très fortement intéresser Folk qui garda le secret quant à ses motivations... »*

**-Limoriél-**

Après toutes ces aventures, le moment de partir faire leur rapport à Throal était venu et par la même occasion, une alliance avec le royaume nain, avait fait son chemin dans l'esprit de nos compagnons. Une aide extérieure afin de tout reconstruire ne serait pas de refus ! Une missive fut envoyée au royaume voisin et nos amis Esdu'ril, Folk et Samaël furent désignés comme émissaires du domaine. Pendant ce temps, Kazim était plongé dans l'étude d'un grimoire d'alchimie, Hugul s'occupait activement de la reconstruction des villages et de la sécurité des habitants, contre les quelques créatures sauvages qui restaient dans les parages et Arg avait mis la main sur un antique grimoire de nécromancie dans lequel il pensait avoir trouvé un piste sérieuse afin de trouver un remède à la malédiction qui frappait le pauvre « Samy »...

A suivre dans « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 3 »...

