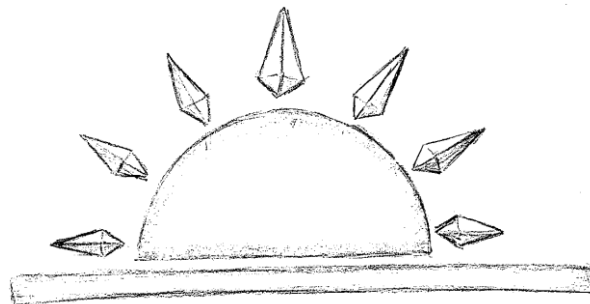
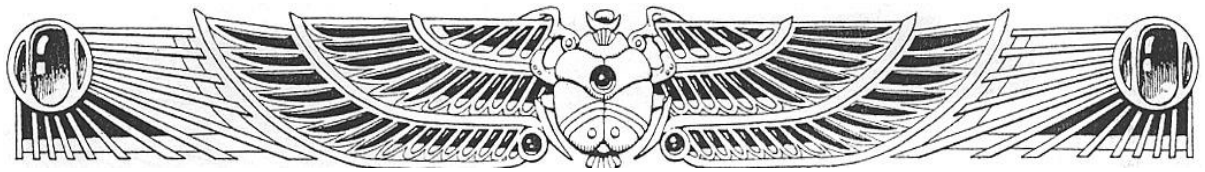


# LES MEMOIRES DE LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Volume 3  
(1509 TH à 1510 TH)

« La Compagnie de l'Aube »

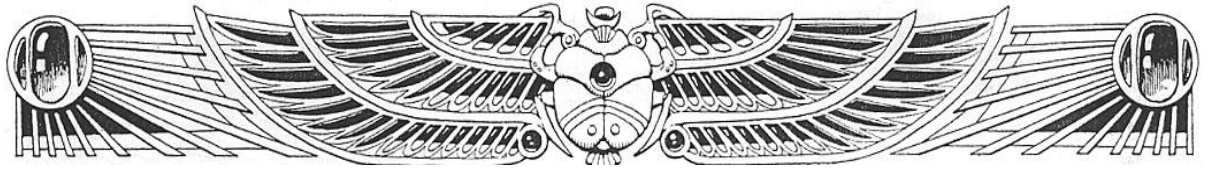




## Table des Matières

<b>Table des Matières</b>	<b>2</b>
<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>Aventure N°41 (Trio) : Négociations à Throal</b>	<b>4</b>
<b>Aventure N°42 : Tous pour Un !</b>	<b>5</b>
<b>Aventure N°43 : L'Ennemi Révélé</b>	<b>9</b>
<b>Aventure N°44 (Interlude) : Voyage à Throal</b>	<b>11</b>
<b>Aventure N°45 (Solo) : Bagdûl « Le Ténébrant »</b>	<b>11</b>
<b>Aventure N°46 : Le Maître de Kratas !</b>	<b>12</b>
<b>Aventure N°47 : Retour à Travar</b>	<b>13</b>
<b>Aventure N°48 : Le Tombeau de Runvir</b>	<b>15</b>
<b>Aventure N°49 : Une Larme pour Jaspree</b>	<b>17</b>
<b>Aventure N°50 (solo) : La Quête d'une passion...une vérité cachée</b>	<b>19</b>
<b>Aventure N°51 : Liens Brisés</b>	<b>20</b>
<b>Aventure N°52 (solo): Un Voyage à Lang</b>	<b>24</b>





## Avant-propos

Chers lecteurs,

Voici le troisième volume des Mémoires de la Compagnie de l'Aube. Cela fait un mois maintenant que je travaille jour et nuit afin de terminer ce volume. Nous partons le mois prochain pour le royaume de Throal afin de renouveler nos vœux de fidélité et d'entraide mutuelle au roi Valurus III. Je souhaiterais profiter de l'occasion pour terminer l'ensemble des mémoires de la compagnie afin de pouvoir les confier aux scribes de la Grande Bibliothèque de Throal. J'ai hâte de me retrouver dans ce lieu mythique où ma soif de connaissance et de poésie sera étanchée...

Nouvellement donc installés en leur domaine de Clair-Val, suite à une terrible aventure, nos compagnons allèrent donner une nouvelle dimension à leur groupe. Ils auraient maintenant le lourds poids de diriger et de protéger toute une population.

Mais ce qui marqua la fin de cette année 1509TH fut sans aucun doute la création officielle de l'architrave de groupe de La Compagnie de l'Aube, instituant par la même occasion la fusion des deux groupes d'adeptes sous un même drapeau. Ainsi donc, nos amis se présenteraient désormais sous cette nouvelle appellation et à la vue des aventures présentées dans ce troisième chapitre, nul doute que leur renommée rayonnerait vite à travers tout le pays !

Tout d'abord, un point majeur de cette époque qui, il me semble, doit être souligné fut le terrible ennemi que s'étaient fait nos compagnons. Suite à une horrible malédiction, Samaël Morden contracta un flétrissement de la jambe ; alors à bout de solution, nos amis cherchèrent de l'aide auprès d'un dragon de Parlainth : Charcoalgrin. Ils apprirent à leurs dépens que tous les dragons n'étaient pas empreints de vertu. Ainsi donc ma plume en tremble encore alors que je couche ces lignes sur ce parchemin car je ne peux m'empêcher de penser à ce qui se passerait si ce terrible ennemi apprenait un jour où vivent les membres de la Compagnie de l'Aube car alors son courroux serait sans limite...

Puis nos compagnons tissèrent des liens politiques et économiques avec de nombreuses puissances à travers Barsaive suivant leurs différentes pérégrinations : tout d'abord le Royaume nain de Throal, ce qui tombait sous le sens mais aussi les cités-états de Kratas et de Travar ainsi que d'autres bourgades et communauté de-ci de-là.

Enfin, il est à noter qu'un nouveau compagnon fit son apparition au cours de ces aventures, venant ainsi renforcer encore l'architrave commune ; gageons qu'il trouvera sa juste place au sein de la Compagnie.

Ce fut donc un nouveau départ que prirent nos compagnons en cette fin d'année 1509TH, même s'ils n'en avaient pas vraiment conscience à cette époque.

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

A la fin de ce volume notre groupe d'adeptes se stabilisera autour des compagnons suivant : Arg Ganeth, Esdu'ril, Folk Otg'Horim, Hugul Gross'baf, Kayas, 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.
- Kayas : adepte purificateur obsidien du 4<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.

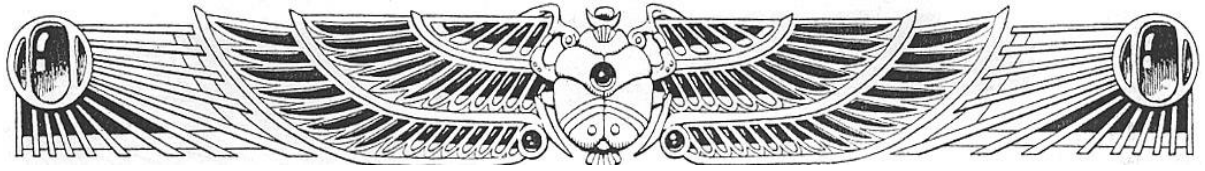
Ces mémoires ont été co-rédigées par Arg Ganeth, Esdu'ril, Folk Otg'Horim, Kazim-Al-Kalif, Samaël Morden et Limoriél « Plume-Blanche ».

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

Ces mémoires ont été relues par Esdu'ril.

Limoriél, 5<sup>ème</sup> jour de Borrum 1510TH.





## **Aventure N°41 (Trio) : Négociations à Throal**

Teayu, 1509TH

Par Folk.

Nous voilà donc repartis sur les routes en direction de Grand Foire, Esdu'ril, Samaël et moi-même. Le voyage dura neuf jours. Si mes souvenirs sont exacts, nous croisâmes, au second, des écorcheurs orks. Leur groupe portait le nom des *Chargeurs de Therath* je crois, mais je me rappelais surtout de leur chef. Il s'appelait *Earal Coup-de-Sang*. Il nous avait mis en garde contre les orks des *Crânes-du-Wharg* avant de nous donner la bénédiction de Florannus la passion du mouvement. J'ai oublié de vous dire que les *Chargeurs de Therath* s'étaient associés à Throal. Au troisième jour, nous fîmes étape au *Relais du Voyageur*. Cette taverne était tenue par un humain jovial et sa nourriture était bonne. On y apprit que les *Crânes-du-Wharg* rodaient au nord mais que la région jouissait d'une certaine sécurité grâce aux *Chargeurs*. Les rumeurs qui courraient parlaient d'un dragon ravageant les caravanes au nord et plus au nord encore on parlait de villages détruits. Au sud du Bois de Sang, on parlait de raids d'esclavagistes Therans. A part ça rien d'autre ne vint perturber notre trajet vers le royaume de Throal...

Nous retrouvâmes une ville de Grand-Foire fidèle à elle-même et après être passés sous les arches, nous nous dirigeâmes vers les Halls de Jothan et de Donalicus, cœur politique et économique du royaume. La journée était bien avancée quand nous pénétrâmes enfin dans les chambres centrales en direction de la Grande Bibliothèque et de l'Auditorium. Notre but était la Chancellerie Royale afin d'obtenir une entrevue avec Nathor, à l'époque conseiller du Roi. Après lui avoir relaté les faits de notre aventure en cours, nous descendîmes à l'*Auberge des Statues* dans le hall de Donalicus. En cette fin de journée, chacun décida de vaquer à ses propres occupations. Je me rappelais qu'Esdu'ril avait parlé de faire des recherches à la Grande Bibliothèque et Samaël et moi-même partîmes vers le Grand Bazar où nous nous séparâmes pour réaliser nos propres emplettes. A notre retour à l'auberge nous avons reçu une missive de Nathor nous informant d'une rencontre où notre présence était souhaitée, cinq jours plus tard. Y serait présent l'Ambassadeur Général *Tramon*, le dirigeant de la Force d'Exploration de sa Majesté *Oergesol*, le Chancelier *Whisten* qui représentait le Roi ainsi que plusieurs autres officiels et scribes. La réunion devait durer 3 jours... Pendant le laps de temps qui nous était accordé, nous vaquâmes chacun à nos occupations, pour ma part j'allais rendre visite à mes contacts personnels...

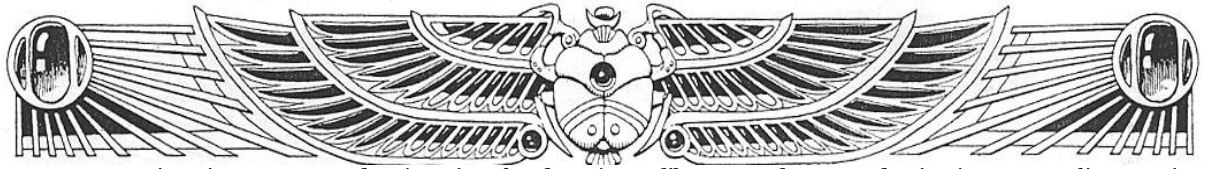
La réunion se tint au bâtiment administratif du Corps Diplomatique de sa Majesté. Le premier jour fut consacré aux présentations. L'Ambassadeur Général nous présenta les tenants et aboutissants du Corps Diplomatique de sa Majesté, Oergesol nous présenta le rôle de la Force d'Exploration de sa Majesté et Whisten nous énuméra les fondements de la politique du roi à savoir des valeurs de justice de liberté et d'équité entre les peuples ainsi que l'union contre les therans. Puis à notre tour, nous dûmes faire une présentation de notre domaine et en cela, il fallait avouer que cette dernière fut relativement courte. La seconde journée ouvrit directement sur les négociations et les choix politiques qui s'offraient à nous. Whisten nous présenta les grandes lignes du Conseil Constitutionnel et nous proposa trois options :

- la première consistait à réfuter en bloc le Conseil Constitutionnel et à rester entièrement autonome vis-à-vis du royaume et donc à avoir des relations diplomatiques amoindries,
- la seconde, comme pour la plupart des cités-états, consistait à signer le Conseil Constitutionnel en reconnaissant les principales lois uniquement (liberté et égalité des peuples, interdiction de l'esclavage, respect des codes et lois Throaliques, etc...), ce qui établirait des rapports privilégiés entre notre domaine et le royaume,
- enfin la troisième consistait à signer le Conseil Constitutionnel et à en reconnaître l'intégralité des traités, notre domaine devenant ainsi une extension du royaume nain.

Cette journée se termina par un dernier commentaire du chancelier qui nous expliqua que quel que soit notre choix, nous pourrions compter sur le soutien du royaume autant en terme commercial que diplomatique et qu'il serait dans notre intérêt d'accepter un ambassadeur permanent chez nous. Ainsi rassurés, nous eûmes jusqu'au lendemain pour faire notre choix, la nuit s'annonçait courte et pauvre en sommeil...

Le lendemain donc, notre choix était fait et ce fut face à un parterre d'officiels du royaume que nous choisîmes la seconde option, celle qui offrait le plus de flexibilité de de stabilité à nos yeux. Les décrets et actes officiels furent signés et à notre grande joie, le poste d'ambassadeur fut proposé à Nathor qui accepta sans hésiter ! De plus, Whisten nous annonça que le Roi, en remerciement des services que nous lui avions rendu par le passé, nous avait octroyé des ressources pour nous aider à relever notre domaine. Un convoi aérien, frappé du sigle de la Force d'Exploration de sa Majesté serait débloqué pour amener une aide significative : formateurs à l'éducation traditionnelle Throalique, artisans, fermiers, forgerons, tailleurs de pierres, etc... viendraient transmettre leurs savoirs, une délégation de la Force d'Exploration de sa Majesté viendrait cartographier le domaine et négocier des premiers contrats qui porteraient sur le commerce de la pierre et du bois et enfin des fonctionnaires aideraient à la mise en place d'un système juridique et administratif.





Le soir même une grande réception fut donnée en l'honneur des accords signés et nous fûmes même honorés de la présence du Roi lui-même. Deux jours plus tard, nous montâmes à bord des drakkars du royaume en direction de notre domaine, et nous sourions déjà en imaginant la tête que feraient nos amis restés chez nous lorsqu'ils verraient arriver notre impressionnant convoi aérien !

## **Aventure N°42 : Tous pour Un !**

Doddul, 1509TH

Par Limoriél.

Prologue:

Cela faisait deux mois que la délégation de Throal avait débarqué au domaine de Clair-Val (voir aventure N°41 (Trio) : Négociations à Throal). Passée la surprise de nos compagnons, de voir arriver un tel soutien puis le déroulement des festivités qui allaient avec la réception d'invités de marques, tous se mirent au travail. Le Domaine progressait bien, la région désormais sûre, put s'ouvrir au commerce, les caravanes marchandes entraient et sortaient et l'influence de ce dernier commençait à rayonner alentour. Les villages étaient en cours de rénovation ainsi que le château de Roc-Val qui était le siège administratif et décisionnel du domaine et donc la résidence officielle de nos libérateurs. Nos compagnons s'étaient impliqués comme jamais dans cette nouvelle entreprise et il fallait reconnaître que les accords signés avec le royaume voisin de Throal portaient leurs fruits.

Une fois la délégation repartie, nos amis durent donc prendre les rênes du domaine à eux seuls et exercer le pouvoir et il fallait dire qu'ils s'en sortaient bien. Comme on pouvait l'espérer, les choses allaient bien au domaine même s'il faudrait encore de longs mois sinon des années avant de pouvoir dire que tout était réglé...

Un jour pourtant tout allait prendre une autre dimension car en effet, nos amis jeteurs-de-sorts n'étaient pas restés sans rien faire, loin de là, car ils avaient entre autres, découvert de grands savoirs sur le plan magique et initièrent donc le rituel de création de groupe ce qui permettrait à l'ensemble de nos héros de renforcer leur trame, leur puissance et leur renommée en créant une entité commune. Cela les obligerait à trouver des buts et motivations communs mais le jeu en valait la chandelle. Avec désormais un domaine en commun, cela tombait sous le sens ! Ainsi donc naquit en ce mois de Doddul, 1509<sup>TH</sup> le groupe de héros qui se ferait connaître sous le nom de *La Compagnie de l'Aube* !

Ainsi le cadre était désormais planté afin de vous présenter leur prochaine aventure car...

...Après avoir libéré le comté d'Hartdëngaård de la présence méphitique d'une puissante horreur : « la Châtelaine », nos amis avaient hérité de sa gouvernance...En bannissant l'horreur, Samaël perdit l'usage d'une de ses jambes, réduisant ainsi grandement ses capacités (voir aventure N°38 & 39 : Le Château d'Hartdëngaård). Après quelques temps d'étude, Arg trouva un vieux parchemin dans les souterrains du château et ce dernier présentait semblait-il une piste concernant une possible guérison pour Samy : un sortilège d'inversion du flétrissement écrit en antique theran par un certain Eyripémès de Parlainth. Seulement pour avoir plus d'informations il fallait partir investiguer à Parlainth, là où remontait l'origine du parchemin. Arg en avisa ses compagnons et tous répondirent à l'unisson : « pour Samaël ! »

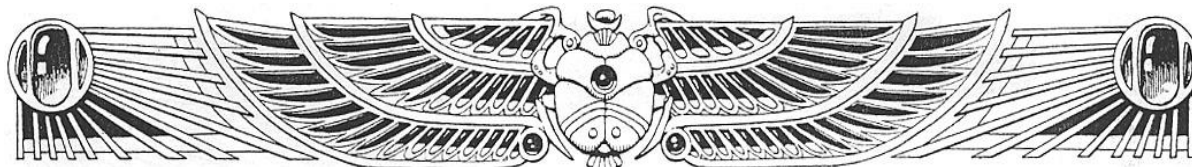
En parallèle, Esdu'ril, Folk et Samaël depuis peu subissaient des nuits perturbées par des rêves persistants. L'un rêva d'une séquestration dans une grotte sans issue, l'autre d'une agonie sans fin et le dernier d'une pierre bleue renfermant un secret. Tout ceci était des plus étrange...

Par un beau jour de Doddul, nos amis partirent donc en direction de Parlainth. Très vite le voyage devint difficile. L'un des chevaux se blessa et le rythme de la troupe s'en ressentit. En plus de cela, nos compagnons subirent l'attaque nocturne de changelins mais chose plus inquiétante nos trois amis Esdu'ril, Folk et Samaël sentaient leur énergie karmique s'amenuiser.

Après une douzaine de jours de chevauchée, nos compagnons croisèrent une épaisse colonne de fumée ainsi que de nombreux vautours tournoyant dans les airs. Cela n'augurait rien de bon... Ils tombèrent effectivement sur une caravane marchande complètement ravagée et calcinée. Toutefois des traces s'en éloignaient. Ils pistèrent les marques laissées au sol et remontèrent jusqu'à une tanière isolée. Là ils rencontrèrent enfin la créature qui répandait la désolation dans cette région depuis bien trop longtemps (voir aventure N°5 : Les Brumes de la Trahison) ! L'horreur Duaga au corps reptilien et au toucher incandescent ne comptait pas se laisser faire. S'ensuivit un combat dantesque dans une galerie souterrain exigüe mais la force du groupe de frères d'armes et d'aventures parvint à terrasser l'horrible créature.

Le voyage put reprendre et grâce aux nouveaux pouvoirs, fraîchement éclos de Samaël, le cheval boiteux fut miraculeusement guéri. Samaël semblait avoir développé de nouvelles facultés avec le monde animal... Ce dernier ainsi qu'Esdu'ril et Folk reçurent alors un puissant appel venant des montagnes toutes proches. Ils demandèrent donc au reste du groupe de faire un léger détour avant de rejoindre Parlainth...





Par Folk.

### L'aventure:

De mes nuits persistent les rêves qui m'attiraient vers les monts Caucavik et après discussion avec Samaël et Esdu'ril nous ressentîmes l'appel impérieux provenant d'une montagne isolée de la chaîne. Après l'ascension, nous découvrîmes une caverne. La discussion fut âpre pour que seul Esdu'ril, Samaël et moi-même entrâmes au fond de celle-ci. Les autres, poussés par une curiosité dévorante réussirent à s'affranchir finalement des sceaux de gardes de la caverne et parvinrent à rejoindre le premier groupe... Après de multiples détours nous vîmes notre vieil ami Fracas-de-Foudre (voir aventure N°26 : Le Réveil de Verjigörm) à l'agonie. Son corps n'avait pas cicatrisé des blessures qu'il avait reçues lors du sauvetage in extremis des griffes de Verjigörm-Le-Maudit. Je vis alors en m'approchant que son corps était recouvert de plaques noires suintantes. Nous ne parlâmes pas beaucoup, nous écoutâmes plutôt... Le dragon nous offrit une pierre bleue luminescente pour nous permettre de communiquer avec lui depuis l'astral et une pièce d'orichalque pour le rituel d'invocation. Il allait sans dire que je remarquai l'extrême rareté du présent qui nous était offert. Après nous avoir enseigné le rituel d'invocation il s'en retourna dans un dernier soupir auprès de ses pairs en vue du dernier rituel.

Nous reprîmes notre marche et au vingtième jour nous arrivâmes enfin à Parlainth. Une fois en ville, nous rendîmes visite à Agramen afin d'apprendre les dernières nouvelles et rumeurs de la région. Nous apprîmes que les elfes du Bois de Sang traînaient dans le quartier ouest à la recherche d'un secret théran mais cela ne nous concernait que peu... Il ne fallait pas oublier qu'en tant que nain, je me devais d'essayer en n'importe quelle occasion d'ouvrir des partenariats commerciaux, ce que je tentais sans succès, la faute revenant une fois de plus au troll puant qui me servait de compagnon ainsi qu'aux miasmes elfiques comme d'habitude. Nous rendîmes ensuite visite à notre vieil ami Torgak à la taverne de la Troll Pointilleuse. Autour d'une bonne bière, il nous confirma la présence des elfes dans la partie ouest des ruines. Une bière ne suffisant pas, nous mangeâmes copieusement en sa compagnie. Arg Ganeth mon ami nécromancien avait entendu parler de rumeurs au sujet du quartier nord. Les Impardonnables y seraient actifs. Suite à une longue discussion nous décidâmes de rechercher des informations supplémentaires sur Parlainth. Torgak nous envoya voir une dragonne (soit disant démente) en nous fournissant un sauf-conduit pour accéder au quartier nord de Parlainth. Nous apprîmes que les Impardonnables étaient en fait la milice de la dragonne.

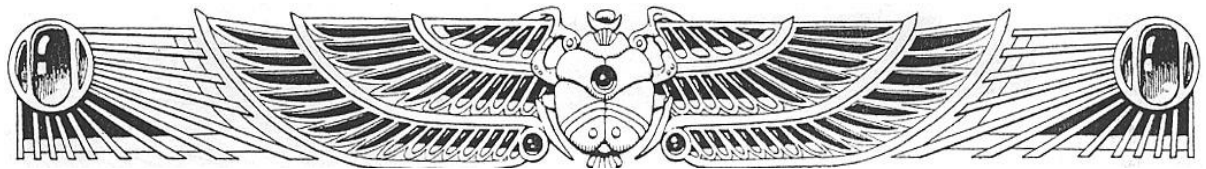
Après une bonne nuit d'un sommeil réparateur, nous partîmes en direction des quartiers nord...La progression à travers les ruines fut très chaotique. En arrivant à la fontaine hurlante nous fûmes assaillit par son cri strident. Kazim ne put qu'utiliser un sort de contre-magie pour atténuer les effets néfastes pesant sur nos âmes et ainsi nous permettre de la franchir, pour nous enfoncer dans le quartier nord. Quelques centaines de mètres plus tard nous faisons la connaissance des Impardonnables ! Composés d'orcs et d'humains entre autre, c'était un groupe très hétéroclite. Une orke semblait en être la cheftaine. Nous dûmes payer une taxe de passage ce qui nous permit d'être escortés jusqu'à l'énigmatique Charcoalgrin...Ainsi donc escortés, nous fûmes amené sans ménagement vers la plus grande des pyramides nous entourant. Cette dernière semblait en effet être la résidence de la dragonne.

Je remarquai alors que tous les Impardonnables portaient sur eux un badge avec une tête de dragon stylisée de plus ou moins bonne facture. Au détour d'une rue semblant être abandonnée, nous arrivâmes dans une allée bordée de colonnes cyclopéennes entre lesquelles étaient tendues de riches tentures afin de masquer l'intérieur de la cour... Nous étions donc arrivés à destination, c'était ce que je conclus à la vue du nombre de gardes (très bien armés !) qui nous encerclaient. Après quelques instants, nous fûmes reçus par Charcoalgrin. Nous ne pûmes cependant pas la voir car des tentures nous séparaient toujours. La discussion tourna rapidement vers Eyripémès. Notre hôte se souvenait de lui et eut l'air particulièrement intéressée par le grimoire en possession d'Arg Ganeth, dont il était l'auteur. Notre ami, le mage sombre, lui montra le grimoire. Puis, tandis qu'elle nous observait à travers les tentures, nous apprîmes que le sortilège contre le flétrissement de la jambe de Samaël était compris dans le grimoire. Charcoalgrin nous offrit son aide si nous lui ramenions un artefact car le sort de guérison était difficile et dangereux. L'artefact n'était autre que la « Couronne de Réshura » perdue dans la cité de Vaniri de la contrée lointaine therane d'Indriza. Rapidement nous fûmes sur le départ.

Nous partîmes à bord d'un Drakkar volant « Le Filant » avec un équipage de huit membres. Les membres d'équipage étaient à l'image de la ville : délabrés. Le capitaine était une orke massive du nom de Norka, elle navigua avec célérité vers le sud-est, nous dépassâmes Urupa, traversâmes la mer d'Arras pour finir par quitter le royaume. Nous survolions une jungle sans fin lorsqu'un orage nous surprit. Hugul dut prendre la barre sur un drakkar qui se révéla être en piteux état. Heureusement notre Troll était un bon capitaine et nous finîmes après neuf jours de vol par nous écraser à une demi-journée de notre destination. Nous passâmes la nuit sur le lieu du naufrage. Nous partîmes le lendemain matin alors que l'équipage réparait le drakkar. L'orage s'était éteint en fin de nuit, ce qui pourtant n'arrangeait en rien notre avancée. Puis au sommet d'une colline, nous découvrîmes une cité qui nous séparait de la mer. Quelle vision impressionnante que d'admirer la mer. Nous descendîmes de la colline pour entrer dans la cité...

Celle-ci était très peuplée, nous avons pénétré par les quartiers pauvres et plus nous remontions au nord, plus les quartiers étaient riches. L'architecture était therane comme nous le fit remarquer Kazim, et le nord de la





cité semblait équipé de ports aériens. Les quartiers est semblaient dédiés aux activités maritimes. Nous partîmes à la recherche d'une auberge, et on nous conseilla l'auberge du *Valeureux Uvastis*, Hanam en était le tenancier. Il se révéla que le quartier nord était le quartier administratif de la cité et que les therans avaient aidé à son développement. Le chef de la cité portait le titre de pacha et le sous gouverneur n'était autre qu'un theran. La cité entretenait des liens commerciaux avec les t'skrangs des cités englouties rebaptisés t'skrangs des mers. Il n'en restait pas moins que la cité ne demeurait pas entièrement sous le joug theran.

On nous rapporta que Réshura était une passion fille d'Oparan et de Shambalo. Elle symbolisait la pêche, l'érosion et la perte. Son père Oparan était le symbole de la guerre et de l'art alors que sa mère Shambalo prévalait sur l'agriculture, la cuisine et le goût. Les quartiers ouest étaient dédiés aux temples. C'est tout naturellement que nous prîmes la direction de celui qui nous intéressait. En chemin nous croisâmes la milice qui s'avéra être therane elle aussi.

Le quartier ouest n'était pas un étalage de richesse et les temples étaient protégés par d'épais mur et de constantes gardes. Le temple de Réshura semblait même fortifié. Afin de glaner des informations, nous pénétrâmes dans le sanctuaire où nous fûmes reçu par un moine puis par un vénérable t'skrang qui était le grand prêtre. Nous étions arrivés, comme il nous l'expliqua, pendant les préparatifs du cycle de Réshura, cycle qui célébrait l'alliance entre la cité et les t'skrangs des mers. Le grand prêtre combla nos lacunes en nous parlant de l'impolitesse à vénérer la passion elle-même, ils vénéraient un prophète du nom de Thibomata et celui-ci vénérât à son tour la passion. Le peuple avait élu pour Thibomata le prophète Cahbhonorol et la cérémonie commencerait deux jours plus tard. Le grand prêtre nous apprît aussi que les passions étaient belliqueuses entre elles et que les artefacts étaient vénérés et représentaient des objets de culte. Nos magiciens pensaient de leur côté qu'ils étaient des objets magiques pourvus de trames propres. La couronne de Réshura devait donc être un artefact puissant pour que Charcoalgrin nous demande de le ramener pour l'utiliser.

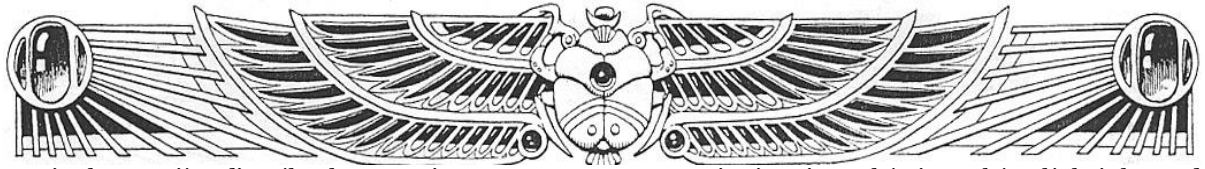
Le lendemain, la couronne (ou plutôt s'agissait-il d'un diadème) fut emmenée par les t'skrangs des mers et parada dans toute la cité sur une statue à l'effigie de la passion. Puis, le tout fut amené au temple pour être descendu dans une salle interdite où elle serait entreposée pendant un mois, mois pendant lequel les Vaniriens pourraient alors venir prier leur passion et lui faire des offrandes dans une salle à part. A la suite de quoi, le Thibomata Vanirien descendrait dans la salle afin de vérifier que la couronne avait disparu, signe que Réshura avait alors accepté le rituel et offert sa bénédiction. Le soir venu, la milice faisait des rondes régulières dans le quartier des temples et ce dernier était surveillé par de nombreux gardes, ce qui ne l'empêchait pas de s'égailler et de se parer de blanc et de bleu. La nuit, le quartier était peu fréquenté, au loin on entendait en sourdine les bruits des quartiers populaires. Nous apprîmes une chose très étrange, les habitants de Vaniri n'avaient pas eu à se cacher pendant le châtement.

Nous n'avions pas encore élaboré de stratégie. Nous avions assisté à l'arrivée des t'skrangs des mers, à la procession mais nous ne pûmes assister à l'entrée de la statuette dans le sanctuaire, la populace s'était massée en trop grand nombre. Ainsi pendant le reste de la journée nous fûmes contraints de piétiner sans trouver le moyen de dérober le diadème. Le soir nous nous réunîmes pour discuter une fois de plus des possibilités qui s'offraient à nous. Après d'âpres discussions, il fut enfin établi un plan, enfin si on pouvait appeler cela un plan tant les inconnues étaient nombreuses... Enfin, que serait la compagnie de l'aube sans quelques aventures répidantes et inconnues. Fort donc de ce constat, nous décidâmes à la nuit tombée de pénétrer dans le temple et par la même occasion d'entrer dans une des seules zones qui nous était inconnue.

Après quelques préparatifs rapides, nous nous mîmes en route. Arrivés au temple, nous en fîmes le tour pour accéder à la partie arrière qui était beaucoup moins fréquentée. L'escalade de la muraille fut aisée malgré ses vingt mètres de haut, quoique j'eus personnellement accepté la sécurité de la corde qui me fut lancée. Les nains n'avaient, par nature, pas de prédispositions à escalader des surfaces verticales, morphologie naine oblige. Depuis la muraille nous avions repéré un garde dans l'enceinte intérieure. Hugul le troll écumeur du ciel fit honneur à son nom en exécutant un vol plané du haut de notre perchoir pour finir sur le garde en faction. Ce qui l'assommât évidemment, morphologie trolle oblige. Puis Kazim nous ouvrit par un tour de passe-passe ou de la magie, ce dont je doute, une grande porte vers les entrailles du temple. Nous entrâmes dans un grand hall. Devant nous se dressait une statue de nain hilare, celle d'une créature aquatique et celle de ce qui semblait être un t'skrang des mers. Nous descendîmes une volée de marches qui semblait être notre seule option possible. Notre descente pris fin face à une porte de métal, fermée évidemment. Kazim nous stoppa alors le troll et moi-même, dans notre élan alors que nous allions ouvrir celle dernière par la force. Il exécuta une série de gestes faisant appel à la magie et désactiva la porte grâce à un contre sort. Là je dois avouer qu'il en fit vraiment usage, de magie je parle, mais vous connaissez les magiciens, ils usent tous de subterfuges pour justifier leur « art ». Bref, la porte fut ouverte et nous entrâmes dans ce qui semblait être une salle de prière.

Une statue monumentale de la déesse Réshura portant le diadème occupait une partie de celle-ci. Après avoir visité l'étage, Esdu'ril trouva un passage secret qui menait à un escalier en colimaçon semblant mener à la chambre du prêtre. Le troll bondit alors sur la statue et récupéra le diadème puis le mis dans un sac de toile. Tout s'emballa alors : au même moment alors que nous quittions les lieux en hâte, une demi-douzaine de guerriers t'skrangs des mers surgirent de je ne savais où et plus inquiétant encore, un crissement de pierre nous fit nous retourner. La statue nous interpella alors « Qui a osé faire cela ? ». Le chaos fut partout en un instant, le plafond commença à s'effondrer et nous dûmes user de célérité et de dextérité pour éviter la roche qui menaçait de nous ensevelir ou de nous écraser tels des fourmis. De l'entrée par laquelle nous avions pénétré dans la salle nous





parvint la poussière d'un éboulement. C'est en me retournant que je vis qu'Hugul était tombé et lâchait le sac de toile avec le diadème. Les t'skrangs s'en saisirent immédiatement. Une présence verte de dix mètres de haut se matérialisait. La présence fut rapidement dotée de trois puissants bras armés respectivement d'un sabre, d'un cimenterre et de puissantes griffes et d'une corne sur le crâne, un mot me vint alors à l'esprit : *Horreur*.

*« Après recherches, j'appris qu'il s'agissait plutôt de ce que les Indrisiens appelaient un Dhuna.  
Une apparition vengeresse dont le seul but serait de laver l'honneur de la Passion courroucée.  
Nulle horreur ici donc. »*

**-Limoriél-**

Le temps de faire ce constat, Hugul avait déjà ses armes en mains et lançait la première attaque contre les t'skrangs. Je ne mis qu'une respiration à le suivre pour avoir ma part de la curée. Nos compagnons suivirent. Il fallait absolument récupérer le sac de toile contenant le diadème. L'Horreur, m'asséna un coup d'une violence rare. Le coup m'envoya rouler à plus de cinq mètres sans que je puisse réagir. Hugul ne fut pas en reste et il écopa d'un revers qui le projeta lui aussi dans les airs mais il tenait de nouveau le sac de toile. D'un rapide coup d'œil, nous décidâmes un repli stratégique. Je me relevai et me positionnai pour couvrir sa retraite. C'est alors que l'horreur lança sur le troll un sortilège. Par la seule force de sa volonté il parvint à ne pas lâcher le sac. A grande peine, il parvint à nous rejoindre. Arth-Ganeth semblait évanoui. La bataille sur le plan magique avait l'air d'être de haut niveau pour que nos deux sorciers fussent aussi mal en point. Je ne saurais dire ce qu'il avait pu faire car j'avais été trop préoccupé par ma propre survie puis la couverture de la retraite du troll mais je ne pouvais laisser l'elfe nécromancien derrière. Je le saisis et le trainai à ma suite.

Notre retraite nous mena dans un corridor derrière d'épais rideaux. Dès qu'une main effleura le rideau Esdu'ril lui décocha une flèche d'une précision exquise dans cet instant de trouble. Par chance cette main tenait aussi l'arme qui chut bruyamment. Le corridor nous amena à une nouvelle salle où un bassin d'eau semblait être la seule voie de salut. Après avoir trainé l'elfe nécromancien dans la salle je retournai couvrir notre fuite à la sortie du corridor. Arg Ganeth finit par reprendre connaissance. Esdu'ril et Hugul me rejoignirent. Les coups allaient bon train mais l'horreur ne semblait pas flancher et ses coups non plus. Nous reçûmes plusieurs coups bien portés. Un en particulier dont je porte encore la marque sur l'avant-bras gauche. Notre seule chance à ce moment-là fut que le bassin était effectivement une voie de sortie.

L'un après l'autre, nous reculâmes. Les premiers étaient entrés dans le bassin et aucun ne semblait revenir. Une lueur d'espoir semblait naître. Arg Ganeth était trop faible pour tenter l'échappée seul, je le pris donc avec moi pour m'enfoncer dans les eaux. J'abandonnais la lourde tâche de couvrir nos arrières à Hugul. La chance nous souriait, il s'agissait effectivement d'un passage inondé. Je fis de mon mieux pour le traverser le plus vite possible en compagnie de l'elfe. C'est alors qu'Hugul me poussa plus en avant accélérant ma progression. Nous émergeâmes dans les égouts. Le troll nous incita à courir. Un coup d'œil vers le passage inondé me fit acquiescer : la lueur verdâtre s'accroissait dans celui-ci. Nous courûmes dans les égouts à en perdre haleine. Nous courrions en suivant le sens d'écoulement des eaux usées, c'était la meilleure façon de rejoindre la sortie dans une ville portuaire. Notre course nous mena à un étang d'évacuation qui, par chance, était équipé de barques. La lueur verte suivait nos pas. Le choix fut rapide, nous investîmes une barque, ou plutôt nous nous entassâmes pêle-mêle et quittâmes la berge en ramant comme des forcenés.

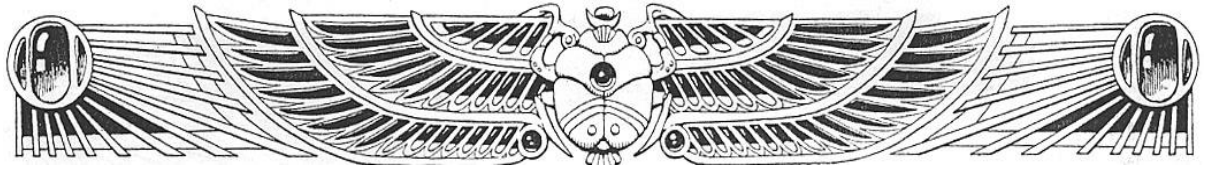
Nous ne fûmes pas longs à accorder les coups de rames. L'odeur de la mer se fit sentir. En nous retournant nous ne vîmes plus de trace de la lueur verte et donc de l'Horreur. Nous avions une fois de plus défié la mort et en étions sortis vivants. Notre quête n'était pas pour autant terminée. Après avoir accosté au port de la ville, nous rejoignîmes rapidement le drakkar dans la jungle afin d'être prêts à appareiller dès l'aube. Au campement, l'inquiétude planait, ils avaient essayé plusieurs attaques de bêtes sauvages.

Nous appareillâmes peu avant l'aube pour rentrer vers Barsaive. Nous pansâmes nos blessures et récupérâmes petit à petit. Quand nous aperçûmes enfin Barsaive, je ressentis un grand vide, Samaël et Esdu'ril confirmèrent mes sentiments : le dragon Fracas-de-Foudre n'était plus. Avec sa mort, Je sentis mon karma s'amputer de sa présence. Le vide n'en fut que plus grand mais son empreinte, dans mon esprit, n'en était pas moins indélébile.

De retour à Parlainth, nous donnâmes l'artefact à la dragonne. Il lui fallait l'étudier avant de pouvoir nous aider à faire le rituel qui permettrait à Samaël de récupérer sa jambe. Le retour avait duré une dizaine de jours ce qui nous avait permis de recouvrer nos forces tant physiques que karmiques.







## Aventure N°43 : L'Ennemi Révélé

Strassa, 1510TH

Par Folk.

Nous nous reposons alors aux pieds des pyramides, domaine de la dragonne Charcoalgrin. Notre périple n'avait pas été de tout repos. Arg Ganeth partit voir la dragonne et Esdu'ril lui, partit marcher seul... Kazim, Hugul, Samaël et moi-même étions restés ensemble pour récupérer nos dernières forces quand une sphère lumineuse vint vers nous. Elle monopolisait toute notre attention au point que quand elle nous lança : « Les grands seigneurs de ce monde portent souvent plusieurs masques pour arriver à leurs fins, et vous, lequel portez-vous ? ». Je me surpris à respirer de nouveau. Il est vrai que l'atmosphère du camp de Charcoalgrin ne nous mettait pas en confiance. Plus tard revinrent Arg Ganeth et Esdu'ril et je ne sais ce qu'ils firent réellement pendant leur absence.

Le lendemain nous étions tous remis. On nous mena devant la dragonne. Charcoalgrin nous expliqua qu'il manquait des fragments de parchemins pour compléter le rituel de Samaël. Nous voilà ainsi embarqués à bord de six vedettes de pierre. L'une d'elle comportait nombre de jeteurs de sorts. Hugul nous apprit qu'il s'agissait d'antiques navettes théranes. Esdu'ril, lui, avait appris au cours de ses déambulations, que les impardonnables avaient découverts des secrets et des armes secrètes théranes. Un certain malaise flotta alors dans la compagnie et nous fûmes de plus en plus sur nos gardes. L'apparition et la question que nous avait posé la sphère résonnaient dans toutes les têtes. Question qui portait sur le bien-fondé d'actions menées et sûrement liées à la dragonne, nous en étions persuadés...

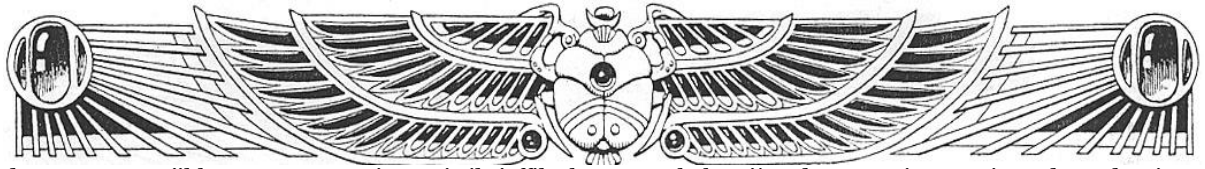
Au départ des navettes nous avions remarqué que Charcoalgrin avait pris forme humaine. Sa beauté était éblouissante autant qu'effrayante avec sa longue chevelure aux reflets rouges. Le départ m'avait d'ailleurs semblé ressembler plus à un déménagement qu'à un départ pour une aventure. Plus tard les navettes stoppèrent, un vortex s'ouvrit dans les cieux et nous fûmes engloutis. Nous perdîmes tout repère.

Nous étions désormais passé dans le monde astral, c'était noir il n'y avait pas de ciel et la terre semblait se déclinier dans un panel de gris. Les objets du commun quant à eux avaient une apparence comme éthérée, les êtres vivants, eux, dégageaient de faibles nuances lumineuses. Dans le monde astral l'aura était un peu celle de la puissance et tout objet magique physique portait une forme astrale. Samaël, Esdu'ril et moi-même brillions alors du bleu de la pierre du dragon Fracas-de-Foudre. Une aura verte apparut, nous nous approchâmes et reconnûmes Parlainth. La cité avait sa beauté d'avant mais elle était modifiée, comme dans un rêve, un souvenir. Nous atterrîmes aux pieds de la pyramide du quartier nord. La dragonne, toujours sous sa forme humaine, nous donna une dernière tâche à accomplir. Nous devons retrouver l'humain qui s'appelait Eyripémès à l'ouest, dans une tour hexagonale. Nous étions protégés par un dôme magique qu'avait invoqué Charcoalgrin tout autour d'elle. Cette dernière en invoqua un autre, plus petit et cette fois ci centré sur nous, pour nous permettre de nous déplacer sans attirer l'attention des habitants de ces abysses...

Nous partîmes donc ainsi à la recherche d'Eyripémès. Il ne nous fallut pas plus de dix minutes de progression pour apercevoir la tour. Arrivant à son pied, nous entreprîmes son ascension. Nous gravîmes les étages, cela semblait interminable. Nous arrivâmes enfin à une porte. Celle-ci était massive, chargée de formules et de textes magiques. Il semblait impossible d'en venir à bout de manière conventionnelle. Kazim entonna un sort que je reconnus : le bris de serrure. Après plusieurs minutes de bataille, de paroles incompréhensibles et de quelques gouttes de sueur, il parvint toutefois à en venir à bout. Il avait brisé le saut de garde. Nous pénétrâmes dans un bureau de magie où un homme nous regarda depuis son fauteuil derrière un énorme bureau : Eyripémès, nous l'avions trouvé ! En quelques secondes de conversation, nous nous rendîmes compte que l'homme n'avait plus toute sa tête. Nous entreprîmes alors de chercher le morceau de parchemin du rituel. Ce fut Arg Ganeth qui mit la main dessus, même si griffe correspondait mieux à cet appendice, cet elfe était tellement maigre. Il fusionna alors avec le reste du document sans qu'aucun sort ne soit nécessaire. Nous abordâmes le sujet Charcoalgrin dans la conversation avec Eyripémès. Ces traits s'illuminèrent, il nous expliqua qu'ils furent amis et aimèrent converser ensemble, nous parla avec nostalgie. Il émit le souhait de la revoir et ainsi de nous accompagner.

C'est alors qu'il y eut une grande explosion de lumière. Apparurent un nain, deux t'skrangs, un obsidien et deux humains, tous nimbés de blanc. Aucun n'avait de visage. Étaient-ils les grands seigneurs de ce monde ? Ils crièrent ensemble : « Non, il ne doit pas passer cette porte !!! » et Eyripémès à son tour de hurler : « Vous ! renégats ! ». Je tentais d'engager (pour une fois) le dialogue avant les armes avec le nain spectral mais il me repoussa. Me tournant vers l'obsidien, je vis derrière moi que le combat s'était déjà engagé. L'obsidien, toujours lui, lança un sort qui brisa notre sphère de protection. Nous découvrièmes avec effroi qu'Eyripémès était plus proche d'une horreur que d'un humain. Il était monstrueux. Tout cela n'avait duré qu'une fraction de seconde. L'obsidien nous posa alors une question : « Quels maîtres servez-vous ? » Toujours cette même question. Je lui retournai sa question à laquelle il répondit : « La Justice » avant de se jeter dans la mêlée. Transcendé par la rage d'avoir été manipulé et de m'être fourvoyé, je me jetai sur Eyripémès. Mes compagnons ne furent pas en reste et nous rejoignîmes tous ensemble nos nouveaux partenaires lumineux. Je me souviens avoir vu une dague de lumière sortir de Kazim, ou plutôt de son esprit, pour se planter sur Eyripémès. Ce dernier concentra la magie





dans un sort qu'il lança contre Kazim mais il s'effiloça contre la barrière de protection magique de ce dernier. Il m'attaqua avec une queue de scorpion que je n'avais pas remarqué jusqu'à ce moment-là. Il me toucha mais à ma surprise son poison ne m'affecta pas. Esdu'ril tira des flèches enflammées avec sa rapidité et sa précision toute elfique, Hugul assaisonna le monstre de grands coups violents. Les deux t'skrangs avaient engagé le combat avec des ombres. Les coups s'échangèrent de toutes parts. Eyripémès fut celui qui en reçut le plus mais il en infligea bien d'autres. De ses blessures commença à suinter une substance noire. Il prit alors du recul et nous lança un crachat de fumée noire qui envahit la salle, nous blessant tous excepté l'obsidien et Kazim. Arg Ganeth lança un sort et son aura se répandit autour de lui. L'obsidien attaqua avec son épée à deux mains magique et trancha un des membres du monstre qui fut Eyripémès. Les coups reçus nous vidèrent peu à peu de nos forces. Sentant l'inconscience proche je rassemblai mes forces dans une ultime attaque circulaire qui fit voler la tête du monstre que fut Eyripémès, à plusieurs mètres. Nous nous fîmes les premiers soins, primes des potions mais nous ne pouvions rester ici. Parlainth n'avait plus la même apparence sans le dôme de Charcoalgrin. Nous pouvions contempler toute la corruption et toute la destruction laissée par le Châtiment et les horreurs. La cité avait une plus grande ressemblance avec celle du monde réel. Charcoalgrin la dragonne nous avait manipulés, c'était indéniable, mais nous devons retourner auprès d'elle car pour sortir du monde astral nous devons voler la vedette de tête du convoi, celle équipée de l'artefact magique d'après nos magiciens.

A notre retour à la pyramide, un étrange rituel était en branle. Charcoalgrin trônait au sommet et ses adeptes étaient absorbés par le rituel. Certains portaient des globes. Elle portait le diadème de Réshura que nous lui avions ramené. Ce rituel avait l'air malsain. Nous nous dirigeâmes vers les navettes et engageâmes le combat avec les gardes sur le pont avant du navire. Une fois que nous maîtrisâmes ces derniers nous remarquâmes un outil inconnu. L'obsidien sembla sur le point de se rappeler quelque chose à son propos mais nous n'eûmes pas le temps de nous y intéresser et nous primes les rames. C'est alors que nous entendîmes Charcoalgrin psalmodier. L'obsidien se rappela enfin ce qu'il cherchait: nous devons briser le rituel en touchant un des porteurs de globe. Esdu'ril, lâchant sa rame, partit au pas de course. Il parvint, sans se faire repérer, à toucher la main d'un des porteurs. Son globe se brisa. Il revint encore plus vite qu'il n'était parti. Le rituel était stoppé. Charcoalgrin lança ses troupes sur nous et prit dans le même temps son envol depuis le sommet de la pyramide. Nous primes tous une rame. Hugul pris la place du capitaine à la barre et ponctua le va et vient des rames à grands coups de « souquez – souquez » pour le rendre synchrone. Nous souquâmes ferme pour reprendre ce vocabulaire qui ne m'appartient pas, surtout quand nous sentîmes derrière nous la chaleur des flammes crachées par la dragonne. Hugul parvint à nous enhardir avec son célèbre « haaaaaaazmuuuut !!! » mais les flammes de la dragonne nous séchaient la sueur sur la peau tellement elles étaient proches par moment. Enfin l'effort ne fut pas vain car après avoir quitté la protection, toute relative mais existant, de Parlainth, nous vogueons, à travers l'astral infini, vers le vortex qui pourrait nous ramener vers le monde réel. Nous fîmes fi des douleurs dues aux combats, des douleurs dues à cet exercice de rame forcée et gardâmes suffisamment de distance entre la dragonne et nous. Un dernier « Haaazmuuuut » nous donna le coup de fouet suffisant pour passer le vortex qui avait commencé à se refermer. Le destin voulut que Charcoalgrin n'eût pas cette chance. Elle resta enfermée dans le monde astral. Pour combien de temps, sûrement pas longtemps, mais à ce moment-là c'était largement suffisant pour nous. Toutefois il y avait comme une certaine urgence à mettre le plus de distance entre Parlainth et nous.

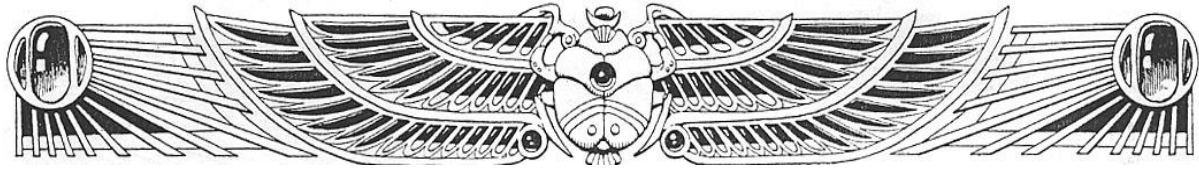
Après une bonne journée que nous passâmes encore à ramer, nous fîmes une pause. L'obsidien et son groupe de compagnons se rassemblèrent autour de l'outil inconnu sur le pont avant. Il nous expliqua qu'il s'agissait en fait d'un sextan astral theran. Un objet très rare permettant de se repérer et de se guider dans le monde astral, un outil de navigation astral avait-il fini par dire. L'objet était dangereux et devait être détruit. Et ce fut le cas quelques minutes plus tard. Sentant nos regards curieux, il se présenta avec ses compagnons comme « Les Porteurs-de-Lumière ». Ils ne furent pas plus bavards car déjà s'ouvrait un portail et ils nous quittaient.

### Epilogue :

Nous aussi nous rentrâmes chez nous, au domaine, le plus vite possible pour soigner nos blessures et récupérer. Nous le fîmes pour la première fois par la voie des airs, à bord de cette vedette de pierre théran qui sera par la suite le moyen de transport de nombre de nos voyages. Nous l'avions bien gagné ! Nous avons aussi récupéré le sort complet pour la guérison de la jambe de Samaël, sort qui avait rapidement rejoint le grimoire d'Arg Ganeth. De retour au château il nous fallut près de dix jours pour récupérer. Certains d'entre nous, moi compris, étaient très faibles en descendant de la vedette volante. Pendant ces dix jours nous ne vîmes que très peu le nécromancien car il étudiait le sort. Quand il fut près il nous rassembla en cercle autour de Samaël et commença à tisser le sort depuis son grimoire. L'incantation dura près de trois longues heures. L'humain, qui avait pourtant pris la précaution de mordre dans un bâton de chêne, hurla, et hurla, et hurla. Ses cris résonnent encore dans ma mémoire. La douleur n'eut pas le dernier mot pour autant car il resta éveillé. Il n'en demeura pas pour autant exténué et tremblant à la fin. Le rituel terminé il finit par sombrer dans le sommeil.

Le lendemain, il marchait, courait et sautait comme avant, il avait retrouvé son énergie et surtout sa jambe !





## **Aventure N°44 (Interlude) : Voyage à Throal**

Veltom, 1510TH

Par Esdu'ril.

Hugul, Folk, Samaël et moi-même partîmes pour Grand Foire, certains pour y faire des emplettes, d'autres pour continuer la route vers l'aire d'Ailes-de-Givre. Après un voyage sans encombre, nous laissâmes le troll pour qu'il vaque à ses occupations (recherches sur ses gantelets).

Une fois chez Ailes-de-Givre, avec nos pierres de Fracas-de-Foudre, il nous expliqua pourquoi il nous avait fait mander. En fait, Fracas-de-Foudre, de par nos actions passées, avait fait de nous ses héritiers. Par conséquent, il nous (Samaël, Folk et moi-même) était possible d'invoquer une partie de son esprit via sa trame pour s'en "servir" comme maître fantôme. En pratique, ça voulait dire qu'on n'avait plus besoin de chercher un maître pour changer de cercle.

De plus, impressionné par notre promptitude à le rejoindre sur son lit de mort, il avait décidé de nous léguer sa fortune, à nous trois mais aussi aux autres membres du groupes car ils l'avaient également impressionné par leur ténacité à nous rejoindre dans la caverne qui semblait dangereuse. Nous recevîmes donc tous la somme de 5000 pa sur laquelle nous prélevâmes une petite somme mais j'y reviendrai plus tard. Les trois concernés avaient également reçu un autre petit artefact dont nous vous parlerons probablement plus tard. Mais ce n'était pas tout. Ailes-de-Givre avait insisté sur le fait que nous nous étions fait un ennemi mortel en la personne de Charcoalgrin et que nous devions nous méfier de sa vengeance. Toutefois, nous avons réussi à endiguer ses plans... pour un temps. Elle cherchait en fait à envoyer la Parlainth actuelle dans l'espace astral pour tenter de la superposer avec l'ancienne Parlainth, cachée dans une bulle astrale, afin de tenter de restaurer sa splendeur passée. Bref, elle était tarée la dragonne!

De plus, Ailes-de-Givre avait une dette envers nous, de l'époque de notre lutte contre Verjigörm (voir aventure N°26 : Le Réveil de Verjigörm). Il avait décidé de s'en acquitter. Il avait en effet détecté que certains objets de grand pouvoir, détruits lors de la rencontre avec Verjigörm, n'avaient pas été totalement détruits (aistralement parlant) et qu'ils étaient réapparus. Il avait envoyé ses agents les retrouver et les rassembler et nous en avait fait cadeau. C'était sept dagues ouvragées, toutes identiques.

De retour à Grand Foire, nous enquêtâmes sur ces objets en nous allouant les services d'une érudite spécialisée dans les runes orkes anciennes, c'est à cette occasion que nous tapâmes dans la récompense de Fracas-de-Foudre, divisant la somme en six. Ces dagues étaient donc les « Dagues de Cara-Fahd » et les inscriptions faisaient, entre autres, référence à un poème qui parlait de huit entités. Cela prêtait donc à penser qu'il nous en manquait une. La connaissance clé pour débloquent le premier rang était le nom de l'objet mais aussi son forgeron. Il nous fallait donc apprendre qui était ce fameux forgeron. Cara-Fahd était une cité-état orke, pré-Châtiment. On pouvait estimer ça à deux ou trois siècles avant le Châtiment. Elle se situait dans le sud-ouest de Barsaive, au nord de Vivane. C'est d'ailleurs dans ce coin que nous pourrions rencontrer un érudit ork excentrique capable de nous renseigner sur le forgeron. Il accompagnait et conseillait une bande d'écorceurs, « Les Poings de Fahd ».

Pendant ce temps, au château, Kazim examinait un miroir dans la salle du trône. Après avoir compris sa potentielle utilité, il s'y était lié et était apparu à Grand-Foire avec nous. Tout portait donc à croire que celui qui s'y liait pouvait rejoindre ses compagnons à loisir. Par contre le chemin retour ne semblait pas exister, tout du moins, pour l'instant...

## **Aventure N°45 (Solo) : Bagdûl « Le Ténébrant »**

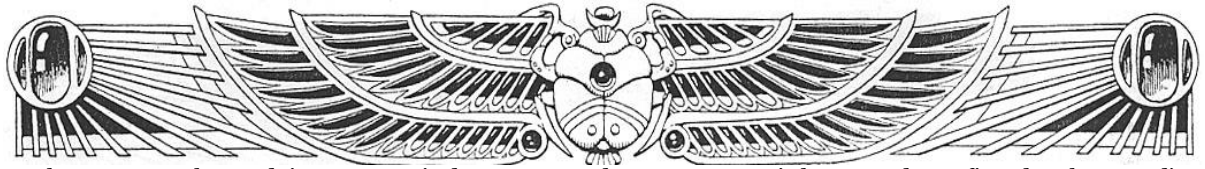
Veltom, 1510TH

Par Arg Ganeth.

Le début de cette aventure, qui raconte comment j'ai acquis de si grands pouvoirs, commença à notre bon domaine de Clair-Val. En effet, il me fallait trouver un individu capable de me livrer les secrets les plus profonds des *Arts-Noirs*, et nous savions tous que de tels individus, en plus de se compter sur les doigts de la main d'un cadavéreux, n'avaient pas vraiment pignon sur rue... La vile Charcoalgrin m'ayant éconduit lors de notre dernière entrevue, c'était alors que je m'étais rappelé l'existence d'un maître tel que je cherchais : Bagdul-le-Ténébrant, qui vivait à Kratas et nous avait, il y a quelques temps de cela, employé pour une de ses menues besognes (voir : Aventure N°3 : Le Coffre de Daganil). C'était donc tout naturellement que je décidais de lui rendre visite, d'autant plus que nous étions presque voisins, à présent.

La cité des voleurs n'était qu'à une poignée de jours de marche de notre domaine et je partis donc le bagage léger. En route, je profitais d'une halte au village portuaire de Daïche pour prendre quelques renseignements sur les possibilités d'ouvrir de nouvelles routes commerciales. Nous pourrions facilement rayonner sur les principales villes du pays via le réseau fluvial mais je laissais ces affaires aux négociants...





Quelques temps plus tard, je me trouvais donc au cœur de Kratas... Je pris le temps de profiter des charmes d'une petite auberge locale avant de me rendre à la Tour de Bagdul. Ce dernier me reçut froidement mais de façon cordiale, eu égard je pense au service que nous lui avons rendu. Je lui exposais alors le but de ma visite, et il ne parut pas surpris. Après une mise à l'épreuve sommaire, il promit de m'enseigner ce que je lui demandais si je m'acquittais d'une nouvelle mission pour lui. Je devais délivrer un nain, de sa connaissance, gardé dans un des multiples boyaux sombres de cette ville.

Suivant ses indications, je trouvais rapidement l'emplacement d'une entrée. Il m'avait prévenu que je devrais faire preuve d'un maximum de discrétion pour cette entreprise. Ce fut donc comme une ombre que je me faufilais à travers l'entrée du souterrain. Je compris ces recommandations un peu plus tard lorsque je constatais la présence de deux trolls massifs, à l'air aussi stupide que dangereux, qui patrouillaient. Commença alors une subtile partie de cache-cache à travers les couloirs, essayant autant que possible de ne pas me faire repérer et d'explorer un maximum l'endroit. Sans surprise je trouvais de multiples cellules, occupées pour quelques-unes de silhouettes avachies dans l'ombre. Il me fallait me débarrasser des trolls si je voulais pouvoir explorer l'endroit en paix... Mais un affrontement direct à deux molosses contre un gringalet de mon espèce n'était pas forcément l'idée la plus brillante.

La chance me sourit lorsque je découvris une pièce d'accès caché, renfermant ce qui ressemblait à un charnier... Ils devaient y jeter les prisonniers morts. Il ne m'en fallait pas plus : je levai quelques squelettes, et muni de mon armée, je partis à la rencontre de mes deux amis. Ils n'eurent que le temps d'avoir la plus grande et la dernière peur de leur vie... Je me mis alors à explorer les cellules une à une. La plupart ne contenaient que des morts, les autres... des cadavéreux!!! Débarrassés facilement de ces gêneurs par mes compagnons d'arme, je doutais cependant de plus en plus de pouvoir ramener saint et sauf le nain objet de ma mission... Pour le trouver, je dus franchir deux obstacles : un miroir et une statue, tous deux scellés par une énigme magique. Quand je le trouvais enfin, le pauvre bougre était en piteux état : Le mal l'avait pris. Je tentais de le transporter en toute hâte à Bagdul pour qu'il reçoive des soins, mais je me trouvais contraint de le neutraliser en route car la « cadavérisation » était déjà bien avancée...

Je ne sais pas ce qu'il advint par la suite du nain, toujours est-il que je pus passer de longs moments à étudier avec mon nouveau maître, poussant toujours plus loin ma connaissance des *Arts-Noirs*, et gardant toujours à l'esprit mon but premier...

## **Aventure N°46 : Le Maître de Kratas !**

Charassa, 1510TH

Par Esdu'ril.

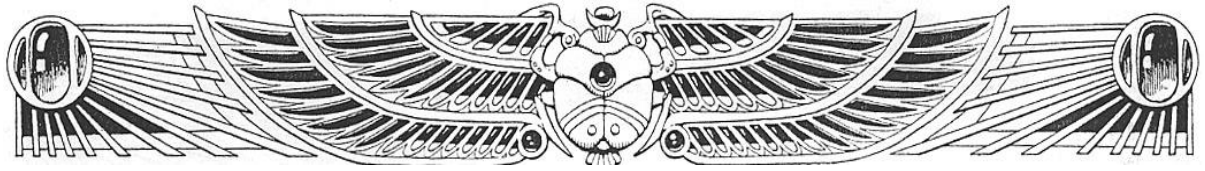
Nous étions donc de retour au domaine, après une visite chez Ailes-de-Givre et à Grand Foire, Kazim nous avait rejoint via le pouvoir du miroir découvert dans le château et Arg Ganeth finissait son apprentissage à Kratas. Tout allait pour le mieux quand nous arriva une lettre... Le magistrat de Kratas, Garlthik, nous annonçait qu'il détenait notre précieuse cargaison d'herbes, perdue depuis un mois environ et qu'il serait prêt à nous la restituer sans problème si nous nous donnions la peine de le rencontrer pour négociation. N'ayant pas vraiment le choix, les paquetages furent faits et les chevaux harnachés. Sur la route, près de Daïche, un obsidien était aux prises avec des brigands. Après l'avoir sauvé, il décida de nous accompagner, semblant avoir à faire à Kratas également.

*« Il se prénomme « Kayas » et suivait la voix méconnue du Purificateur... »*

**-Limoriél-**

La ville des voleurs étant fortement active la nuit, nous décidâmes sans tarder de nous rendre au rendez-vous, dans un entrepôt des quartiers est. Là, Garlthik nous proposa d'aller voler un petit coffret pour lui dans une grande demeure des beaux quartiers, la nuit même. L'infiltration se déroula sans encombre jusqu'à ce que des gardes surgissent de toute part : nous avons été piégés ! Quelle ne fut pas notre surprise d'avoir en face de nous Garlthik lui-même ! Nous n'étions pas les seuls à nous être fait berné puisque le vieil ork s'était réellement fait dérober le coffret dans une autre zone pendant que notre infiltration servait de diversion. Il parut rapidement que le coup avait été fait par les *Insaisissables Facétieux*, une bande de voleurs, renommée pour ses coups de mauvais goût. Manque de bol pour eux, ils se firent doubler également et tous furent massacrés et mis en fuite avant que nous puissions mettre la main dessus. Nous trouvâmes tout de même un indice, une lettre de commande signée K, adressée au chef du gang. Après avoir sollicité un indic recommandé par les hommes de Garlthik, nous acquîmes des renseignements importants pour la suite de l'enquête.





« Au prix de nombreuses parties de « La Danse des Passions » à l'auberge de  
« La Pièce Durement Gagnée »... »

**-Limoriél-**

Ces informations, couplées à un morceau de pelage trouvé dans le quartier général des *Facétieux* et des visions d'Arg Ganeth nous permirent de trouver le repère des *Poings Sanglants*, non sans mal et quelques bosses, dans les bas quartiers de la ville. Mais pour pouvoir rencontrer leur chef, il fallut que notre bon Hugul batte à mains (presque !) nues le champion du clan. Une fois ceci fait, les choses se précipitèrent car le chef du clan était en train de se faire égorger et voler le coffret à son tour. J'eus tout de même le temps de voir filer le voleur, un t'skrang à queue noire et Kazim récupéra son couteau. Là aussi, une lettre fut trouvée, cette fois signée « L ». Notre enquête nous mena au t'skrang via son couteau mais aussi via sa tache de naissance. Il logeait alors dans l'auberge dans laquelle Kazim se fit de nouveaux amis afin de pouvoir infiltrer la chambre de l'assassin.

« C'était une auberge t'skrang du nom du « Bateau à Aube »... »

**-Limoriél-**

Manque de chance pour lui et pour nous, il avait été empoisonné, laissant derrière lui une nouvelle lettre de commande, une nouvelle fois signée « K ». Après analyse du poison par les personnes compétentes, nous fûmes vite aiguillés vers l'empoisonneur, un elfe commerçant, cherchant à percer un peu plus dans la ville. A notre arrivée chez lui, nouveau cadavre et le coffret s'envola... nous laissant sur notre dernière piste: celle de K, lui aussi jeune elfe de bonne famille aux dents longues. Après investigation, il s'avéra qu'il organisait le soir même une réception. Ce fut l'occasion de nous parer de nos plus beaux atours (achetés pour l'occasion !) pour nous infiltrer dans la petite sauterie. Nous le vîmes s'éclipser avec trois personnes qui s'avèrent être des therans! Quelques claques plus tard, les therans étaient capturés, « K » mis en déroute puis assassiné par un agent de Garlthik, le coffret récupéré et les expérimentations nécromantiques de « K » détruites. Garlthik pouvait dorénavant dormir sur ses deux oreilles et surtout sur son coffret. Tout ceci déboucha sur un accord commercial (à vingt pourcent de commission de mémoire) et une solide relation forgée avec les dirigeants de Kratas. A noter que nous avions également fait la publicité du domaine, en particulier auprès d'une tenancière de maison close de luxe, que je comptais recontacter rapidement...

« Elle se prénomrait « Dame Véniah », c'était une elfe dont la beauté était à couper le souffle... »

**-Limoriél-**

## **Aventure N°47 : Retour à Travar**

Mawag, 1510TH

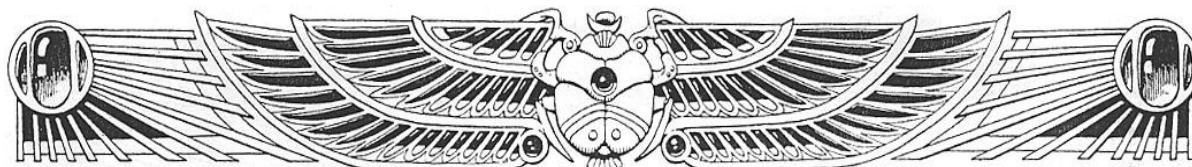
Par Kazim-Al-Kalif.

Salutation à toi, lecteur de ce recueil. Je suis Kazim, un aventurier parmi tant d'autre dans ce vaste pays qu'est Barsaive. Je t'invite ici à découvrir le récit d'un de mes voyages aux côtés de mes frères, Compagnons de l'Aube... Les esprits avaient amené Hugul à se lancer dans une quête concernant son armure (voir aventure N°27 : Terreurs dans le Ciel...). Celle-ci possédait des atouts de qualité mais souffrait d'une malédiction jetée par la terrible Rasper-Nor, une Horreur que nous avions jadis vaincue, au sens physique du terme. Le porteur d'une telle pièce était affecté d'un mal qui transformait n'importe quel brave en un vieillard impotent, l'unique issue étant la mort définitive de Rasper-Nor, sur le plan astral cette fois. Ainsi, notre ami troll vint quérir notre soutien dans cette tâche et tous les compagnons disponibles répondirent à son appel. Notre destination était Travar où Hugul devait s'entretenir avec un certain Anór Sage-Lame, chasseur d'horreur aujourd'hui retiré des affaires du monde.

Après une première escale dans le village de Daïche, nous embarquâmes à bord du « K'sara », un navire commandé par le capitaine Siandra. Le voyage fut agréable malgré le teint calcaire de Kayas pour qui l'élément aquatique semblait des plus anxiogène. Nous participâmes au jeu du grément, une sorte de compétition rituelle dans laquelle les participants se projetaient de corde en corde afin de prouver leur valeur aux yeux de tous. Esdu'ril se distingua d'ailleurs en damant le pion à tous les autres candidats. Comme il est d'usage à Barsaive, la fin des festivités se solda par une dégustation colossale d'alcool. Toutefois, ces réjouissances furent quelque peu entachées par un problème d'algues bloquées dans les hélices du navire, puis par une attaque inopinée de serpents des rivières, rapidement vaincus (aidés par les membres de la flotte, évidemment).

A notre arrivée à Travar, j'eus, comme lors de ma première venue, le cœur serré. L'architecture de cette cité, aux bâtiments sphériques et ovales, ne fut pas sans m'évoquer ma chère Marac. Nous prîmes nos appartements à l'auberge du *Crépuscule d'Argent*. De rapides investigations nous apprirent où trouver Sage-Lame mais il nous fallait patienter jusqu'au soir. Folk et Esdu'ril profitèrent de ce délai pour poursuivre leurs





négociations d'accords commerciaux entre Travar et Bas-Val (il était question de céréales et de minerais, et les discussions avaient été entamées durant notre voyage sur le K'sara) tandis que Kayas et moi-même étions décidés à rencontrer le magistrat Oléphus Kiel, sans succès.

La rencontre avec le chasseur d'horreur se fit comme prévue. Le vieil elfe aux cheveux argentés nous délivra de précieuses informations pour la suite de notre périple : le Kaër Talon, dans lequel nous avions jadis vaincu Rasper-Nor, était devenu « poreux ». En effet, un passage entre le plan physique et l'astral avait été mis à jour par un groupe d'aventuriers. Situé dans les Monts Tonnerres, le kaër subissait l'influence corruptrice de l'Horreur et les attaques de rakkens étaient légion. Sage-Lame clôtura cette entrevue par la promesse de nous fournir, le lendemain, des charmes de sang qui allaient nous protéger des affres de l'astral. Avant de réintégrer nos quartiers, nous fîmes de touchantes retrouvailles avec Maître Warden Drimsby, capitaine d'une flotte d'écumeurs du ciel et frère d'armes par le passé. Une fois n'étant pas coutume, les bières naines coulèrent à flot dans les gosiers. Quelques chants et un troll sous la table plus tard, nous étions parvenus à nous assurer la possession d'un drakkar durant trois couchers de soleil.

Le lendemain fut rude pour Hugul. Les ravages de l'ivresse l'avaient rendu plus imprudent que jamais. Une fois les charmes de sang en notre possession, nous prîmes les airs en direction du mont Talon. Je fis ici état du désordre psychique dans lequel mon ami Hugul se tenait. Encore ivre de la veille, il était le seul à savoir manier un tel navire. Imaginez donc nos existences, intimement liées à la dextérité douteuse d'un troll kamikaze, et ajoutez-y des attaques de rakkens. Puis laissez-vous envahir par le grondement guttural des monts fouettés par d'impures bourrasques. Nous étions loin du vol de croisière. L'inéluctable se produisit. Le drakkar vint lamentablement s'écraser sur le mont. A peine remis de nos émotions, l'ultime attaque d'un rakken ne nous autorisa pas à prendre du repos (et il faut savoir que le sommeil a pour moi une valeur... fondamentale !). Une formidable attaque d'Esdu'ril acheva la créature.

D'escalades en chutes, nous atteignîmes bientôt les berges de la rivière qui s'écoulait dans la grotte. Nous trouvâmes la barque que nous avions autrefois empruntée à son propriétaire (paix à son âme... s'il en possédait encore une). Lévitant dans une cavité, nous découvrîmes les vestiges d'une cité sylpheline. Les esprits des habitants gardaient le passage poreux évoqué par Sage-Lame. Kayas, versé dans les arcanes de la communication « inter-spirituelle », leur exposa nos vellétés à l'égard de Rasper-Nor et ils nous autorisèrent l'accès au plan astral. Protégés par nos charmes de sang, nous étions insensibles à la morsure des vents magiques. Néanmoins, la véritable menace ne tarda pas à se révéler à nous. L'immonde Rasper-Nor engagea le combat sans détour, visiblement folle de rage. Creusant les airs avec une rapidité insensée, l'indicible monstre jaillit de toutes parts, piquant sur chacun et nous privant parfois de nos facultés d'adeptes. Incapables de répondre à ces agressions aériennes dévastatrices, Kayas, Folk et Hugul durent ôter leurs armures afin de pouvoir participer à l'assaut, les rendant plus vulnérables que jamais. Au prix d'un combat épique, où nous trompions la mort à chaque instant, nous fîmes pleuvoir sur la créature un ouragan de flèches, de lames, d'attaques mentales et de coups de poings. Réduite à l'éternel silence par ce mortel déferlement, la malédiction de Rasper-Nor fut levée. Hugul allait bientôt recouvrir les attributs de sa jeunesse.

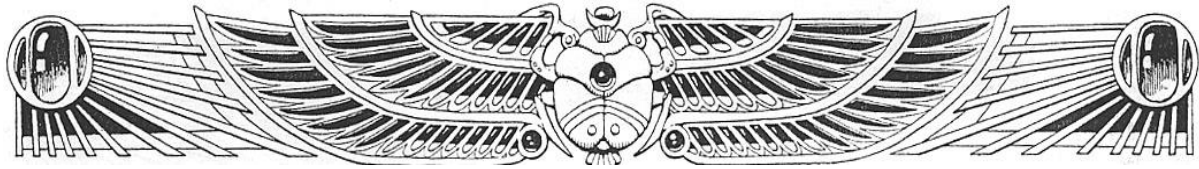
*« Je me vois ici dans l'obligation d'apporter quelques précisions quant à la nature de la malédiction de Rasper-Nor. En effet, plus Hugul tissait de filament à son « armure des tempêtes » et plus sur lui, le poids des années se faisait sentir, d'où la remarque de notre bon Kazim. »*

**-Limoriél-**

Mais nous n'étions pas tirés d'affaire pour autant. La disparition de l'horreur rendit le plan astral instable, nous obligeant à quitter les lieux au plus vite. Rattachés à la vie par un maigre fil, nous nous ruâmes hors de ce chaos. Nous usâmes de nos dernières forces afin de regagner notre vedette, elle-même à l'agonie, et notre arrivée à Travar eut des accents de paradis...

Ma`a salâme.





## Aventure N°48 : Le Tombeau de Runvir

Raquas, 1510TH

Par Arg Ganeth.

Fidèle à ma plume et à mes compagnons, je relaterai ici leur glorieux et dernier haut-fait. Raconté avec force détails et plaisanteries scabreuses lors de notre dernier banquet, je vais m'efforcer de la transcrire au plus juste de ce qu'il était possible d'interpréter.

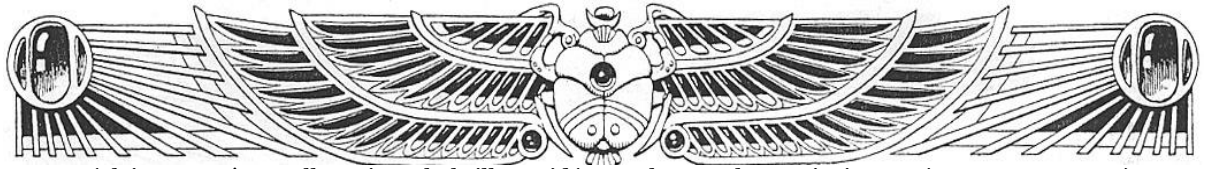
Cette aventure débuta donc pendant la période de la fête du Sacrement de la Terre, qui avait joyeusement réuni l'ensemble de notre beau domaine de Clair-Val. Nos valeureux Compagnons de l'Aube reçurent alors une missive de la ville voisine de Kratas. Signée de la main d'un certain Jorgin Torvin, proposition leur était faite d'une entrevue d'ici une semaine à l'auberge du *Dragon Ivre* pour parlementer d'une affaire à la hauteur de leur compétence. Intrigués par le peu de détails de l'écrit, certains méfiants planifièrent de se rendre par avance à Kratas pour enquêter sur le commanditaire. En effet, notre troupe de héros avait depuis peu fait l'acquisition d'une vedette volante aussi impressionnante qu'effrayante, qui leur permettait de se mouvoir extrêmement rapidement, et donc en économisant sur le temps de voyage d'en profiter pour glaner de l'information. Les voilà donc embarqués dans leur vaisseau de pierre, d'origine therane à ce que j'ai cru saisir, à destination de Kratas.

L'arrivée en ville ne manqua pas de déclencher troubles et confusions, les zélés gardiens se croyant attaqués par de méprisables therans ! Heureusement pour nos héros, ils avaient, il y a peu, fait la connaissance du pont de lieux en la personne du Bourgmestre Garlthik, dont la seule mention du nom suffit à calmer les esprits. Ainsi rendus, et après une courtoise visite à leur hôte, nos compagnons purent entamer leurs investigations. Il en ressortit que le susnommé Jorgin Torvin était un élémentaliste de son état, à la tête d'une des multiples organisations de la ville. De quoi faire naître quelques doutes sur son intégrité sûrement, mais pas au point de ne pas écouter son discours. Ainsi arriva l'heure du rendez-vous. La proposition consistait donc en un voyage, destiné à se rendre au royaume troll d'Ustrect, afin de vérifier l'existence d'un artefact connu sous le nom de *Fontaine-Oracle de Mynbruje*. Enfermée dans la tombe du plus grand roi qu'ait jamais connu le pays, l'existence même de la chose restait douteuse. En effet, la contrée avait été ravagée par les Guerres de l'Orichalque, et peu de nouvelles ou de voyageurs parvenaient jusqu'à nous. Il n'en fallait pas plus pour animer l'esprit d'aventure de nos fantastiques héros ! Bien que certains restaient suspicieux quant aux intentions de notre mandataire... Après quelques palabres, un pacte de sang fut scellé entre Jorgin et notre adepte des *Arts Sombres*, le mystérieux et terrifiant Arg Ganeth : nos compagnons devaient lui rapporter une preuve de l'existence de la fontaine, en échange de quoi il s'engageait à étudier tout objet qu'ils lui rapporteraient du voyage. Une carte précise des lieux leur fut remise, et ils se préparèrent à partir...

Et les voilà partis ! Ce navire volant était définitivement des plus pratiques. Le voyage se passa sans encombre, agrémenté par la présence d'une charmante (et charnue) orke spectrale en guise d'hôtesse de l'air. L'arrivée de nos héros sur Ustrect se fit cependant par mauvais temps, et le Capitaine Hugul dut solliciter son équipage pour garder le cap. Après un temps de navigation houleuse, une voile pointa à l'horizon : la curiosité l'emporta sur la prudence et nos compagnons se rapprochèrent. Erreur ! Il s'agissait là d'un navire pirate troll ! Ils furent bientôt à portée de catapultes, et les tirs commencèrent à fuser. Le navire de nos champions étant dépourvu d'artillerie, c'est maître Esdu'ril qui se chargea de la riposte avec son arc : un tir bien ajusté frappa leur timonier de plein fouet, mais le bougre de troll était solide et ses compagnons eurent vite fait de se positionner pour le protéger. Le combat aérien étant trop déséquilibré, et un abordage sur un navire rempli de la poupe à la proue de trolls écumants n'étant pas fine stratégie, le repli restait l'option la plus sage. Le Capitaine Hugul sollicita à nouveau son équipage, et, avec une surprenante dextérité pour un être de sa trempe, il mit nos compagnons hors de portée en un éclair. L'orage passé, ils se guidèrent de la carte relativement précise pour trouver l'endroit où jeter l'ancre. Ils accostèrent en retrait de la position exacte. Après s'être équipés et avoir confié le navire à l'équipage (ainsi qu'à un sceaue de garde), la randonnée pédestre commença...

Il leur fallut d'abord traverser une gorge, pour arriver en face d'une porte colossale taillée à même la montagne. L'entrée étant libre, le groupe décida d'envoyer notre accompli maître d'armes Folk en éclaireur. En effet, ce dernier possédait le talent de réagir promptement à la présence de pièges, qui ne manqueraient pas en un tel endroit. Nos compagnons ignoraient encore à quel point ils avaient raison... Entré dans la première salle qui semblait calme, notre vaillant nain se dirigea vers la porte visible en face de lui. Plus que quelques pas, et il pourrait l'ouvrir... Mais comme pressenti, un dé clic et le sol se déroba sous les pieds du maître d'armes, sans que ses réflexes ne puissent l'en prévenir. Il chuta d'une hauteur d'au moins huit mètres ! A peine réceptionné, un second dé clic se fit entendre, et deux lances acérées jaillirent des murs pour le percer de part en part ! L'aventure commençait bien... Les compagnons se précipitèrent pour l'aider, et soignèrent ses blessures du mieux qu'ils purent. Heureusement que Maître Kazim avait récemment passé du temps dans la confection de potion de guérisons, ils en auraient grand besoin. Notre talentueux magicien s'efforça ensuite d'ouvrir la porte. Pendant ce temps, celui-qui-parle-aux-esprits anima quelques carcasses d'équidés qui gisaient non loin, afin de s'en servir





comme éclaireur. Maître Folk avait eu la brillante idée, car les squelettes ainsi envoyés en avant arpentèrent un long couloir et furent engloutis au fond de celui-ci par une trappe dissimulée ! Avançant aussi prudemment que possible, notre troupe découvrit au fond du couloir une herse, et à sa droite une pièce remplie d'un mécanisme étrange et d'un levier. Le Capitaine Hugul s'avança et activa ce dernier...

Le mécanisme se mit en branle, la herse se leva et une plate-forme monta depuis le gouffre. Quelqu'un devait rester pour manipuler le levier, et le Capitaine Hugul se porta volontaire. Les autres descendirent pour explorer plus avant, espérant trouver un système similaire depuis le bas. Dans une première pièce sur la gauche, le groupe tomba nez-à-nez avec un étrange spectre : il entama une danse avec Maître Esdu'ril, qui ne parut pas surpris de la chose et répondit à son invitation. Le spectacle qui suivit fut difficilement soutenable, mais Esdu'ril avait bien insisté sur le fait de ne pas intervenir. Après un spectacle où notre maître archer se voyait littéralement déchiqueté, que ses compagnons supportèrent malgré tout, il en ressorti indemne, la carcasse du spectre gisant à ses pieds. Ils apprirent ainsi qu'il s'agissait d'une prêtresse de Mynbruje qui s'était dressée lors d'un combat épique en ce lieu et y avait laissé la vie. Maître Esdu'ril hérita également d'une épée de cristal d'un fort beau gabarit.

La pièce sur la gauche, dont le porche s'écroula sur la tête des premiers entrants, révéla le mécanisme jumeaux de celui d'en haut, et après quelques manœuvres la troupe se retrouva au complet pour progresser. Arriva ensuite une large pièce, dont chaque côté était muni de deux portes chacun. Après investigations, nos aventuriers découvrirent quatre tombeaux appartenant à de fameux guerriers de la glorieuse époque du lieu. Maître Arg Ganeth pensa alors qu'il serait judicieux de tenter de lever leurs squelettes afin de s'adjoindre quelques alliés pour la suite de l'expédition. Le cauchemar qui suivit laissa sa trace sur le visage de tous nos compagnons : alors que notre maître nécromancien finissait son invocation sur le premier cadavre, l'esprit de son propriétaire se matérialisa brusquement, retrouvant pour un moment son allure d'antan. Chevauchant son valeureux destrier, et plongeant son regard rougeoyant dans les yeux de l'elfe, il fondit sur lui. Tout fut fini avant que personne ne put réagir : Arg Ganeth gisait mort sur le sol, et l'esprit calmé par sa furie s'en était retourné dans les ombres. La consternation saisit l'assemblée; ils étaient tous impuissants face à la mort de leur compagnon. Ainsi passa quelques instants, entre l'incrédulité et l'accablement. Mais finalement, un miracle se produisit: dans un rôle, l'elfe rouvrit les yeux un bref instant, comme foudroyé, avant de sombrer dans l'inconscience. Tous apprirent par la suite que la Passion Lochost était apparue devant ses yeux, pour le renvoyer dans le monde des vivants. Son heure n'était pas encore venue.

Voici venir, mes chers lecteurs, le dernier, et non moins glorieux, chapitre de cette aventure. Ayant récupéré leur compagnon, qu'ils avaient pour quelques instants compté pour mort, nos braves décidèrent de se retirer quelques instants à l'extérieur de cet endroit maudit pour panser leurs plaies. Ils établirent donc un campement non loin de l'entrée du tombeau, et mirent en place les traditionnels et indispensables tours de garde. Cette nuit-là, le menu fut composé pour notre troupe de ces araignées au trésor précieuses : les jehutras. Elles harcelèrent le campement depuis la falaise proche, mais nos compagnons étaient plus que rodés à combattre ces créatures, et il ne fut fait compte en définitive que du nombre de grilles que l'on pourrait emporter. Ainsi passa la nuit, et le petit matin trouva la troupe aussi vaillante qu'il était permis de l'espérer : en fâcheux état !

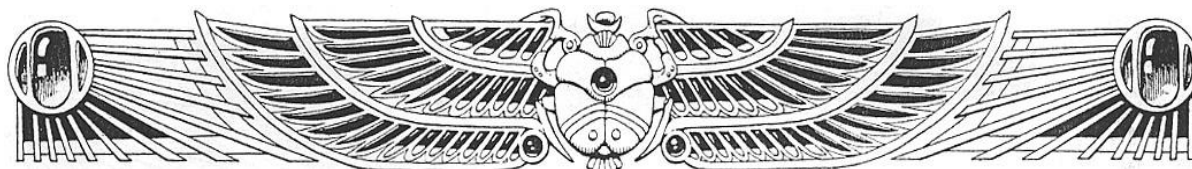
Ils reprirent pourtant leur périple, et traversant sans encombre excessive leurs étapes de la veille, ils finirent par découvrir l'objet de leur quête: la salle était circulaire, et sur le mur du fond se découpait en cascade les bassins d'une fontaine qui avait dû jadis être splendide : ornée d'une magnifique statue allégorique, la Fontaine-Oracle de Mynbruje se tenait devant eux. La mission du commanditaire était accomplie : cet artefact existait bel et bien. Les curieux (et assoiffés) burent de son eau, les pieux lui firent une prière. Dans chacun des cas, l'artefact offrit aux aventuriers une communion avec la passion représentée, et chacun eu droit à une question à l'oracle... L'inspiration de nos héros en ce moment crucial fut mitigée, et chacun reparti plus ou moins satisfait des réponses apportées à ses questions... L'elfe nécromancien eu du moins la présence d'esprit de prélever un échantillon de l'eau en guise de preuve pour leur commanditaire. Leur progression les amenât ensuite dans une salle monumentale aux riches tentures : toute l'histoire du roi de jadis était contée sur les murs. Sans surprise, ils ne s'attardèrent que peu... Cependant, la salle qui suivit sollicita toute leur attention : en effet elle était scellée par une trame magique (Nda : avec en guise d'épithaphe en lettre de feu : "HORREUR INSIDE", Starvik de son nom....).

Compte tenu de l'état général, l'hésitation fut de rigueur : entrer ou ne pas entrer ? Le courage l'emporta, et nos vaillants aventuriers, entrèrent dans la salle. Le combat qui suivit fut sanglant, violent, et psychologiquement insoutenable. Deux hauts faits sont à retenir : La baffe magistrale du *Cap'tain Hugul* qui vaporisa à bonne proportion ce qui semblait faire office de cerveau à la créature, et l'achèvement de la bête, au milieu d'un groupe au bord de la fuite, par le non moins corrosif Maître d'arme Folk. Débarrassés de la bête, nos amis trouvèrent en fouillant les décombres moult trésors : armures et bijoux magiques. Mais tout cela leur fut confisqué à la sortie du tombeau par les gardiens du lieu, incarnés par une sauvage tribu trolle. Ils ne doivent d'ailleurs leur survie qu'à une séance chamannique des plus étranges où la passion en question dans cette aventure confirma leurs dires, au premier abord des plus suspects...

Cette aventure leur valut néanmoins le respect des trolls, et moyennant quelques cicatrices, ils purent s'enorgueillir du titre *d'amis du peuple troll d'Ustrect*. Ainsi finit cette aventure, mais non point l'histoire, qui mérite encore de nombreux chapitres...







## Aventure N°49 : Une Larme pour Jaspree

Sollus, 1510TH

Par Samaël Morden.

Moi Samaël Morden, dit « Samaël-les-mains-vertes », consigne aujourd'hui sur parchemin, le début du périple qui nous mena tout proche de « Iopos-la-maudite »...

Cela faisait bien longtemps que je n'avais quitté Clair-Val, notre petit domaine où je me sentais d'ailleurs comme chez moi maintenant. Ma convalescence avait été fort longue depuis qu'Arg Ganeth, notre nécromancien, ne leva le triste sort qui m'affligea durant de bien trop longs mois, depuis mon dernier affrontement avec une horreur, cette chienne qui empoisonnait le territoire qui m'abritait désormais. J'avais manifestement attisé sa haine en ravageant ses flancs dans l'espace astral car celle-ci m'avait maudit avant de retourner à la fange qui l'avait vu naître. Ma jambe droite s'était flétrie comme un fruit trop sec, me laissant avec un moignon rabougri et sans défense aucune (voir aventures N°38 & 39 : Le Château d'Hartdëngaárd). J'étais donc comme souvent depuis occupé à travailler aux champs en attendant le retour de mes chers compagnons... Je laissais donc l'air pur des montagnes et les doux rayons du soleil effacer les dernières traces de la malédiction tout en pratiquant une activité physique saine et en étant utile à notre petite communauté. Grâce aux largesses de Jaspree, louée soit-elle, la récolte s'annonçait excellente et j'avais bon espoir que nous mangerions à notre faim cet hiver.

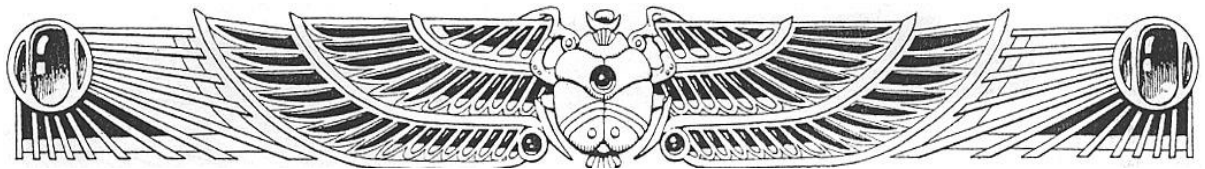
Cette même nuit, je me couchais avec un mauvais pressentiment. Mon sommeil fut troublé et mon cœur se serra quand durant mes rêves m'apparut l'image d'une créature reptilienne mis au supplice. Puis la vision changea pour me montrer de riches citadins portant des peaux couvertes d'écaillés en guise de dernier vêtement à la mode. Ces personnages me semblaient familiers sans que je puisse dire exactement pourquoi...

Le lendemain, au lever du lit, un sentiment de vide ou plutôt de chute en avant, me prit. Je suspectai tout d'abord, une réminiscence de la malédiction qui serait revenue me hanter. Mais un peu plus tard, je remarquai que le malaise semblait décroître lors que j'étais face au nord-ouest. Je compris dès lors qu'il s'agissait en fait d'un appel qui m'était envoyé par la sainte Jaspree pour me mettre à l'épreuve et ainsi lui prouver ma foi en participant à ses divins desseins. Je retrouvais mes compagnons, à l'exception notable de Kazim, qui n'avait pas encore fini sa nuit, dans la salle d'audience du château. Chacun était occupé avec son petit déjeuner. Arg Ganeth se contentait de quelques fruits secs. Folk et *Haaszmutt* dévoraient d'énormes tartines beurrées en s'aidant de bière naine, enfin Esdu'ril avait pour sa part déjà fini son plateau de fruits et de viande séchée. Perceptif au-delà de l'humain, celui-ci remarqua immédiatement mon trouble et quand je franchis le seuil de la porte, il vint d'un pas décidé à ma rencontre pour s'enquérir de mes nouvelles. Je racontais alors mon rêve et la sensation d'appel qui s'était emparée de moi. Nous conclûmes qu'il fallait creuser cette maigre piste. Et je fus ravi de voir que mes chers compagnons avaient toujours foi en mes visions. Dès lors, on rassembla rapidement nos affaires pour un voyage dont aucun de nous ne connaissait ni la destination, ni la durée... La solution la plus élégante semblait être la voie des airs et c'est donc tout naturellement que notre bateau volant baptisé « l'Aube Sanglante » fut mis à contribution. Et ainsi une nouvelle fois la Compagnie de l'Aube fut réunie et se jeta à corps perdu dans une périlleuse aventure, simplement guidée par l'appel que je ressentais au plus profond de mon être...

Il sembla tout d'abord que le voyage allait se passer sans problème. Mais par une nuit sans lune, d'étranges cris nous tirèrent de notre sommeil. Je montai d'un pas décidé sur le pont. Cela ressemblait à des cris d'oiseaux ou en tout cas à cette altitude mon cerveau pensa à des oiseaux, de très gros oiseaux même ! Lorsque nous fûmes tous sur le pont, la vérité se révéla alors dans toute son horreur. En fait, d'oiseau, il s'agissait, comme je l'appris plus tard à mes comparses, de créatures appelées kryllra, individu femelle de l'espèce des vers-kryl. Ces abominables créatures nous avaient choisis comme repas ou comme incubateurs vivants pour leur odieuse progéniture. Je fus complètement pris au dépourvu. Heureusement notre détermination et quelques touches chanceuses (dont une énorme flèche de feu de la part d'Esdu'ril qui annihila presque entièrement une créature entière !) les dissuadèrent de pousser plus loin dans cette voie. Elles réussirent tout de même à causer de sérieux dommages à l'*Aube Sanglante*. Nous fûmes donc dans l'obligation d'atterrir pour procéder à de nécessaires réparations. Celles-ci s'annonçant fort longues, on confia la charge du bateau à Hugul et son équipage.

Nous poursuivîmes donc à pied en direction des monts Scol. Partie reculée de Barsaive que nous n'avions jamais eu l'occasion d'explorer. Arrivés en vue des monts, nous assistâmes à l'un des plus beaux spectacles que cette province eut à offrir : un vol d'espagras sauvages. La journée touchait à sa fin et rassemblés par milliers en une longue procession, les espagras occupaient l'ensemble du ciel du sud au nord. Subjugués par cette beauté nous fûmes d'autant surpris quand quelques individus se détachèrent de cet ensemble pour fondre en piquet sur nous ! Cette attaque fut aussi stérile que courte et ils comprirent vite que nous n'étions pas des proies à leur portée. Nous dûmes tout de même nous mettre sous le couvert des frondaisons d'une forêt toute proche.





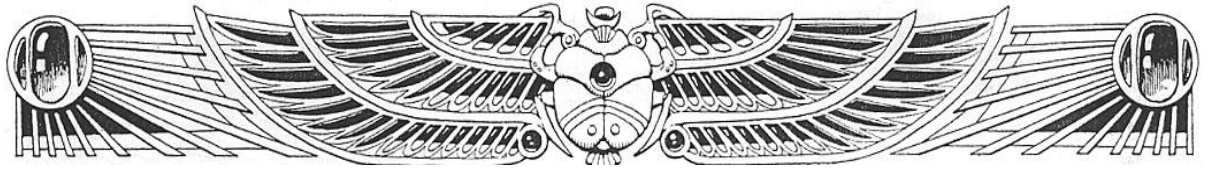
Après une longue marche au cœur de celle-ci, notre groupe débouchait dans ce que je croyais être une simple clairière. Mais elle s'avéra présenter en son centre un ensemble de six piliers de pierre grise entourant une statue et soutenue par une base pavée. La statue représentait une jeune femme d'origine elfique pour le torse et au corps de cheval pour le bas. La jeune elfe semblait avoir été représentée dans une attitude de tristesse. Et nous découvrîmes plus tard, en nous en approchant que non seulement elle pleurait des larmes de sang, mais qu'un étrange espagra blanc avait élu refuge dans ses bras lovés. Cet espagra ne montra aucune agressivité et ne semblait pas dérangé par notre présence. Il portait au flanc une vilaine blessure et je conclusai qu'il avait choisi cet endroit pour y mourir. Je déployai dès lors toute mon habileté et mes connaissances à le sauver mais un rapide examen m'informa que cet animal n'avait plus d'autre aube à vivre. Mais déjà les cieux se remplissaient de nuages à l'aspect peu engageant et bientôt un crachin, suivi d'une pluie drue, martela la statue et ses alentours. Dans mon ignorance, je me dis que cette pauvre bête serait mieux au sec et au chaud. Je la pris donc dans mes bras et la conduisit à quelques pas de là, sous les arbres, où mes compagnons avaient pris leurs quartiers à l'abri de la pluie et surtout firent un feu pour se réchauffer. La créature albinos réagit une nouvelle fois de manière étrange se débattant dans mes bras et rampant au sol pour retourner à la statue. Après l'en avoir dissuadée plusieurs fois, je finissais par la laisser faire. Elle avait en effet, le droit de choisir comment mourir. Observant ce manège et notant que cette pluie n'avait rien de naturel, mon ami Esdu'ril m'étonna une nouvelle fois par sa perspicacité. Il avait en effet remarqué qu'une vieille écuelle trônait aux pieds de la statue. Il retourna avec moi devant cette femme centaure et plaça le bol grossier dans la main de cette dernière. A notre grand étonnement, une fois le bol rempli d'eau de pluie, il se mit à irradier une lumière dorée. Je compris alors qu'il s'agissait d'un présent de Jaspree visant à soigner la pauvre bête. Je pris donc le bol de la main de la statue pour donner à boire son eau à l'espagra blessé. La bête y but avec avidité sans en laisser une seule goutte. La pluie cessa alors et le reptile retourna se lover dans les bras accueillants de la femme de pierre. Ses blessures semblaient guérir à vue d'œil même si l'animal restait encore très faible et incapable de se défendre. Après cette magnifique démonstration de la bonté de Jaspree, je partis me coucher le cœur léger et convaincu que cet espagra nous servirait de guide pour la suite de notre périple.

Comme chaque nuit, nous avons mis en place des tours de garde. Et par chance j'étais le dernier sur la liste, je pus donc rejoindre les bras de Morphée dès la nuit tombée. Les événements suivant me furent en partie racontés par Folk car je dormais alors. Il me dit avoir été rejoint en début de nuit par deux Donneurs-de-noms qui se disaient troubadours et souhaitaient profiter de notre feu. Considérant les pauvres hères, il ne prit même pas la peine de nous réveiller pour nous en prévenir. Malheureusement, l'habit ne faisait toujours pas le questeur car peu de temps après leur arrivée, nous fûmes pris dans une embuscade et attaqués en pleine nuit par des hommes armés d'arcs. L'attaque fut de courte durée. Elle fut écourtée par une superbe riposte d'Esdu'ril, qui décocha une magistrale flèche, qui s'envola pour traverser de part en part la tête d'un de nos agresseurs, en passant par l'orbite d'un de ses yeux. Autant dire qu'il mourut sur le coup... Cette soudaine attaque avait pour but de servir de diversion, permettant ainsi, à leurs deux complices déguisés en chanteurs itinérants de profiter de la faiblesse de la bête, pour l'emmener de force avec eux. Plus tard, grâce à mes talents de pistage, nous retrouvâmes rapidement leur trace, qui nous mena directement à un petit village libre dénommé *Sure-Passe*. Il s'agissait d'un ancien village d'esclaves ayant retrouvé la liberté et fondé par un groupe d'aventuriers. Après enquête, il s'avéra que le tanneur du village était porté disparu depuis deux jours. De plus, le forgeron nous indiqua qu'il avait confectionné de nombreux fers. Mes inquiétudes concernant le devenir de ces pauvres espagras étaient donc fondées ! Ils étaient donc destinés à devenir de simples parures pour citadins fortunés. Esdu'ril effectua avec brio une flèche de direction pour déterminer l'endroit où se trouvait le tanneur disparu. La flèche enflammée nous montra la direction de l'est...

En chemin, au détour d'une clairière, le groupe tomba nez à nez avec un elfe en plein combat contre des trappeurs. Nous apprîmes plus tard, qu'il se dénommait *Karthalus* et qu'il était tout comme moi, questeur de Jaspree. Après une rapide passe d'arme, les bandits furent mis en déroute. Ils ne faisaient pas le poids contre nos forces combinées. Cartalus nous pria de l'emmener avec nous dans notre expédition. Nous poussâmes un peu plus vers l'est. Notre persévérance fut récompensée car peu de temps après, nous découvrîmes enfin le camp de ces maudits trafiquants de peaux d'espagras. Parmi ces mécréants, deux individus sortaient du lot, tous deux d'allure thérane. L'un habillé de pied en cap en peau de reptile et à l'allure soignée, l'autre couvert d'une armure de plaque et possédant de rudes compétences de guerrier. Il y avait aussi le tanneur du village de *Sure-Passe* qui avait également été mis aux fers. Emporté par ma rage, je fondis sur le nobliau endimanché, que je pensais être le cerveau de la bande, pour l'étripper de mes griffes vengeresses. Voyant cela, son frère, le guerrier en armure vint s'interposer. Et grâce aux actions décisives menées par chacun, nous pûmes en venir à bout. Le gaillard s'avérant extrêmement costaud. Une fois le guerrier mis à mort, les trappeurs survivants prirent la fuite. Toutefois, sous les injonctions répétées d'Esdu'ril nous épargnâmes la vie du nobliau que nous livrâmes au village de *Sure-Passe* pour qu'il y soit jugé. Il ne nous restait plus qu'à libérer les espagras qui attendaient leur triste sort dans de sombres cages.

A la fin de cette aventure, le groupe se trouvait tout proche de la ville de *Iopos*, inconnue de tous mais après avoir questionné les villageois, nous décidâmes d'éviter cette cité, préférant de pas se lier économiquement avec de tels dictateurs (famille *Denairastas*).





## **Aventure N°50 (solo) : La Quête d'une passion...une vérité cachée**

De Riag à Teayu, 1510TH

Par Esdu'ril.

L'Engagement :

Esdu'ril avait quelques semaines plus tôt mis son arc au service de Mynbruje, suite à la découverte puis à la libération de la Fontaine-Oracle de la Passion (voir aventure N°48 : Le Tombeau de Runvir). Cette dernière, pour éprouver sa valeur et son engagement, lui confia une tâche alors qu'il lui prêtait serment dans son temple de Throal...

Notre jeune questeur allait tout simplement devoir répandre la bonne nouvelle aux quatre coins de Barsaive, rien d'insurmontable, il l'avait déjà fait au temple de Throal afin de les convaincre de le laisser tenter de contacter la passion! Il décida tout d'abord de se rendre auprès d'Ailes-de-Givre, le Grand Dragon pour lequel il avait déjà œuvré par le passé. Connaissant son penchant pour les belles choses, Esdu'ril commanda le plus luxueux des bois qu'il trouva à Grand-Foire et le façonna pour lui donner la forme d'une fontaine sur laquelle il grava l'histoire de la libération. Le dragon accueillit le présent avec joie et écouta attentivement l'elfe, exalté par ses dernières aventures. Les retrouvailles furent toutefois de courte durée et l'archer reprit sa route, non sans demander à son hôte de répandre la nouvelle à son tour...

L'Interlude :

De retour à Clair-Val, Esdu'ril bouillonnait d'impatience à l'idée de conter sa vision à la Compagnie. Malheureusement pour lui, l'aventure sonna à la porte avant qu'il put entreprendre quelque voyage que ce soit vers les Cités-Etats barsaiviennes. En effet, Samaël ressentait un appel, vers le nord (voir aventure N°49 : Une Larme pour Jaspre)... Au cours de cette nouvelle quête, Esdu'ril s'illustra, abattant brigands et créatures avec une précision sans faille. Toutefois, son esprit était ailleurs. Il savait qu'il avait failli à un de ses serments les plus chers. En effet, au cours de la recherche de la Fontaine-Oracle, il avait failli à une mission confiée par ses commanditaires du Bois de Sang. Il pensait d'ailleurs que Mynbruje, éprise de justice, ne pourrait que l'aider dans sa quête de vérité. C'est donc préoccupé que, de retour au domaine, il demanda à Hugul de l'accompagner à l'aide de sa vedette de pierre aux quatre coins de Barsaive. Cela tombait bien car les temps étaient calmes au domaine.

Le Voyage :

Hugul, fier de son nouvel équipage, accepta immédiatement la requête de son ami. Les voiles furent hissées et bientôt les vents frais des hauteurs cinglèrent leurs visages. Quelques jours plus tard, les principales Cités-Etats avaient été ralliées! Jeris, Travar... toutes sauf Iopos qui demeurait fermée au monde extérieur. La nouvelle fut partout accueillie avec incrédulité d'abord, enthousiasme et liesse ensuite. L'événement n'était pas anodin et il était certain que moult questeurs et âmes en quête de vérité entreprendraient le voyage vers les collines d'Ustrect. Pourtant, sur le chemin du retour, un petit oiseau vint délivrer un message, un avertissement de trahison, une menace, sommant notre archer de se rendre à Kratas au plus vite.

La Confrontation :

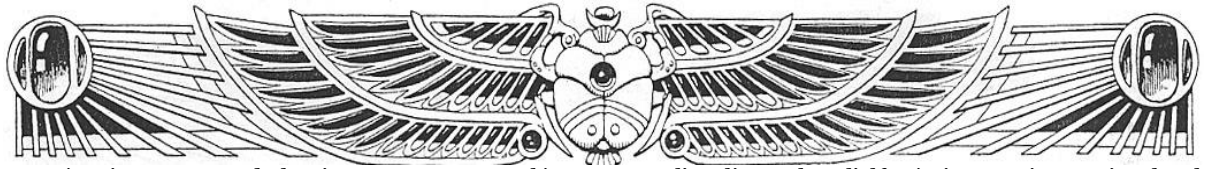
A peine de retour à Roc-Val, Esdu'ril salua sommairement ses amis et boucla de nouveau son paquetage. Il trouva une monture à Bois-Val et poussa, à brides abattues, vers la Cité-des-Voleurs. Dès son arrivée en ville, il se rendit dans la taverne indiquée dans le message, un bouge crasseux, fréquenté par la lie de la société.

Là, installé dans une petite loge à l'écart, un elfe à l'air inquiet et pressé se présenta à lui. Il le cherchait mais avait peu de temps. Il expliqua en quelques secondes que la vie du questeur était en grand danger et que, s'il souhaitait survivre, il devait absorber le contenu d'une petite fiole cristalline qu'il lui offrit avant de disparaître dans l'agitation de l'établissement. L'archer, un peu surpris, ne sut pas trop quoi faire jusqu'à ce qu'entre un autre elfe, l'air suspicieux de ceux qui cherchent quelqu'un. Ni une ni deux, le contenu de la fiole fut ingurgité avant que le nouveau venu ne s'approche.

Fort poli, il invita l'adepte dans un lieu plus discret, situé en bas d'une volée de marches ouvrant sur une petite pièce rectangulaire. L'elfe s'assit en bout de table et invita Esdu'ril à en faire de même pour lui faire face. En s'installant, il jeta un rapide coup d'œil dans la salle: rien à part la table et une grande armoire près de l'entrée. Pendant ce temps, un troll et un ork encadrèrent notre héros pour prévenir une éventuelle fuite.

Vint alors la confrontation. Esdu'ril, avec tous les arguments possibles, tenta d'expliquer le bien-fondé de son choix. Son vis-à-vis expliquant quant à lui que la trahison était consommée et que la culpabilité ne laissait aucune place au doute, les histoires d'apparition d'une Passion lui semblant particulièrement risibles. Il commença à parler du « Fléau-des-Elfes » et c'est alors que l'archer ressentit une vive douleur derrière la jambe,





un mécanisme venant de le piquer au sang. Le Fléau, comme l'expliqua alors l'elfe, était un poison qui, selon la légende, ne tuait que les traîtres. Si les dires du questeur étaient vrais, il en réchapperait, sinon, la mort s'emparerait de lui... Esku'ril, priant Mynbruje pour que la fiole soit un antidote, ne se démonta pas et continua à prêcher sa cause quand soudain les portes de l'armoire s'ouvrirent brutalement.

Deux t'skrangs en sortirent, maniant des sabres acérés dans leurs mains mais aussi avec leur queue préhensiles! L'un d'eux se rua sur l'interlocuteur d'Esku'ril alors que l'autre mettait rapidement en pièce l'ork garde du corps avant de se jeter sur le troll. L'archer, malgré le procès honteux dont il venait de faire l'objet, se jeta à corps perdu dans la bataille, entravant d'abord le premier t'skrang dans son filet avant d'entreprendre de le mettre en pièce à grands coups de hache.

Pendant ce temps, le troll ralentissait le deuxième assassin mais la fin semblait inéluctable. Alors que l'elfe et Esku'ril reprenaient le dessus, ce dernier attrapa son bourreau par la manche et entreprit de le mener vers la sortie et une survie certaine. Cette manœuvre, associée à quelques coups bien placés, mit les assaillants en fuite dans un soupir de soulagement général.

#### Le Miracle :

Malheureusement, le répit fut de courte durée et, alors qu'il reprenait son souffle, Esku'ril sentit finalement les effets du poison. Il sentit son corps se refroidir et se raidir alors que les battements de son cœur se faisaient de plus en plus lents, plus lents, plus lents... jusqu'au silence de la mort. Pendant ce temps, l'elfe confessa qu'il s'était certainement trompé, reconnaissant la valeur au combat du "traître". La dernière vision d'Esku'ril fut ce visage attristé penché sur lui...

Mais soudain la chaleur regagna le corps inanimé, le cœur reprit son travail et l'archer émergea du néant, groggy mais vivant! Le bourreau incrédule regarda le visage s'animer, puis les membres, jusqu'à ce qu'Esku'ril se remette chancelant sur ses pieds avant de gagner une chaise. Ainsi, ce dernier avait peut-être dit vrai! Il était le premier à survivre au Fléau, l'unique survivant d'un supplice habituel pour les prétendus traîtres. L'elfe convint que la situation exceptionnelle demandait un traitement exceptionnel, il assura à Esku'ril qu'il ne serait plus inquiété et que la nouvelle serait transmise à qui de droit.

#### La Vision :

Quelques jours plus tard, une fois de retour au domaine, Esku'ril fit un rêve étrange. Il y vit une femme éblouissante en crystal vivant couronnée d'étoiles et tenant un sablier et une balance, probablement une vision de Mynbruje. La Passion regardait la façade d'une maison délabrée puis, comme emportée vers le ciel, la vue de l'archer s'éloigna encore et encore pour s'apercevoir que la maison était en fait une échoppe. S'élevant au-dessus de la ville, un son répétitif emplie l'air, celui d'un marteau de forgeron tintant sur le métal chauffé à blanc.

S'éveillant en nage, plein de questions, l'elfe se demanda si tout cela était de bon augure...

## **Aventure N°51 : Liens Brisés**

Borrum, 1510TH

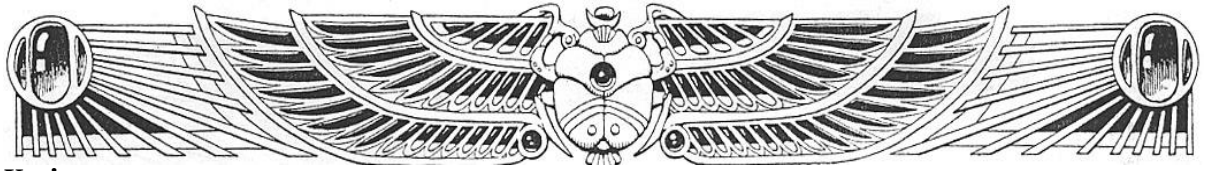
Par Esku'ril & Kazim.

Après un voyage retour sans encombre, l'Aube Sanglante s'amarra au ponton de la tour et nos valeureux héros en descendirent. Quelques heures plus tard, après un dîner bien mérité à la lueur des bougies et alors qu'Arg était retourné dans son laboratoire continuer ses recherches, que Samaël s'occupait de son jeune espagra (voir aventure N°49 : Une Larme pour Jaspree), qu'Hugul remplissait ses notes concernant l'équipage et que Folk terminait tranquillement un fût de bière, Kazim et Esku'ril s'employèrent à conter leurs nouvelles aventures à Kayas. Ce dernier revenait tout juste du voyage entrepris pour trouver un maître lui permettant d'évoluer dans sa discipline (voir aventure N°52 (solo): Un Voyage à Lang)...

#### **Esku'ril :**

Mon cher Kayas! Nous voici de retour et tant de choses à te confier! Te souviens-tu des Dagues de Cara Fahd? Elles furent en notre possession par le passé, je t'ai probablement déjà conté cette sombre histoire... le jour où la Compagnie de l'Aube, dont le totem était alors une belette, déjoua les plans du maléfique Tyrtaan... Il était prêt à ramener Verjigorm dans notre monde! Il eut à peine le temps de se matérialiser et de nous soumettre à une boule de pure énergie! Ainsi les dagues furent détruites avant que nous ayons eu le temps de percer leurs secrets (voir aventure N°26 : Le Réveil de Verjigorm)... Jusqu'à peu! Souviens-toi notre visite chez Ailes-de-Givre nous annonçant la triste nouvelle de la mort de Fracas-de-Foudre... Il en profita pour nous confier les dagues, mystérieusement re-matérialisées dans notre monde (voir aventure N°44 (Interlude) : Voyage à Throal).





**Kazim :**

A propos de ces lames, nous ne possédions que très peu d'éléments. De l'étude préliminaire, il fut évident que nous devions trouver leur créateur. Après quelques recherches à Throal, nous trouvâmes le nom d'un contact qui pourrait potentiellement nous aider: un ork du nom de Gnanagh, grand spécialiste du légendaire royaume de Cara Fahd, jadis si florissant (un peu comme Samy et son potager... huhu !). Au détour de quelques ouvrages à la grande bibliothèque de Throal, nous fûmes en mesure de le localiser, dans l'ancien royaume ork lui-même, par-delà les monts Delaris. Il était temps pour nous de prendre les airs et de fendre à nouveau les mers de nuages de Barsaive (ta tatatan !!!). Nul n'imaginait alors le tumulte karmique qui secouait Arg. Nous allions pourtant fouler les terres nauséabondes des écorcheurs orks... tout cela allait mettre la volonté de notre frère à rude épreuve. Explique lui ensuite, Esdu'ril, j'ai un antidote de Kelia sur le feu.

**Esdu'ril :**

Tu as raison, surveille bien la nouvelle fournée d'antidotes, les stocks sont un peu à sec depuis notre dernière aventure. Oui, oui, Kayas, j'y viens. Nous voguions donc à bord de l'Aube Sanglante, l'air sec des steppes commençant à fouetter nos visages, quand nous aperçûmes les collines escarpées des monts Delaris. N'ayant pas d'autre choix que de jeter l'ancre, nous fîmes escale dans un petit village : *Wurch'ag*. Quelques conversations animées plus tard, nous comprîmes vite que les écorcheurs, conformes à leur réputation, terrorisaient la région de leurs raids violents. Mais les écorcheurs ne nous intéressaient pas plus que ça. Nous cherchions UNE tribu, celle dans laquelle Gnanagh faisait office de conseiller et de sage : les *Poings de Fahd*. On nous indiqua rapidement que ces derniers avaient pour habitude de passer du temps à *Chaudron-de-Cuivre*, petit village de mineurs, et que nous avions des chances de les trouver là-bas, moyennant deux jours de cavalcade sauvage. Mais pour cela, il nous fallait des montures! Heureusement, le village accueillait un marché aux bestiaux et les négociations furent âpres! Mais Kazim me semble un peu moins occupé, je suis certain qu'il bouillonne à l'idée de te conter cette croustillante anecdote!

**Kazim :**

Et quel marché mon bon Kayas !!! Imagine toi l'étalage de montures de tout poil et de tout gabarit, des plus insolites comme les stajians aux terrifiants toundras. Samy, quant à lui, jeta son dévolu sur un mystérieux troajin, félin agile et affectueux, compagnon tout à fait indiqué pour notre frère maître des animaux. La transaction fut néanmoins complexe. En effet, un autre donneur-de-noms tentait de s'approprier l'animal et les enchères montaient inexorablement. Les choses prirent une tournure bien différente avec l'intervention sonnante et rébuchante de Folk qui posa un sac de deux cent cinquante pièces rondes sur la table du vendeur, doublant ainsi la mise (Attblé non loin, on entend Hugul se moquer de Folk !)

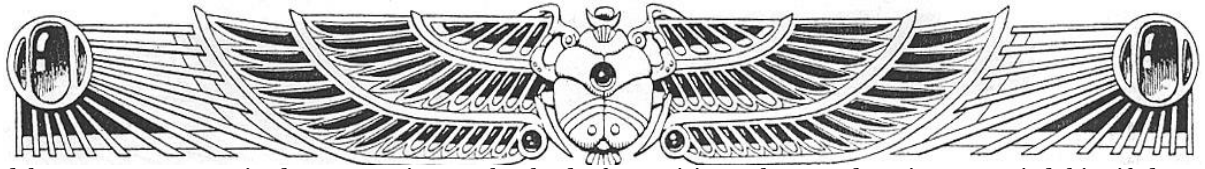
**Folk :**

Oui bon ça va, j'avais entendu deux cent !

**Kazim :**

Hugul fit l'acquisition d'un Granlain, une sorte de cheval de trait géant, se jurant de revenir à la fin de notre périple pour le toundra. Le reste du groupe opta pour l'achat d'une simple monture sauf Folk qui opta pour un exemplaire plus à sa taille, un poney. Nous nous dotâmes également d'une carte de la région ainsi que de quelques vivres pour nous et nos destriers. Ici commença alors une chevauchée d'une demi-journée environ, au cours de laquelle nous éprouvâmes une formidable sensation de liberté. A travers les steppes et sous le regard imposant des monts Delaris, chaque coup de sabot porté au sol nous rapprochait un peu plus de notre destin. Après quoi nous décidâmes de donner du repos à nos bêtes, et surtout à nous même. En effet, comme tu le sais bien, j'ai certains besoins nocturnes... (rires de Folk et d'Hugul) ... Et bien non mes chers frères! Il ne s'agit pas d'activités sexuelles débridées mais bel et bien d'une ré-harmonisation karmique nécessaire à l'accomplissement de mon art! (regards dubitatifs de l'assistance)... Hmm... bien, où en étais-je... Oui voilà! Après cette magnifique balade, nous montâmes le camp. Malheureusement, mon sacrosaint somme fut troublé par l'attaque sournoise d'un reptile pourvu de piques : un serpent porc-épic ! Durant le tour de garde d'Esdu'ril qui ne vit pas le serpent lentement enserrer le pauvre Samaël. Quelques coups de hache et une grosse attaque mentale plus tard, malgré les dégâts causés par les pointes acérées de l'animal, la bête gisait au sol, morte. Ainsi, malgré ce léger contre temps, il nous fallut reprendre la route. Nous ne tardâmes pas à voir pointer à l'horizon une bande d'écorcheurs dont nous ignorions encore les intentions. A notre vue pourtant, ils se ruèrent sur notre compagnie. Nous jetions alors des regards inquiets vers Arg mais il sut garder son sang-froid (huhu !) et se prépara avec nous à accueillir la charge orke. Les ennemis, avant de se jeter sur nous, lancèrent une volée de javelots. Ils utilisèrent ensuite une tactique de harcèlement qui nous mit parfois en difficulté. Leur assaut fut sauvage et sans concession, mais notre groupe montra à ces bêtes qu'on ne nuisait pas impunément à la Compagnie de l'Aube! (Kazim se rend compte qu'il est





debout et que tournoie dans sa main une boule de feu. Saisi par le regard toujours aussi dubitatif de ses comparses, il reprend ses esprits et regagne sa place).

**Esdu'ril :**

Tu oublies la manière dont, sous nos efforts conjugués, leur chef alors en fuite termina au sol, victime de ses nombreuses plaies! Tout commença par un formidable bond de Samaël se jetant sur la monture de l'ork, Arg entreprit alors de le paralyser par la douleur alors que Kazim lui faisait fondre les neurones, pendant ce temps, j'ajustais une flèche bien placée entre les omoplates (sourire narquois d'Esdu'ril). Mais je t'en prie Kazim, continue.

**Kazim :**

Hmm... Nous trouvâmes sur les corps des écorcheurs un curieux symbole représentant un cheval piétinant des crânes, certainement le symbole de leur tribu. Quelques galops plus loin, nous nous présentâmes enfin aux portes de Chaudron-de-Cuivre. Le village était fortifié et ses gardes plutôt méfiants à l'égard des étrangers. Il nous fallut donc montrer « patte blanche ». Hugul usa alors de ses talents en gravant quelques runes sommaires sur un morceau de bois, prouvant ainsi notre bonne foi et surtout l'absence de corruption dans nos veines. Car tu sais bien, mon bon Kayas, que chacun d'entre nous pratique un art, si petit soit-il, afin de démontrer que l'étincelle de création n'est pas morte suite à l'influence d'une horreur. A l'intérieur, la surprise fut de taille. Le dénommé Gnanagh était bien présent mais sa compagnie n'était pas recherchée, ni par les villageois, ni par les orks. Ces derniers furent d'ailleurs bien peu réceptifs à notre investigation, trop occupés à festoyer dans la plus pure tradition de leur espèce.

**Esdu'ril :**

Une belle fête s'il en est! Certes pas à la hauteur des dernières festivités au domaine mais, que les passions m'en soient témoins, ces orks savent faire la fête! Toutefois, notre ami Arg, éprouvé par le combat et passablement sur les nerfs devant tant d'écorcheurs, resta près de la salle commune où nous résidions pour garder les montures, accompagné de Samaël. Pendant ce temps, Hugul, Folk, Kazim et moi-même nous approchâmes du coin le plus animé du village: un énorme cercle d'orks était affairé à lutter! Hugul et Folk essayèrent l'alcool local, le « huuuuurlg », une horreur à base de graisse animale mais se rabattirent rapidement sur la bière. Devant le peu d'entrain (ou leur état avancé d'ébriété?) des locaux à nous parler de Gnanagh, Hugul se fraya un passage dans l'arène pour démontrer que les trolls aussi savaient se battre.

Les règles étaient simples: un combat à mains nues ayant pour but d'immobiliser l'adversaire. Sitôt ce dernier défait, un autre le remplaçait dans l'arène. Notre fier écumeur du ciel gagna son premier combat mais dû s'incliner au second, non sans avoir gagné le respect d'une partie de l'assistance. (On entend dans le fond Hugul bougonner et pester contre le goût infect de l'huuuuuurlg, probable responsable de sa défaite).

Pendant ce temps, je grimpais sur un toit proche afin d'observer la situation sans grand succès. J'entrepris alors de me balader dans le village, ne faisant que confirmer ce que nous savions déjà: Gnanagh était un ork taciturne, n'aimant pas la fête et ayant mauvaise réputation.

Kazim, de son côté, furetait dans les ruelles et surprit une discussion entre Gnanagh et ce qui semblait être un chef de clan. Les deux hommes ne semblaient pas être d'accord et l'échange était animé. Notre sorcier profita du départ de l'inconnu pour tenter d'approcher Gnanagh mais celui-ci refusa de lui parler...

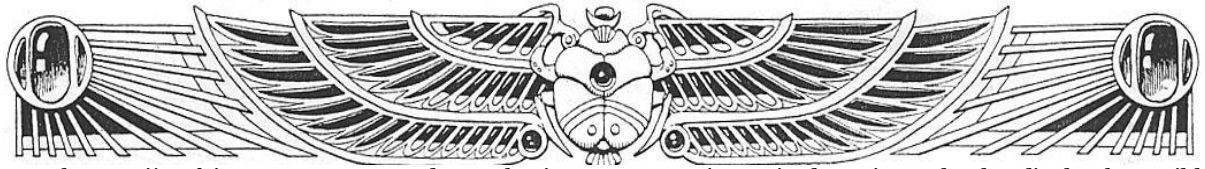
Hugul se glissa pour sa part sous le chapiteau accueillant apparemment le cœur de la fête et y découvrit Moschtug, le frère de Gnanagh et chef du clan, abreuvant une foule extatique de ses bonnes histoires, malheureusement en Or'zet (langue orke) et de son haleine alcoolisée. N'en tirant pas grand-chose, il se retira à son tour.

Une fois réunis, nous fîmes le point sur la situation. Ce Gnanagh semblait bien difficile à approcher! C'est alors qu'un ork, impressionné par le combat d'Hugul, vint nous voir pour nous inviter aux festivités. C'était en fait un mariage entre deux tourtereaux de deux tribus, les Poings de Fahd (ça on l'avait bien vu) et les Vipères Vertueuses, et un grand banquet allait être donné toute la nuit.

u moment de nous rendre au repas, nous eûmes l'idée de faire un tour vers la hutte de Gnanagh mais la foule et l'activité particulièrement dense ne nous autorisa pas l'accès. Arg, sentant la moutarde lui monter au nez, fut promptement maîtrisé et ramené au dortoir, nous ne pouvions pas nous permettre de faux pas diplomatique. Samaël et Folk restèrent à ses côtés. Au repas, la bière et le huuuuuuuurlg coulaient à flot, au grand désarroi de notre odorat mais la fête était agréable quand soudain, alors que Moschtug levait un verre en l'honneur des tourtereaux, il se prit la gorge et susurra "poisooooon...". En un instant, les deux tribus nouvellement unis se jetèrent l'une sur l'autre, jouant à celle qui bourrerait le plus le pif de sa voisine.

Un coupable fut désigné dans la seconde: le pauvre garçon assurant le service et ayant amené le verre! Alors que l'empoisonné, son frère et l'autre chef de guerre se retiraient sous bonne escorte, je me ruai dans la mêlée pour leur offrir mon dernier antidote de Kelia. Peine perdue... mais une autre âme innocente pouvait être sauvée: le serveur. Prenant mon courage à deux mains, je sortis sur la place du village où Uvtug, fils de Moschtug et jeune marié, était prêt à empaler le pauvre hère pour lui faire payer son acte supposé. Je me présentai alors





pour la première fois comme questeur de Mynbruje, en tant que juge. J'ordonnai avec le plus d'aplomb possible aux orks de s'éloigner de l'homme et requis la comparution de Gnanagh en tant que témoin car ce dernier fut le premier à désigner le coupable.

Evidemment, les orks refusèrent, le prétendu sage ayant d'autres chats à fouetter. Je proposai alors un jugement équitable le lendemain dès l'aube et requis du forgeron qu'il mette notre suspect aux fers pour détourner la furie de la horde. Contre toute attente (j'avoue que je n'en menais pas large), mon autorité fonctionna et tout le monde se retira pour une nuit de sommeil agité.

Tous? Non! Car après ce premier problème réglé, je rejoins Kazim qui tentait vaille que vaille de se rendre au chevet de Moschtug. Il avait déjà offert une de ses fameuses potions coup-de-fouet quand il me vit. Je lui passai alors l'antidote en ma possession... mais je parle beaucoup et je sens que les étincelles crépitent dans les mains de notre ami sorcier, n'est-ce pas Kazim?

#### **Kazim :**

Et tu le sais bien mon cher Esdu'ril, là où le peuple subit, impuissant, le joug de vils oppresseurs, la main libératrice de la Compagnie s'abat inexorablement. Nous devons faire toute la lumière sur cet ignoble complot ! Mais reprenons le fil des événements. Moschtug était agonisant et il nous fallait agir prestement. Les orks acceptèrent la fiole après quelques échanges. Il ne nous resta plus qu'à attendre le lever du jour pour opérer une investigation rigoureuse et équitable.

Mais lorsque nous nous éveillâmes, les Vipères avaient disparu, et avec eux Gnanagh dont les fourberies semblaient constituer le cœur de cible de cette sombre histoire, probablement appuyé du chef des Vipères, un dénommé Orguk. Nous décidâmes sans détour de nous lancer à la poursuite des traîtres. Nous nous joignîmes ainsi à l'expédition punitive des Fahds, Uvtug en tête, avec la ferme intention d'interroger Gnanagh (c'était un peu l'objectif initial de la mission...). Chevauchant à brides abattues durant une poignée d'heures, l'insolite forteresse des Vipères se dessina à l'horizon. L'édifice, d'une forme curieusement reptilienne taillée à même la paroi d'une falaise, semblait totalement imprenable. Depuis sa gueule partiellement ouverte, la moindre approche de notre part entraînait comme létale réponse une pluie de flèches saupoudrées d'obscènes invectives orkes dont je tairai le contenu. Aucune négociation ne semblait possible, le sang allait devoir couler de leurs oreilles pointues.

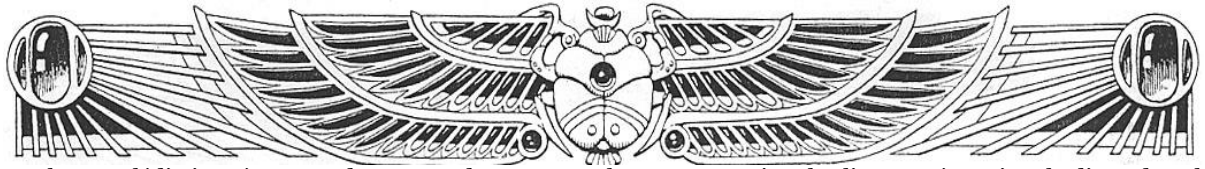
La solution vint finalement des deux chemins qui entouraient le lieu. Nous nous engageâmes au nord en espérant découvrir une entrée dérobée, tandis qu'Uvtug et ses hommes poursuivaient le siège en attendant l'arrivée du reste de la tribu. Après une cavalcade qui me sembla une éternité, nous nous retrouvâmes en surplomb de la forteresse. Une ouverture s'y trouvait bel et bien mais son accès était barré par une étrange plante à spores. Chacune de nos approches se soldait par une explosion florale aussi élégante que nocive. C'est alors que d'un pas chaloupé et léger comme une feuille, de façon quasi féline, Samaël s'approcha de la plante avec grâce et bienveillance. Un bref instant plus tard, la plante s'écarta. En effet, le maître des animaux et questeur de Jaspree nous confia plus tard qu'il avait acquis récemment le pouvoir de converser avec la nature et ses habitants. Il s'était donc simplement adressé à l'esprit de la plante qui prit conscience de la pureté de nos intentions (Hugul se dresse sur la table et entame une piètre imitation de Samaël. Un craquement de bois plus tard, le troll est au sol et la salle rempli de rires). Une fois à l'intérieur de ce qui semblait être une grotte abandonnée depuis des cycles, il nous fallut procéder à une périlleuse descente dont mes membres se souviennent encore! Explique leur, Esdu'ril, la simple évocation de cette chute provoque en moi une confusion filamentaire et je sens ma trame vaciller sous le poids du souvenir...

#### **Esdu'ril :**

Le boyau était effectivement escarpé et particulièrement profond, n'ai pas honte, n'importe qui aurait pu glisser de la sorte (Hugul jette une plaisanterie douteuse à propos des talents de lévitation de Kazim). Toujours est-il qu'il fallait bien descendre! A l'aide de deux cordes nouées l'une à l'autre, nous entamâmes la descente. Des vers kril nous attaquèrent sommairement mais notre rapidité pour atteindre le sol eut tôt fait de les éloigner. En bas, nous étions à flanc de roche, séparés de la rive opposée par une étendue d'eau stagnante. En serrant les dents, nous fîmes tous la traversée pour arriver, humides mais sains et saufs, devant une lourde porte de pierre. Notre empressement faillit toutefois nous coûter cher car, alors que je crochetais la serrure, je ne vis pas un mécanisme qui provoqua l'expulsion de petites fléchettes cachées dans les interstices de la roche. Les dommages furent toutefois superficiels et nous pûmes continuer notre avancée. Nous entrâmes dans une pièce munie d'une trappe et, d'en dessous, nous parvinrent des bribes de conversation. Apparemment, Gnanagh et Orguk semblaient en grande discussion. C'est alors que, chose peu commune, nous fûmes retenus par des doutes quant aux suites à mener...

Voyant le temps passer et nos chances de négociation s'amenuiser, ma philosophie d'archer pris le dessus et je jetais alors un "retenez Arg, j'y vais!" tout en sautant dans la pièce! Les orks furent particulièrement surpris, encore plus quand je leur expliquais que nous venions seulement pour parler avec Gnanagh et que nous en profitions pour tenter de leur éviter un conflit, nous positionnant comme des émissaires neutres. Les orks ne voulaient pourtant rien entendre et je dus jouer franc jeu et parler des dagues... Gnanagh, toujours pas convaincu, pensait que ces histoires ne concernaient pas les non-orks! Je n'eus alors pas d'autre choix que de montrer un de ces anciens artefacts. L'érudit devint alors comme fou, maudissant les dagues et leur origine. Il marmonna de





sombres malédictions à propos de rupture de trame, ces lames couperaient les liens, amèneraient la discorde et le désespoir. Dans ces propos, nous distinguâmes le nom du forgeron que nous cherchions: Rugaah Gloh!

Passablement choqué, le groupe se demandait alors que faire devant de si sombres présages. C'est alors que Gnanagh, murmurant un "qu'ai-je fait...", se jeta sur Orguk, comme possédé, lui enserrant la gorge. Les deux orks roulèrent au sol sur une trappe qui s'ouvrit, provoquant une chute létale dans la vallée en contrebas. Une autre trappe, munie d'une corde, nous permit de les rejoindre et Kazim se jeta auprès du vieux sage mourant. Il recueillit alors ses derniers mots: tisser encore et encore à l'architrave de ces objets et, peut-être, pourrions-nous trouver la rédemption. Les coupables morts, les orks nous remercièrent aussi chaleureusement qu'un écorcheur pouvait le faire et sans tarder nous regagnâmes l'Aube Sanglante. Hugul fit tout de même un tour au marché mais le tundra avait malheureusement été vendu. (Esdu'ril se lève alors de sa chaise, s'avance vers Kayas et, d'un regard déterminé mais préoccupé, s'adresse à lui d'une voix grave) :

-« C'est ainsi que nous nous présentons devant toi, mon ami, car il est temps que tu rejoignes l'architrave de la Compagnie de l'Aube, dorénavant entachée d'ancienne magie. Toi aussi tu possèdes une de ces dagues et je crois que tu as compris ce qu'il te reste à faire... »

**Kazim:**

-« ...Tisse et confonds ta trame à la nôtre Kayas, que l'harmonie des sept, de la Compagnie de l'Aube résonne dans tout Barsaive. Ensemble, nous arpenterons les méandres de l'inconnu pour faire éclater la vérité !!! »

## **Aventure N°52 (solo): Un Voyage à Lang**

Teayu à Borrum, 1510TH

Par Limoriél.

Alors que ses amis repartaient à l'aventure en quête de savoir sur les terres ancestrales orkes (voir aventure N°51 : Liens Brisés), Kayas leur annonça qu'il devait se mettre en marche de son côté afin de trouver un maître en vue de son apprentissage prochain dans sa discipline. Ses amis comprirent bien évidemment l'importance d'un tel voyage initiatique et ne le retinrent pas. Ils se reverraient donc tous dans quelques jours au domaine. Ainsi furent faits les adieux...

En toute logique Kayas se décida à aller chercher son potentiel maître à la cité la plus proche : Kratas. Il fit son paquetage et programma une soirée étape à la bourgade toute proche de Daïche. Il descendit à l'auberge du *Marin Vert* et s'attabla pour la soirée. Dans un coin de la salle, un groupe de t'skrangs jouaient à un jeu de fléchette dont la particularité était que « la cible » était comme constituée d'eau élémentaire. Lorsqu'on jetait une fléchette, les remous occasionnés par l'impact faisaient dériver les fléchettes précédentes, ce qui augmentait grandement la difficulté ! En tendant l'oreille Kayas pu apprendre la présence, un peu plus au nord vers les Mont Tylon, d'une tour isolée et abandonnée. Ce fut alors que deux orks s'immiscèrent dans la partie de fléchettes et inévitablement avec des individus alcoolisés de cette espèce, une bagarre éclata. Ce fut sur ces entrefaites qu'un obsidien de forte carrure entra dans l'auberge. Inutile de vous dire que le différent fut vite réglé puis il s'attabla à son tour et comme attiré par un instinct imperceptible il s'assit face à notre bon Kayas.

« La Terre m'appelle » furent les mots par lesquels il engagea la conversation. Il se prénomma Domnúr et semblait d'une grande sagesse. Il demanda alors à Kayas de le suivre et de lui donner un coup de main dans son aventure...bien évidemment, intrigué par le personnage, Kayas accepta, décelant l'aura bienveillante de ce nouveau compagnon.

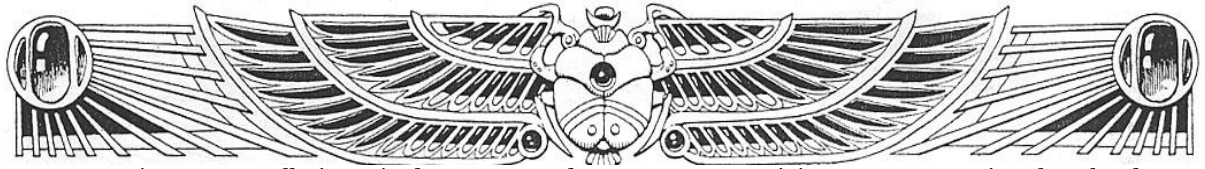
*« A ce stade là je me dois d'intervenir car il semblerait que les obsidiens puissent communiquer par de biens d'autres façons que par la parole seule. Ainsi une discussion entre obsidiens pouvait se révéler pauvre en phrases échangées pour tout spectateur présent mais riche en sentiments et ressentis partagés et cela restait hors de portée de tout non obsidien. Peut-être cela était-il un autre aspect si étrange de ces contemplatifs Donneurs-de-noms. »*

**-Limoriél-**

Domnúr était lui aussi un purificateur et comme seule piste disait-il, il avait reçu « un appel de la terre ». D'un naturel calme et observateur, il n'était pas plus inquiet que cela. Si bien que le lendemain, Domnúr et Kayas firent leurs petites emplettes afin de préparer un voyage dans l'arrière-pays. Ils négocièrent une cabine sur un bateau (au grand désarroi de Kayas !) t'skrang afin de descendre le long de la rivière Tylon. Au bout de deux jours Domnúr annonça qu'ils devaient s'arrêter. Ils quittèrent le navire à bord d'un canoë (Kayas avait littéralement un teint de cendre !) afin de s'enfoncer dans la mangrove environnante. Notre ami Kayas n'était pas des plus tranquille...







Après une nouvelle journée de rame, nos deux comparses arrivèrent sur une petite plage bordant un village ou plutôt un campement de chercheurs d'or, de négociants et de commerçants. Le chef du campement un nain du nom de Darron était très inquiet car quatre compagnons (un elfe et trois nains) étaient partis il y a de cela trois jours au village voisin de *Lang* avec une cargaison de coquillages et de teintures et un paiement en pièces d'argent. Malheureusement, il n'avait plus aucune nouvelle. Il souhaitait donc engager nos deux obsidiens afin qu'ils déterminent le fin mot de l'histoire. Ils acceptèrent la mission mais refusèrent l'argent.

Dès le lendemain, nos amis partirent à l'aube à travers un marécage fort peu hospitalier. Après seulement une heure de marche, ils découvrirent dans les hautes herbes, le corps d'un elfe mort avec comme des traces de brûlures extrêmes. En fouillant la zone, ils tombèrent sur les corps des trois nains eux aussi brûlés. Ils trouvèrent tout leur équipement ainsi qu'un petit coffre en bois fermé par une solide serrure métallique. Après quelques gestes maladroits, la serrure sauta : cinq cent pièces d'argent s'offraient à eux. Ils refermèrent le coffre et le mirent en sécurité. Désormais sur leur garde ils reprirent leur progression. A peine un quart d'heure plus tard, leur route fut barrée de nouveau par plusieurs cadavres. Décidément ce voyage était bien mortifère. Ces corps-là présentaient eux aussi des traces évidentes de brûlures profondes. Soudain, surgirent des herbes, trois monstrueux lézards aux yeux lumineux : des lézards tonnerre et ils avaient apparemment faim ! Ils chargèrent directement nos deux obsidiens pris au dépourvu. Le combat fut violent et il fallut jouer entre morsure et éclairs éblouissants. Domnúr réussit à venir à bout de deux lézards alors que Kayas parvint à se défaire du sien, ouf ! Le danger éradiqué, ils purent examiner les corps. Seul objet de valeur trouvé fut une dague de pierre magnifiquement ouvragée, un artefact obsidien à n'en pas douter...

Le reste de la journée se passa sans autre émotion forte lorsque notre duo finit par déboucher dans une petite clairière parsemée de huttes en bois. Ils étaient donc arrivés à *Lang*. Le village semblait désert, comme abandonné, des huttes étaient éventrées et d'autres partiellement brûlées. Nos amis continuèrent leur progression sur leur garde et décidèrent de se séparer afin de couvrir d'avantage de superficie. Soudain Kayas aperçut comme des ombres qui se mouvaient à la limite de son champ de vision. Il resserra l'emprise sur sa lance de pierre et redoubla de vigilance. Il chercha son acolyte du regard mais rien, ce dernier était parti en éclaireur. Il ne devrait compter que sur lui-même. Qu'à cela ne tienne, il reprit son avancée puis il découvrit sept nouveaux cadavres : cinq villageois (deux nains et trois humains) ainsi que deux obsidiens !? Ces derniers semblaient plutôt être issus d'une communauté tribale, étrange ! Tous les cadavres remontaient à une semaine environ. Kayas releva la tête à la recherche de Domnúr et il vit une petite colonne de fumée s'élever au centre du village. Il décida de pousser plus avant ses recherches afin d'en découvrir l'origine.

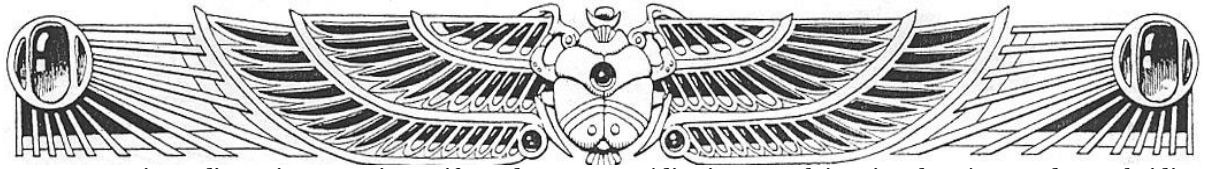
Après quelques mètres de progression, un raclement tout proche le fit se retourner ; trop tard des cadavéreux lui tombèrent dessus ! Notre ami se battit avec vigueur contre les villageois morts qu'il venait de trouver précédemment ainsi que, chose plus grave, les deux obsidiens ! Le combat s'annonçait ardu. Il opéra une retraite stratégique vers le centre du village et appela Domnúr. Alors que Kayas encaissait coup sur coup et ployait sous le nombre Domnúr apparut. Le combat se rééquilibra d'un coup si bien que les cinq cadavéreux des villageois furent vite mis hors d'état de nuire. S'ensuivit donc un combat obsidiens contre obsidiens ! Violent et sans pitié aucune. Ils échangèrent coup pour coup et une détermination inquiétante pouvait se lire sur le visage de Domnúr. Ce dernier renforça alors ses membres, à l'aide de la magie du purificateur, et porta des coups d'une puissance dévastatrice ce qui mit fin à l'existence de son adversaire. Puis il vint prêter main forte à Kayas pour finir de se débarrasser du sien. Ce combat fratricide laissa un goût amer dans la bouche de notre duo...

Une fois leurs esprits retrouvés, nos deux obsidiens allèrent inspecter la colonne de fumée au centre du village. Cette dernière émanait d'une vaste habitation de pierre partiellement effondrée. Après en avoir déblayé l'entrée ils purent accéder à l'intérieur. Tout était sens dessus dessous et à leur grande surprise ils découvrirent au sous-sol, les survivants du village reclus dans une pièce sombre. Ils étaient apeurés à la vue des deux obsidiens. La colonne de fumée émanait en fait d'un coin de la pièce réservé à la cuisine afin de pouvoir nourrir tout le monde, cela faisait pitié à voir... C'est alors qu'un villageois arriva et annonça qu'il avait vu nos deux amis se débarrasser des cadavéreux. La tension diminua alors et le reste de la population voulut bien accueillir les deux obsidiens...

Ils apprirent de Jorra, la naine chef du village, qu'ils avaient été attaqués il y a une semaine de cela par des obsidiens sanguinaires. Elle pensait que nos deux amis étaient là, car engagés par Darron suite à l'arrivée de Linna, Rinna et Kor au campement afin de demander secours. Ils leur apprirent donc la triste nouvelle concernant leurs amis et leur destin funeste avec les lézards tonnerre. Domnúr avait compris l'appel qui l'avait conduit sur ces terres. La fraternité se situait à une heure de marche plus à l'est. Nos deux amis se restaurèrent et prirent un repos fort mérité.

Le lendemain, ils partirent vers la roche-de-vie. Sur place, Domnúr constata ce qu'il craignait : la roche-de-vie avait été corrompue ! Après s'être débarrassé d'un comité d'accueil fortement résistant, Domnúr demanda à notre ami Kayas s'il voulait bien lui prêter main forte pour purifier la roche-de-vie. Ce dernier accepta et contre quelques gouttes de son sang et un rituel long et éprouvant Domnúr parvint à éradiquer toute trace de souillure de la roche-de-vie. Par la suite, Domnúr annonça à Kayas qu'il venait de passer son épreuve et qu'il l'acceptait comme élève, sachant par avance la quête qui avait poussé notre ami à quitter le domaine de Clair-Val. S'ensuivirent





quatre semaines d'entraînement intensif et de pause méditative en pleine jungle où nos deux obsidiens partagèrent le rituel du « partage de l'eau » ainsi que la « rêverie solitaire ».

A l'issue de toute cette aventure, la région avait été pacifiée et la souillure éradiquée, Kayas avait trouvé un maître et avait atteint avec succès le quatrième cercle de sa discipline, il était temps pour lui de retrouver ses compagnons au domaine et de leur raconter toutes ces péripétie, Limoriél serait assurément content d'avoir une nouvelle aventure à coucher sur papier...

*« Je ne pouvais pas lui donner tort.... »*

**-Limoriél-**

A suivre dans « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 4 »...

