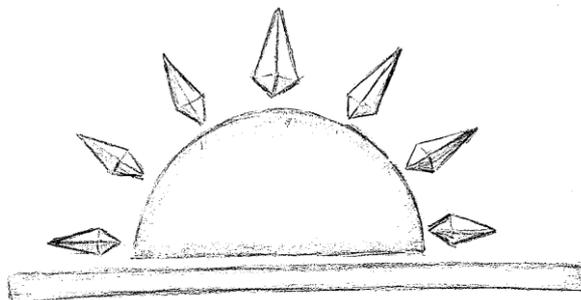


LES MEMOIRES DE LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Volume 4
(1510 TH à 1511 TH)

« Bienvenue à Throal ! »



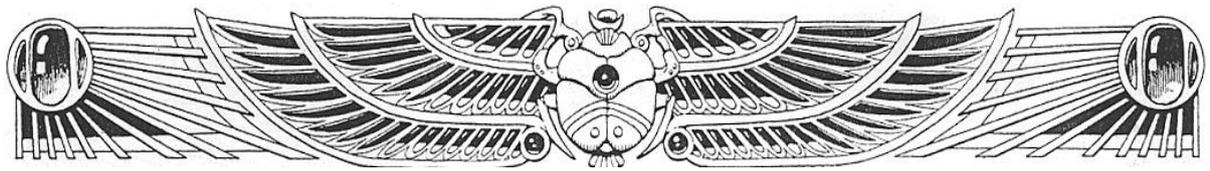
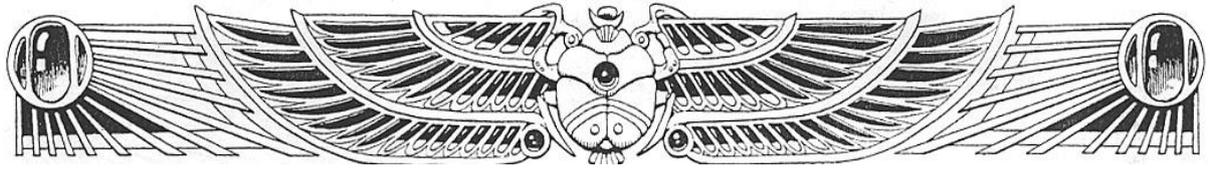


Table des Matières

Table des Matières	2
Avant-propos	3
Aventure N°53 : Rivière Pâle	4
Aventure N°54 : Intrigues à Throal, les effluves viciées de Vestrial	6
Aventure N°55 : Sale Piège !	9
Aventure N°56 : Ténèbres !	12
Aventure N°57 : L'Erudit disparu	13
Aventure N°58 : Désirs Brulants	18
Aventure N°59 : Tournoi à Throal	22





Avant-propos

Chers lecteurs,

Vous tenez le quatrième volume des Mémoires de la Compagnie de l'Aube entre vos mains. Cela fait deux mois maintenant que nous sommes arrivés au royaume de Throal. Les membres de la Compagnie de l'Aube ont renouvelé leurs vœux de fidélité et d'entraide mutuelle avec le roi Valurus III. Il semblerait que nos amis aient encore à faire ici et je suppose que dans un souci de respect de leurs engagements, ils n'aient encore quelques menus services à rendre aux officiels du royaume...

De mon côté, assez égoïstement, je dois bien l'admettre, je profitais de l'occasion pour étancher ma soif de connaissance à la Grande Bibliothèque de Throal. Quel lieu mythique mes amis ! Assurément à la hauteur de toutes les rumeurs que j'avais pu entendre à son sujet à travers toutes les terres de Barsaive, et aussi de mes espérances ! Ainsi donc entre lecture acharnée et recherches personnelles, j'ai tout de même pris le temps de compiler ce nouveau volume qui s'est rempli à un rythme effréné, le rythme auquel vivent nos compagnons qui ne semblent jamais rassasiés d'aventures.

En parallèle, je puis désormais vous l'avouer, je nourrissais l'ambition depuis longtemps, de compiler tous les premiers volumes des Mémoires de la Compagnie de l'Aube en un seul recueil plus volumineux et augmenté de nombreux documents et autres notes personnelles que m'avaient fourni nos aventuriers...ce serait « Le Journal de Bord de la Compagnie de l'Aube » ! Mon but était de le déposer à la grande bibliothèque de Throal avant notre départ pour Clair-Val et je m'y employais chaque jour...

Vous trouverez donc dans ce nouveau chapitre :

- la découverte de tribus ancestrales et méconnues de t'skrangs peau-pâle des profondeurs,
- un interlude sportif qui fut une vraie révélation pour nos amis,
- des sombres intrigues de cour,
- l'arrivée d'un nouveau compagnon (encore un obsidien me direz-vous !),
- la résolution d'affaires politiques des plus sensibles avec la révélation de la présence d'êtres pernicioeux, encore tapis dans les profondeurs obscures et reculées du royaume,
- et enfin, le grand moment fort de ce début d'année 1511TH avec le grand tournoi d'adepte !

Bref, je suis donc très heureux de vous présenter ici, le trépidant quatrième chapitre 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, Gravlax, 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^{ème} cercle.
- Esdu'ril : adepte archer Elfe du 5^{ème} cercle.
- Folk Otg'Horim : adepte maître d'armes Nain du 5^{ème} cercle.
- Gravlax : adepte élémentaliste obsidien du 4^{ème} cercle.
- Hugul Gross'baf dit « Haaszmutt » : adepte écumeur du ciel Troll du 5^{ème} cercle.
- Kayas : adepte purificateur obsidien du 4^{ème} cercle.
- Kazim-Al-Kalif : adepte sorcier Jubrucq-humain du 5^{ème} cercle.
- Samaël Morden : adepte maître des animaux Humain du 6^{ème} cercle.

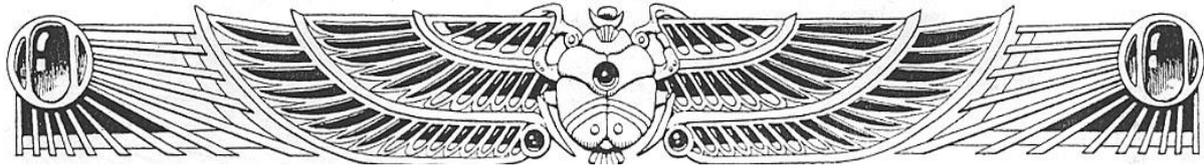
Ces mémoires ont été co-rédigées par Arg Ganeth, Esdu'ril, Folk Otg'Horim, Gravlax, Hugul Gross'baf, Kazim-Al-Kalif, Samaël Morden et Limoriél « Plume-Blanche ».

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 » et des « Carnets d'Hugul » et du « Journal de bord de la Compagnie de l'Aube ».

Ces mémoires ont été relues par Esdu'ril.

Limoriél, 30^{ème} jour de Veltom 1511TH.





Aventure N°53 : Rivière Pâle

Doddul, 1510TH

Par Hugul.

"Vous ne souhaitez vraiment pas que je fasse venir un apothicaire ?

-Ecris !

-Ces plaies m'ont l'air vraiment inquiétantes et vos bandages de fortune sont en train de...

-Ecris je te dis !!

-Bien... comm... comme vous le désirez...

-Faut s'dépêcher avant qu'j'oublie la moitié de c'qui s'est passé.

-Mais de... qu'est ce qui s'est passé ? quoi ?, enfin je ne comprends pas bien...

-Faut que je m'éclaircisse un peu les idées. Où qu'ça a commencé déjà, ah oui..."

Dernière semaine de l'année, facile de s'en souvenir. Oh pour ça, y aura bien un Samaël pour dire que c'est parce qu'y a telle bestiole qui mue ou tel arbre qui paume ses feuilles. Moi je m'en rappelle, parce que c'est là où on a fait poser une belle boiserie sur la vedette. Je voulais y mettre des crânes, des éclairs mais les têtes bien pensantes ont décidé qu'il valait mieux y mettre le symbole de Throal...pour ce qu'ça m'coûte ! Karl, mon fidèle second attendait sur le pont ; la belle brochette de planqués était déjà à bord - j'entends par là, le scribouillard, le flûtiste, les chefs de village et le forgeron. Esdu'ril avait déjà pris place à bord, et Samaël arrachait les mages à leur satanés livres. On a laissé Kayas et Folk au domaine : on a des remparts pourris à ce que j'ai compris. "Faut ramener de la pierre et de la bonne !" avait lancé le nain lors du dernier conseil en se frottant le ventre. J'espère juste qu'il ne pensait pas à Kayas en disant cela...

"Vous n'avez pas expliqué pourquoi ?

-Pourquoi quoi ?

-Pourquoi vous et vos compagnons montiez sur le navire.

... je vais y venir..."

Quelques jours avant, on avait reçu un bout de papelerd comme seuls les rois peuvent en envoyer. Et d'ailleurs, il provenait de « Valérius ». Un beau papier, un beau sceau, un messenger tout maigrichon... Il nous invitait à Throal pour renouveler nos vœux d'alliance. C'était l'occasion de refaire un tour dans le Grand Bazar. On pouvait pas rappliquer les mains vides et il a fallu un peu taper du poing sur la table pour ne pas ramener à « Valérius » un énième marteau serti et rehaussé de pierres précieuses. Heureusement que ce foutu archer eu l'idée de proposer de remettre les clefs du Château sinon on y était encore. Bref, brise nord nord-est, des courants frais mais ascendants, une p'tite promenade de santé pour accoster à Grand-Foire deux jours plus tard.

Bon, croyez-moi, les mottes d'écumeurs c'était pas ce qu'y avait de plus disciplinées, mais les souterrains de Throal, c'étaient encore autre chose ! Y avait tellement de couleurs de devantures, de tenues bigarrées que j'en avais les yeux qui pleuraient. Une odeur à la fois putride et capiteuse... j'en avais perdu le goût de ce que j'mangeais. Heureusement que Nathor connaissait un peu l'coin - ouais on peut vraiment lui dire merci sur ce coup-là. Malgré notre guide, je vis Kazim et Arg Ganeth solidement accrochés à leur bourse. Mmmouais, z'ont pt'être pas tort. Doit y avoir du tire-laine à tour de bras par ici... Bon, on a suivi Nathor pour qu'il nous montre la piaule. Franchement ? Belle piaule. Puis on toqua à la porte, Nathor alla ouvrir... et ce fut là que les ennus commencèrent...

"Ah, ça va peut-être enfin devenir intéressant... je plaisantais... pour sûr..."

Voyez-vous pas que l'demi-homme que nous avait envoyé le roi pour nous dire que tout le tralala aurait une semaine de retard était le cousin de Nathor : Dèn... Dene...,... « Deunerone » disons. Ces joyeuses retrouvailles furent écourtées par un attroupement à l'extérieur de fermiers mécontents, pour des histoires de choux et de carottes dont tout le monde se contrefoutait... à part Esdu'ril et Samaël bien sûr. Les voilà partis à la rencontre des « Olslip » ou un truc du genre, des sortes d'organisations à c'que j'ai compris... Chou blanc, j'ai envie de dire... Allez, fallait pas être chiche, je les amenais faire un tour en ville pour me faire péter la panse et, accessoirement, leur permettre de toper une ou deux rumeurs qui ne manqueraient pas de circuler ça et là.

A part avoir goûté, du steak de thundra (à se damner !) en veux-tu en voilà, au "Thundra Savoureux", et descendu un vin un peu dilué au « Raisin de Vigne", en dehors du joli fessier dodelinant de la serveuse elfe, la soirée se résuma aux histoires soporifiques d'Esdu'ril au sujet de telle ou telle famille. Ce type était incroyable : parce que deux ivrognesses de première évoquaient des soi-disant tremblements de terre à Hustane, il put nous tenir deux heures sur la famille d'une reine qu'on connaît même pas qui construisait ou reconstruisait le quartier... C'était à ne plus savoir ce qui donnait le plus mal à la tête : l'elfe ou la bière ! Alors quand dans la taverne suivante, nos voisins de table ont parlé d'incendies à Oshane, j'étais à deux doigts de mourir ! Enfin, un dernier verre à





"l'Humain Tatoué", l'occasion de se jeter un pichet de pisse d'âne - parce que ça n'aurait pas s'appeler autrement - et d'apprendre les règles d'un truculent jeu appelé le « Hach' Bowl » qu'il allait falloir importer très rapidement au domaine !

Le lendemain matin, on gratta à la porte : Nathor et « Deneurone » étaient sur le pas ; le cousin sollicitait notre aide car les étalages de ses compagnons du Grand Bazar étaient visités trop régulièrement, durant la nuit, à leur goût. Ouais c'est vrai, il en fallut pas plus pour nous titiller. Et là, je ne sus ce qui me donna le plus froid dans le dos : un voleur de sac de patates cachant peut être une secte conspiratrice ou des adorateurs d'Horreur... ou les jubilations d'Arg Ganeth trépignant à l'idée d'éprouver ses nouveaux sortilèges. Brrrrrrr.....

Pour vous passer d'ennuyeux détails, la surveillance du Grand Bazar aurait pu s'apparenter à un beau fiasco si Kazim, éveillé-cette-nuit-là-merci-mille-fois-les-passions, n'avait pas senti la trace magique d'un de ces voleurs. Le flair de Samaël ainsi que ses talents de pisteur faisant le reste, on a donc suivi des traces à trois entées vers une entrée dissimulée menant à un souterrain. On était d'accord, ça flairait le t'skrang à plein nez cette histoire-là ! Sur le chemin, Esdu'r'il évoqua une cité murée pour se protéger du Châtiment, Samaël ouvrait la marche et se mafra* sur tous les cristaux saillants pour bien nous montrer que c'était douloureux et qu'il fallait les éviter, alors que moi-même je me perdais dans une profonde réflexion intérieure : l'espagra grillé, ça a quel goût... ?

« * : *Se mafrer* : verbe troll synonyme de "se viander" ou "en prendre plein la tronche" par manque de chance. »

-Limoriél-

Bref, en arrivant devant une caverne certainement creusée par des géants je me mis à rêver de terribles créatures dont seul le guerrier le plus digne et le plus courageux pourrait prétendre leurs trancher la gorge... en fait, c'était juste un vieux village pourri avec des t'skrangs pas très épais et à la mauvaise mine - « prothozoques » ou j'sais plus quoi diront les mages. Ce qui semblait être leur chef, mais non ça n'en était pas une parce que justement elle allait nous y conduire, vint à nous ; elle s'appela « Kaskrila » et - soit disant - « Lalala », nous attendait... Là, je sentis comme un flottement dans le groupe.

Elle nous amena donc devant une autre t'skrang encore plus blanche et chétive, et surtout plus vieille. Kazim déroula son blabla habituel, ça toucha beaucoup « Lalala » - vous verriez, même après trois pages de récits, on s'y fait pas à ce nom ! J'avais peut être un peu poussé le roupillon à la limite du savoir-vivre, mais grossièrement, ce qui fallait retenir, c'était que l'eau qui avait abondait...beh là, y'en avait beaucoup moins, et ça devenait plus compliqué pour la pêche. C'était parce qu'ils commençaient un peu à crever la dalle qu'y a un ou deux malins qui étaient remontés vers la surface chouraver des poissons et le reste. De son côté, la « Lalala » nous expliqua qu'elle avait envoyé deux expéditions au casse-pipe pour essayer de comprendre pourquoi l'eau ne coulait plus à flot. Bon, des lézards aussi épais qu'un manche de hache usé, fallait p'tet pas non plus s'attendre à des miracles madame « Lalala ». Et donc, comme des vieilles piches* qu'on nous étions, nous sommes tombés dans l'piège classique : « on est des héros, bougez pas, on va vous régler ça en deux sorts et trois baffes vit'fait bien fait ».

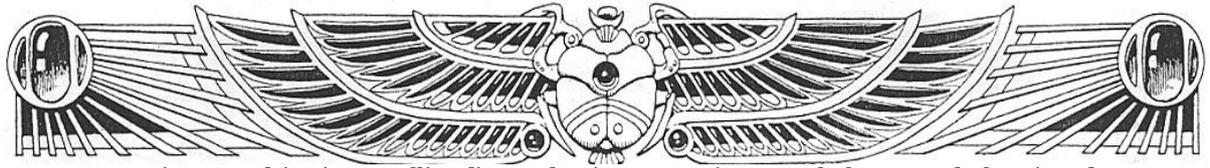
« * : *Une piche* : nom troll péjoratif qualifiant une personne serviable et un peu naïve au cœur chevaleresque. »

-Limoriél-

Après qu'tout l'monde fut tombé en émoi devant une eau que je qualifierais d'assez "aquatique" servi dans un bol « d'or ikalke » - ne vous y fiez pas, cet or-là était beaucoup moins brillant que l'or commun, j'avais envie de dire. « Lalala » nous annonça qu'elle mettrait deux lézards à notre disposition, deux t'skrangs auxquels se rajouta Kraskrila.

Allez hop, enfiler vos casques, accrochez vos potions, direction le lit de la rivière... et là, c'est non seulement long - au moins deux bonnes bougies de Throal - mais en plus, trois jours après je retrouvais encore de ce foutu sable dans mes chausses ! Suivre le lit devenant plutôt épique, on enquilla sur une corniche qui le surplombait d'une bonne vingtaine de mètres, tous encordés les uns aux autres, comme une belle guirlande de saucisses. L'attaque d'espèces de gros rats-loups bien affamés sévissant en meute, présageaient un mal plus redoutable : les mages n'avaient pas le sens de l'équilibre ! C'est comme ça que Kazim et Arg Ganeth se retrouvèrent pendouillant dans le vide. La corde distendue manquait de peu de balayer les trois lézards et d'attirer à son tour Esdu'r'il dans le vide. Devant, je tentais en vain de barrer la route à ces dangereux « ratignoles » avec mon bouclier. Ils battirent en retraite. Alors nous pûmes reprendre notre route. C'est Kazim qui fit stopper l'expédition : sur une corniche cinq mètres plus bas, trois cadavres de lézard pourrissaient. Pour lui éviter une énième humiliation - vous n'connaissez pas les "cubes d'air", Faut voir ce sort échouer au moins une fois dans sa vie, croyez-moi ! - je le saisis et plongeai dans le vide comme seul peuvent le faire les écumeurs. Kazim inspecta les corps et découvrit dans l'un d'eux, un dard de cristal solidement planté. Et là, on leva la tête. Nos compagnons nous alertaient d'un danger : trois raies scorpions attaquèrent. Mais ce n'était pas nous qu'elles avaient pris pour cible. Trop pressé de rejoindre la mêlée, je manquais de nous précipiter dans le vide Kazim et moi. Là-haut, Arg Ganeth et Esdu'r'il repoussaient les assauts des raies scorpions. Lorsque la première fut foudroyée par un sortilège, les deux autres bâtirent en retraite... Elles volèrent juste assez pour prévenir de notre arrivée. On allait reprendre





notre progression quand je vis un collier d'os et de pierres passé autour de la queue de la raie... des gravures trolls... mais d'un autre âge...

Le chemin de corniche redescendit bientôt vers le lit, lit bien maigre qui s'arrêtait devant une cascade pourtant bien abondante d'eau fraîche et claire. Grand mal nous auraient peut être pris de nous y abreuver car bientôt il y apparut un esprit de l'eau. Une grimace bien mauvaise barrait son visage. Cette apparition nous avait fait oublier l'entrée d'un tunnel transverse. Si nous l'avions surveillé, nous aurions certainement évité bien des morts et des blessés. Le tunnel vomit une meute de trolls des cavernes enragés. Bien à l'abri derrière ces guerriers, une espèce de chaman gesticulait. Certainement le troll à abattre. Parmi eux, un maître des animaux à la carrure que j'avais rarement vu parmi les miens. Nos regards se croisèrent, les mâchoires serrées. La furie d'un combat sans pitié me fit oublier la suite...

Lorsque je retrouvai mes esprits, le maître des animaux gisait au sol, le crâne broyé. Autour de moi, mes compagnons guerroyaient vaillamment. Nous n'étions pas tous écumeurs, mais au cours des milles combats qu'on avait pu livrer ensemble, aucun de mes compagnons n'avait jamais fait défaut à la Compagnie. Malheureusement, l'esprit de la cascade fauchait sèchement parmi nos rangs et si personne n'arrêtait le chaman, les Passions allaient bientôt accueillir de nouvelles âmes. La dernière image qu'il me restait en mémoire était celle d'avoir bondi sur le chaman et de sentir une sensation même pas désagréable...un brin frais... une lance de glace ou quelque chose dans c'goût là planté dans les tripes... la sensation d'avoir été tanné comme du cuir contre de la pierre plate, des vomissements d'eau, beaucoup d'eau...

La suite, ce sont mes compagnons qui me l'ont contée après m'avoir remonté sur un radeau de fortune. Chacun avait tenu son poste mettant en déroute son vis-à-vis ; c'était un des lézards qui asséna le coup ultime au chaman. Sa mort signifiait aussi la destruction des charmes qui retenaient l'eau de la cascade. Alors morts et vivants furent balayés par une vague d'une force inouïe. Samaël et les lézards, plus à l'aise que quiconque dans l'eau, entreprirent de rejoindre une paillasse de bois qui flottait. A tour de rôle, ils y remontèrent Esdu'ril, Kazim, Arg Ganeth et moi-même en dernier. Nous reprîmes nos esprits et nous laissâmes dériver dans le tumulte des eaux vers le village des lézards. Quelques instants plus tard, la rivière se fit plus calme et nous commençâmes les uns après les autres à sombrer dans un sommeil salvateur...

Soudain ! Le chaman, maintenant doté de branchies jaillit des eaux pour la dernière fois. Il lança l'un de ses terribles sortilèges et alors qu'il allait faire une dernière victime, Esdu'ril fut prompt à riposter et lui ouvrit le crâne en deux de sa fine lame de cristal.

L'eau restaurée, le radeau revint assez rapidement au village où « Lalala » nous accueillit en sauveurs. Elle accepta que les voleurs soient livrés à la justice de Throal. Esdu'ril lui fit la promesse d'un procès équitable. Et c'est au Grand Bazard que nous attendait une récompense sonnante et trébuchante ; les voleurs arrêtés, « Deneurone » et les marchands nous couvrirent de pièces d'argent. Nous aurions tôt fait de les dépenser mais il fallait d'abord songer à se préparer pour l'entrevue avec le Roi...

"Et c'est comme ça que ça se termine... Et bien, des baratineurs, j'en ai vu.

-Et un bourre-pif ?

-Non, non, bien sûr, je...

-Alors mets-moi une bière que j'ai la langue qui colle. Et rappelle moi à quelle heure elle commence son service la p'tite serveuse elfe..."

-Histoires ubuesques d'un troll certainement en quête d'une tournée gratuite, recueilli par un commis au « Raisin de Vigne", royaume de Throal, quartier des Wedshell, le 26^{ème} jour de Doddul 1510TH.

Aventure N°54 : Intrigues à Throal, les effluves viciées de Vestrial

Doddul, 1510TH

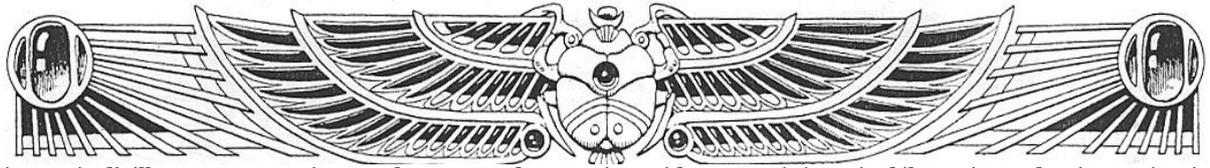
Par Folk.

Ce récit débuta lorsque je rejoignis mes compagnons à Throal après avoir effectué et engagé moult travaux de rénovation au château...

LE SERMENT D'ALLEGENCE

Après avoir rejoint les autres membres de la Compagnie de l'Aube, nous partîmes, menés par Nathor, renouveler nos liens d'allégeance avec le royaume de Throal en la personne de son Roi Valurus III. Kayas ne nous avait pas encore rejoints. Je ne vous conterai pas quelle fut mon admiration quand, après avoir traversé la cité administrative, nous passâmes les portes d'argent, puis les portes d'or et enfin la salle de cérémonies royale. Haaa !!! Que d'architectures et constructions fabuleuses, que de travaux de maîtres, que de tapisseries commémorant les rois et les héros de jadis. J'admiraï aussi les armures et armes mythiques de notre histoire où





je notais d'ailleurs, que certains emplacements demeuraient vides... La cérémonie débuta, je garderai en mémoire l'éclatante prestance de notre Roi Valurus III quand il siégea sur son trône, illuminant toute la salle de son auguste présence. Ambassadeurs et représentants se succédèrent à leurs devoirs, offrant leurs cadeaux et échangeant des mots avec le Roi. Enfin vint notre tour. Accueillis par le Roi nous renouvelâmes notre serment pour notre domaine de Clair-Val et lui offrîmes la clef de notre château en cadeau.

Suite à la cérémonie nous prîmes des collations avec les gens de « la haute », nous fûmes même abordés par Dame Véroxa, grand-mère du prince Neden et mère de la Reine. Puis nous nous fondîmes au milieu des gens. La chose fut plus aisée pour certains. Je me rappelle de ce pauvre Hugul qui, en désespoir de cause s'était rué sur le buffet et son bar. Pendant ce temps j'abordais Tholon, nous parlâmes de divers sujets dont les absences de certaines armes et armures parmi les ornements. Tholon me conta en particulier l'histoire des cinq épées et boucliers de l'armement de Byrnicus. C'était une légende du temps d'avant la création du royaume qui opposait les deux tribus des Mishwals et des Huaris. L'absence des épées et des boucliers de Byrnicus me semble encore passionnante aujourd'hui, il faudra qu'un jour la Compagnie de l'Aube se penche sur cette absence mais ce n'était pas ici à l'ordre du jour. Nous étions donc tous occupés à nous mêler à la haute société quand la voie de Séléna de la famille Ueraven lança des « le Roi ne fait rien, ni pour ceci, ni pour cela..., etc... » ouvrant la voie de la contestation à l'encontre de la famille régnante. Cette famille était depuis toujours en confrontation avec la famille du Roi pour la succession au Trône, toujours occupée à mettre en doute la position de ce dernier. Le Roi mit fin aux contestations grâce à sa suprématie sur les autres familles mais aux vues des protestations énoncées, nous comprîmes rapidement que les tensions étaient nombreuses à la cours et que nombres de factions s'affrontaient pour déstabiliser ou soutenir le pouvoir en place.

Le lendemain, Nathor vint nous chercher, mandaté par le Roi. Devant les portes avait lieu une manifestation anti-Therans. Quand nous entrâmes dans la salle des audiences, la naine Foellerian, général suprême du Bras de Throal, mettait le Roi en garde contre la menace therane. Une fois de plus la position du roi était mise en défaut, le Roi mit fin à la conversation de par son autorité et fit vider la pièce pour nous recevoir. Que de tensions encore au sein de la cour. Il commença par aborder notre aventure, Charcoalgrin et ses impardonnables (voir aventure N°42 : Tous pour Un !), nous mettant en garde puis il parla de notre redécouverte de la Fontaine-Oracle (voir aventure N°48 : Le Tombeau de Runvir) et nous félicitait lorsqu'un messenger rentra en trombe pour annoncer que l'équipe royale de Hach'ball, les Royals Valorous, avait été droguée. Elle ne pourrait pas jouer les matchs du tournoi de fin de saison. Sentant là un sabotage, le Roi demanda à la Compagnie de jouer la demi-finale pour lui sous les couleurs des Royals Valorous. Ces derniers seraient opposés aux Darks Sickers de la famille Pavas en demi-finale. Le Hach'ball était la version moderne du Hach'var. Il usa de son droit pour que fut autorisée une équipe mixte en Donneurs-de-noms et pas seulement naine comme le voulait la tradition. Nous eûmes un jour d'entraînement pour cela. Ce fut instructif et rafraîchissant de nous organiser à différents postes en fonction des compétences et des spécialités de chacun.

Finalement nous avons tous une place. Je crois qu'Hugul n'avait jamais porté d'habits aussi propres et neufs !

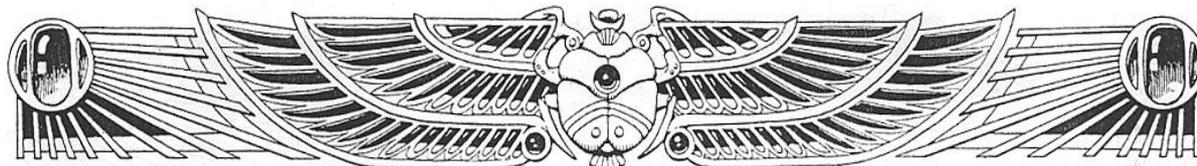
LA DEMI-FINALE

La demi-finale démarra en trombe, trois rounds après le coup d'envoi, Esdu'ril fit une échappée mais sa course fut glissante sous la raquette et il ne conclut pas. Le tour suivant, Samaël et Hulgul mirent à terre un ailier, je sonnai un trois-quarts pendant qu'Arg Ganeth blitzait pour rejoindre Kazim, en forme ce jour-là, à qui il transmit la pelote. Ce dernier fit une belle passe à Esdu'ril qui clôtura l'action en marquant ! Le sixième round m'avait marqué par les sarcasmes que je subis de la part de Graandin Sampeur, maître d'arme de talent, lui aussi. Esdu'ril avait tenté de récupérer la pelote sans succès, Kazim l'avait attrapée pour la transmettre à Arg Ganeth mais ce dernier avait chuté sous la raquette où finalement Samaël avait à son tour ramassé la pelote pour échouer à marquer.

La deuxième mi-temps fut très disputée. A tel point qu'à l'avant dernier tour quand Hugul, Esdu'ril et moi-même bloquâmes la défense, que Samaël transmit la pelote à Kazim et qu'il partit du milieu du terrain, la foule qui hurlait des encouragements et chantait la célèbre « Voie du stade » se tut sous la tension. Kazim qui, comme je disais auparavant était en grande forme, entama un sprint mémorable pour marquer, et marqua ! Mettant le score à deux à zéro. Je me permis alors de glisser à l'oreille de Graandin Sampeur un petit : « l'expérience paie bien mais l'esprit d'équipe et la persévérance aident à marquer », ce qui me permis de profiter pleinement du dernier tour, tout en recevant fermement le coup d'envoi des Dark Sickers pour le dernier round. L'équipe allait disputer la finale !!!

Kayas nous rejoignit grâce au miroir ce soir-là. Il était maintenant notre fidèle frère d'arme et compagnon d'aventure depuis qu'il avait tissé à l'architrave du groupe. Il fut intégré dans l'équipe en tant que « pilier » selon les fans.





LA FINALE

Nous fûmes invités à Tirtaga, dit « La-Cité-des-Vacances » pour fêter le réveillon quand serait passée la finale. Cette dernière se joua contre les Crown Breakers de la maison Ueraven. L'ennemi ancestral de la maison du Roi. Une finale autant sportive que politique. Pour nous aider dans la partie le prince Neden se joignit à nous en tant que remplaçant. Que d'honneur pour notre Compagnie ! Je me rappelle que le match fut difficile, au second tour nous prîmes un panier de la part des Crown Breakers. Malheureusement la mémoire me fit défaut car je fus mis KO par l'ogre un certain nombre de fois au cours de la partie. Je vais tenter de vous relater ce que m'apprirent par la suite des fans de l'équipe des Royals Valorous sur nos actions...

A la première mi-temps nous bottions :

« ...percée des Royals Valorous, Folk réussit un blocage, Samaël réalisa un Blitz magistral, on aurait dit qu'il avait des griffes même ! Arg Ganeth fit une passe à Esdu'ril qui marqua et ramena le score à un-un ».

-Tuumfé Gollry, Apprenti Menestrel-

« ...c'était la foire d'empoigne, l'ogre restait immobile mais ses compagnons des Crown Breakers mirent Folk KO avec une vilaine cravate, sonnèrent Kazim avec une baffe et se rapprochèrent de la raquette. Mais Arg Ganeth libéra d'un coup de savate Samaël afin qu'il prête main-forte à Esdu'ril pendant qu'il blitzait le Crown qui avait la pelote. Samaël récupérera la balle mais fut mis au tapis par le croche-patte d'un blitzeur. Hugul fit un blitz digne du champion Tartagueuil pendant que Kayas sonnait l'Ogre d'un gros coup de boule ... Arg Ganeth fit un geste que nous apprécions toujours de voir depuis les gradins ... il essuya ses semelles sur un Crown!!! Je l'aime bien pour un elfe, il a du style ».

-Adolescents relatant les actions du match-

A la seconde mi-temps, nous recevions :

« ...les Royals Valorous qu'y z'ont enfoncés le centre tout entier. Mais l'elfe d'bois !!! Qu'on lui a jeté un sort !!! J'vous le dis-moi !!! J'ai vu la main qui l'toucha ... eeeeet ...au pied la p'lote qu'y bougea pô !!! »

-Os'Svaa, Mineur-

« ...la mêlée eut lieu sur l'aile droite me semblait-il, Esdu'ril l'elfe fit une passe qui fut prestement interceptée mais l'intervention agile de Kazim l'humain permit de reprendre la pelote et de recommencer une progression hardie vers la raquette de tir »

-Pétan Flammey, Noble à la cours-

« ...nettoyage ferme de l'aile emmêlée par le peloton, esquive et échappée rapide de l'ailier Kazim l'humain, crochet, finalisation et transformation par panier. Un jeu rapide et efficace, des engagements nets et précis, des frappes chirurgicales. Bref des stratégies de jeu comme j'aime les voir menées pour des actions abouties ».

-Aug'Ardavou, Officier dans les Gardes Royaux-

« Hugul, troll, blitz. Kayas, obsidien, bloque, Folk, nain, KO hors-jeu. Samaël, humain, va au contact. Arg Ganeth, elfe, récupération, passe à Kazim, humain. Kazim, humain, transmission à Esdu'ril, elfe, échoué »

-Poz-T-Ila, Référenceur Comptable au grand bazar-

« ...ils ont tenté de récupérer la balle, sans succès et en plus ils se sont fait malmener ! »

-Anonyme-

« ...Kazim rata alors son esquive, Esdu'ril manqua aussi son action, la pelote traversa le terrain, Arg Ganeth la récupéra et fit une passe de nouveau à Esdu'ril pour jouer la carte de la sécurité. C'était bien joué, ils gagnèrent ainsi le match et par la même, la Finale. Les Royals Valorous restèrent champion pour la troisième année consécutive. C'était un beau match mais quelle humiliation pour les Crown Breakers de perdre face à une équipe
« non officielle » et de plus mixte ... »

-Geress Trenquil, colporteur et commerçant ambulant-

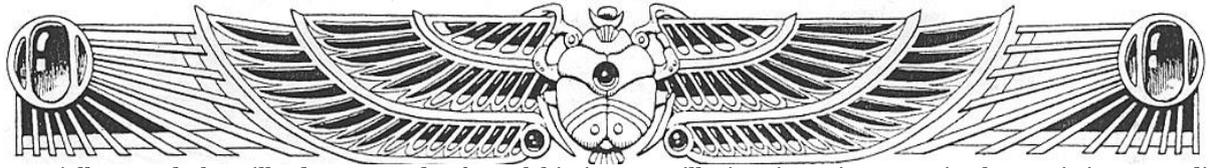
Ainsi donc nous avons obtenu une victoire pour les Royals Valorous face aux Crown Breakers avec un score de deux à un.

LE SOIR DU REVEILLON

Après le match, nous partîmes nous reposer. On nous accompagna à l'auditorium de Tirtaga en début de soirée. Mes souvenirs étaient toujours confus voilà ce dont je me souviens...

Nous nous mêlâmes mêlé aux gens, je croisais de vieux amis qui faisaient partie de la garde royale. Nous levions des verres et parlions du bon vieux temps quand le ton monta entre eux. Je ne sais si c'était moi ou si il y





eut réellement du brouillard au cours des feux alchimiques ou illusionnistes, je ne savais plus, mais je me perdis dans le chaos qui prenait place autour de moi, de tous côtés. Quand je rejoignis mes compagnons, au milieu des cris et de gens courants partout, je vis alors l'Horreur, pleine de plaies qui semait la panique. Quelle misère, à ce moment-là de se rappeler que lors des rassemblements de la « haute » toute arme était interdite. Je me rappelai aussi du nom que cette horreur faisait suinter dans les airs et que nous ne comprenions pas : « Apulian Coriatus !!! ». Dans la panique générale, nous prîmes la fuite avec l'ensemble de la foule apeurée...

Le lendemain nous apprîmes que quatre Donneurs-de-noms avaient été mutilés et tués sous le lieu d'apparition de l'Horreur au cours du spectacle. Ce dont je me souvenais clairement, c'étaient les jours suivants, quand les Olzims se jetèrent la pierre dans des joutes politiques, visant toujours à déstabiliser ou à soutenir la famille royale. Une chose était sûre, on parlait ouvertement de complots. Je ne pouvais pas dire que la vie de la cour et la politique me séduisirent plus que l'aventure pour le coup. Ce n'était que sourires et mensonges quand l'aventure, elle, restait réelle.

Mes compagnons auront peut-être d'autres versions de cette soirée gâchée par une Horreur...

« Si je puis me permettre, cher Folk, je pense être capable d'apporter nombre de précisions quant à toute cette affaire. En fait l'enquête qui s'ensuivit montra que des questeurs de Raggok (passion de la vengeance) avaient été arrêtés. Leur chef par contre courait toujours dans la nature. Ils avaient procédé à un sacrifice rituel afin d'attirer un Augure de la passion Raggok (et non pas une horreur) afin de tuer Apulian Coriatus, l'ambassadeur theran détaché à Throal, évidemment présent à la soirée. Heureusement, un groupe de valeureux aventuriers, également présents à cette soirée mondaine, avait réussi à renvoyer la créature d'où elle était venue. Nul doute que si l'augure avait mené à bien sa mission, un conflit politique d'ampleur aurait inévitablement éclaté entre le Royaume de Throal et l'Empire Theran... »

-Limoriél-

Aventure N°55 : Sale Piège !

Doddul, 1510TH

Par Gravlax.

« Même si je hais les cadavéreux plus que tout, crois-moi bien mon ami, il n'y a rien de plus détestable qu'un theran ...si, un theran cadavéreux !!! »

-Vénag, ork libérateur-

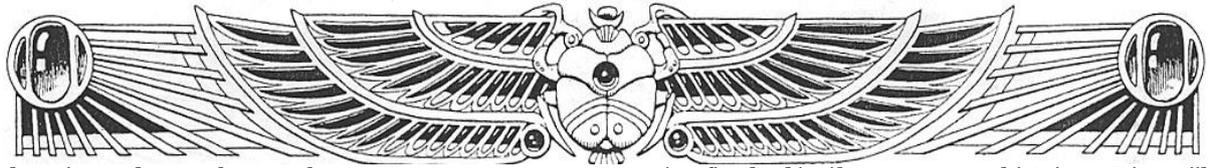
En l'an 1510TH dans les terres de Barsaive, Gravlax était en route vers Grand-Foire, pour rejoindre le royaume nain de Throal. Gravlax était un obsidien et comme ceux de sa race, il était un être patient, curieux et peu discret en société. Son rêve était de devenir le plus grand élémentaliste de tous les temps afin de rétablir l'équilibre de la nature ; il avait fait vœux de nettoyer la terre des horreurs qui l'avaient fait souffrir, et encore aujourd'hui...

Une fois à Throal, il devait retrouver un descendant de la lignée des Otg'Horim, qui l'avait convié par lettre à découvrir son comté. Le long rêve dont sortait Gravlax l'avait ressourcé, mais un peu engourdi, il fallait bien l'admettre. Aussi il accepta de participer à un tournoi d'adeptes qui devait se dérouler en tout début d'année 1511TH, afin de tester ses capacités.

En arrivant à une journée de chevauchée de Grand-Foire, Gravlax s'arrêta à la taverne de « L'Ecorcheur », fort accueillante au demeurant, cette dernière avait visiblement pris des dispositions pour accueillir toutes sortes d'étrangers. Ne se refusant rien après un long voyage, il commanda une bonne pitance, une bière naine (les plus réputées à ce qu'il paraissait) et laissa traîner son regard et ses oreilles alentour. Sur le panneau d'affichage à l'entrée, Gravlax pu lire un avis de recherche au sujet d'un t'skrang pour acte de piraterie (rien d'inhabituel...) et dans la salle commune, les conversations laissaient entendre que la région était, ces temps-ci, mouvementée : des brithans attaquaient des caravanes marchandes et une patrouille naine en provenance de Throal avait semblait-il disparue... Voyant sa bourse presque vide, Gravlax vida sa chope et se mit en quête d'une prime sur le panneau d'affichage de l'entrée, afin de pouvoir regarnir la pauvre et s'offrir pitance et hébergement une fois arrivé à Throal, en attendant ce fameux tournoi...

Quand soudain, une naine entra avec fracas. Elle ne payait pas de mine et se mit à crier de désespoir et supplier qu'on lui vienne en aide. Toute la taverne se tut et se tourna vers l'entrée. Un mur de pierre de deux mètres trente leur cachait la vue et parlait d'une voix rocailleuse « Que vous arrive-t-il ma petite dame ? ». A la vue de Gravlax, beaucoup replongèrent dans leur chopine et oublièrent la naine. Cette dernière, désespérée parla d'une caravane attaquée au sud de Grand-Foire et de suite, une voix surgit du fond de la taverne « Baldred ! pour vous servir gente dame » hurla un guerrier Humain, « je ferai payer à ces brigands l'affront qu'ils vous ont fait ! ». Puis un grincement sonore et strident de chaise fit taire le brouhaha général. Le bruit fut exagérément long, aussi il attira l'attention de tous comme une craie sur un tableau noir. Un ork patibulaire et couturé de cicatrices se leva et proposa ses services. Gravlax déclara que cette cause semblait juste, elle tombait à pic et rejoignait ses objectifs immédiats. Après avoir fait le tour de la question, aidé de quelques chopines, le groupe se dirigea vers le sud pour





deux jours de marche vers la caravane sauvagement attaquée afin de démêler toute cette histoire... Dès qu'ils furent hors de vue de la taverne, un t'skrang les rattrapa et proposa de se joindre à la compagnie. C'était un épéiste du nom d'Aisla qui avait soif d'aventure, mais sa logorrhée incessante leur fit vite regretter de l'avoir accepté !

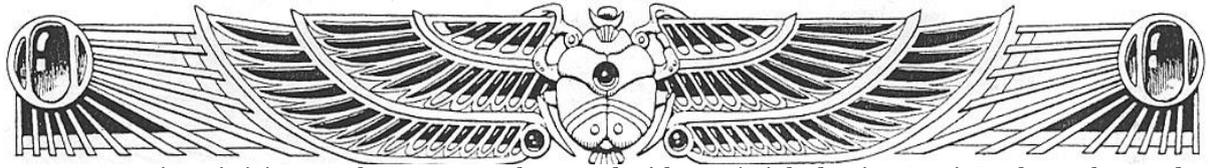
Le voyage se déroula sans encombre. Baldred, l'humain semblait suivre la voie de la chevalerie, une discipline depuis longtemps oubliée, originaire de l'ancien royaume humain de Landis. Vénag l'ork, était un libérateur et sa haine pour les theran lui donna immédiatement la sympathie de Gravlax, ce personnage semblait vivre sa vie à toute vitesse et cette opposition avec le rythme obsidien semblait passionner ce dernier. En découvrant une nuée de rapaces tournoyant dans le ciel, ils s'approchèrent avec circonspection. La caravane, en contrebas d'une éminence, était jonchée de cadavres, des êtres déambulaient dans le charnier. Vénag s'écria « des cadavéreux !!! » une lueur de haine et de plaisir brillait dans ses yeux et d'un seul mouvement, Baldred et lui dégainèrent leurs armes en se ruant vers la caravane. Aisla les suivit un peu à contre cœur, Thieras la naine ne bougea pas. Gravlax s'était arrêté et semblait se concentrer. Lorsque le premier contact se fit, les deux guerriers se jetèrent sur les pourris et Aisla vit alors un bloc de pierre passer à quatre mètres au-dessus du sol assis sur un trône blanchâtre sifflant, et d'une célérité surprenante ! Gravlax était un élémentaliste et donc pliait les éléments à sa volonté, et pour ne pas manquer à sa vocation, il se mit à lancer des traits de feu sur un cadavéreux qui donnait du fil à retordre au t'skrang. Les deux autres semblaient contenir efficacement leurs opposants, mais ces créatures putrides étaient coriaces. D'autres puants entrèrent dans la mêlée, aussi Baldred se retrouva aux prises avec trois adversaires, Harcelés, ils ne tiendraient pas longtemps, mais à sa grande surprise il vit deux d'entre eux s'écraser l'un contre l'autre... D'un rapide coup d'œil, il vit Gravlax lévitant dans une position assise à quelques toises du sol. Comprendant d'où venait l'artifice, il lui adressa un clin d'œil. Baldred finit son adversaire et découpa avec plaisir les deux autres quasi inoffensifs. Vénag avait fait sa part du boulot, mais Aisla semblait mal en point. Gravlax lui administra les premiers soins, il réalisa alors que Thieras la naine avait disparue...

Après avoir cherché la pauvrette, fouillé la caravane et décapité puis enterré les cadavres des caravaniers, les trois compagnons entendirent des cris « Oyez !! Par ici !! J'ai trouvé leur piste !! ». Thieras semblait avoir assuré son rôle de passe-partout. Suivant la fameuse piste, ils découvrirent une entrée cachée derrière des rochers massifs en contrebas de la route... Une galerie se dévoila avec une paroi apparemment travaillée. Des gonds énormes sur les côtés et un semblant de porte rocheuse éclatée sur le sol. Un sceau de garde semblait gravé dessus. Après un petit temps de puzzle, les glyphes dévoilèrent le nom de ce lieu : « Kaër Gweena ». Etrangement, un mur sembla se créer entre Gravlax et ses compagnons, à la fois métallique et élastique. Un cri se fit entendre de l'autre côté. Gravlax se prépara au combat. Un labyrinthe de barbelés chitineux apparaissait devant lui. Il sentit des gouttes lui tomber dessus... Levant la tête, il vit une monstrueuse araignée lui tomber dessus. La bestiole faisait presque sa taille, mais surtout, elle avait des pattes de trois mètres. Une lutte acharnée débuta, et la jehutra goutta délicieusement à la magie de feu. Mais elle était rapide et Gravlax encaissa quelques belles griffures. Heureusement Vénag arriva en soutien, et l'acheva avec le style des têtes qui roulent tout en douchant l'obsidien d'un sang noirâtre. Une fois la bête morte, les murs disparurent. Le groupe ressortit un moment se reposer et panser ses plaies.

De retour dans la grotte, il s'avéra que ce Kaër contenait une ville en ruine, des cadavéreux déambulaient dans les rues et convergeaient vers une caverne secondaire. Dans la ville, un quartier bourgeois se démarquait des autres bâtiments. Aussi le groupe s'orienta vers ce lieu moins propice aux rencontres morbides. Ils découvrirent une bibliothèque, elle aussi en ruine et trouvèrent un livre ayant résisté mieux que les autres aux outrages du temps. Gravlax le prit afin d'en étudier les secrets... Ne trouvant rien d'autre digne d'intérêt, le groupe alla explorer en catimini la caverne (plus tard baptisée « cavernes-aux-trésors »). Là se trouvaient des cadavres à différents stades de putréfaction. Il y avait des cadavres de caravaniers et Gravlax reconnut aussi une patrouille de soldats de Throal. Il fit aussitôt le lien avec celle dont il avait entendu la disparition à la taverne. Dans la caverne se trouvaient aussi des cadavéreux en transe et des marchandises, chariots, tapis de marchands, équipement en tout genre, etc... N'écoutant que leur courage, le groupe ressortit en panique après avoir négligemment signalé leur intrusion aux occupants des lieux !

La fatigue se faisant ressentir, le groupe alla se reposer dans une bâtisse à l'allure fiable à l'écart. Gravlax entreprit de déchiffrer le livre qui se révéla être le journal du Kaër. Il semblait qu'une entité, il y avait fort longtemps, avait tenté de forcer le Kaër et avait été faite prisonnière par le sceau de garde de la porte d'entrée. La présence des cadavéreux dans le coin suggérait à Gravlax que cette entité était sans doute de retour. Avant qu'il ait pu finir ses recherches, un cri alerta tout le groupe, déjà en train de tomber dans les bras de morphée. Un brithan était en train d'attaquer Aisla alors qu'il patrouillait autour de la maison pendant son tour de garde (pourquoi était-il allé dehors cet idiot ?). Tout le monde se précipita au combat, mais la bête était coriace et notre ami t'skrang ne fit pas long feu. Des attaques de brithans avaient été signalées à la taverne, mais l'ours cornu semblait anormalement « cadavérique » et il en imposait à un contre trois. Puis soudain la bête perdit l'équilibre... Comme si ses pattes postérieures restaient collées au sol ? Déséquilibré, il mit une troisième patte à terre pour se rétablir et se surprit à ne plus pouvoir la décoller, elle non plus. Gravlax avait frappé ! Il sut que Baldred n'avait pas tardé lui non plus de son côté puisque la tête de notre ourson putride vola dans les airs, fendue en deux. Aisla ne survécut pas, cette petite crapule avec un avis de recherche sur sa tête n'était en fait qu'une lopette. Bref, on lui rendit hommage, et on lui fit un tertre, le tout après avoir partagé ses biens et réalisé que Thieras avait disparue (cette fois pour de bon !)...





La nuit avait été courte, heureusement le quart du t'skrang était le dernier. Aussi Gravlax replongea dans le manuscrit. Il découvrit enfin un passage sur Morgrath, qui avait créé un sort pour tuer l'entité, tissé dans un coffre, mais apparemment il n'avait pas eu le temps de s'en servir... Ni une ni deux, Gravlax embarqua ses deux compères en signalant l'urgence de trouver ce coffret car ce pourrait bien être la seule arme pouvant les débarrasser de l'entité, si leurs chemins venaient à se croiser. Ils le trouvèrent au quartier bourgeois en fouillant la maison d'un alchimiste. A peine le coffret révélé, une voix spectrale émana du fond de la pièce dans un nuage noirâtre « Vous l'avez enfin trouvé... je le cherchais pour le détruire !!! Maintenant, l'heure de votre mort a sonné !!! ». Gravlax tenta d'activer la boîte, ses deux compagnons firent face à une horreur spectrale, une sorte de panthère difforme qui frappait dans le monde physique avec des griffes de cristal. Sa vitesse était inhumaine et ses déplacements prirent au dépourvu ses proies, que nous étions. Le combat était à sens unique, Vénag essaya de méchantes balafres, Baldred se campa en position défensive sous la pluie de coups. Gravlax faisait des efforts de concentration gigantesques et le coffret cristallin qu'il tenait dans ses mains se mit à luire. Vénag tomba inconscient au sol, Baldred et Gravlax étaient exténués... L'horreur semblait drainer leur vie, inexorablement. Baldred ne tiendrait pas longtemps et Gravlax vit une horde de cadavéreux se diriger vers la maison de l'alchimiste. Le temps pressait ! Gravlax se concentrait de plus en plus, la boîte débordait de l'architrave qu'elle contenait, mais le sortilège ne voulait pas s'activer. Les cadavéreux étaient dans la maison et... des brithans les suivaient ! Alors un coup de griffe fit tomber Baldred, l'horreur se tourna vers Gravlax avec un regard perfide et en léchant ses babines noires, anticipant son prochain carnage...

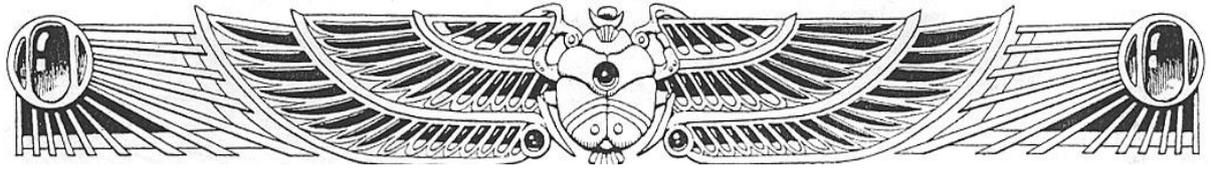
Mais Gravlax venait de percer le secret de la trame et dans un ultime effort « surobsidien » le sort s'activa... Le coffret s'échappa des mains de Gravlax pour léviter devant lui. Il se mit à vibrer et à scintiller. Sa brillance devint intolérable et une lumière en jaillit, fusant vers le plafond. En prenant de la puissance, la lumière se divisa en une myriade de faisceaux secondaires qui filèrent jusqu'au sommet du Kaër, explosant tantôt en flammèches qui plurent sur les cadavéreux, les brûlant comme du papier, tantôt en javelines ignées qui clouaient les brithans au sol les uns après les autres avant de les enflammer, tantôt en magnifiques petits flocons de lumière qui attaquaient les téguments de l'horreur couche après couche les transformant en poussière. Malgré ses hurlements et gesticulations, elle ne pouvait rien faire et fut dissoute jusqu'à ce qu'il n'en resta plus rien. La lumière surnaturelle tournait et virait en ne laissant aucun recoin du Kaër dans l'ombre, jusqu'à ce que tout fut purifié et nettoyé. D'un coup tout s'arrêta et le silence s'imposa de nouveau. Une fois la lumière complètement tarie, le coffret retomba inerte dans les mains de son nouveau maître, éberlué d'avoir réussi in-extremis un tel sortilège. Vénag ne survécut pas à ses blessures. Il était déjà mort quand Gravlax se pencha sur sa dépouille. Baldred, lui, reprit ses esprits après les soins de l'obsidien, et les deux survivants firent une escale dans la caverne-aux-trésors avant de partir. Ils firent un bout de chemin ensemble avant de se séparer. Gravlax ramena son butin à Grand-Foire ainsi qu'un coffret à sortilège fraîchement ajouté à son équipement. Son ami ne tarderait pas à arriver, le concours aurait lieu dans quelques temps...

Epilogue:

En poursuivant son étude du journal du Kaër, Gravlax découvrit que lorsque l'horreur avait attaqué la cité souterraine, elle fut affaiblie mais pas complètement détruite comme se réjouirent prématurément ses habitants. De surcroît, elle fut faite prisonnière du piège contenu dans le sceau de garde du Kaër. Seulement lorsqu'elle arrivait à regagner suffisamment de vitalité, ce qui lui prenait un cycle de soixante-six ans, elle revenait à un état semi physique pour hanter le Kaër et pouvait par son influence redonner vie à ce qui était mort. Ainsi pendant toute la durée du Châtiment, les habitants du Kaër subirent sa malédiction cyclique, jusqu'à ce qu'un certain Morgrath, nécromancien de son état, découvrit le pot aux roses. Il élaborait un puissant sortilège qu'il plaça avec clairvoyance dans un coffret scellé, à l'abri de toutes agressions extérieures, pour se débarrasser définitivement de cette horreur mais cette dernière ne lui en laissa malheureusement pas le temps. Les habitants finirent par succomber un à un et le Kaër sombra dans l'oubli... Bien plus tard, à la fin du Châtiment, le Kaër fut découvert mais passés les premiers pillages, ne révéla aucun intérêt particulier. Sans le savoir, les premiers explorateurs qui révélèrent les ruines du Kaër au grand jour, avaient permis à une entité piégée de longue date, de pouvoir étendre à nouveau son influence à la surface de Barsaive, tout du moins tous les soixante-six ans... Et ce fut à ce moment précis que le groupe était arrivé dans les parages ! Après réflexion, Gravlax réalisa son inexpérience dans bien des domaines. Il était passé à côté d'un certains nombres d'indices et de trésors par ignorance et naïveté. Il n'avait pas forcément fait le rapprochement entre Aisla et le t'skrang recherché à la taverne et était ainsi passé à côté d'une prime juteuse, il ignorait que les Jehutras étaient des créatures pourvues de grilles ventrales de valeurs, à récupérer sur leur dépouilles et décidément, les horreurs étaient des entités si machiavéliques que déchiffrer leurs agissements restait hors de sa portée... Mais dans tout ça, et la naine me direz-vous ? Après mûre réflexion, il sembla à Gravlax que Thieras était une voleuse, son histoire de victime ne tenait pas la route et Gravlax s'aperçut que certains tapis luxueux et autres biens de valeur manquaient à l'appel dans la caverne-aux-trésors, au moment du départ.

Il jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y reprendrait plus...





Aventure N°56 : Ténèbres !

Strassa, 1511TH

Ière partie, par Arg Ganeth

Le présent récit relate le début des investigations qui suivirent les derniers exploits sportifs de notre compagnie. En effet, la cérémonie marquant le passage à la nouvelle année avait été quelque peu compromise par un incident des plus violents, et ce au beau milieu des intrigues de cour qui semblaient particulièrement virulentes en cette période. Ce fut ainsi que nous avons été chargés par Tonliga Uvnimsaya, fonctionnaire de la chancellerie, d'enquêter sur le secteur d'Hustane où les tremblements de terre se produisaient avec une fréquence anormale. Chose inhabituelle, il nous proposa une avance sur honoraires, ce qui ne manqua pas de nous mettre la puce à l'oreille quant aux risques potentiels de cette mission. Malgré les protestations réalistes d'Arg, le groupe prit sur son honneur de refuser cette avance.

Notre commanditaire nous exposa alors les informations en sa possession, qui confirmèrent nos craintes : deux groupes avaient déjà été envoyés pour enquêter sur le phénomène d'Hustane, mais aucun n'était revenu. La deuxième équipe comprenait de plus des adeptes de talent...

Pendant les divers préparatifs de l'expédition, plusieurs incidents vinrent épaissir le mystère qui entourait toute cette affaire : d'abord une certaine Chireget Yidrusn, a priori rattachée au service de la Reine, nous questionna déraisonnablement sur nos objectifs ! Nous prîmes la liberté de l'éconduire poliment. Puis nous fûmes suivis et attaqués par un groupe de nains, que nous repoussâmes sans ménagement, mais dont nous ne tirâmes aucune information valable. Enfin, élément le plus surprenant, Folk nous demanda solennellement d'agir de façon la plus discrète possible, et surtout sans poser aucune question... Voilà le sac de nœuds dans lequel nous nous apprêtions à plonger...

Nous savions que nous œuvrions (a priori) au service du Roi, et que nombreux étaient prêts à utiliser tous les moyens pour le décrédibiliser, en particulier les membres des Grandes Familles Marchandes ayant peu ou prou de légitimité sur le Trône. Il fallait bien avouer que notre récente plongée dans les intrigues de la cour, et les nombreux protagonistes qu'elle impliquait, nécessitait quelques investigations et digestions avant que nous y voyions plus clair. Je pensais à titre personnel que notre ami Folk pourrait nous être d'une grande utilité dans ce domaine, le jour où il daignerait partager son savoir.

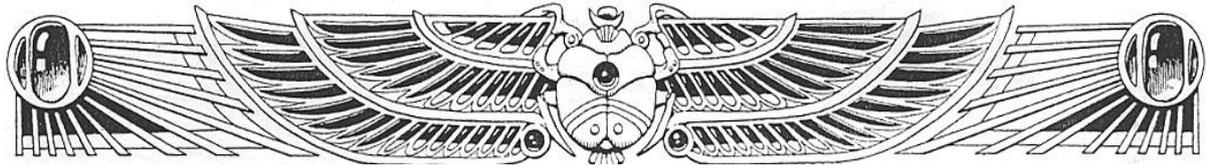
Toujours était-il que ce fut dans l'obscurité, au sens propre comme au figuré, que nous nous engageâmes, dans les sombres souterrains d'Hustane, à la recherche de l'origine des phénomènes sismiques. Nos prudentes investigations nous conduisirent à remarquer la présence d'un autre groupe sur les lieux, que nous choisîmes d'éviter dans un premier temps. Notre exploration nous conduisit à tomber nez-à-nez avec des créatures plus exotiques et dangereuses les unes que les autres, comme des criquets géants ou encore des Broyeurs-de-Pierre (sorte de termite géant). Les combats furent tous victorieux mais pas sans dommage, dommages qui pourraient nous coûter cher pour la suite de notre expédition.

Je laisse ici la parole à mon coéquipier Hugul qui relatera la suite, puisque les repas abondant auxquels je n'ai pu résister la veille de notre départ m'avaient quelque peu indisposés pour la suite de l'aventure.

IIème partie, par Hugul

Nous recroisâmes le groupe d'aventuriers rencontré précédemment : groupe décimé par l'attaque d'une nuée de Broyeurs-de-Pierre. Un elfe avait survécu parmi eux, bien mal en point. Le groupe décida de ne pas l'abandonner mais malgré des soins, sa vie ne tenait qu'à un fil. Plus nous nous enfonçâmes sous la cité et plus les ténèbres se faisaient épaisses. Nous finîmes par débarquer dans une immense caverne où se terrait une horreur à l'apparence d'un croisement entre un crabe et un scarabée géant : Emr'r'ko, Celle-qui-creusait-dans-les-profondeurs. Suspendu à un complexe organique, cette dernière pondait des œufs (et il y en avait partout) desquels émergeaient des criquets, ceux rencontrés plus tôt. En quelques passes d'armes, nous comprîmes que nos lames auraient autant de mal à fendre sa carapace chitineuse que les sorts à transpercer ses défenses mystiques. Sans jeu de mot, la lumière vint d'Esdu'ril qui décocha une première flèche enflammée terriblement efficace; ce qui lui valut de s'attirer les foudres de l'Horreur. Si Kazim avait usé d'attaques enflammées ou lumineuses (car c'était aussi là l'autre point faible de l'Horreur), Folk, Kayas et moi-même, aurions pu éviter de regarder la mort droit dans les yeux. Heureusement, tout le monde survécut au plus terrible combat que la Compagnie de l'Aube n'ait eu à mener à ce jour mais l'Horreur succomba en proférant une malédiction concernant Hustane. Nul doute que Throal n'était pas encore tirée d'affaire...





« A ce stade-là, il me semble que notre bon ami Hugul n'ait oublié de préciser que l'horreur était bien la source des tremblements de terres à répétition. En effet l'horreur avait donné naissance à une légion de créations d'horreur ressemblant à des criquets géant qui creusaient des galeries en tous sens affaiblissant ainsi l'ensemble des fondations de toute la cité d'Hustane. »

-Limoriél-

Ceci se vérifia assez rapidement car de retour à la surface et comme dans les tunnels à l'approche de l'Horreur, la lumière vint à manquer. Nous étions plongés dans une pénombre permanente. Une fois de retour à Throal, enfin, un messager vint à nous pour nous extorquer les informations avec une désinvolture troublante...voire suspecte ! Nous décidâmes de ne rien dire et de porter nous même le résultat de nos investigations à son maître et soit disant employeur. Coup de théâtre ! Folk nous demanda alors de taire nos découvertes pour ne pas fragiliser le pouvoir de Throal en place (c'est-à-dire le Roi lui-même !) et donner ainsi du grain à moudre aux opposants de « Valerius ». Nous ne saurions pas à la solde de qui travaillait Folk mais après une très longue concertation (vraiment longue !) le groupe accepta que les contacts de Folk aient la primeur de nos découvertes. Mais notre rapport serait fait ultérieurement.

La suite nous apprit que notre employeur n'avait diligenté aucun messager ! Quelqu'un donc avait tenté de nous soutirer des informations et plusieurs indices nous laissaient à penser qu'il s'agissait d'un illusionniste. Le résultat de nos investigations pouvant sembler incroyable voire alarmiste à outrance mais l'elfe que nous avions sauvé accrédita notre version.

En guise de conclusion, toute cette affaire nous permit de renforcer notre réputation d'aventuriers expérimentés et de professionnels auprès des instances de Throal. Nous permîmes de trouver et d'éradiquer la source de tous ces tremblements de terre qui affolaient la population même si une malédiction majeure concernant la cité d'Hustane était à déplorer. Le secret à ce sujet avait été étroitement gardé et la situation s'était désormais un petit peu calmée, de plus nous avons réussi à ne livrer aucun élément aux divers contre-pouvoirs qui n'aspiraient qu'à jeter de l'huile sur le feu.

Aventure N°57 : L'Erudit disparu

Strassa, 1511 TH

Par Esdu'ril.

Le 7 de Strassa 1511 TH.

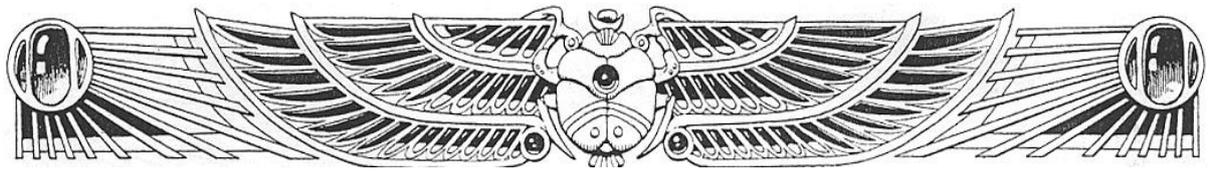
Un repos bien mérité

Les évènements qui venaient de se dérouler avaient laissé de rudes traces sur la Compagnie. Hugul et moi-même souffrions de blessures très sévères et la cité intérieure d'Hustane était frappée par la malédiction de l'Horreur fraîchement abattue. Heureusement, la nouvelle ne sembla pas s'ébruiter, la zone étant encore inhabitée et les travailleurs apparemment discrets.

Nous décidâmes de nous octroyer une journée de repos méritée afin de panser nos plaies. Je laissais ma nouvelle épée (voir aventure N°48 : Le Tombeau de Runvir) aux bons soins de notre armurier et partis courir le Grand Bazar avec l'ami Hugul. Ce dernier dégotta un beau stock de potions de guérison alors que je rachetais des bandages et des compresses ainsi que les matières premières nécessaires à la confection de nouvelles flèches. Nous apprîmes au passage qu'une grande compétition d'adeptes aurait lieu dans une quinzaine de jours, de quoi nous donner du baume au cœur !

Pendant ce temps, Kazim rattrapa son sommeil en retard et Arg refit un tour à la Grande Bibliothèque afin d'y continuer ses études personnelles. Nous nous retrouvâmes tous dans nos appartements en fin de journée quand Samaël, Folk et Kayas, qui avaient également passé la journée au repos, se mirent à luire d'une étrange manière ! Leur peau devint scintillante comme la surface de l'eau et leurs corps fondirent ensuite jusqu'à ne laisser plus aucune trace ! L'instant de stupeur passé, Kazim souligna que c'était probablement un effet secondaire du Miroir (voir aventure N°44 (Interlude) : Voyage à Throal) et qu'il faudrait qu'il se penche plus avant sur cet aspect fort intéressant. Dubitatif, je regagnai ma chambre et m'attelai à la confection de mes nouvelles flèches, elles porteraient dorénavant un éclair sur la hampe et un empennage de plumes argentées.





Le 8 de Strassa 1511 TH.

Enquête à la Bibliothèque

Nous fûmes réveillés aux aurores par un messager venant de la part de Merrox, le Maître de la Salle des Archives de la Grande Bibliothèque de Throal et Conseiller du Roi, qui souhaitait nous rencontrer pour discuter d'un problème urgent. Après avoir avalé une potion de guérison en guise de petit déjeuner, je rejoignis mes camarades qui étaient déjà prêts à partir : la journée de repos avait fait son effet et la Compagnie, même à demi effectif, était prête à en découdre!

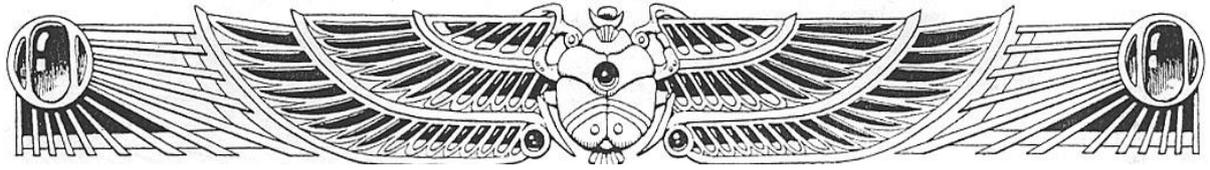
A la Grande Bibliothèque, Merrox nous reçut dans son bureau d'étude personnel qui ressemblait à un bric-à-brac incroyablement désorganisé, de vieux ouvrages, parchemins et colifichets, de quoi remettre en question l'organisation légendaire des nains ! Là, il nous expliqua la raison de sa requête : un apprenti manquait à l'appel ce matin et il était plus que probable qu'il ait dérobé des documents secrets de la plus haute importance afin de les revendre. La mission était la suivante: retrouver la trace Aériaas Sombrebois et remplacer discrètement les documents incriminés par des faux que nous fournirait Merrox le moment venu. Il nous était également demandé d'identifier le client sans toutefois intervenir dans la transaction. Merrox nous proposa une récompense financière que nous déclinâmes poliment, dans ce genre d'affaire l'argent ne nous intéressait pas. Nous demandions toutefois que nos deux camarades magiciens puissent avoir un accès privilégié aux ressources de la Bibliothèque, notre commanditaire accepta avec joie. Notre seule possibilité d'enquête était l'interrogatoire systématique du personnel de la Bibliothèque. Cantonnés dans une salle mise à notre disposition, il nous fut interdit de naviguer à notre guise dans les salles d'étude, le sujet des recherches de Sombrebois ne pouvait pas nous être communiqué et nos questions devaient rester discrètes quant à l'objet réel de notre présence... Ce n'était pas vraiment de mon goût ni de celui de mes amis, surtout quand on savait les intrigues qui animaient les hautes sphères throaliennes.

Le premier archiviste que nous interrogeâmes était Thom Edrull, le responsable de l'ancienne équipe de Sombrebois avant qu'il ne soit affecté à celle travaillant sur le fameux projet secret. Edrull était un nain hautain, suffisant, écrasant de son dédain les autres équipes et glorifiant son propre travail et sa haute lignée, son père ayant été Maître de la Salle des Archives en son temps. Nous apprîmes tout de même que le transfert de Sombrebois dans l'équipe de Léarka Sunar s'était déroulé il y avait environ deux semaines. Il ne connaissait pas le sujet d'étude secrète, étant complètement accaparé par l'étude des populations de Barsaive... quel individu antipathique ! Nous enchaînâmes avec Léarka Sunar, une naine beaucoup plus sympathique. Sa rivalité avec Edrull ne faisait aucun doute mais elle répondit agréablement à nos questions. Malheureusement, elle ne nous éclaira pas trop, si ce n'était sur le fait qu'elle avait demandé du renfort pour ses recherches et qu'on lui avait attribué Sombrebois. Ces recherches avaient commencé environ trois semaines plus tôt. Vint ensuite le tour d'Ophélie Hiram, une apprentie de Léarka. Elle trouvait Sombrebois individualiste et nous indiqua qu'il avait peu de rapport avec sa nouvelle équipe alors qu'il s'entendait plutôt bien avec son ancienne. Nous demandâmes donc logiquement à voir quelqu'un de l'équipe d'Edrull. Ne sachant par qui commencer, nous laissâmes le sort désigner Fenwill. Ce dernier était un elfe plutôt avenant, son frère, Elwind, travaillait également dans l'équipe. Il se plaignit du traitement tyrannique que leur réservait Edrull mais cela ne nous surprenait pas vraiment. Il était toutefois bien plus loquace que nos précédents contacts et nous expliqua qu'avant, il allait souvent avec son frère, Baldred et Sombrebois boire des coups après le travail. Depuis le changement d'équipe, le suspect était devenu plus asocial et ne sortait plus. Nous apprîmes au passage que Sombrebois était originaire d'Urupa et qu'il était passé apprenti il n'y avait que quelques mois, bien qu'il ait participé au travail de la Bibliothèque pendant une longue période auparavant.

Dernier point d'intérêt, Jerriv Forim, un nain âgé, dirigeant une autre équipe, était tombé malade il y avait quelques temps de manière fort étrange et venait de revenir. Ses travaux avaient été repris par Edrull pendant son absence. Nous commençâmes à soupçonner Edrull et/ou Sombrebois d'avoir empoisonné Jerriv afin d'avoir accès à certaines informations, mais aucune preuve réelle... Nous décidâmes alors d'interroger un autre membre de l'équipe d'Edrull ne faisant pas partie de la petite bande : Darak. Ce dernier était un nain raciste qui ne nous en apprît pas beaucoup plus, si ce n'était le penchant pour la boisson de Baldred et l'arrivisme déjà avéré de Sombrebois.

A court de piste, nous décidâmes de tenter le coup pour le coup en requérant la présence de Zamirica, un nain n'ayant plus toute sa tête et travaillant dans l'équipe de Léarka. Au milieu de babillages sibyllins, nous confirmâmes que ce pauvre donneur-de-nom avait dû avoir accès à des ouvrages impies... il entendait des Horreurs en permanence et confirma que nous étions tous observés à notre insu. Nous arrivâmes toutefois à lui soutirer une information de la plus haute importance : un soir, il avait suivi Sombrebois jusqu'à chez lui et nous indiqua où il vivait, la maison jaune dans le hall de Jothan...





Une maison au goût douteux

Profitant de la pause médiane, nous partîmes nous restaurer avant d'arpenter les longs couloirs du hall. La tâche n'était pas aisée car la zone était importante et nous passâmes sans succès une bonne partie de l'après-midi à chercher cette fameuse maison jaune.

Arrivant aux Dahnats, à la limite avec les Wedshels, nous trouvâmes enfin quelque chose pouvant correspondre à la description : une maison dont la façade était recouverte de mosaïques jaunes... Ni une ni deux, Arg s'avança vers la porte et essaya de l'ouvrir : c'était sans compter la prudence du propriétaire qui avait piégé la poignée. Fort heureusement, notre nécromancien, dans un sursaut d'adrénaline, évita parfaitement le dard acéré projeté par la serrure. Il faudra que nous fassions plus attention pour la suite... Kazim, Arg et moi-même entrâmes dans la demeure pendant qu'Hugul faisait le guet dehors. A l'intérieur tout avait été retourné et fouillé. A l'étage, nous découvriâmes une sorte de bureau et nos deux magiciens entamèrent une étude scrupuleuse des documents pendant que je sondais les murs à la recherche d'un éventuel passage dérobé.

Dehors, la température montait. Nous étions dans une zone pauvre et nos atours d'aventurier faisaient un peu tache... Rapidement, une foule grognante et vociférante se rassembla devant la porte et Hugul se réjouit à l'idée de pouvoir déroutiller quelques bouseux. Quelques instants plus tard, un gang du coin exhorta les gens à rentrer chez eux, ils venaient s'occuper des intrus. Hugul passa alors quelques minutes à assommer des brigands pendant que l'équipe d'investigation rassemblait une série de cartes qu'il faudrait étudier plus tard. Ce fut l'heure de prendre la poudre d'escampette. J'ouvris la voie, les magiciens sur mes talons pendant qu'Hugul éclatait le crâne du chef des bandits contre les pavés. Ce fut alors que j'aperçus une ombre qui nous observait dans une ruelle adjacente! Je filai à ses trousses mais je me rendis vite compte que c'était une saloperie de sylphelin. Ce dernier rejoignit une artère passante afin de me perdre... avec succès ! Au moins nous savions que nous étions surveillés.

Nous nous retrouvâmes tous dans nos quartiers en début de soirée et examinâmes les cartes : elles concernaient toutes des villages aux alentours du lac Ban, un grand carrefour commercial de la Rivière Serpent. Cela avait-il un lien avec les domaines d'étude d'Edrull et de Jerriv ?

Le 9 de Strassa 1511 TH.

Pour quelques pièces d'argent de plus

Après des années sans armure, Arg avait finalement repéré des armures squelettes au Grand Bazar quelques jours plus tôt. Il se dit alors qu'il était peut-être temps de se parer d'une de ses macabres protections et se rendit sur les marchés afin de mener ses recherches. Pendant ce temps, je retournai à la Bibliothèque avec Kazim et Hugul. Le premier demanda à faire des recherches sur la région du lac Ban alors que le deuxième m'accompagna pour de nouveaux interrogatoires.

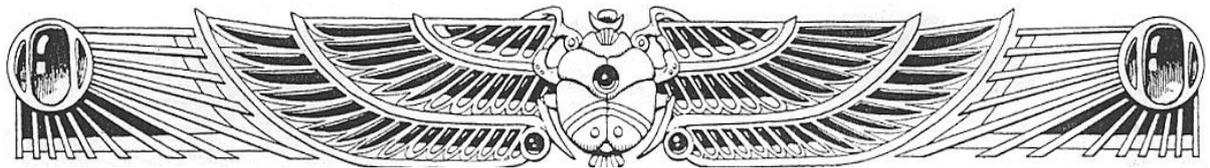
Nous demandâmes tout d'abord à revoir Merrox pour lui rapporter nos dernières avancées. Il ne souhaitait toujours pas nous fournir les faux documents pour ne prendre aucun risque mais nous donna son adresse personnelle afin que nous puissions le joindre à toute heure. Il nous confirma également qu'il avait validé lui-même le changement d'équipe de Sombrebois.

Nous décidâmes de tirer certaines choses au clair en commençant les questions du jour par Jerriv Forim. Le vieux nain était sympathique et heureux de pouvoir nous aider. Il nous expliqua que sa maladie avait été très subite et qu'il était particulièrement affaibli mais que ses recherches n'avaient rien de particulier. Il n'avait pas de connaissance particulière non plus sur le lac Ban. Afin de n'écarter aucune piste, nous fîmes également venir Joorn, un sylphelin travaillant dans une équipe n'ayant rien à voir avec l'affaire. La petite créature était insupportable, comme tous ceux de son espèce, et nous comprîmes vite que nous n'en tirerions rien. Nous demandâmes à voir de nouveau Thom Edrull et Hugul tenta de le confronter afin qu'il crache le morceau s'il était coupable mais nous ne réussîmes qu'à provoquer un esclandre... Merrox vint calmer le jeu mais l'emportement d'Edrull semblait toutefois le disculper... Nous revîmes Zamirica sans succès, Rigus (un autre gars de l'équipe de Léarka) idem avant de finir par convoquer le fameux Baldred.

L'humain se mit à table rapidement et nous expliqua que oui, il allait souvent à la taverne avec les frères elfes et Sombrebois. Pourtant, ce dernier s'était écarté du groupe les dernières semaines, après son changement d'équipe, et il l'avait même surpris un jour en pleine discussion avec des buundavims (des membres de gang). Pensant qu'il avait des problèmes, il les avait suivi jusqu'à leur repère, un bouge réputé mal famé: La Rivière Noire, avant de se rendre compte qu'il était en bonnes relations avec eux.

Nous étions encore en pleine journée mais nous décidâmes de nous rendre séance tenante dans ce trou à rats, non sans avoir acheté des frusques de bien pauvre qualité pour nous fondre avec les locaux. Malgré notre surveillance, nous n'obtinâmes aucune information. Nous comprîmes toutefois que le patron, un certain Derfillon, recevait ses « clients » dans une pièce en retrait afin de mener ses négociations. Nous prîmes alors contact avec Nathor pour savoir si ce prince brigand était connu des services du Roi. C'était effectivement le cas et il était entre autre réputé pour avoir des liens avec des Therans. Kazim en profita au passage pour envoyer un message au domaine afin de savoir si nos compagnons y avaient bien été téléportés comme nous le soupçonnions.





Avant de retourner à la Rivière noire pendant la soirée, nous passâmes voir Merrox pour lui indiquer les dernières avancées et lui demander une description physique de Sombrebois qui, comme son nom l'indiquait, était un elfe à la peau sombre.

Hugul, déguisé en mendiant, fit la manche dehors pendant que Kazim discutait avec les filles de joie à l'étage. Arg et moi restâmes dans la pièce principale de la taverne. Notre recherche semblant vouée à l'échec, mon compère elfe et moi-même primes les devant en demandant au tavernier de rencontrer le patron pour passer un marché. Cela marcha et Derfillon nous reçut. Les négociations débutèrent et nous comprîmes d'emblée que nous n'avions pas à faire à un débutant. Il confirma avoir eu contact avec Sombrebois avec lequel il avait d'ailleurs conclu une affaire juteuse, il ne le balancerait pas pour une petite somme. Nous proposâmes mille pièces d'argent mais l'homme nous rit au nez. Le deal ne se ferait pas à moins de quatre mille pièces d'argent !!! Faisant un rapide calcul mental et voyant qu'il n'y avait pas vraiment d'autre solution, nous acceptâmes.

Le 10 de Strassa 1511 TH.

Course poursuite

Nous avions rendez-vous à l'aube, dans une autre auberge afin de procéder à l'échange. Nous fournirions l'argent contre une enveloppe contenant les informations : Sombrebois avait rendez-vous dans quatre jours à l'orée des jungles de Servos. La zone était à trois ou quatre jours à cheval, le temps pressait ! Nous passâmes chez Merrox pour récupérer les faux documents, il ne nous les remit pas mais nous colla dans les pattes un homme à lui, un certain Rosper, illusionniste débutant.

Nous filâmes à brides abattues mais pûmes tout de même passer notre première nuit dans une auberge-relais. Là nous entendîmes quelques rumeurs concernant des attaques d'écorcheurs orks dans la région, les « Crânes du Wharg ». D'autres gars parlaient des Monts Tonnerre qui semblaient résonner d'un grondement sourd, probablement l'œuvre d'Ombre-sous-la-Montagne, un grand dragon...

Le 11 de Strassa 1511 TH.

La deuxième journée de chevauchée fût encore plus effrénée que la précédente, il fallait rattraper Sombrebois coûte que coûte. Alors que nous établissions notre campement pour la nuit, une troupe d'écorcheurs se découpa sur les crêtes des collines avoisinantes... Nous n'avions vraiment pas besoin de ça! Pour éviter la confrontation, nous remontâmes en selle mais Arg, animé par sa rage habituelle envers les écorcheurs, fila seul au combat ! Nous tournâmes donc les sabots, prêts à en découdre avec notre ami, Hugul menant la charge sur son granlain. Ce fut alors que le chef des écorcheurs reconnut notre troll ! Nous fûmes alors invités à passer la nuit sur le campement de la troupe. Ce n'était certes pas du goût de notre nécromancien mais nous pûmes au moins prendre quelques repos. Il se trouvait que le chef n'était autre que Thurik Faim-Noire des Crocs-de-Bronze, qu'Hugul avait déjà rencontré quelques années plus tôt. Il me semblait également que l'embryon des « Compagnons de la Belette » l'avait croisé il y a fort longtemps (voir aventure N°3 : Le Coffre de Daganil)... Toujours était-il que Thurik défia notre fier troll à un concours de boisson mais Hugul, entraîné à la bière naine et à « l'huuuuurlg », ne se laissa pas conter fleurette et ce fut l'écorcheur qui déclara forfait. Rosper semblait intrigué par ces coutumes sauvages et nous l'éclairâmes un peu sur les us et coutumes locaux.

Le 12 de Strassa 1511 TH.

Pas le temps de trainer, nous attachâmes Hugul, encore saoul, à sa selle et nous entamâmes notre cavalcade quotidienne. Le soir, au campement, nous nous rendîmes compte que Rosper ne mangeait pas avec nous. D'ailleurs, l'avait-t-on déjà vu manger depuis notre départ de Throal ?

Les soupçons nous étreignirent et Kazim décida d'analyser la trame de notre nouveau compagnon. Elle luisait d'une manière étrange, en tout cas bien plus puissamment qu'un adepte débutant. Nous le confrontâmes et il admit qu'il avait peut-être un peu plus d'expérience que ce qu'il nous avait dit mais ne souhaitait pas préciser... Nous nous couchâmes dubitatifs et inquiets.

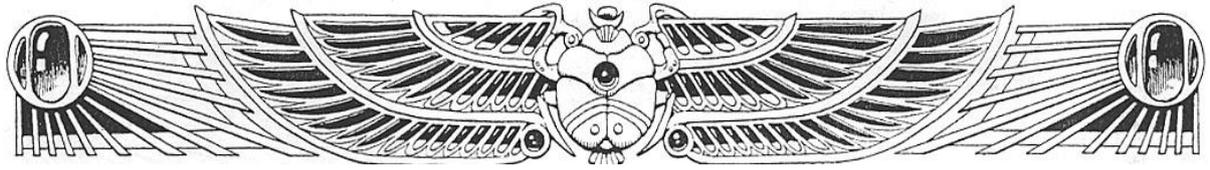
Lors du premier tour de garde, Hugul fut attaqué par une sorte de lézard qui l'hypnotisa tout en lui faisant bouillir la cervelle.

« Cher Esdu'rîl permettez que je précise qu'il s'agissait vraisemblablement, à la description que vous en faites, d'un basilic, réputé pour son pouvoir de regard hypnotique. Toutefois je dois vous accorder que vous aviez raison sur un point, il s'agissait bien d'un lézard. »

-Limoriél-

Notre camarade troll, muet, vit sa dernière heure arriver lorsque, bondissant des ténèbres du sous-bois, Rosper attrapa le lézard pour le jeter un peu plus loin, l'air de rien, en expliquant à notre écumeur qu'il fallait faire d'avantage attention lorsqu'on se promenait de nuit dans les bois... Hugul lui fit remarquer qu'il avait du sang sur la bouche, Rosper s'essuya distraitemment et regagna sa tente... Le reste de la nuit se passa sans encombre.





Le 13 de Strassa 1511 TH.

Nous arrivâmes enfin en vue des jungles de Servos. Nous cherchâmes rapidement la piste sortant de la route principale et suivîmes notre mystérieux elfe. A la tombée de la nuit, nous repérâmes au loin un campement.

La Compagnie joue la carte de la discrétion

Il était temps pour nous de monter un plan subtil afin de réaliser l'échange de documents. Kazim sortit de son grimoire un sortilège permettant de réduire le bruit des pas. Ceci couplé à mon entraînement récent en déplacement silencieux nous permit de faire un premier repérage.

Le campement consistait en plusieurs tentes dont une semblait occupée par une seule personne. C'était vraisemblablement celle de notre cible. Deux hommes montaient la garde autour du camp et un troisième auprès du feu. Nous avions alors l'idée de demander à Rosper s'il ne pouvait pas nous fournir un support magique. Il acquiesça et nous lui demandâmes alors s'il lui serait possible de réaliser une zone de silence afin de neutraliser les sentinelles sans alerter le reste du camp. C'était possible ! La suite du plan consistait à voler les vêtements des mercenaires, que Kazim et moi nous déguisâmes puis que Rosper permute nos visages avec ceux de nos victimes à l'aide d'un sort de son cru. Il ne nous resterait plus alors qu'à nous glisser dans la tente et à réaliser l'échange... Plus facile à dire qu'à faire mais emplis d'une confiance sans faille nous mîmes notre plan à exécution.

Je m'approchai alors subrepticement du camp, fit un peu de bruit pour attirer les hommes et le piège se déclencha. Dans une bulle de silence absolu, je jetai mon filet puis mes compagnons se ruèrent sur les soudards qui ne firent pas long feu. Rosper fit son office et Kazim et moi, feignant un tour de garde, nous approchâmes de la tente. Le sortilège étant temporaire, je me dépêchai de rentrer dans la tente, laissant Kazim sonder astralement l'espace alentour. La tente était séparée en deux zones. Dans la première se trouvait un coffre anodin que j'ouvris sans bruit. Il contenait apparemment les effets personnels d'une personne mince et élancée, probablement un elfe. Notre intuition semblait être la bonne. Ce que je ne savais pas, c'était que dehors, Kazim avait repéré une petite trame suspecte à côté de celle de l'elfe endormi, il avait en effet compris que quelque chose clochait... S'agissait-il d'un familier, d'un sceau de garde ? La magie était peut être nécromantique et Kazim croyait reconnaître quelque chose dont lui avait déjà parlé Arg. De mon côté, j'écartais le rideau pour entrer dans le fond de la tente. Sombrebois dormait à poings fermés et, à ses côtés, se trouvait un deuxième coffre. Les documents étaient certainement dedans. Inconscient du danger que je courais, je m'avançais vers le coffre alors que Kazim, toujours à l'extérieur, agitait ses meninges pour briser la protection. Son premier essai échoua, ce type de magie lui étant peu familier. Alors que je soulevais le couvercle, il me sembla percevoir une légère modification dans l'espace, comme un courant d'air piquant... Kazim venait de dissiper ce qui, au final, était une alarme magique, ouf ! La catastrophe fut évitée de justesse !

L'illusion (l'inversion des visages) prit fin à cet instant mais je ne me laissai pas perturber et effectuai l'échange avant de me carapater avec mon camarade sorcier, non sans avoir répondu d'une voix enrouée au garde somnolant : « c'est vous les gars? », « ouais, ouais... ».

Le 14 de Strassa 1511 TH.

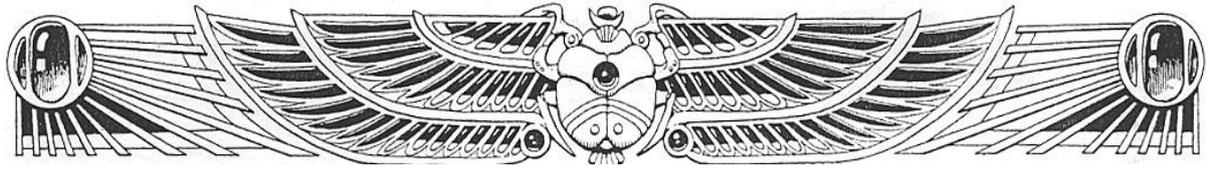
La nuit avait été stressante mais ce n'était pas le moment de flancher. Nous suivîmes discrètement les mercenaires et l'elfe vers leur lieu de rendez-vous, dans la jungle.

Là, les clients arrivèrent: des therans ! Heureusement, ils étaient loin et Kazim ne réalisa leur origine qu'une fois l'échange terminé. Les acheteurs partis depuis quelques instants, nous remarquâmes que Rosper avait disparu. Il fonçait à un rythme surnaturel vers Sombrebois et les deux mercenaires qui l'avaient accompagné pour l'échange ! Il se jeta sur l'elfe et, dans une fureur toute animale, transforma le scribe félon en steak de thundra. Médusé, nous neutralisâmes rapidement les deux gardes avant de voir Rosper se transformer en une sorte de reptile avant de s'envoler dans les cieux... un draco ! Nous récupérâmes le coffre fourni par les therans, rempli d'une bonne somme que nous nous partageâmes afin de nous dédommager des frais engagés auprès de Derfillon.

Quelques jours plus tard

De retour à Throal, nous rapportâmes le succès de la mission à Merrox qui nous remercia chaleureusement. Toutefois, un goût amer nous restait dans la bouche, les troubles récents agitant la Cour, des therans achetant des informations secrètes concernant un point névralgique de l'économie de Barsaive... cela ne nous disait rien qui vaille !





Aventure N°58 : Désirs Brulants

Strassa, 1511TH

Ière partie, par Kazim Al Kalif.

Cette aventure de la Compagnie de l'Aube prit place dans les vastes souterrains du Royaume de Throal, alors que nous étions aux prises avec les tortueuses intrigues de la cour. Après quelques soucis avec notre artefact de téléportation (voir aventure N°57 : L'Erudit disparu), Folk parvint finalement à rejoindre de nouveau la Compagnie, Samaël et Kayas étant restés au domaine, pour y assurer l'intendance...

Nous avions un peu de temps avant que ne débute le grand tournoi d'adeptes organisé chaque début d'année à Throal, c'est pourquoi nous nous mîmes en quête d'un travail. On nous indiqua la Taverne de « La Porte », près du Grand Bazar. Là, Folk nous présenta ses deux frères brasseurs, Ali et Desmak. Leur départ pour le domaine était imminent. Ils voulaient étudier la possibilité de monter leur affaire là-bas. Nous fûmes enchantés par cette initiative. Nous trinquâmes donc à cette prometteuse collaboration lorsque deux orks habillés à la mode citadine de Throal entrèrent dans la taverne et se dirigèrent vers nous.

Le premier se nommait Klesh, il était chef comptable pour les prêteurs sur gage des J'Kistir et orateur pour l'assemblée du Chav'ao'ros du cinquième dectant d'Oshane. Il était accompagné par Andresh, maître brasseur de son état et rapporteur pour la même assemblée. Klesh nous expliqua qu'un certain Azakis, un officier de la chancellerie royale de Throal, lui avait recommandé de s'adresser à nous pour cette tâche. Le dectant d'où venait Klesh était tourmenté depuis plusieurs jours par le feu et la fumée. De plus, les systèmes d'aération fonctionnaient peu ou prou et leur réparation coûtait trop cher à la chancellerie de la cité. Enfin, la garde semblait mettre la population dans un état de tension plus que préoccupant. Nous fûmes donc engagés pour aller enquêter sur place.

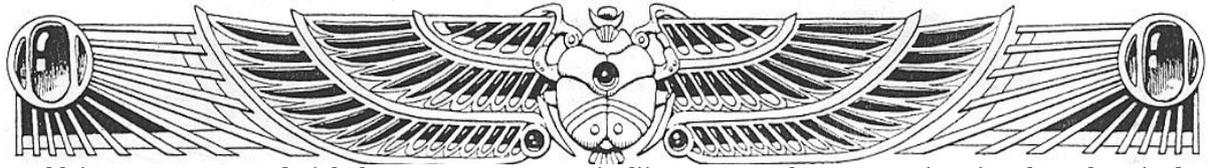
Le lendemain matin, nous effectuâmes quelques recherches préalables : nous obtînmes une carte d'Oshane qui se révéla précieuse et nous apprîmes que c'était une cité posée sur un socle rocheux instable dont les cheminées d'évacuation avaient été obstruées depuis le Châtiment et qui avait déjà connu un climat social difficile par le passé, notamment à cause de conflits raciaux opposant régulièrement orks et nains. Nous prîmes finalement la route aux alentours de midi. Il nous fallut trois jours pour atteindre notre destination. Sur le chemin, nous apprîmes que les principales victimes des incendies étaient des orks, ce qui accentuait les tensions raciales et que les maisons ciblées par les incendies semblaient se rapprocher du centre de la cité au fil du temps.

A notre arrivée, la garde de la cité nous barra la route. Celui qui s'exprima alors était Karnn, le chef de la garde. Il était agressif, il reprochait à Klesh d'avoir engagé des « loueurs d'épées » et nous considérait avec le plus grand dédain. Je le provoquais en me moquant de sa petite taille et me préparais alors à une joute verbale des plus acerbes... Ce qui suivit alors releva pour moi du plus grand mystère. Folk, comme possédé par je ne sais quelle passion folle, posa son épée sur moi et me somma de ravalier mes propos. Je contestais et tentais de lui faire comprendre qu'il se trompait de cible. Face à mon refus, il tenta de me porter un coup (je n'en croyais pas mes yeux !!!). Il me manqua de peu. Je mis fin au conflit par une dague mentale et les gardes nous quittèrent en se riant de cette pathétique entrevue. Il faudra que nous en reparlions en conseil car menacer un membre de la Compagnie était pure félonie. Par ailleurs, cela rendit l'architrave de groupe instable et fragilisa les membres qui la composaient, ou pire encore... C'était donc dans une ambiance des plus glaciales que nous entrâmes finalement dans la cité.

L'endroit était bruyant, enfumé et de fortes odeurs de moisissures ne tardèrent pas à nous monter au nez. Les éponges à air étaient endommagées à tel point que les toits se trouvaient recouverts d'une boue gluante que les enfants se jetaient dessus allègrement. Non loin de là, une fumée plus épaisse se dessina. Un incendie avait été commis peu avant et un enfant avait trouvé la mort. Il allait nous falloir agir prestement...

On nous indiqua le quartier des Chav'ao'ros dans lequel nous serions logés. Nous nous séparâmes en deux groupes : Esdu'ril et Hugul, accompagnés par Klesh, allèrent nous introduire à la communauté orke alors que Folk, Arg Ganeth et moi-même nous rendîmes sur les lieux du dernier incendie guidés par Andresh. Un bâtiment de deux étages avait brûlé et le foyer était encore chaud. Quelques questions et une analyse des indices plus tard et nous comprîmes qu'une petite flasque en céramique bleutée avait été jetée sur l'escalier en bois depuis l'extérieur par une personne de petite taille : un sylphelin ou un enfant ? Une caisse avait servi de promontoire au criminel qui avait laissé une fine poussière grise dessus. Par ailleurs, nous trouvâmes un morceau de la fiole que nous conservâmes pour une étude plus approfondie. La chaleur qui régnait était insupportable, il nous faudrait attendre pour une investigation plus poussée. Je remarquai toutefois depuis le début de cette aventure que notre compagnon Arg Ganeth semblait garder le contrôle de ses nerfs même en plein milieu du quartier ork d'Oshane ! De leur côté Esdu'ril et Hugul étaient littéralement noyés de questions de la part de l'assemblée mais ils se sortirent avec brio de ce premier contact avec la population locale ; Hugul ayant laissé les talents d'orateur d'Esdu'ril s'exprimer... Nous fûmes finalement accueillis pour le repas du soir par un ork nommé Moodri. L'ambiance était bonne malgré quelques regards méfiants jetés ci et là. Sethra, la femme de Moodri,





semblait mener son monde à la baguette, remettant régulièrement en place ceux qui osaient lever la voix dans l'enceinte de sa demeure. Elle attira toute notre sympathie et se montra bienveillante avec les « Ujnort » (non-ork) que nous étions et semblait avoir une patience infinie lorsqu'elle nous parla de son peuple. Nous en profitâmes d'ailleurs pour en apprendre d'avantage au sujet de Hrak Gron, l'héroïne des temps passés du peuple ork, ainsi que sur la légendaire Cara Fahd. Nous fûmes alors tous sensibles à la dévotion et à la sincérité montrées par ce peuple vis-à-vis de leurs ancêtres tribaux de Cara Fahd. Je l'étais d'autant plus à l'évocation de leur histoire, des épreuves traversées et de la discrimination dont ils furent victimes au quotidien. Par Lochost, il nous fallait leur venir en aide ! A la surprise générale Arg Ganeth sembla lui aussi touché et intéressé par l'histoire de ce peuple finalement méconnu, allant même jusqu'à jouer avec les petits enfants orks de la famille !!! Notre ami semblait finalement être doté d'une sensibilité que nous n'imaginions pas (il fallait dire qu'Arg n'était pas le genre de donneur-de-nom qui se confiait facilement !) et il semblait que sa vision du peuple ork ait été chamboulée à tout jamais...

Le jour suivant, nous nous séparâmes à nouveau. Arg Ganeth et Folk se rendirent dans le neuvième dectant, au temple d'Upandal et à la guilde des tailleurs de pierre. Le temple de la passion de la construction était somptueux ce qui tranchait totalement avec l'état des autres quartiers de la ville. Lorsqu'ils demandèrent que les éponges des aérations soient remplacées, on leur répondit que la décision devait être prise par la chancellerie. Concernant la guilde, on leur indiqua tout d'abord le stade de Hach'var des tailleurs de pierre, puis le hall de la guilde des maçons où ils trouvèrent la même poussière grise découverte sur le lieu de l'incendie !

Pendant ce temps, Esdu'ril et Hugul tentèrent de parlementer et d'arrondir les angles avec la garde en allant directement à la chancellerie... sans succès, c'était peine perdue. De son côté, Andresh me proposa de mener l'enquête au sujet de la provenance de la fiole bleutée, je lui laissai donc le soin de poursuivre cette étude. Quant à moi, je décidai alors de laisser les passions guider mes pas à travers la ville. J'arrivai également dans le neuvième dectant et entrai dans une boutique au hasard. Je tombai sur Vika Nesunts une humaine artisanne travaillant les objets en argent doublée d'une questrice d'Upandal. Elle m'expliqua que les taxes étaient de plus en plus importantes mais qu'aucune amélioration n'était constatée. Où allait donc cet argent dans ce cas ?

Je rejoignis à nouveau Arg Ganeth et Folk afin de passer les autres sites d'incendies au peigne fin. Mais qui avait bien pu commettre de tels actes ? Les indices trouvés montraient à chaque fois la même fiole, la même huile de combustion et les mêmes murs noircis par le feu. Fut évoquée alors la présence d'un voleur légendaire de Kratas dans les murs d'Oshane, mais aucun mobile ne s'en dégageait, était-ce une fausse piste ? Dans l'intervalle, Andresh avait trouvé un revendeur de la même fiole dans le troisième dectant. Etions-nous enfin sur la bonne piste ? Toutefois, le troisième dectant attendrait. Mes compagnons étaient convaincus que la guilde des maçons était au cœur du problème (la fameuse poussière grise retrouvée sur le lieu de l'incendie). Nous décidâmes de nous y rendre le soir même, malgré les mises en garde au sujet de la sécurité autour d'un tel lieu...terrible échec ! Sans parvenir à pénétrer dans la bâtisse, nous mimâmes en branle un système d'alarme qui nous obligea à fuir. La garde nous tomba dessus et après un bref échange viril, nous fuîmes, les patrouilles à nos trousses... Il ne manquait plus que ça ! Nous filâmes en catastrophe chez Klesh pour qu'il nous porte assistance. Il nous cacha chez des amis, Huwé et Huld, dans le quartier pauvre du cinquième dectant.

Le lendemain, nous apprîmes que nous étions recherchés à travers toute la ville, nous n'avions vraiment pas besoin de ça et cela allait compliquer notre enquête ! D'après Klesh nous n'avions pas trop à nous inquiéter de la garde dans le cinquième dectant, dans le cinquième uniquement nous précisa-t-il. N'écoutant que notre courage, nous décidâmes tout de même de suivre la piste de la fiole dans la zone malfamée du troisième dectant comme l'avait suggéré Andresh un peu plus tôt. Nous nous rendîmes donc dans le magasin d'un ork souffleur de verre du nom de Girecheyt. Il lui manquait des fioles dans l'inventaire et le livre des comptes avait été raturé. Cet individu nous apparut tout de suite louche. Nous décidâmes logiquement d'effectuer une planque devant sa boutique mais elle ne donna rien. Puis une nouvelle étude des sites d'incendies nous permit de découvrir une fiole différente, provenant de la taverne des « Yeux Jaunes ».Le lendemain matin, nous nous lançâmes dans une exploration des carrières sud mais elle ne donna rien. L'après-midi, nous nous rendîmes à la taverne des Yeux Jaunes. Nous apprîmes du tenancier, Rutne-Le-Gros, un ork gras et libidineux qu'un certain Edred, ork alcoolique de son état, avait tenté de voler des fioles quelques jours plus tôt. C'était toujours un client de la taverne (« Hé, on ne pouvait pas mettre dehors un bon client comme ça ! » nous précisa Rutne) où d'ailleurs nous le trouvâmes attablé comme à son habitude. Après lui avoir tiré les vers du nez, non sans mal, nous déchiffrâmes dans son charabia approximatif son histoire personnelle : sa femme était morte en couche, ainsi que ses enfants et il ne lui restait que Lynn, sa fille, unique survivante de ce drame. Cette dernière vivait dans le ghetto à l'extérieur de la ville. Rutne nous apprit que chez les orks être un enfant unique était de mauvais augure. Ces enfants se retrouvaient souvent rejetés par les autres et finissaient seuls, complètement isolés du reste de la communauté. Nous partîmes alors sur les traces de Lynn et après un difficile jeu de piste, nous la trouvâmes dans le chaos de pierres instables et de cavernes abandonnées à l'extrême sud de l'excavation, contenant la cité d'Oshane.

Elle déguerpit aussitôt à une vitesse surnaturelle pour un donneur-de-nom de son âge. Nous la suivîmes malgré tout et nous nous retrouvâmes dans une caverne annexe dans laquelle il régnait une ambiance malfaisante. En contrebas, on distinguait une sorte de renforcement qui semblait être le lieu de vie de Lynn. Lorsque nous observâmes l'enfant par le prisme de l'astral, nous découvrîmes avec horreur l'ignoble souillure de la corruption teignant sa frêle architrave et nous suspectâmes immédiatement que la pauvre gamine était sous l'emprise d'une Horreur qui, tel le parasite, se nourrissait de son hôte. Il nous fallait la bannir au plus vite. Après un nouveau coup d'œil à la cachette de l'enfant, nous trouvâmes de nombreuses inscriptions en Or'zet, dont la compréhension nous





restait pour l'instant interdite, personne ne sachant déchiffrer cette langue. Toutefois nous déchiffrâmes deux inscriptions en Throalique : « Il est dans le mur » et « aidez-moi ». Au sol, parmi chiffons et déchets, nous trouvâmes deux flasques bleutées à moitié pleines d'huile de combustion et une étrange petite poupée orke en mauvais état avec une étiquette indiquant une boutique du sixième dectant. Plus loin dans la caverne, nous découvriâmes une brèche s'enfonçant dans les entrailles d'où émanait une pestilentielle corruption ne laissant que peu de doute sur l'identité de l'occupant de ces lieux... Même si nous étions persuadés d'avoir trouvé notre pyromane, il semblait que toute cette histoire ne nous avait pas encore livré tous ses secrets... Nous avions besoin de repos et nous décidâmes de remettre à plus tard l'exploration de cette brèche qui était des plus suspecte et préférâmes prendre l'enfant avec nous pour la mettre le plus rapidement possible en lieu sûr.

De retour à notre planque, nous analysâmes plus en détail la poupée et y décelâmes une nouvelle trace de corruption ! Esdu'ril et moi-même décidâmes alors d'aller rendre une petite visite sur le champ au marchand de jouets du sixième dectant, un certain Kerrar Vive-Marée.

Arrivés sur les lieux, nous lui demandâmes s'il avait pour habitude de donner des poupées aux enfants défavorisés de la ville et il nous répondit qu'effectivement il en distribuait tous les deux ans environ par le biais d'associations. Nous lui montrâmes alors la poupée de Lynn et malgré les preuves qui l'accablaient, Kerrar nia tout en bloc mais nous n'arrivâmes pas à savoir s'il était directement impliqué où s'il était l'instrument d'une autre personne œuvrant dans l'ombre... Toutefois, Kerrar nous paraissait être trop « propre » pour être honnête. Nous repartîmes, incertains, et après une brève visite au temple de Garlen voisin, n'écoulant que notre instinct nous décidâmes de retourner voir Kerrar et de tenter le tout pour le tout pour lui arracher la vérité... Nous revînmes vers la boutique de Kerrar une seconde fois mais...ce dernier avait disparu ! Nous avions vu juste, le temps de le voir tourner au coin d'une rue, son baluchon sur le dos. Nous le suivîmes aussitôt discrètement et le bougre semblait mettre les voiles, bien décidé à quitter la ville. Ce fut au niveau du huitième dectant que nous passâmes à l'offensive et décidâmes de l'intercepter avant qu'il ne sorte de la cité. Il tenta alors de s'enfuir mais nous le rattrapâmes et le maîtrisâmes difficilement. De plus, en pleine journée le quartier était plein à craquer et nous attirâmes trop l'attention. La garde pouvait surgir à tout instant ! Nous l'entraînâmes au calme dans la première boutique que nous trouvâmes. Là, l'écume aux lèvres et le regard révolté, il semblait être pris de démence soudaine. A l'extérieur, la garde avait été alertée, le temps nous manquait. Nous le ligotâmes et le fouillâmes rapidement. Dans son baluchon, nous trouvâmes des insectes desséchés, des poupées en forme de squelettes et d'autres présentant de bien sinistres blessures. La garde arriva, nous primes la poudre d'escampette en emportant nos macabres découvertes et décidâmes de retrouver nos amis restés à notre planque pour leur exposer ces derniers éléments troublants...

IIème partie par Arg Ganeth.

Nos héros se trouvaient donc réunis dans une planque du quartier ork de la ville. En effet, ils se voyaient contraints de jouer profil bas avec la milice, suite à leurs dernières déconvenues à la guilde des tailleurs de pierre. Concernant l'enquête qu'ils menaient sur les récents incendies de la ville, plusieurs pistes restaient à explorer : le fabricant de poupée récemment arrêté, qui avait fait preuve d'une attitude plus que suspecte en prenant la fuite lors de la visite de la Compagnie, la petite fille qu'ils avaient retrouvée dans la carrière et qui pouvait être l'auteur des faits, celle-ci étant toujours en leur compagnie. Ce fut par la piste de son père que nos héros reprirent leur enquête...

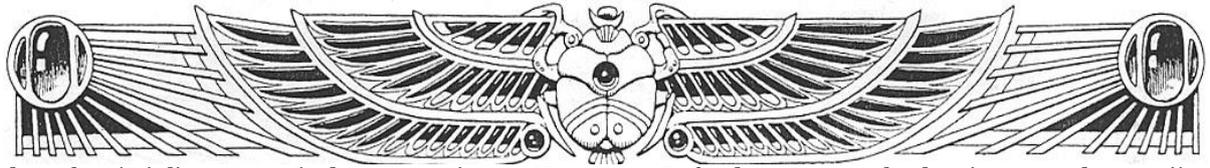
Après un passage au troquet qu'il avait l'habitude de fréquenter, ils se rendirent sur son ancien lieu de travail, et en recoupant les diverses informations, parvinrent à la conclusion qu'il n'avait rien à voir dans l'affaire : le drame qu'il avait connu avec la mort de sa femme en couche, et la déchéance qui avait suivi, n'était qu'un simple drame comme il en existait tant d'autres. Il expliqua cependant la vulnérabilité de sa fillette, qui avait pu être facilement victime de manipulations diverses.

Nos héros se rendirent ensuite chez le fabricant de poupée, pour prospecter les lieux plus en profondeur. Ils durent attendre que la milice, déjà sur les lieux suite à l'arrestation du propriétaire, ait fini son travail ...Ils y découvrirent plusieurs indices : dans le magasin, une autre poupée « corrompue », semblable à celle que possédait la fillette. A l'étage, une statuette à l'effigie de Raggok, passion folle de la vengeance, de la souffrance et autres joyusetés. De quoi sans nul doute incriminer le fameux Kerrar...

La Compagnie décida d'aller faire un point sur l'enquête avec Klesh, leur contact ork sur cette affaire. Suite à leur compte-rendu, il semblait bien inquiet mais ne comprenait pas plus que nos héros les tenants de l'affaire. Il conseilla cependant à nos héros d'aller au Temple de Garlen, ne serait-ce que pour faire examiner la petite. Ils furent reçus par Tanguistl Berdic, la Grande Prêtresse du Temple, qui fut interpellée par la condition de l'enfant et reconnut immédiatement la marque d'une horreur. La Compagnie décida alors de la laisser aux bons soins du Temple et après avoir profité des bienfaits de la passion, se prépara à retourner à la carrière pour inspecter la caverne où se trouvait la fillette.

Après un passage à la planque pour s'équiper, c'est de nuit que nos héros partirent à l'aventure dans la carrière. Ils avaient déjà repéré le boyau s'enfonçant dans la roche, et ce fut avec prudence qu'ils s'y engagèrent. Ils ne tardent pas à voir leur progression bloquée par un bloc de roche qui bouchait l'intégralité du boyau. Grâce à leurs efforts combinés, ils parvinrent à faire pivoter la roche, ce fut alors qu'ils comprirent leur erreur : l'autre face





du rocher était lisse et gravée de runes antiques... Un sceau ! Ce fut dans une trombe de miasmes et de poussières que l'horreur surgit du gouffre d'où elle était prisonnière : une forme tentaculaire, aux contours indéfinis et changeants, au centre de laquelle palpitait un simulacre de cœur suintant. « Vishquagorch », comme elle s'était elle-même présentée, se dressa face à nos héros. Saisissant leur courage à deux mains, notre brave compagnie déploya toute sa puissance pour tenter de stopper la bête, mais ils étaient affaiblis, et leur adversaire était puissant. Il leur fallut peu de temps pour se retrouver en mauvaise posture, et l'immondice tout de même blessée en profita pour s'enfuir et rejoindre la ville... Au cours du combat, Hugul avait tout de même mis la main sur un médaillon en pierre taillée et un étrange disque parsemé de runes indéchiffrables. Kazim analysa ce dernier sans en comprendre réellement le fonctionnement mais décéla néanmoins un potentiel magique très important dans cet objet. La Compagnie se retira à nouveau dans son repaire pour faire le point... La situation n'était pas brillante : ils étaient pourchassés par la milice, ils n'avaient plus de piste réelle à suivre, et l'horreur se balladait librement on ne savait où... Bref, leur enquête pêtinait...

Ce fut alors que notre ami Folk reçut une missive d'un de ses contacts de Throal. Cette lettre leur indiqua une série de commerces chez qui ils seraient avisés de rendre visite : Svitlana Vodnar, une marchande de légumes, « La Plume et le Livre » un atelier d'enluminure, La Tannerie d'Hombert, ainsi qu'un troubadour du nom de Dunya Jilavian du quartier des tailleurs de pierres. Après une série d'enquêtes auprès de chacun d'eux, un élément commun ressortit rapidement : ils étaient tous victimes de corruption, sous diverses formes. La ville tout entière, la milice elle-même ainsi que les plus hautes instances de la ville semblaient être touchées et notamment la chancelière Marruth qui en aurait été à la tête ! Il semblait que le baron, faible et désintéressé, n'était pas impliqué. Son fils Vasyl cependant, semblait mener une sorte de résistance...

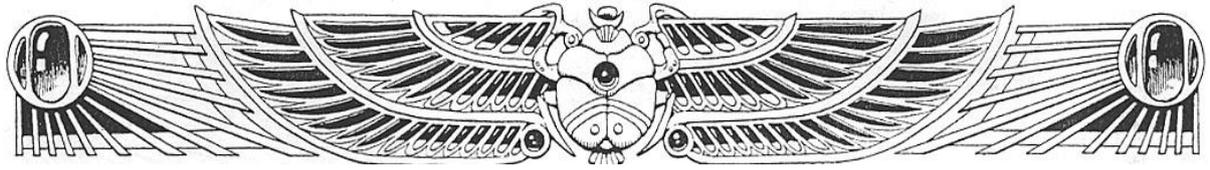
Esdu'il tenta alors de faire jouer ses contacts auprès du Temple de Mynbruje pour nous obtenir une audience, mais alors même que les pièces du puzzle commençaient à s'assembler, la milice débarqua en force à la planque de nos héros et les voilà tous mis au fer sans autre forme de procès. Une fois dans les geôles, on leur annonça que leur jugement officiel se tiendrait d'ici deux jours. Ce fut alors qu'une nouvelle missive leur parvint, contenant des instructions très précises sur les démarches à suivre s'ils voulaient se sortir de ce mauvais pas. Il leur faudrait s'évader, puis trouver de l'équipement, et enfin trouver le fantôme de l'architecte de la ville, un certain Kazimir, puis le suivre. Aussi énigmatique et étrange que cela pouvait paraître, la Compagnie n'avait guère le choix.

Nos héros suivirent donc à la lettre les recommandations de la missive, et après s'être évadés par un soupirail « magiquement » traversable (c'était une illusion), ils se mirent en quête de leur équipement et du spectre. Après quelques recherches, toujours suivant les instructions de la lettre, les voilà équipés d'un matériel rudimentaire, et ils ne tardèrent pas à mettre la main sur le spectre de l'architecte. Il les conduisit à son caveau, qui se trouvait être l'entrée d'un dédale souterrain. Après quelques temps d'exploration, et non sans s'être débattus au milieu de chauves-souris plutôt agressives, ils retrouvèrent les archives de la construction de la ville, ainsi que le tombeau de l'architecte et celui de ce qui semblait être sa compagne, feu une puissante magicienne. Suite à une démonstration de danse avec un fantôme (il était décidément doué pour cet exercice, notre archer!) le mystère s'éclaircit quelques peu. Lors de la construction de la ville, l'architecte eut fort à faire avec l'horreur déjà présente et qui n'avait eu de cesse de lui mettre des bâtons dans les roues. Il avait alors élaboré un stratagème pour s'en débarrasser avec l'aide de sa compagne. Ils avaient construit un puissant artefact, sous la forme d'un sceptre bleuté, censé révéler la vraie nature de l'horreur. Nos héros découvrirent l'artefact dans le tombeau de l'architecte, et son mode d'emploi dans la tombe de sa compagne. Les voilà armés pour défendre leur cause lors du procès. Ils retournèrent alors dans leur cellule, dans l'attente du jour de leur procès...

Quelques temps plus tard, les voilà donc présentés au tribunal de la ville, tenu en place publique. Toute la cité assistait au procès, présidé par le Baron Stann Olowey lui-même. Les débats s'ouvrirent alors, et ce fut avec une hargne presque bestiale que la chancelière Marruth présenta les accusations, au point de ne pas même vouloir entendre le réquisitoire de la défense. Mais nos héros savaient ce qui se tramait : l'horreur avait pris le contrôle de sa victime et c'était elle qui menait le débat ! Ils produisirent alors le sceptre de l'architecte à la face de la créature, révélant sa vraie forme aux yeux de tous !!!

S'ensuivit un combat titanesque, aux dommages collatéraux non négligeables... Nombre des personnes de la foule présentes furent victimes de la furie de la bête, mais il se trouvait parmi eux des alliés inattendus : un groupuscule de trolls élémentalistes se joignit au combat et aspergèrent l'horreur de globes d'eau élémentaire, qui semblèrent redoutablement efficaces à son encontre. Le combat ne tarda pas à tourner à l'avantage de nos héros, et la créature finit par lâcher son dernier souffle en maudissant la ville entière... La vérité ayant éclaté au grand jour, la Compagnie fut bien évidemment innocentée, et les autorités de Throal avaient trouvé matière à remettre de l'ordre dans la cité rongée par la corruption de tout ordre. Nos héros reçurent même les félicitations personnelles d'un mystérieux Corodir Galinoor, apparemment personnage de haut rang...





Aventure N°59 : Tournoi à Throal

Veltom, 1511TH

1^{ère} partie par Hugul Gross'buff, Gravlax, Samaël & Limoriél Plume-Blanche.

*"Hahhaa...vous allez me faire croire que vous avez vécu toutes ces aventures ?!
-Mhmmmm..."*

Le troll, la barbichette plongée dans son boc de bière acquiesçait passablement énervé par les moqueries du « lézard » accoudé au comptoir à côté de lui.

"Et livré toutes ces batailles, affronté ces horreurs !??"

-Si j'te le dis..."

-Des charlatans, j'en ai croisé dans ce bouge, mais alors vous..."

Le T'skrang riait à s'en tenir l'estomac des deux mains, des larmes perlaient à ses yeux. Le troll serrait la mâchoire, ses phalanges blanchissaient sur l'anse de sa chopine dont le bois commençait à manifester sa souffrance.

"Mais y a pas que les aventures et les batailles dans la vie, glissa le troll.

-Ah bon et quoi d'autre ?"

Le T'skrang essuyait ses larmes et tentaient de reprendre son calme.

"Les tournois d'adeptes..."

-Les tournois... ?"

La curiosité du lézard venait d'être piquée au vif malgré ses yeux rougis de larmes.

"Aide donc le bon charlatan que je suis à retrouver sa pension, et je te conterai la suite. Cette cité était un vrai labyrinthe..."



Prologue :

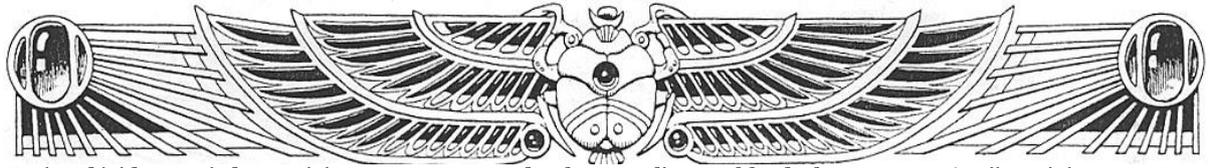
Cela allait faire maintenant deux mois que nos amis de la Compagnie de l'Aube avaient pris quartier au Royaume de Throal. Entre deux aventures, ils attendaient avec une impatience grandissante le moment du *Grand Tournoi Annuel de Throal*, où les meilleurs adeptes de tout Barsaive se rencontreraient pour rivaliser de talents et d'adresse ! Le moment était enfin arrivé et une excitation soudaine s'empara de tous alors qu'ils arpentaient les couloirs de marbre doré des chambres intérieures en direction du *Grand Auditorium Royal*...

C'est dans le brouhaha ambiant que le programme des festivités fut annoncé à la cantonade : la première journée débiterait par la présentation des initiés, puis s'affronteraient au cours de multiples épreuves réparties sur cinq jours et par ordre crescendo prédéfini : novices, compagnons et gardiens. Ces dernières se termineraient par une journée de grande fête : un combat d'exhibition de Maîtres avant un baisser de rideau sur un prometteur banquet de clôture. L'inscription était de vingt pièces d'argent par épreuve.

Les membres de la *Compagnie de l'Aube* découvrirent les épreuves auxquelles il était envisageable de participer : course aérienne, tournoi d'archers, joutes de cavalerie, concours de dressage, tournoi de combat libre, tournoi des maîtres d'armes, tournoi de magie, concours de chant, tournoi des troupes de saltimbanques, concours de prestidigitation et enfin une épreuve appelée parcours impossible qui attisa la curiosité de tous...

Esdu'r'il s'essayerait, au tournoi d'archers, au tournoi de combats libres ainsi qu'au concours de prestidigitation (à la surprise de tous !?). De même pour Arg, notre nécromancien, qui s'inscrivit dans l'euphorie du moment aux tournois d'archers et de combats libres (mais on suspecta par la suite qu'il n'avait pas réellement saisi les conditions de ce dernier !). D'ailleurs Arg et Kazim testeraient leurs matrices lors du tournoi de magie.





Kazim décida aussi de participer au concours de chant et l'ensemble de la *Compagnie* s'inscrivit en tant que troupe multidisciplinaire au concours des saltimbanques ! Samaël s'inscrivit au concours de dressage, Folk se frottait les mains à l'idée de se mesurer à d'autres maîtres d'armes, quant à moi, le choix qui fut mien n'étonnera personne ici...ce serait les combats libres ! De plus, l'ensemble des membres, enjoués et intrigués s'inscrivit aussi pour le parcours impossible. Enfin, notre « Kaillou » concourant dans la catégorie novice, savait qu'il serait un des premiers à être mis à l'épreuve ; il avait choisi la catégorie des combats libres, une épreuve qui lui seyait lui aussi à merveille...

Pendant toute la durée de l'évènement, un dôme magique englobant l'intégralité de l'arène centrale fut maintenu afin de prévenir toute tentative d'influence provenant des gradins, ce qui fut à n'en pas douter, une clairvoyante décision ! D'autre part on pouvait aussi noter la présence à la tribune royale du roi en personne Valurus III, de sa femme la reine Dollas, de la mère de la reine Veroxa, du chancelier Wishten, de Merrox le Maître de la salle des archives, de Selenda représentante de la maison Ueraven et de Tholon, le représentant de la maison Elcomi. Vinrent ensuite les représentants de la plupart des maisons nobles et marchandes du royaume, les barons des cités intérieures, Clystane le magistrat de Grand-Foire, des ambassadeurs t'skrangs de différents Aropagoi du Fleuve Serpent et enfin bon nombre de Maîtres de guildes...

Enfin, le jury qui allait avoir la lourde tâche d'administrer l'ensemble des épreuves fut présenté. Il se composait de l'indispensable Ajmar l'Admirable, ork sorcier à la Cour Royale qui assurerait la présidence, Isam Der l'impressionnant guerrier obsidien, Trevas et De Gesan un couple de nains haut en couleur et dirigeant la troupe d'artistes « *Les Artistes du Roi* », Foellerian la naine archère Générale Suprême du *Bras de Throol*, Quaavami Briseroc la trolle guerrière et éclairceuse Générale de l'*Infanterie* du royaume et enfin Ilmorian l'elfe navigateur aérien Général de la *Marine* du royaume.

L'Aventure :

Gravlax ouvrit les festivités avec le tournoi de magie. Dans sa poule quatre combattants s'affrontaient, et il tomba sur un Sylphelin illusionniste. Ce dernier avec un de ses tours copia le visage de Gravlax dans les moindres détails. Et c'est ainsi que l'on vit un Sylphelin voler à l'envers avec une énorme tête en pierre. Ne se décourageant pas Gravlax fit venir un bassin. Que voulait-il faire avec ce dernier ? Il s'approcha du bord, la foule se fit plus silencieuse. Quand il se jeta au fond de ce dernier, certains hurlèrent, d'autres s'évanouirent mais tous retinrent leur souffle. A leur plus grande stupéfaction, le colosse de pierre installé au fond du bassin semblait suffisamment à son aise pour y rester plusieurs minutes. Le duel se poursuivit et l'on vit voler un obsidien, le sylphelin fit preuve de talent avec un sort d'aveuglement. Au final Gravlax disparut dans un nuage de fumée dense à couper au couteau et le sylphelin créa une cape de protection contre les éléments. Leurs juges les évaluaient sur la qualité de leurs prouesses ainsi que sur leur concentration. Sur ce point Gravlax eut l'avantage.

Son prochain adversaire, un humain sorcier, lui donna du fil à retordre. Lors de la première démonstration Gravlax fit un grand rien ce qui le mis dans l'embarras. Heureusement il se rattrapa en faisant un magnifique trône volant puis se promena avec célérité à quatre mètres au-dessus du sol, sous les ovations de la foule. L'humain grâce à sa magie escalada des obstacles avec une facilité déconcertante, lança un trait de flamme peu convaincant et rata lamentablement son dernier sort. Gravlax saisit l'occasion pour invoquer son sort le plus puissant... une lance de pierre qui explosa littéralement une cible à 50 mètres. Encore une fois il avait gagné son combat.

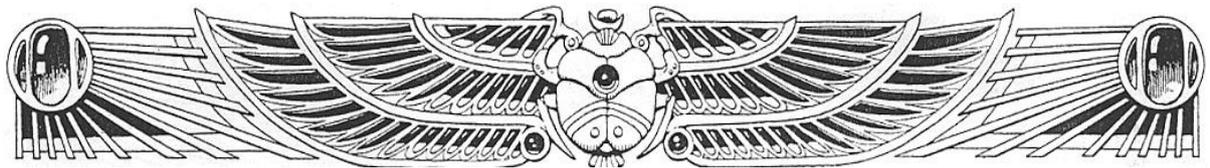
Suivit une confrontation avec un chaman humain. Ce dernier fit une belle prestation surclassant Gravlax avec une armure de brume, un sort pour ralentir les armes et une technique amphibie très bien réussie, pratiquée récemment par son adversaire. Malgré son échec lors du dernier combat, le score de poule de Gravlax lui permis d'accéder aux huitièmes de finale.

Là il dut affronter un confrère élémentaliste ork. Ce dernier invoqua un scorpion enchanté au poison mortel. Il réussit à éteindre des feux démentiels rien que par la pensée...heureusement il rata lamentablement l'un de ses sort ce qui permit à Gravlax, avec une réussite moyenne, d'accéder aux quarts de finale !

Pour les quarts de finale un sorcier humain l'attendait. Il lança un sort de liane très intéressant, et en face de lui l'obsidien rata encore son sort. Et c'est avec talent que Gravlax rattrapa son retard en réussissant parfaitement l'invocation de son siège volant ainsi que sa superbe lance de pierre. L'humain eut beau casser des serrures par magie, ses sortilèges ne faisait pas le poids. Puis vint la demi-finale... Encore un sylphelin... Mais sorcier cette fois. Ce dernier tout d'abord réussit à apaiser un thundra enragé... Gravlax dut replonger dans l'eau pour égaler cette prouesse. Puis il réussit à asphyxier un guerrier au cou d'auroch par magie. Gravlax remonta sur son siège volant et épata la foule... Leurs prouesses se valaient, leurs scores étaient très serrés... Le sorcier enchanté une arme sans trop se loucher. Malheureusement l'obsidien ne réussit pas à invoquer son dernier sortilège. Et c'est ainsi que sous les applaudissements de la foule se termina l'épreuve de magie de Gravlax...

Ce fut donc au cours de la seconde journée que notre acolyte Kayas entra en lice pour les combats libres dans la catégorie novice. Les règles étaient simples : chaque combat se jouait en cinq touches gagnantes ou suivant KO ou abandon de l'un des deux protagonistes. Tout matériel magique était proscrié et les dommages létaux interdit sous peine de disqualification ! Entre chaque combat des salles de soins étaient disponibles afin de récupérer un maximum mais tout rituel karmique était interdit, il allait falloir être un fin tacticien et jouer





serré....Une fois ces quelques règles en tête, notre ami Kayas s'élança pour ses matches de poule.

Il sortit aisément de sa poule avec trois victoires en trois rencontres dont deux se soldèrent par un KO, et ce, sous les encouragements inconditionnels de la *Compagnie de l'Aube* et les commentaires élogieux et haut en couleur des deux commentateurs experts qu'étaient Bormak le troll (ex-joueur de Hach'ball) et Glorin le nain (héraut des *Chambres Centrales*). Son huitième de finale face à un danseur caudal t'skrang se termina de la même manière. Mais lors de la rencontre suivante, un ork dénommé Burk lui donna du fil à retordre ; épuisé, c'est « Kaillou » qui finit par sombrer cette fois aux portes de la demi-finale. Notre ami n'avait pas démerité et sortit sous les applaudissements retentissant de la foule en liesse...



(3-0) et (3-1) ; il ne pouvait naturellement prétendre à poursuivre plus loin le concours.

L'elfe fut à peine plus chanceux. Il survola les matches de poule contre un archer humain (3-1), fut accroché par un autre archer elfe (3-2) et vint facilement à bout d'un arbalétrier nain (3-1). Mais il subit un cuisant revers en huitième de finale, alors que les distances de tirs avaient été modifiées magiquement, face à un autre archer elfe et quitta le concours sur le score vierge de 3 touches à 0.



Alors que la deuxième journée était réservée au parcours impossible pour les novices, Esdu'ril et Arg Ganeth durent patienter jusqu'à la troisième journée pour entamer le tournoi d'archers. Les règles étaient les suivantes : les participants s'affronteraient en duel ; au départ dos à dos, ils devraient s'éloigner au pas l'un de l'autre puis se retourner au premier signal. Ensuite une phase d'observation et de déstabilisation qui allait mettre les nerfs à rude épreuve devrait être observée afin de tenter de prendre l'initiative sur son adversaire et au second signal seulement les flèches pourraient être décochées ! Chaque duel se jouerait en trois touches gagnantes. Les phases de poule se dérouleraient à portée courte puis au fur et à mesure que l'on monterait dans les phases finales des difficultés allaient être ajoutées !

Le nécromancien débuta fort ; son adversaire n'eut pas la prétention d'exister et fut balayé trois touches à zéro. Mais le « réveilleur de morts » s'effondra sous le poids de la pression et perdit les deux rencontres suivantes



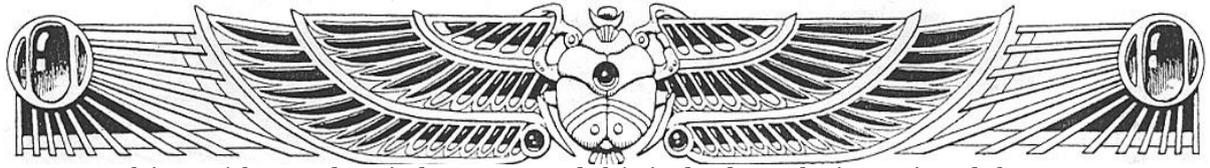
Vint enfin le tant attendu tournoi de magie ; Kazim et Arg Ganeth allaient enfin pouvoir mettre à l'épreuve les sortilèges collectés et perfectionnés tout au long de leurs nombreuses aventures. Là encore il s'agissait de duels. Chaque duel se jouerait en trois rounds et le magicien qui obtiendrait le plus de points à l'issue de ces trois manches remporterait le duel. Il était interdit de présenter deux fois

le même sort lors d'un duel et on ne pouvait présenter un sort d'un cercle inférieur au précédent sort lancé. De plus tout le temps nécessaire serait donné à chaque participant afin d'harmoniser ses matrices et les composants étaient gracieusement fournis par l'organisation. Un échec à n'importe quel stade de préparation d'un sort signifiait un zéro pointé pour la manche ! Enfin, le barème de notation tiendrait compte de divers facteurs comme le cercle du sort, le nombre de filaments, la difficulté et bien évidemment les résultats obtenus !



Nos magiciens s'engouffrèrent dans le concours et sortirent victorieux du premier tour respectivement face à un sorcier et à un nécromancien. Le second tour les voyait venir à bout d'un chaman et d'un illusionniste alors qu'au tour suivant ils affrontaient un autre sorcier et un autre chaman. Rarement il nous avait été permis d'assister à autant de sortilèges lancés dans un délai aussi court. Les arènes, théâtre de duels intenses, s'illuminaient à grand renfort d'embrasement, d'aura spectrale qui émanait des morts arrachés au repos ; les





spectateurs laissant échapper des cris de stupeurs et de béatitudes devant les invocations de bourrasques et autre mur de ténèbres. Aussi les deux compagnons rejoignirent les huitièmes de finale ; la pratique de sortilèges hautement complexes et dangereux leur permit d'écarter un autre sorcier et un nécromancien de plus. Les portes des quarts de finale s'ouvraient à eux pour en voir sortir vainqueur Kazim contre un nouveau nécromancien. Malheureusement le parcours d'Arg Ganeth s'arrêta là, peut être affaibli par ses duels d'archers précédents. Kazim ne fut pas plus chanceux car ce fut finalement un chaman qui lui barra l'accès à la finale dans un duel dantesque. Il sortit sous les acclamations du public et les félicitations de toute la *Compagnie* !

Ne s'étant pas remis du duel de magie, Arg Ganeth préféra déclarer forfait au concours de chant. Kazim quant à lui s'employa à écarter un troubadour qui ne fit pas le poids face à ses talents cachés de ménestrel, qui l'eut cru !? Inspiré et continuant sur sa lancée, Kazim alla même jusqu'à composer l'hymne de la *Compagnie de l'Aube* et fut soutenu par tous ses compagnons se joignant à lui tous en cœur ! Ce fut un moment fort, partagé par tous ! Qualifié pour les huitièmes de finale, il serait cette fois attendu sur une épreuve d'imitation... mais il ne put faire le poids face à des artistes de métier. L'ensemble de la *Compagnie* pour sa prestation de groupe fut unanimement saluée par le jury.

Au concours de saltimbanques, une grande partie de la *Compagnie de l'Aube* s'illustra brièvement à travers un spectacle son et lumière qui mêla pyrotechnie grâce aux talents combiné d'Esdu'ril et de Kazim, chorégraphie nécromantique grâce aux sorts d'Arg qui anima des squelettes et les fit danser sur un rythme effréné joué par les troubadours de la cour et cascades en tout genre avec notamment en guise de final un surprenant plongeon de la part du troll massif qui finit en un léger vol plané parfaitement maîtrisé !

Ce spectacle autant surprenant que rafraichissant leur permis de survoler les phases de qualification (alors que tous découvraient ce nouveau groupe d'artistes prometteurs !) mais l'aventure s'arrêta malheureusement très vite en phase finale malgré des efforts reconnus unanimement dans les tribunes...

Dans un domaine plus trivial, Samaël atteignit les huitièmes de finale de son concours de dressage mais je le laisse ici s'exprimer sur ses ressentis...

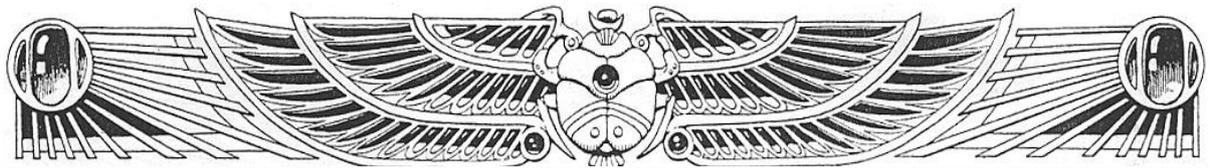


"J'entrais dans la zone du tournoi sans trop savoir à quoi m'attendre autant au niveau des épreuves proposées que du niveau de mes futurs adversaires. Ce tournoi opposait deux à deux les maîtres des animaux en duel de deux manches gagnantes. A chaque manche, trois options différentes nous étaient proposées : le dressage (apprendre à un animal un ordre plus ou moins spectaculaire), la domination (stopper un animal frénétique ou option plus téméraire un animal qui chargeait !) et enfin le regard terrifiant afin de réussir à faire fuir un animal ou un groupe d'animaux. Les différents animaux étaient regroupés en trois catégories distinctes : des plus faciles à subjuguer au plus féroces. Ces derniers rapportant le plus de point en cas de réussite bien évidemment.

Je réussis à passer les épreuves éliminatoires en parvenant notamment à faire voler gracieusement autour de l'arène et pour le plus grand plaisir des spectateurs, un oiseau de proie qui effectua quelques acrobaties aériennes avant de finir sa prestation en se posant élégamment sur mon bras tendu. J'éliminai donc un sylphelin, un humain et un nain sans trop de difficultés je dois l'admettre.

En huitième de finale je tombai contre un ork sauvage mais je parvins à dominer un féroce crojen qui en lieu et place de se jeter droit sur ma gorge fit démonstration de son alacrité et bondit au-dessus de ma personne alors en tailleur sur le sol puis se lova contre moi pour une petit sieste !





Ceci me valut l'accès aux quarts de final qui furent fort disputés, mon adversaire, un troll maître des animaux, réussit à gagner mon respect durant les quatre manches qu'il fallut à ce match afin de nous départager. Choisisant tout comme moi les épreuves les plus complexes nous jouâmes coude à coude. Je parvins cette fois ci à stopper notamment la charge furieuse d'un spectre de feu. Malheureusement, sur la quatrième et dernière épreuve, alors que nous étions à égalité, je ne réussis que de justesse à stopper un pangolus qui fonçait sur moi tandis que mon adversaire fit démonstration d'une grande maîtrise et remporta la manche.

Je vins lui serrer la main, mais impressionné par sa prestation j'en oubliai malheureusement de lui demander son nom. J'espère pouvoir le croiser de nouveau car il pourrait peut-être me transmettre un peu de sa sagesse..."

- Article édité par la gazette de Throal, rubrique sport -

A l'aube du quatrième jour, vint un nouveau temps fort, attendu de tous, le très populaire tournoi des maîtres d'armes ! Là encore il s'agissait de duels qui se dérouleraient en trois touches gagnantes mais la grande difficulté résidait dans le fait que chaque touche devait être issue d'une attaque ou talent différent (y compris les attaques sociales) ! Cela promettait des matchs plein de piments et de rebondissements ! Ainsi commencèrent donc les matchs de poule.

Le premier adversaire de Folk fut un sylphelin virevoltant tel un espagra enragé. Après un échange où les deux adversaires se touchèrent en simultanément, Folk perdit sur une riposte et un sarcasme (1-3). Son second adversaire fut un humain. Folk marqua son premier point sur une riposte puis il subit une touche. Après quelques échanges il réussit à renverser son adversaire, ce qui lui valut sa deuxième touche et pour couronner le tout il finalisa avec quelques quolibets bien placés (3-1). Son troisième adversaire fut encore un humain. Sachant qu'il ne devait pas perdre ce match, il enchaîna tour à tour une frappe étourdissante à la tête, une frappe de renversement et acheva son adversaire grâce à un sarcasme asséné comme il se devait (3-0) ! Ainsi avec une défaite et deux victoires, Folk se qualifia de justesse pour les huitièmes de finale



Son adversaire fut un humain et ce match fut intense et très serré puisque nous eûmes droit à une touche simultanée ce qui amena le duel à se prolonger en quatre touches. Les coups tant physiques que verbaux fusèrent et ce fut finalement à l'aide d'une attaque en force qui renversa violemment son l'adversaire que notre ami remporta in extremis cette épreuve par quatre touches à trois !

Le quart de finale mit de nouveau un humain (la discipline de maître d'armes semblait décidément très populaire auprès des humains !) entre les lames expertes de notre nain préféré et il ne faisait pas le poids. Folk s'imposa rapidement en plaçant avec justesse une riposte dévastatrice, une attaque qui étourdit momentanément son adversaire puis une feinte frontale, simple et efficace dans le plus pur style de notre nain.

Mais ce fut une fois arrivé en demi-finale que malheureusement les nerfs de Folk craquèrent face à un nouveau sylphelin chevronné. Le combat fut brutal et rapide et le sylphelin l'emporta en enchaînant un double combo à l'aide de ses deux armes et d'une double attaque de sa main directrice ! Folk s'en sortit toutefois avec honneur en plaçant une riposte cinglante mais dut s'incliner au final par trois touches à une ! Une nouvelle fois un membre de la *Compagnie de l'Aube* sortit de la compétition sous les hourras et des applaudissements nourris de la foule...

Le cinquième jour commença avec le retrait d'Esdu'ril du concours de prestidigitation ("pas à la hauteur » qu'ils disaient...l'inquiète l'elfe, on reviendra leur péter la gueule !).

Les joutes de cavalerie se déroulèrent mais aucun membre de la compagnie ne s'y était inscrit ; les talents du troll s'arrêtaient à faire avancer des thundras en ligne droite, rien qui ne lui permettrait de briller...

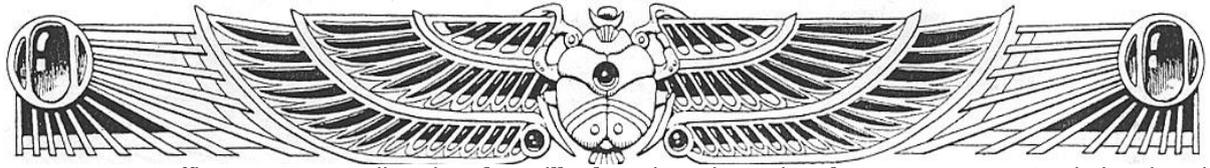


Hugul et Esdu'ril se préparaient pour leur entrée en lice dans la catégorie des combats libres alors qu'Arg Ganeth se retirait (encore !!!) après que les organisateurs lui expliquèrent que la magie n'était pas autorisée. Les règles ayant déjà été énoncées précédemment, nous irons directement dans le vif du sujet ! Partiellement remis de ses blessures, Esdu'ril dut abandonner lors de son second combat alors qu'il menait 4 touches à 3, après une victoire étriqué (5-4) contre un éclaireur humain, mais l'elfe en était ressorti bien trop affaibli.

Le troll quant à lui, vint successivement à bout des trois premiers combattants qui lui étaient opposés (5-0), (5-2) puis (5-3) pour atteindre les portes des huitièmes de finale à son tour

Les combats de poules se clôturaient et s'en extirper avait été une formalité. Je pensai mes plaies auprès des apothicaires ; pour la troisième fois, un nain assez dédaigneux appliquait d'étranges cristaux qui résorbaient les blessures d'une manière assez





surprenante et efficace. « Hmmm, j'en ai vu des gaillards, qui tenaient mieux la route que vous et qui n'ont jamais atteint la finale. Vous ferez pas un pli. Seules les Passions savent comment vous êtes encore en lice ». Pauvre demi-portion pensai-je. Certainement le pauvre bonhomme ruminait de ne pas être sous les feux de la gloire comme nous adeptes pouvions l'être notamment au cours de Grands Jeux comme organisés ces jours-ci. Dans l'ombre de l'apothicariat, un commissionné en goguette venait m'annoncer mon prochain adversaire. Je prêtais à peine l'oreille. J'hésitais entre une épée troll et des poings de combat. J'effectuai quelques moulinets. La manufacture n'était pas des meilleures mais cette arme de tournoi ferait l'affaire. J'empruntai le couloir et pensai aux adeptes qui avaient foulé ce même couloir avant moi pour rejoindre le cœur de l'arène, transis par les vivats d'une foule transie par la bière et les jeux. Les mots du commissionné me revinrent tandis que mon adversaire se présentait à mes côtés prêt à fouler le sable de l'arène ; un humain, pas bien épais ; un forgeron peut être. Des bras et des épaules bien faites. Une prise sûre sur le manche de son arme. Cela devrait tout de même être une formalité.

Et ce fut le cas. Après deux passes d'armes à jauger ses réflexes et sa robustesse, je lui décochai un coup d'estoc. L'homme décolla du sol. La foule retint son souffle. Dans son camp, on avait beau savoir que les adeptes étaient protégés des coups mortels, l'inquiétude vint éteindre toute forme d'encouragements. Et ce ne fut pas pour me déplaire. Un arbitre vint constater le KO tandis que la foule se réveillait dans un bouillon de hurras vrombissant. J'étais ivre de gloire et la moue dépitée du nain avait une saveur que je ne saurais décrire. Il pensa les rares plaies causées par le forgeron dans le plus grand silence. Je m'en délectai et une fois son office achevé lui lançai un « A t'heure demi-bonhomme » plein de suffisance.

L'effervescence dans l'arène avait redoublé. Je prêtais l'oreille autour de moi et saisis que mon prochain adversaire était un adversaire de renom. Le prince Neden en personne, guerrier de sa discipline. Bon sang, encore l'occasion de s'empêtrer dans des problèmes de coutumes. Je n'y connaissais foutu rien dans les us face au sang royal. Comme s'il avait lu mes pensées, le commis à l'arsenal me signifia « T'en fais pas l'ami ; tu peux donner tout ce que tu as. Il vient combattre en connaissance de cause et personne ne peut quitter l'arène les pieds devant. Les mages s'en assurent ». Il conclut sur un clin d'œil entendu. Message reçu. Ce soir, un prince devra faire profil bas.

La foule éruçait. La glace coulait dans mes veines mais mon épée ferait pleuvoir le feu. Le Prince Neden se tint face à moi avec ses deux lames... Ce fut tout étourdi que l'on me reconduisit à l'apothicariat. Trois petites passes et puis s'en va. Je fus éliminé sans même avoir livré un duel digne de ce nom. Trois petites touches et ça en était terminé. Finis les hurras, mon nom scandé et apostrophé par des chopines lancées à tout va. L'ombre, l'oubli, le silence...et le ricanement de l'apothicaire.

Dans l'anonymat le plus total je regagnai les jeux comme un simple spectateur. « A boire. Vite ! ». Vite et beaucoup. Je poussai la porte de la première taverne et je commandai ce que le patron avait de plus fort. Le t'skrang siffla que c'était un « pousse-grisou », une sorte de mélange de tous les alcools invendus, que ça aidait les soldats à oublier les mauvais souvenirs. J'en jetais un, deux, ... plusieurs... Avant de rendre une dernière fois mes boyaux, à genou près d'une fontaine tarie, je me rappelai à peine la compagnie du forgeron vaincu et de sa bande de joyeux drilles. Pas rancuniers pour deux sous, ils m'avaient tenu bonne compagnie et avaient étanché ma soif. Un aboyeur remontait l'artère annonçant les prochaines épreuves.

S'ils ne m'avaient pas porté jusqu'aux arènes, jamais je ne me serai présenté à l'épreuve de navigation. Ils me souhaitèrent bon courage tandis que j'essuyai du revers de la manche une sueur acre et acide qui ruisselait sur mon front jusque dans les yeux. Je serais fort la barre jusqu'en faire blanchir mes phalanges tandis que le pousse-grisou finissait de me forer la tuyauterie. Les autres candidats alignaient leur embarcation sur la ligne de départ.

La nausée me saisit.

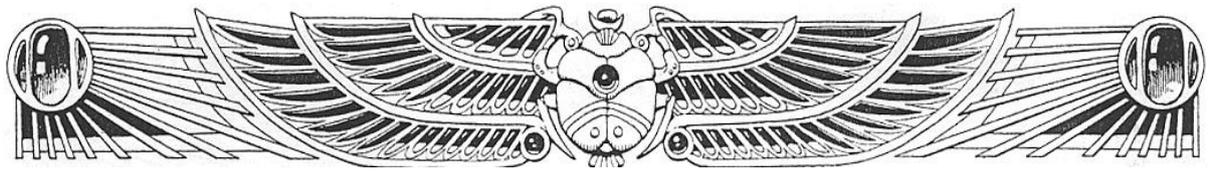
Cette course fut un calvaire. Elle ne resterait jamais gravée dans les annales du tournoi et je priais les Passions que mes compagnons fussent occupés ailleurs et n'assistent pas au lamentable spectacle...

« Mille excuses mon très cher Hugul si cela vous ravive de mauvais souvenirs, mais je me dois d'apporter quelques précisions sur cette épreuve, dans l'intérêt de nos lecteurs bien évidemment !

Donc cette épreuve haute en couleur, avait été programmée pour la première fois de toute l'histoire de ce tournoi et elle disputait même la première place de « l'épreuve la plus plébiscitée par le public » avec celle du tournoi des maîtres d'armes. Il s'agissait en fait d'un parcours aérien soumis à la créativité d'élémentalistes afin d'en pimenter un peu l'essence. Ainsi donc, une huitaine d'écumeurs, de navigateurs et de pilotes aériens de tout poil s'élançaient à bord de sortes d'optimists en bois sur plusieurs tours en essayant d'éviter jets de flammes, maelstroms vrombissants et autres joyusetés. Nul doute que l'état lamentable de notre Hugul expliqua son piètre résultat, pour un capitaine de son acabit, j'entends... »

-Limoriél-





2^{ème} partie par Esdu'ril & Limoriél Plume-Blanche.

Le *Grand Tournoi Annuel de Throal* touchait à sa fin et il ne restait plus que l'épreuve du parcours impossible. Cette dernière était très populaire car elle combinait de multiples épreuves diverses et variées ce qui rendait le tout très visuel, parfois stressant, parfois cocasse... En effet des épreuves de dextérité et de force comme des sauts sur des plateformes mouvantes, des esquives de projectiles, de l'escalade pure ou encore tenir le plus longtemps possible sur une bête enragée ou encaisser des boules de balancier côtoyaient des épreuves intellectuelles ou artistiques comme analyser des empreintes de créature, résoudre des énigmes, retrouver son chemin à travers un brouillard magique, distraire une foule, déchiffrer un message en lisant sur les lèvres ou encore séduire une personne. Six épreuves tirées au hasard s'enchaîneraient et pour chacune d'entre elles le jury apprécierait le résultat de l'adepte en donnant une note à sa prestation. Nul doute que cette épreuve allait donner du fil à retordre à nos compagnons !

Gravlux, nouveau venu dans la troupe (une connaissance de Folk ou de ses frères, je n'ai pas bien compris), ouvrit le bal et s'en sortit honnêtement. Folk enchaîna et démontra qu'il avait plus d'un tour dans son sac, passant les différentes épreuves avec brio, réalisant saltos et cabrioles entre les plateformes, entre autres. Il échoua toutefois à quelques points de la finale, dommage!

Je fus ensuite appelé mais j'étais diminué par les blessures reçues lors du tournoi de combats libres. Quelques dizaines de minutes plus tard, j'échouai lamentablement malgré une belle oraison face au public sur une des épreuves de prestance.

Kazim réalisa une performance du niveau de Folk malgré des débuts hasardeux et un turban brûlé lors d'une épreuve de résistance à des sources de chaleur intense qui ne manqua pas de tenir le public en haleine ! Il s'arrêta lui aussi aux portes de la finale non sans avoir porté haut et fort les couleurs de la *Compagnie* !

Enfin, Arg conclut l'épreuve avec un résultat moyen mais tout à fait correct. Dur de tenir le rythme après autant d'épreuves.

Epilogue :

-« Hé bien mes très chers amis, c'est ainsi que s'achève le *Grand Tournoi Annuel de Throal* de l'année 1511TH, je ne sais pas vous mais cette semaine d'épreuves tous azimut m'a littéralement épuisé moi aussi mon cher Bormak, j'en suis tout *groggy*! »

-« Heu...c'est pas faux Glorin, c'est pas faux... »

-« Alors que cette année encore nous avons eu du très beau spectacle, ce tournoi a tenu une nouvelle fois toutes ses promesses et le royaume de Throal a de nouveau permis une belle union des peuples de Barsaive et a affiché encore une fois une volonté de liberté pour tous et une ouverture d'esprit sans *équivoque* !

-« ...oui, oui, heu, c'est pas faux ! »

-« Nous pouvons toutefois noter les très belles prestations de ce groupe d'aventuriers, la *Compagnie de l'Aube* comme ils se font appeler, je crois, tout au long de ce tournoi, ce fut la découverte de ce millésime et je me permets de rajouter qu'à n'en pas douter nous entendrons parler de nouveau d'eux avant longtemps ! Aller mon cher Bormak il est temps de rendre le quartz amplificateur, je vous laisse le mot de la fin en vous souhaitant à tous une très belle journée de clôture avec une cérémonie pleine d'émotions et je vous donne bien évidemment rendez-vous, l'année prochaine pour une nouvelle édition de votre événement sportif préféré qui sera à n'en pas douter *fantasmagorique, truculent, que dis-je, extatique* !

-« ...C'EST PAS FAUX !!!!! »



Le lendemain, de grandes festivités furent organisées pour fêter la fin du *Grand Tournoi Annuel de Throal* de l'année 1511TH. Le clou du spectacle, était un match d'exhibition opposant deux combattants réputés qui réunit une foule monstrueuse, mais ceci est une autre histoire...

A suivre dans « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 5 »...

